

HQs DIGITAIS: UMA FERRAMENTA PARA LEITURA E ESCRITA

DIGITAL HQs: A TOOL FOR READING AND WRITING

- **Marli Ferraz dos Santos** (Secretaria de Educação do RS - marlihfs@gmail.com)
- **Luciane Magalhães Corte Real** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - luciane.real@ufrgs.br)

Resumo:

O presente artigo é um relato de uma investigação qualitativa, na forma de estudo de caso, de uma turma de 9º ano, de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental na região sul do Brasil. A questão principal dessa pesquisa foi como as HQs digitais podem contribuir na aprendizagem da leitura e da escrita. Os procedimentos para a análise foram as entrevistas realizadas pelo serviço de orientação escolar com os estudantes e com seus responsáveis, as dinâmicas de relacionamento e as construções das HQs (Histórias em Quadrinhos) realizadas pelos estudantes. A fundamentação teórica tem como base estudos na área da psicopedagogia e da tecnologia. Observou-se que os estudantes reagiram com motivação, autonomia e interação frente a leitura e a escrita, quando se propõe uma metodologia diferenciada associada ao uso das tecnologias com as HQs. Eles mostram na produção das HQs interesse e conhecimento da realidade social, assim como estabeleceram uma comunicação eficiente entre eles.

Palavras-chave: ferramenta HQs, Psicopedagogia, leitura, escrita.

Abstract:

This article is a qualitative investigation in the form of a case study, of a 9th grade class, from a State Elementary Education School in the southern region in Brazil. The main issue of this research was how digital HQs can contribute to the learning of reading and writing. The procedures were the analysis of the interviews conducted by the school guidance service with the students and their leaders, the relationship dynamics and the construction of HQs performed by them. The theoretical basis on psychopedagogy and technology. It was observed that the students reacted with motivation, autonomy and interaction in reading and writing, when a differentiated methodology was proposed using technologies with the comics. They showed interest and knowledge of social reality with their HQs production.

Keywords: HQs tool, Psychopedagogy, reading, writing.

1. Apresentação

O presente artigo é um relato de experiência que analisa uma prática pedagógica com uso de HQs digitais (História em Quadrinhos) como ferramenta para leitura e escrita. O estudo foi realizado com uma turma de 9º ano de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental. A turma era composta por 17 alunos, segundo o relato da professora de Língua Portuguesa e equipe da escola os alunos apresentavam dificuldades na leitura e escrita. Nesta perspectiva foi pensado em buscar uma forma prazerosa para produzir (criar, escrever) e ler com as HQs. Essa preocupação já foi registrada pelo MEC nos (Parâmetros

Curriculares Nacionais) PCNs de Língua Portuguesa para o ensino fundamental, no capítulo intitulado “Objetivos do ensino”.

No trabalho com os conteúdos previstos nas diferentes práticas, a escola deverá organizar um conjunto de atividades que possibilitem ao aluno desenvolver o domínio da expressão oral e escrita em situações de uso público da linguagem, levando em conta a situação de produção social e material do texto (lugar social do locutor em relação ao(s) destinatário(s); destinatário(s) e seu lugar social; finalidade ou intenção do autor; tempo e lugar material da produção e do suporte) e selecionar, a partir disso, os gêneros adequados para a produção do texto, operando sobre as dimensões pragmática, semântica e gramatical" (PCN, 1998, p.49).

A dificuldade de leitura e escrita não pode ser entendida como algo que o aluno terá e depende só de sua vontade para saná-la. É preciso que a escola, com os recursos humanos e técnicos de que dispõe, busque soluções para esse problema de aprendizagem. Após o diagnóstico da dificuldade de leitura e escrita, do desinteresse pelo estudo, foi proposto aos alunos a produção de HQs utilizando a ferramenta TOONDOO, onde os mesmos podem criar textos. A escolha do gênero HQs foi devido ao fato de que, além do recurso midiático, há o jogo da imagem, do colorido, a criatividade e a interação com os colegas e professor.

Antes dos anos 90, as HQs eram vistas com preconceito para a prática pedagógica por serem consideradas infantilizadas e sem conteúdo cultural e educativo (VERGUERA e RAMOS, 2009). Atualmente, as HQs são ferramentas que pode-se trabalhar gênero narrativo, com criatividade e visão crítica do cotidiano.

A questão principal do estudo foi o de pensar como as HQs podem auxiliar na leitura e escrita associadas as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Os objetivos da pesquisa foram os de investigar o uso do recurso metodológico HQ digitais para promover habilidades de leitura e escrita, verificar os elementos facilitadores e as dificuldades do uso e verificar se o uso das HQs facilita a leitura e a escrita além de analisar como os adolescentes interagem com as HQs digitais.

Para perseguir os objetivos, o artigo discorre sobre a aprendizagem a partir de Piaget e dificuldades de aprendizagem e fracasso escolar na perspectiva de Alícia Fernandez. Sobre as TICs utiliza pesquisadores da área.

2. Aprendizagem

Para Piaget (1975), a inteligência é uma capacidade biológica do ser humano. E, assim como existe estruturas específicas para o funcionamento do nosso organismo, há também estruturas específicas para o ato de aprender e de conhecer. Ele ainda acrescenta que essas estruturas não estão prontas no nosso organismo enquanto crianças, à medida que crescemos elas vão se consolidando numa estrutura sequencial e espiral, a qual ele denomina estágios do desenvolvimento cognitivo.

Piaget, em suas pesquisas, constatou que a capacidade de conhecer não é inata e também não é resultado direto da experiência. É construída no momento em que o homem

interage com o meio e é desafiado sobre algo que ele não conhece, com isso será exigido novas adaptações, possibilitando-o reequilibrar-se. Esse processo gera a evolução do ser humano.

Para Piaget (1975) desde os primeiros momentos de vida a criança constrói suas estruturas cognitivas, de assimilação, na interação com o meio em busca de uma melhor adaptação. A função adaptativa é formada por dois processos distintos, mas que se complementam: a assimilação e a acomodação. Para Piaget (1975, pag. 326) “em seu início a assimilação é, essencialmente a utilização do meio externo, pelo sujeito, tendo em vista alimentar seus esquemas hereditários ou adquiridos”. Portanto com a acomodação é quando ocorre a aprendizagem propriamente dita, o aprender e o conhecer.

Quando a criança começa a coordenar seus esquemas, organizando suas ações no espaço e no tempo surge o que Piaget chama de “lógica das ações”, quer dizer, as noções de causalidade, constância de objetos, velocidade, conservação, entre outras, das quais deriva a construção do real. Esse funcionamento que implica a capacidade de estabelecer relações de inclusão, de ordem, de correspondência, etc. permite à criança construir sua capacidade lógica, na medida em que atribui capacidade ao real, primeiramente no plano concreto e depois no plano abstrato (PIAGET, 1975).

Com essa descoberta, Piaget (1975) afirma que a inteligência humana se renova. Assim como existe estruturas específicas para o funcionamento do nosso organismo, há também estruturas específicas para o ator de aprender e conhecer. Ele ainda acrescenta que essas estruturas não estão prontas no nosso organismo enquanto crianças, à medida que crescemos essas estruturas vão se consolidando. Os estágios do desenvolvimento cognitivo, segundo Piaget, (apud PALANGANA, 2015), são generalizáveis e correspondem, no comportamento, aos estágios biológicos da estrutura humana.

Enquanto criança possuímos esquemas comportamentais primários, que são primeiramente de reflexos, evoluindo aos padrões interiorizados de pensamento e reflexão. Desta forma, o conjunto de ações reflexivas em um recém-nascido são identificáveis nas ações comportamentais e cognitivas.

Palangana (2015) afirma que, conforme a concepção psicogenética de Piaget, as antigas estruturas se ajustam a novas funções, surgindo novas estruturas para preencher aquelas estruturas antigas.

Neste artigo a aprendizagem é compreendida a partir da concepção piagetiana, pois se constrói a partir da interação do sujeito com o meio. A escolha dos temas e das falas das personagens para a produção das HQs é de livre escolha dos alunos, ou seja, parte da visão de mundo que eles têm. Neste sentido que as HQs são utilizadas e analisados a partir desta concepção.

3. Dificuldade de aprendizagem e fracasso escolar sob a visão de Alcía Fernández

Fernández (2009) afirma que assim como nosso corpo precisa de alimento, como fonte de energia e água para manter-se vivo, o sujeito aprendente precisa incorporar, digerir, transformar o conhecimento. A fonte de energia do sujeito aprendente é o conhecimento, portanto se ele não o absorve a aprendizagem ficará “doente”. Para que isso não ocorra é preciso diagnosticar a causa da não “absorção” desse conhecimento.

Para se trabalhar os problemas de aprendizagem oriundas de causas pessoais ou familiares, é preciso uma orientação psicopedagógica mais pontual. A intervenção deve ser realizada de acordo com a situação, podendo escolher um ou mais das opções seguintes: “a. Tratamento individual e familiar psicopedagógico; b. Grupo de tratamento psicopedagógico de crianças; c. Grupo de orientação psicopedagógico de mães; d. Oficina de arte, arte-terapia, recreação com objetivos terapêuticos, etc...e. Entrevistas familiares psicopedagógicas” (FERNÁNDEZ, 2009, pag. 32).

Fernández (2009) afirma que em uma pequena porcentagem, o fracasso escolar pode estar relacionado a um modo de pensamento advindo de uma estrutura psicótica e tem uma porcentagem ainda menor advinda de fatores de déficit orgânico. Nos dois casos anteriores, a criança não pode associar uma comunicação perceptível com a realidade, ou seja, possivelmente terá dificuldades de aprender.

Conforme as diferentes respostas que as crianças assumem podem apresentar diferentes problemas de aprendizagem. É na aprendizagem escolar que refletem toda a dinâmica familiar e social. Por isso, é preciso ter muita atenção para não diagnosticar uma criança de forma errônea.

O problema de aprendizagem reativo, o fracasso escolar afeta o aprender do sujeito sem chegar a aprisionar a inteligência, muitas vezes, surge do choque entre o aprendente e a instituição educativa que funciona de forma segregadora. Para entendê-lo e abordá-lo, devemos apelar para a situação promotora do bloqueio. (FERNÁNDEZ, 2009, pág.32-33)

Para Fernández (2009), geralmente, crianças com características descritas na citação acima não precisam de um tratamento psicopedagógico, o que deve ocorrer é uma intervenção dirigida à instituição educativa. Devem ser repensados conjuntamente a metodologia, ideologia, linguagem e vínculo da instituição escolar. Não basta observar a manifestação dos problemas, deve ser analisada a modalidade de aprendizagem, pois muitos fracassos escolares podem ser tratados por muitos especialistas por problemas de aprendizagem. Além disso, diagnosticam, sem uma fundamentação, dislexias, discalculias, disgrafias, transtornos de déficit de atenção/ hiperatividade, tirando a responsabilidade dos professores de ensinar, dos pais a necessidade de questionamento e busca de respostas e, às crianças, resta-lhes serem colocadas como objetos de manipulação, tornando a situação gravíssima.

O efeito de tal confusão causa a marginalização, o fracasso e o sentimento de culpa, eximindo totalmente o sistema de ensino e a instituição escolar. “Ao rotular-se, faz-se calar toda a possibilidade. Os rótulos funcionam como sofisticados métodos de controle” (FERNÁNDEZ, 2009, pag. 33).

A autora ainda acrescenta que tanto no fracasso escolar como nos problemas de aprendizagem o aluno dá sinais que não aprende, porém, no primeiro, a patologia está ligada às modalidades de ensino das instituições escolares, portanto é aí que deve haver a intervenção.

Essa investigação busca mostrar o recurso das tecnologias da comunicação e informação desafiando a escrita dos sujeitos. Recurso este que, na atualidade, atrai e prende atenção dos adolescentes- sujeitos desta pesquisa.

4. Tecnologias da Informação e Comunicação e práticas pedagógicas

As Tecnologias da Informação e Comunicação chegaram na educação com a possibilidade de quebrar práticas pedagógicas de professores tradicionais cujo ensino é baseado no conteúdo. Tal constatação é fantástica no sentido de que quebra o anacronismo de que o professor vai ensinar e o estudante está lá para aprender. Na verdade, quando se fala em tecnologias na escola, o estudante está lá também necessitando uma interação entre todos, professores e alunos. O mais encantador é que se algo não funciona, buscam outros comandos virtuais. Aprender com a interação, com a troca e com a busca do resultado. Quando se faz uma atividade com adolescentes utilizando as TICs é um verdadeiro laboratório de pesquisa e experiência. Não há manuais, há sim experimentos, interações e constatações.

Axt, et al (2003, p. 247) em *Tecnologias digitais da educação tendências* afirma: “Partimos do pressuposto de que há uma mudança paradigmática sobre a concepção de aluno, professor, conteúdo, programa de ensino e sistema de avaliação”.

É de consenso geral a crescente globalização da informação, do conhecimento científico, acarretando as mudanças sociais em contraponto com o obsoleto sistema de se organizar os currículos escolares. Muito tem sido feito para diminuir o distanciamento das mudanças sociais às condições de ter uma contribuição efetiva do trabalho de um profissional para que não prejudique a formação de crianças, adolescentes e jovens.

“Para tanto, resgata-se, nesse ambiente, a importância da interação, das atividades espontâneas orientadas pelos princípios dos jogos, segundo Huizinga e Maturana (1980). Nessa situação de comunicação como convivência, surge uma relação discursiva, sem causa e efeito, mas de interação como campo de interinfluência entre professor e aluno, ambos imersos numa cultura tecnológica. Os tradicionais sentidos de ensino aprendizagem alteram-se, constituídos por pessoas que interagem, influenciando-se”. (AXT e MARASCHIN, 2003, pág. 246).

Para Axt e Maraschin (2005), as tecnologias não devem ser pensadas como meios para aprender e conhecer, mas como parte do conhecer e aprender. A partir dessa definição as autoras pensam que, um aluno ao se utilizar de aparelho eletrônico ou uma ferramenta tecnológica para realizar uma atividade ou trabalho de pesquisa, ele não só está usando aquele aparelho ou ferramenta como meio para aprender ou conhecer e chegar a um determinado resultado, mas eles fazem parte do processo de aprendizagem dele. Para

pensar a cognição e a aprendizagem associadas ao modo de viver e acopladas às instituições e às tecnologias é preciso entender as instituições sociais como sistemas de cognição e as tecnologias como tecnologias intelectuais. Esse raciocínio vê este processo como constitutivo da cognição.

O acoplamento cognição-tecnologia constitui espaços de agenciamentos, de pautas interativas, de relações de constitutividade, segundo as quais se definem e redefinem as possibilidades cognitivas individuais, sócio-institucionais e técnico-culturais. É nesse espaço de agenciamentos que são conservadas ou geradas modalidades de conhecer, formas de pensar, tecnologias e modos institucionais de conhecimento. A emergência de uma ferramenta tecnológico, que pode ser definida como uma tecnologia intelectual, possibilita, do ponto de vista instrumental, construir relações e correspondências novas (AXT e MARASCHIN 2005, pág. 46).

Para Axt e Maraschin (2005) o surgimento de instrumentos técnico-científicos possibilitam novas formas de pensar e buscar soluções para as diferentes problemáticas sociais, no entanto há dificuldades das instituições sociais organizadas e as formações subjetivas constituídas (eu) se apropriarem desses instrumentos para torná-los operativos. Portanto, o surgimento de uma nova tecnologia não garante uma nova aprendizagem, pois é preciso a produção de acoplamentos tecnológicos.

Por isso que, a prática pedagógica descrita nesse artigo busca não só trabalhar com as tecnologias da comunicação e da informação como meio para apropriação do objeto de estudo, a leitura e escrita, mas também é preciso a apropriação deste associado à ferramenta Toondoo. O aluno produzirá HQs sem a preocupação com a escrita, e sim, pelo prazer de criar e ver o resultado de sua criação. Com base nessa perspectiva o capítulo seguinte aborda um breve estudo do gênero HQ.

5. Gênero HQs (História em quadrinhos): um breve relato da evolução e caracterização

Conforme Vergueiro e Santos (2012), as HQs ganharam espaço no ambiente escolar a partir dos anos 90 com a Lei de Diretrizes e Base (LDB) que sugere a necessidade da relação entre as produções midiáticas e a educação escolar. Embora, nos anos 70, as HQs aparecessem em livros paradidáticos para abrir um capítulo ou assunto, já com a finalidade de atrair o estudante e de amenizar um conteúdo a ser trabalhado.

As HQs facilitam a leitura, a escrita, a interpretação, o conhecimento de outras línguas e o fácil entendimento de um assunto científico, político ou religioso, além de dar um leque de possibilidades para expressar críticas, elogios ou sugestões. No entanto, é preciso que essa ferramenta seja utilizada para um aprendizado concreto do estudante e não para a repetição de métodos de ensino desastrosos e ineficientes.

Para o estudante escrever e ler uma história em quadrinhos precisa perceber as pistas textuais como as interjeições, os sinais de pontuação, os tipos de balões. Também é necessário estabelecer a relação entre imagem e texto.

É nas articulações internas em elos de imagens que se fixa o sentido, jogando o texto, por este ângulo, frequentemente, apenas um papel complementar. É necessário, portanto, identificar os tipos de balões (de fala, de pensamento etc.), as metáforas visuais (lâmpada acesa sobre a cabeça quando o personagem tem uma ideia, estrelas indicando dor etc.) ou as onomatopeias (representações de sons: explosão, tapa etc.) (GROENSTEEN 2004, p. 44).

Ramos (2009) destaca que os PCNs (2008) já salientavam a importância de o professor trabalhar diversos gêneros. Segundo o autor, uns gêneros eram adequados para a escrita e outros adequados para trabalhar a oralidade sendo que as tirinhas estavam para a oralidade.

Os PCNs de Língua Portuguesa direcionados para o ensino fundamental dividiram os gêneros em “adequados para o trabalho com a linguagem oral” e adequados para o trabalho com a linguagem escrita. Entre os últimos estão as charges e as tiras (VERGUEIRO e RAMOS, 2009).

Em 2006, o governo fomentou a inserção das histórias em quadrinhos nas escolas e, obras literárias nacionais e internacionais foram produzidas em quadrinhos e distribuídas na lista do Programa Nacional da Biblioteca na Escola (PNBE) para as escolas de ensino fundamental e médio. A quantidade de obras distribuídas era proporcionalmente ligada à quantidade de alunos. Os títulos dos quadrinhos eram:



Figura 1

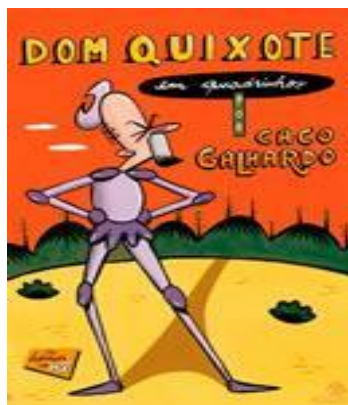


Figura 2

6. HQs digitais: uma ferramenta psicopedagógica

Com o avanço da tecnologia, todas as formas de comunicação evoluíram e passaram para a esfera digital. Com as HQs não poderia ser diferente. Agora as personagens podem falar, se movimentar. Dando mais emoção para o leitor que curte essa narrativa curta.

A produção de quadrinhos digitais vai desde as mais simples, como a reprodução tal e qual das impressas, até aquelas que investem em multimídia mais complexas (Krening et al, 2015, p.41). Com o avanço das tecnologias da comunicação ficou mais fácil de produzir e publicar histórias em quadrinhos, sem o intermédio de uma editora. Artistas que antes tinham dificuldade de publicar suas criações, hoje podem ter seus trabalhos com grande divulgação online.

Ganhar dinheiro na internet ainda é um problema, e que as HQs impressas continuarão; não mais como mídia de massa, no entanto, mas em um mercado de nicho, com produtos bem acabados e menores tiragens (FRANCO, 2009, p. 5).

Com base na citação acima, este artigo busca trabalhar com adolescentes com dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita, pois, além produzirem seus textos utilizando-se dos recursos que eles gostam, também trabalharam num ambiente interativo, onde os outros cadastrados podem ler, comentar e analisar suas criações. Essa perspectiva poderá ser constatada nos capítulos seguintes.

7. Metodologia

O delineamento da pesquisa foi qualitativo na forma de estudo de caso, de uma turma de 9º ano, da Escola Estadual de Ensino Fundamental no sul do Brasil.

7.1 Sujeitos da pesquisa/experiência

A turma 93 era composta por 17 alunos matriculados. A média de idade da turma varia entre 14 e 17 anos, sendo 8 meninos e 9 meninas.

Nas informações organizadas abaixo, os alunos são representados pelas iniciais dos nomes e agrupados por idade.

<u>Iniciais dos nomes</u>	<u>Idade</u>
<u>T, V, E</u>	<u>14 anos</u>
<u>L, G, L, N, J, V, L</u>	<u>15 anos</u>
<u>E, F, T, T, J</u>	<u>16 anos</u>
<u>S</u>	<u>17 anos</u>
<u>L</u>	<u>?</u>

Tabela 1

7.2 Apresentação das interações

Apesar de ser uma escola situada na região central da cidade, apenas uma aluna morava próximo da escola, os demais moram em bairros da periferia e vêm de ônibus levando um tempo médio de 45 min a uma hora. Até parte do segundo semestre a turma apresentava sérios problemas de relacionamento. Com o auxílio da professora do Serviço de Orientação Educacional (SOE), pais, professor conselheiro e professores foram realizadas várias atividades para ocorrer aceitação e respeito às diferenças entre os alunos. Em muitas aulas foram trabalhados relacionamento em atividades como, por exemplo, dinâmicas em sala de aula de procurar qualidades naqueles que tinham antipatia, sessão de filmes, organização de equipes feminina e masculina para participarem de jogos na escola.

Pelo diagnóstico realizado em atividades de leitura e escrita em aula, apenas dois alunos têm sérias dificuldades de aprender, no sentido de não buscar caminhos ou encontrar solução para o que faziam. Se prendiam na organização do trabalho, no tempo disponibilizado para as atividades e no capricho.

Quanto à realização das HQs, houve um bom resultado. É preciso levar em consideração que buscavam a aprovação, somada à maturidade e à criatividade em resolver seus problemas diários. A prática de criar HQs foi descontraída, pois até os alunos dominarem os recursos da ferramenta Toondoo, divertiram-se muito.

Quanto às dificuldades na produção das HQs, apareceram os recursos físicos: computadores obsoletos e dificuldades com a internet.

As HQs, utilizando a ferramenta Toondoo, foram produzidas pelos alunos da turma distribuídos em grupos, nas aulas de Língua Portuguesa, durante um mês, em quatro períodos semanais. Nas duas primeiras aulas, os alunos só exploraram a ferramenta Toondoo e se familiarizar com a mesma. Todas as aulas, a professora e a turma foi para o laboratório de informática. Antes do início da produção das HQs os alunos foram orientados a produzir HQs com sua imaginação, criatividade, buscando adequação gráfica e vocabular, com clareza na linguagem para melhor se comunicar.

A ferramenta Toondoo foi escolhida para trabalhar as HQs por ser gratuito e de fácil operação, sendo que a mesma oferece os recursos necessários para que os alunos soltem a imaginação, escrevam, leiam e interajam entre eles. Além disso, eles podem se sentirem produtores de HQs pois, suas histórias podem ser disponibilizadas na rede mundial, onde eles podem ler e comentar outras criações.

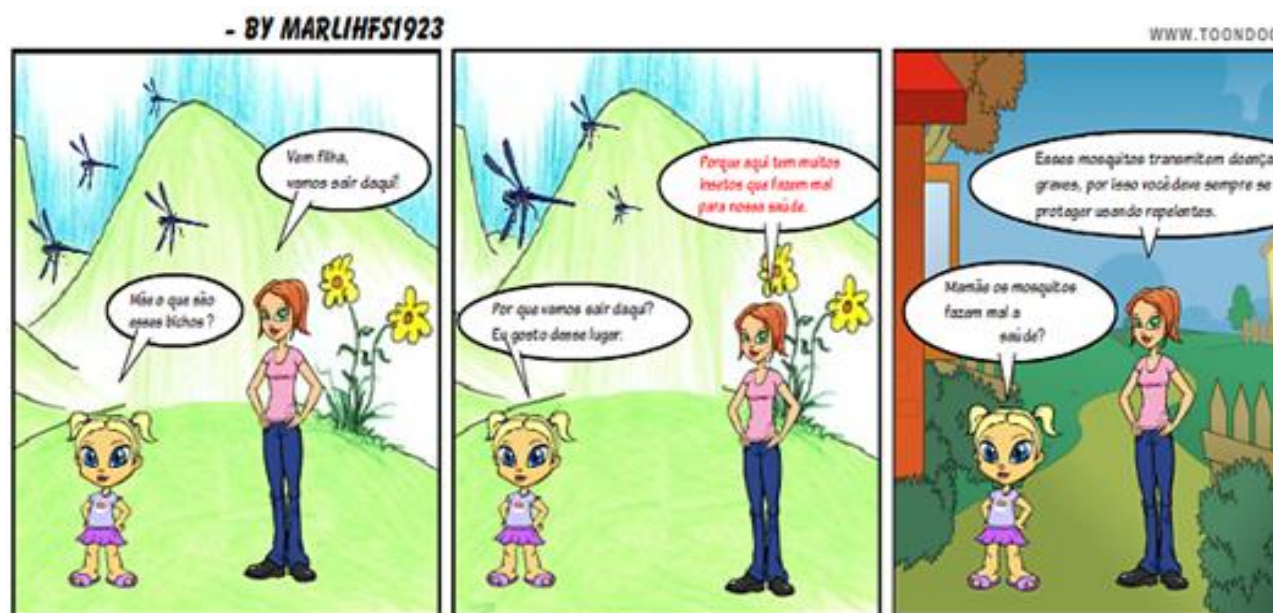
8. Refletindo sobre as interações com HQs

As duas primeiras aulas foram destinadas a apresentação da atividade e exploração da ferramenta Toondoo. Havia um tutorial sobre a ferramenta, caso os alunos precisassem de mais informações. Entretanto eles não se interessaram em ver a tutorial, partiram à prática e aprender fazendo. Poucas vezes pediram auxílio para o professor. Essa atitude remete à Alícia Fernández na obra “O Saber em Jogo”.

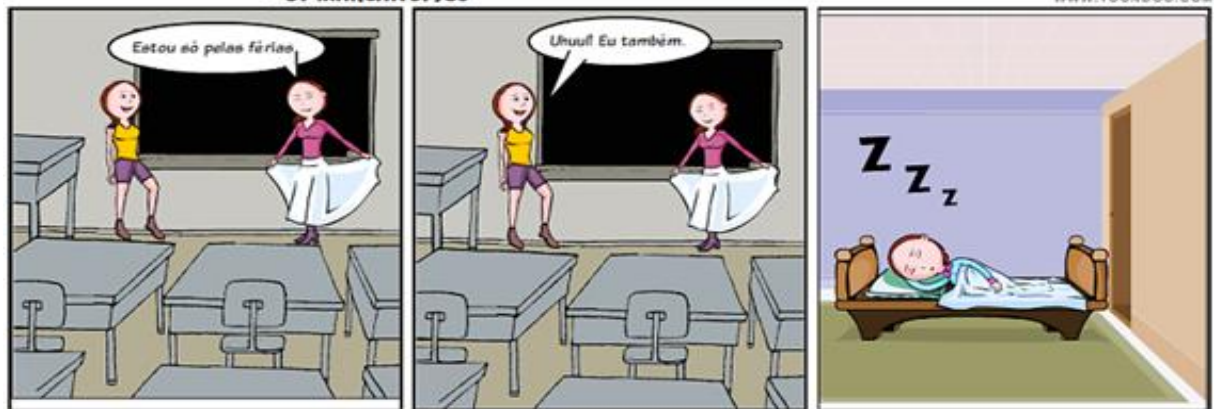
Entre o ensinante e o aprendente abre-se um campo de diferenças onde se situa o prazer de aprender. O ensinante entrega algo, mas para poder apropriar-se daquilo o aprendente necessita inventá-lo de novo. É uma experiência de alegria, que facilita ou perturba, conforme se posiciona o ensinante (FERNÁNDEZ, pág. 29).

As duas primeiras aulas foram muito divertidas, houve muita interação, os alunos partilhavam suas descobertas. Toda a parte visual, produzida foram salvas pelos alunos.

Na terceira aula, iniciaram a produção das HQs. Houve temas relacionados a política, à saúde pública, natal, lazer, férias, ficção, cotidiano. Alguns exemplos abaixo.



- BY MARLIHFS1923



- BY MARLIHFS1923



11

Observou-se que os alunos buscaram temas relacionados a uma experiência ou interesse pessoal. A escolha dos temas acima é justificada pelo pensamento de Coll, Monereo e seus colaboradores (2010):

A tecnologia contribui para orientar o desenvolvimento humano, pois opera na zona do desenvolvimento proximal de cada indivíduo por meio da internalização das habilidades cognitivas requeridas pelos sistemas de ferramentas correspondentes a cada momento histórico. Assim, cada cultura se caracteriza por gerar contextos de atividade mediados por sistemas de ferramentas, os quais promovem práticas que supõe maneiras particulares de pensar e de organizar a mente (COLL, MONEREO et al, 2010, pág. 51).

Após as aulas o professor e os alunos olhavam em suas casas as produções. O professor anotava a sequência das ideias e o entendimento geral do texto, para depois passar para os alunos na aula seguinte. Alguns grupos se preocuparam em realizar a parte visual das HQs, observando uma sequência dos fatos, depois foram acrescentando os balões

com as falas. Outros realizavam a parte visual e escrita. Todos os grupos se preocuparam com a parte visual e a sequência lógica da narração, a história em si. Depois que realizaram essas duas partes, foi sugerido que os grupos lessem a produção dos colegas com o objetivo de entender a produção dos colegas. Caso houvesse dificuldade de entendimento, era porque faltava-lhe algo, como pontuação, ortografia, alguma imagem, etc. Em nenhuma hipótese era para julgar o trabalho do colega. E sim, auxiliá-los sugerindo modificações.

Essa atividade facilitou a leitura e a escrita, pois sem perceber o colega interpreta e busca as causas da dificuldade ou não entendimento. Conforme, afirma Groensteen (apud Vergueiro; Santos pág. 85).

“É nas articulações internas em elos de imagens que se fixa o sentido, jogando o texto, por este ângulo, frequentemente, apenas um papel complementar”. É necessário, portanto, identificar os tipos de balões (de fala, de pensamento etc.), as metáforas visuais (lâmpada acesa sobre a cabeça quando o personagem tem uma ideia, estrelas indicando dor etc.) ou as onomatopeias (representações de sons: explosão, tapa etc.) (GROENSTEEN, 2004, pag.44).

Após este trabalho, as HQs ainda apresentavam problemas na escrita e sinais gráficos (acentuação, pontuação). Então a turma voltou para o computador, os componentes do grupo liam as falas de cada personagem e do narrador. Com isso, houve a percepção dos problemas de pontuação, sequência e ortografia. Esta última foi a que menos teve problemas porque, como era em grupo, um colega auxiliava o outro.

9. Considerações finais

As interações aqui descritas mostram que as dificuldades de aprendizagem dos alunos em relação a leitura e a escrita podem ser consequências de uma equivocada metodologia proposta pelo professor, logo entram na categoria de fracasso escolar. Ao propor a leitura e escrita de textos que não estão de acordo com os interesses dos alunos, causando uma desmotivação geral, produzem alunos com dificuldades de aprendizagem em diversos conteúdos. Assim, uma metodologia equivocada remete ao fracasso escolar.

Alícia Fernández (2009) alerta que, muitas vezes, o que é percebido como dificuldades de aprendizagem é o fracasso da própria escola. “O sujeito que não aprende não realiza nenhuma das funções sociais da educação, acusando, sem dúvida, o fracasso dela, mas sucumbindo a esse fracasso”. (Alícia,2009, pag. 23)

Um aluno que apresente dificuldades da leitura e escrita está fadado à alienação social, pois terá dificuldades para ler os “textos” do cotidiano e também para expressar suas ideias, ou as fará sem sucesso de ser ouvido.

Outro fator que deve ser considerado é a necessidade de se trabalhar com as TCIs não só nas escolas, mas também estender as atividades virtuais para casa, onde o aluno possa interagir com os colegas, professores e “navegar” com o intuito de se informar e de aprender. Conforme afirma Coll et al (2010), é preciso que o professor saiba de onde deve partir e onde deseja chegar, ou seja, o diagnóstico deve ser preciso para conhecer a realidade social e educacional de seus alunos.

As TCIs em geral, e a internet em particular, proporcionam uma excelente oportunidade para se saltar em direção a uma educação de mais qualidade baseada em princípio de igualdade e solidariedade. Contudo, se esse salto não for bem-dimensionado, se não partirmos das diferentes realidades sociais e educacionais, com suas conquistas e carências, podendo acabar dando um salto no vazio e o avanço educacional esperado pode acabar não passando de mais uma operação econômica e social (COLL et al, 2010, pag. 43).

É incontestável que as TCIs e a internet estão presente na vida da população e podem ter a finalidade de facilitar e agilizar a comunicação e a informação, portanto o ambiente escolar não pode e não deve protelar essa necessidade social. Em relação às dificuldades na leitura e escrita, as TCIs podem agregar valores no sentido de facilitar o acesso e torná-las prazerosa, produtiva e educativa.

Referências

AXT, Margarete et al. **Tecnologias Digitais na educação: Tendências.** Artigo de periódico. Educar em revista. Curitiba. Nesp (2003), p. 237-264

Acesso em 11/01/16. Disponível em: <http://www.scielo.org/php/index.php>

ARAÚJO, Júlio César Rosa de; SANTOS, Leonel Andrade dos. **"HQs digitais e o aprimoramento das capacidades de linguagem."** *Eutomia* 1.14 (2015): 187-206.

Acesso em 11/01/16. Disponível em: <http://www.repositorios.ufpe.br/revistas/index.php/EUTOMIA/article/view/582>

CARVALHO, Verônica.
TutorialToondoo. http://www.gestoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/toondoo_tutorial.pdf

Acesso em 23/11/15. Disponível em: http://www.gestoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/toondoo_tutorial.pdf

FERNANDEZ, Alicia. **Os idiomas do aprendente.** Artmed Editora, 2009.

AXT, Margarete e MARASCHIN, Cleci. **"Acoplamento tecnológico e cognição." Sala de aula e tecnologias.** São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo (2005): 39-51.

Acesso em 25/01/16. Disponível em: http://www.ufrgs.br/lelic/files_gerenciar_de_arquivos/artigo/2005/56/1378917977capitulo_livro_acoplamento_tecnologico_e_cognicao.pdf

COLL, César; MONEREO, Carlos. **Psicologia da educação virtual: Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação.** Artmed, Porto Alegre, 2010.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vigotski: a relevância do social.** Summus Editorial, 2015.

Acesso em 28/01/16. Disponível em: <http://www.gruposummus.com.br/indice/11036.pdf>

PIAGET, Jean. **O Nascimento da inteligência na criança.** Editora Zahar, Rio de Janeiro, 1975.

KRENING, Thiago da Silva et al. "**Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital.**" Nona Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos 4.2 (2015): 35-44.

Acesso em 28/01/16. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/169/170>

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. "**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PROCESSO DE APRENDIZADO: da teoria à prática/comics in the learning process: from theory to practice.**" *Eccos* 27 (2012): 81.

Acesso em 28/01/2016. Disponível em:

<http://crawl.prod.proquest.com.s3.amazonaws.com/fpcache/a282f2ffd9d913d879b788503dcdd663.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJF7V7KNV2KKY2NUQ&Expires=1463104693&Signature=u1HkzhLHq19kgiYn16>

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.** Editora contexto, 2009.

Acesso em 11/01/16. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=c9FnAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=RAMOS,+PARA.+A+leitura+dos+quadrinhos.+S%C3%A3o+Paulo:+Contexto,+2009&ots=mYM2WUdQeA&sig=OInhnpXGy6wVIMDJs_3HiwVH9eA#v=onepage&q=RAMOS%2C%20PARA.%20A%20leitura%20dos%20quadrinhos.%20S%C3%A3o%20Paulo%3A%20Contexto%2C%202009&f=f