



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO – CCAE
CAMPUS IV- MAMANGUAPE
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS – PROFLETRAS

MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA

PRODUÇÃO DE TEXTO NO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PROPOSTA
MEDIADA PELA FERRAMENTA *HAGÁQUÊ*

MAMANGUAPE – PB

2018

MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA

PRODUÇÃO DE TEXTO NO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PROPOSTA
MEDIADA PELA FERRAMENTA *HAGÁQUÊ*

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, da Universidade Federal da Paraíba como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: Linguagens e Letramentos.

Orientador (a): Profa. Dra. Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti

MAMANGUAPE – PB

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

048p Oliveira, Maria De Fátima de.
Produção de texto no ensino fundamental: uma proposta
mediada pela ferramenta haqâquê / Maria De Fátima de
Oliveira. - Mamanguape, 2018.
121 f. : il.

Orientação: Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCAEE.

1. Histórias em quadrinhos - Produção. 2. Habilidades
de escrita - Alunos. 3. Letramento digital. I.
Cavalcanti, Marineuma de Oliveira Costa. II. Título.

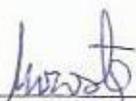
UFPB/BC

MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA

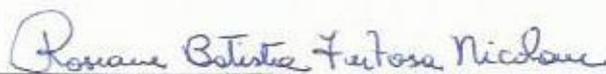
**PRODUÇÃO DE TEXTO NO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA
PROPOSTA MEDIADA PELA FERRAMENTA HAGÁQUÊ**

BANCA EXAMINADORA

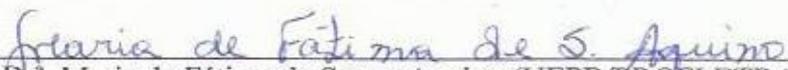
DATA DE APROVAÇÃO: 27 / 02 / 2018



Prof.^ª. Dr.^ª. Marineuma de Oliveira Cavalcanti (UEPB/PROFLETRAS)
Orientadora



Prof.^ª. Dr.^ª. Roseane Batista Feitosa Nicolau (UEPB/PROFLETRAS)
Examinadora



Prof.^ª. Dr.^ª. Maria de Fátima de Souza Aquino (UEPB/PROFLETRAS)
Examinadora

MAMANGUAPE – PB

2018

Aos meus pais, Manoel (*in memoriam*) e Severina que sempre me apoiaram em minhas escolhas e decisões, às minhas irmãs e minha filha pelo carinho e pelas palavras de incentivo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter cuidado de mim, concedido-me forças para continuar, mesmo em meio as dores e aflições que vivenciei durante esta trajetória.

Ao meu pai, Manoel (*in memoriam*), homem de poucas palavras, mas seus gestos e atitudes sempre demonstraram amor, cuidado e orgulho pelas filhas, sempre presente em nossas vidas e, embora não esteja mais entre nós, estará feliz por mim, onde quer que esteja.

A minha mãe, pelo amor e carinho para comigo, sempre preocupada em saber se eu tinha chegado bem na universidade.

A minha filha, pelo carinho, paciência e compreensão pelas minhas ausências e pelas palavras de incentivo e encorajamento para que eu prosseguisse firme e forte.

Às minhas irmãs, Tânia e Nana pelo companheirismo em todos os momentos.

Às minhas amigas, Ana Rita, Denise, Maria José, Giordânia, Emanuelle, Adivânia e seu esposo Anielton, pela torcida e pelo incentivo nas horas de aflição.

À minha orientadora, Professora Dra. Marineuma de Oliveira Cavalcanti pela compreensão e competência com que me orientou na realização deste trabalho.

Às Professoras Doutoras, Laurênia Souto Sales e Roseane Nicolau, pelas generosas e relevantes contribuições apresentadas no exame de qualificação.

Aos professores e professoras do Mestrado PROFLETRAS, da Universidade Federal da Paraíba – Campus IV, pelos conhecimentos adquiridos, que serão essenciais para minha formação acadêmica e minha prática docente.

Aos amigos e amigas da turma maravilhosa do PROFLETRAS, pelo companheirismo, socialização das experiências e conhecimentos compartilhados durante as aulas.

Aos alunos, pela participação e empenho na realização das atividades propostas nesta pesquisa.

Aos pais dos alunos pela colaboração e autorização dada aos filhos para participar desta pesquisa.

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Ministério da Educação), pelo incentivo e investimento à qualificação de professores, visando a melhoria da educação nas escolas públicas.

A todos que de forma direta ou indireta contribuíram e me apoiaram nessa caminhada.

RESUMO

Modelos de produção de texto, associados às novas tecnologias, estão presentes nas mais variadas atividades do cotidiano, desde uma simples mensagem no celular a uma publicação de artigos acadêmicos. Devido a essa gama de informações, o trabalho com as produções textuais tem se tornado um desafio constante para os professores de Língua Portuguesa. Dessa forma, por meio de uma abordagem qualitativa, com caráter descritivo e intervencionista, também classificado como pesquisa-ação, este estudo objetivou descrever e analisar o processo de produção de histórias em quadrinhos, a partir de um roteiro orientador, mediado pela ferramenta *hagáquê*, contribuindo para o desenvolvimento da habilidade da escrita dos alunos, bem como proporcionando o letramento digital dos educandos do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Santa Rita, PB. Para fundamentar nosso estudo, utilizamos, como norteadores teóricos, os estudos sobre o gênero discursivo história em quadrinhos, Vergueiro (2014), Mendonça (2006) e Ramos (2016). No tocante ao roteiro orientador no processo de ensino e aprendizagem da escrita, para a elaboração dos textos, realizado nas oficinas, nos embasamos em Passarelli (2012; 2004), além das contribuições de Antunes (2003; 2010). A análise realizada teve como corpus a produção textual dos alunos participantes nesta pesquisa e, para essa finalidade, as histórias produzidas foram comparadas em sua versão inicial e em sua versão final, posterior à etapa da revisão e reescrita. Como resultados, obtivemos avanços significativos por parte dos discentes, não tão somente no âmbito da escrita, mas adentrando ao letramento digital, assim como o aumento no interesse da leitura do gênero, uma vez que a demanda das atividades de leitura e de escrita são necessárias ao efetivo exercício da cidadania.

Palavras-chave: Produção de texto, Letramento digital, Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

Samples for text production related to the new technologies are present in various daily activities, ranging from a simple text message on a cell phone to publications of academic articles. Due to this wide range of information, working with text productions has become a constant challenge to Portuguese teachers. Therefore, through a qualitative, descriptive and interventionist approach, which is also classified as action-research, this study aimed at describing and analyzing the process of storytelling in comic frame, starting from a guiding script, mediated by the *hagáquê* tool, which contributes to the development of the students' writing skills, and enables the digital literacy acquisition of the learners in the fifth grade at a Municipal Primary School in the city of Santa Rita, PB. In order to underpin our study, we used the studies on the discursive genre of comics Vergueiro (2014), Mendonça (2006), and Ramos (2016) as theoretical supports. With respect to the guiding script of the teaching learning process of writing for the text productions in the workshops, we based our study on Passarelli (2012; 2004), as well as the contributions of Antunes (2003; 2010). The corpus of the present analysis was the textual production of the students who took part of this research and, for this purpose, the produced comics were compared in terms of an initial version and a final version, after the review and rewriting stage. As a result, we obtained significant progress from the learners, not only in terms of their writing abilities but also concerning digital literacy acquisition, as well as an increase in their interest in reading the comic genre, considering the fact that the demand for reading and writing skills are necessary to the effective exercise of citizenship.

Keywords: Text production, Digital literacy acquisition, Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Área de trabalho do <i>software hagáquê</i>	21
Figura 2: Processo de inserção do texto e do cenário na ferramenta.....	22
Figura 3: Processo de importação de figuras.	22
Figura 4: Quadro de roteiro para produzir textos.	33
Figura 5: Ícones de inserção disponíveis na ferramenta.	47
Figura 6: Ícones da barra de ferramenta.	47
Figura 7: Capa da HQ.	51

LISTA DE SIGLAS

AEE Atendimento Educacional Especializado

HQ História em quadrinhos

PB Paraíba

PCN Parâmetros Curriculares Nacionais

PNBE Programa Nacional Biblioteca da Escola

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: LETRAMENTO DIGITAL	15
1.1. Letramento Digital: uma demanda social	15
1.2. Tecnologias na Educação	17
1.3. Ensino híbrido: as tecnologias digitais na promoção do ensino.....	19
1.4. Descrevendo o <i>software hagáquê</i>	21
2. A ESCRITA MEDIADA PELAS TECNOLOGIAS: PRODUÇÃO DO GÊNERO HQ	24
2.1. A Escrita no contexto das tecnologias digitais.....	24
2.2. Histórias em quadrinhos: um gênero culturalmente híbrido	26
2.3. Multimodalidade: aspectos do gênero HQ	28
2.4. Uso dos quadrinhos na sala de aula: produção de texto	30
2.4.1. Os quadrinhos na escola: reconhecido pela Legislação Oficial.....	31
2.5. Um roteiro para produção das histórias em quadrinhos	32
3. PERCURSO METODOLÓGICO	36
3.1. Contextualização da pesquisa	36
3.1.1. Os sujeitos envolvidos na pesquisa	37
3.2. Procedimentos para a aplicação da proposta de produção do gênero HQ através da ferramenta <i>hagáquê</i>	38
4. ANÁLISE DOS DADOS: DO ROTEIRO À PRODUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	53
4.1. HQ em sua versão inicial e sua versão final: uma análise comparativa	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
REFERÊNCIAS	103
APÊNDICES	105
ANEXOS	116

INTRODUÇÃO

As práticas de ler e escrever, conforme Barros (2012), são essenciais em nossas vidas para o exercício e fortalecimento da cidadania. Haja vista a relevância desses aspectos das práticas do letramento, é necessário que essas atividades de leitura e de escrita sejam desenvolvidas, cotidianamente, de acordo com as situações sociocomunicativas e o contexto sócio-histórico no qual estamos inseridos. Diante dessas necessidades e das mudanças nas formas de aquisição dessas habilidades frente às tecnologias digitais, é salutar que nós, professores de Língua Portuguesa, adotemos estratégias afirmativas que proporcionem a hibridização entre as tecnologias e a prática de ler e de escrever.

Esses novos modelos de produção de texto, associados às novas tecnologias, estão presentes nas mais variadas atividades do cotidiano, desde uma simples mensagem no celular a uma publicação de artigos acadêmicos, e, devido a essa gama de informações, o trabalho com as produções textuais tem se tornado um desafio para os professores de Língua Portuguesa. É fato que as formas de ler e de escrever mudaram, pois estão em contínuo processo de atualização no percurso do tempo, motivadas por práticas discursivas e fatores sócio-históricos, bem como pelas tecnologias emergentes.

Diante dessa realidade, a inserção das novas linguagens tecnológicas, através das ferramentas digitais de ensino em sala de aula, bem como práticas pedagógicas que conduzam os discentes a caminhos que os levem a aprender de forma autônoma, devem-se fazer presentes na sala de aula, considerando as práticas sociais no uso da leitura e da escrita, ambas de forma híbrida e interativa.

Para que isso ocorra de maneira efetiva na escola, faz-se necessário um esforço significativo dos envolvidos, no sentido de adotar estratégias afirmativas, bem como melhorar o desempenho dos discentes, acerca da produção de texto. Ademais, é preciso, também, ampliar seus conhecimentos sobre letramento digital para que não fiquem à margem do exercício efetivo de sua cidadania, como aponta os autores Palfrey e Gasser (2011, p. 227), ao dizerem que “as escolas precisam adotar estratégias afirmativas para ensinar as crianças, que do contrário ficarão para trás no mundo digital e impedidos de atuar efetivamente dentro dele”.

Levando em consideração as mais variadas práticas de linguagem emergentes nas tecnologias digitais, a produção de textos orais e escritos na escola exige do professor de Língua Portuguesa novas formas de lecionar. Além disso, demanda uma busca constante de

recursos e meios para facilitar a aprendizagem, tal como se apropriar dessas tecnologias, a fim de oferecer aos alunos atividades desafiadoras, significativas e criativas.

É nesse contexto de transformação das produções de textos que encontramos o seguinte problema: Como a produção de histórias em quadrinhos pode contribuir para desenvolver o processo de produção textual dos alunos?

Diante desse questionamento, partimos das hipóteses de que a ferramenta *hagáquê*, como objeto de aprendizagem, permite a criação de história em quadrinhos digital, proporcionando, de forma lúdica e interativa, o desenvolvimento da habilidade da escrita, bem como o letramento digital dos discentes; o uso da ferramenta pode ainda proporcionar a motivação para a aprendizagem. Isso se torna prazeroso, uma vez que os alunos estarão em sua zona de conforto, escrevendo textos que descrevam sua realidade, a partir do seu contexto social.

Dessa forma, pretendemos tornar a prática de produção de texto, em especial do gênero quadrinhos, uma atividade significativa e prazerosa para que alunos do 5º ano do ensino fundamental possam interagir uns com os outros, a partir de temas elencados por eles, a fim de valorizar a comunidade na qual estão inseridos. Para tal, utilizamos, como norteador para a produção da HQ da nossa pesquisa, os estudos de Passarelli (2012) sobre o roteiro para escrita de textos.

O roteiro supracitado propõe etapas, para o trabalho com a escrita, desenvolvidas de forma gradativa. Além de proporcionar um ensino de forma lúdica, leva o estudante a falar de suas vivências e de temas do seu interesse, como também não perde de vista a função comunicativa e interacional da linguagem. Dessa forma, escolhemos este gênero porque o uso das histórias em quadrinhos, em sala de aula, segundo Vergueiro (2014), torna o processo de ensino-aprendizagem mais agradável, pois serve de apoio ao tratamento de temas escolares de forma lúdica, podendo atender às diversas disciplinas, no cumprimento de metas e objetivos.

Para tanto, a proposta aqui apresentada justifica-se pela relevância em corroborar com o ensino e a aprendizagem em experiências de produção textual e letramento digital, com a utilização e as contribuições do *software hagáquê*. No momento histórico e social em que vivemos, há um grande contato por parte dos discentes com textos na modalidade digital, além da responsabilidade que a escola tem de contribuir para a inclusão e o letramento digital, como uma instituição formadora.

Assim, elencamos, como objetivo principal, descrever e analisar o processo de produção de histórias em quadrinhos, a partir de um roteiro, mediada pela ferramenta *hagaquê*, desenvolvido com discente do 5º ano do Ensino Fundamental, de modo que a

construção dos textos leve em consideração a realidade dos discentes e da comunidade. Para atingir nosso objetivo principal, elencamos os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver um projeto de produção textual de história em quadrinhos, a partir de um roteiro orientador mediada pela ferramenta *hagáquê*;
- Avaliar o processo da leitura e da escrita dos alunos durante o processo de produção das HQ;
- Analisar a produção do gênero HQ, na versão inicial e final.

Quanto aos procedimentos metodológicos desta pesquisa, podemos classificá-la como de uma abordagem qualitativa, com caráter descritivo e intervencionista, também classificado como pesquisa-ação, que, de acordo com o pensamento de Engel (2000), surgiu da necessidade de superar a lacuna entre teoria e prática. Segundo esse autor, uma das características deste tipo de pesquisa é que, através dela, procura-se intervir na prática, de modo inovador, e, ainda, a define como a união da teoria à prática.

Esclarecemos que a pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, preservando o sigilo da identidade dos participantes que tiveram o termo de consentimento assinado pelos pais, haja vista que os discentes envolvidos estão na faixa etária entre dez e doze anos de idade.

Nosso trabalho organiza-se, além de contar com esta introdução, em quatro capítulos, assim estruturados: no primeiro, abordamos algumas considerações referentes às tecnologias e a sua contribuição no contexto educacional, bem como algumas abordagens acerca do letramento digital, tendo em vista as diferentes formas de práticas letradas vigentes na sociedade contemporânea, as quais são consideradas uma demanda social na atualidade. Tecemos, ainda, algumas considerações sobre o ensino híbrido e o uso das tecnologias digitais, no contexto escolar e, por fim, descrevemos o *software hagáquê*, ferramenta educacional utilizada para produção de HQ digital.

No segundo capítulo, tratamos da escrita frente às tecnologias, assim como a contribuição das mesmas para o ensino. Apresentamos uma abordagem, de forma sucinta, sobre os gêneros discursivos, o gênero HQ, baseada nos estudos de Vergueiro (2014), Mendonça (2006) e Ramos (2016), assim como seu aspecto multimodal e o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula, bem como sua oficialização na legislação. Na sequência, apresentamos o roteiro orientador para a escrita das histórias em quadrinhos, a partir dos estudos de Passarelli (2012;2004).

No capítulo 3, discorremos sobre o trajeto metodológico da pesquisa, apresentamos a contextualização escolar, os sujeitos envolvidos na pesquisa e realizamos a descrição das oficinas desenvolvidas, bem como os procedimentos da proposta de produção do gênero HQ na ferramenta *hagáquê*.

No quarto capítulo, apresentamos a análise dos dados da nossa pesquisa, que foi constituído por uma amostragem de 06 textos, produzidos pelos alunos participantes da pesquisa.

No último capítulo, tecemos as considerações finais, comentando sobre os resultados obtidos após a proposta de intervenção e reflexões acerca das contribuições para o desenvolvimento da habilidade da escrita dos discentes que participaram desta pesquisa.

1. O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: LETRAMENTO DIGITAL

Neste capítulo, abordaremos algumas considerações referentes às tecnologias e a sua contribuição no contexto educacional, bem como algumas abordagens acerca do letramento digital, tendo em vista as diferentes formas de práticas letradas vigentes, as quais são consideradas uma demanda social na atualidade. Teceremos, ainda, algumas considerações sobre o ensino híbrido e o uso das tecnologias digitais no contexto escolar e, por fim, descreveremos o *software* *hagáquê*, ferramenta educacional utilizada para produção de HQ digital.

1.1. Letramento Digital: uma demanda social

O conceito de letramento engloba diferentes formas de práticas letradas, vigentes na sociedade contemporânea. De acordo com o CEALE¹, letramento digital diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais. Ou seja, é a utilização de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como: celulares e *tablets* ou em plataformas como e-mails, redes sociais na web, *moodle*, entre outras.

Portanto, ser letrado digital demanda saber se comunicar em diferentes situações, com propósitos variados, nesses ambientes, para fins pessoais ou profissionais, como explica Xavier (2002, p. 2):

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital.

Segundo Soares (2002, p. 151), letramento digital é entendido como “certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam das tecnologias”. Para Ribeiro (2016, p. 163), letramento digital deve ser pensado como um aprendizado inserido nos “letramentos digitais”, uma vez que envolve várias práticas sociais e concepções para se realizar atividades no ciberespaço. Buzato (2006, p. 9) corrobora com o conceito plural para letramento digital, definindo-o como:

¹ Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE), Faculdade de Educação da UFMG.

Conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se apoiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente.

A partir dessas definições acerca do letramento digital, percebemos que este se realiza pelo uso das tecnologias e pelo desempenho das habilidades nos diversos setores educacionais e profissionais. Assim como a escrita, o letramento digital faz-se necessário para a sobrevivência, para se fazer cidadão da sociedade, através dos processos digitais.

Pensando em oportunizar procedimentos didáticos que propiciem o letramento digital, é importante que o professor planeje, adequadamente, como realizar atividades mediadas pelas tecnologias, a fim de contribuir para o desempenho dos alunos na abordagem da dimensão social, extrapolando os limites da sala de aula.

Cabe ainda ao docente, quando utilizar as ferramentas digitais, possibilitar aos aprendizes o contato com as mesmas. Dessa forma, as aulas se tornarão mais atrativas e prazerosas, como bem afirma Xavier (2006, p. 02):

Lidar com essa nova mídia, conhecer e interagir com pessoas em diferentes pontos do planeta, sem dúvida, tem sido muito mais fascinante que ir à escola e esquentar as carteiras para ouvir o professor monotonicamente falar sozinho o tempo em que lá permanecem.

A escola, como principal agente de letramento, não pode deixar de evidenciar os contextos digitais presentes na vida dos alunos e da sociedade. Para tanto, existe a necessidade de potencializar os conhecimentos adquiridos pelos discentes, proporcionando o manuseio das tecnologias digitais, para o exercício da sua cidadania.

Tendo em vista o desenvolvimento dessas novas tecnologias em sala de aula, devemos ter a consciência de que o nosso aluno não é uma folha em branco em que podemos escrever uma história, e/ou depositar informações e saberes. É imprescindível a coexistência da troca de informações, uma vez que, atualmente, a maioria dos alunos está utilizando alguma ferramenta tecnológica, seja na escola, em casa ou na rua.

É necessário mesclar esses saberes, associar o ensinar e o aprender, o intencional e o espontâneo, o individual e o coletivo, o texto escrito e o texto oral, de forma híbrida, promovendo aprendizagem mediada pelas tecnologias digitais.

1.2. Tecnologias na Educação

Os educandos da atual geração digital estão acostumados aos mais variados estímulos tecnológicos disponibilizados pela internet e a percepção da informação de modo mais visual e auditiva em relação à escrita de textos. Diante dessa constatação, professores e profissionais da educação são provocados pelas tecnologias digitais, presentes no cotidiano dos alunos e da sociedade, a reelaborar e recriar sua forma de mediar o ensino e a aprendizagem.

Nesse contexto, ocorrem constantes modificações na sociedade relacionadas à aquisição e à comercialização dos produtos, à interação e diversão, ao aprendizado e ao ensino etc., uma vez que vivemos conectados às tecnologias, e estas, por sua vez, permitem mudanças cada vez mais rápidas nas práticas sociocomunicativas. No entanto, todo esse processo torna-se efêmero e isso nos impulsiona a um constante aprendizado.

Essas possibilidades de acesso às tecnologias trouxeram-nos novos conceitos de vivência, de trabalho, de estudo e de aprendizado. Tradicionalmente, a aprendizagem era exclusivamente da escola, os conhecimentos teóricos eram apresentados, progressivamente, aos discentes e, para acessá-los, o espaço e o tempo eram determinados. Como bem explica Kenski (2012, p.30):

“Ir à escola” representava um movimento, um deslocamento até a instituição designada para a tarefa de ensinar e aprender. “O tempo da escola” também determinado, era considerado como o tempo diário que, tradicionalmente, o homem dedicava à sua aprendizagem sistematizada. (destaque da autora)

Hoje, com o advento da internet e das tecnologias digitais, tornou-se tarefa fácil a obtenção de informação; o aluno nem precisa ir à escola para obtê-las. Porém, o professor é figura indispensável para mediar a interpretação e adequar essas informações ao ensino e a aprendizagem na sala de aula.

Diante dessas transformações tecnológicas atuais, podemos ter acesso às informações e aos conhecimentos sem a obrigatoriedade de deslocamento físico e geográfico, em tempo real, independente do grau de instrução. Nossas crianças e adolescentes nasceram em um mundo digital e enfrentam tais variabilidades e desafios com naturalidade e desenvoltura, o que torna a utilização dos recursos tecnológicos, em sala de aula, algo necessário para formação desses cidadãos no mundo globalizado.

Ao longo dos anos, as tecnologias vão ganhando diferentes funções e significados, que são incorporados às práticas sociais e à vida dos seres humanos, e, por conseguinte, as

tecnologias estão cercadas de formas de exclusão e de inclusão, como aponta Buzato (2006, p. 2):

As novas tecnologias da informação e da comunicação (ou TIC, daqui por diante) estão relacionadas à produção de "desconectados" ou "excluídos", mas também às novas possibilidades de interagir, colaborar, representar, expressar identidades e pesquisar que há bem pouco tempo só existiam para pequenas elites culturais, acadêmicas e econômicas. (destaque do autor)

Para tanto, a escola, enquanto ambiente de formação dessa geração digital, não pode estar aquém ao novo contexto tecnológico, uma vez que a interatividade da informação, cada vez mais veloz, imagética e ubíqua, de certa forma, auxilia na interação, colaboração e expressão de identidades mencionadas por Buzato (2006). A falta de um ensino pautado em novas formas de ler e de escrever impede que os alunos dediquem a atenção desejada ao ensino e a aprendizagem, prevalecendo a ideia de um ensino alicerçado nos modelos tradicionais.

Essa prática se baseia quase que exclusivamente em exposição feita pelo professor e por atividades em livros didáticos e quadros brancos, não havendo, dessa maneira, um aproveitamento produtivo dos recursos digitais.

Essa realidade tecnológica conduz os docentes a um ensino inovador, cada vez mais conectado, voltado para metodologias nas quais a utilização da internet e do computador se faça presente nas escolas e, especificamente, nas salas de aula. Todavia, faz-se necessário um planejamento diferente do habitual para sua prática com fins pedagógicos. A partir desse contexto, Moran (2000) corrobora a necessidade de mudanças frente aos paradigmas convencionais, como o defende a seguir:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode nos ajudar a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender. (MORAN, 2000, p. 63).

Diante desse pensamento e da sociedade atual, a inserção das tecnologias e das ferramentas digitais de ensino, em sala de aula, desafia-nos a desenvolver práticas direcionadas ao letramento digital, que proporcionem aos cidadãos condições para atuar e

participar da nova cultura digital, bem como desenvolver as habilidades que são exigidas para tal.

O desenvolvimento dessas práticas digitais em sala de aula é necessário, haja vista que letramento digital é, hoje, uma demanda social e uma necessidade essencial na realização das práticas sociais como o ato de ler e de escrever. Considerando as novas práticas de leitura e de escrita na contemporaneidade, a escola deve proporcionar uma aprendizagem diferente de épocas anteriores, posto que passamos do sistema pictográfico às mídias eletrônicas, as quais estão inseridas neste processo de ensino diversificado, com diferentes maneiras de construir e de representar o conhecimento.

Lévy (1999, p. 17) patenteia essa nova cultura digital presente na sociedade como cibercultura e a define como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Este, de acordo com o autor, é uma “rede”, novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. Assim, para ser cidadão da cibercultura, o sujeito, como um agente social, precisa ser instruído no uso da tecnologia, ou seja, ser letrado digital.

1.3. Ensino híbrido: as tecnologias digitais na promoção do ensino

As tecnologias, como computadores e *softwares*, quando inseridas no contexto educacional, proporcionam informações a qualquer hora e em qualquer lugar, desde que tenhamos acesso à internet. A partir dessa realidade, as formas de aprender e de ensinar tornaram-se arbitrárias, porque ensinamos e aprendemos a todo o momento, e isso torna a aprendizagem híbrida, como podemos constatar na explicação de Moran (2015, p. 28):

O ensino é híbrido porque todos somos aprendizes e mestres, consumidores e produtores de informação e conhecimento. Passamos, em pouco tempo, de consumidores da grande mídia a “prosumidores” – produtores e consumidores – de múltiplas mídias, plataformas e formatos para acessar informações, publicar nossas histórias, sentimentos, reflexões e visão de mundo. Somos o que escrevemos, o que postamos, o que “curtimos”.

Na educação, podemos constatar uma mistura de componentes, uma hibridização no ensino e a aprendizagem. Quando integramos várias disciplinas na realização de um projeto, incorporamos as tecnologias nas nossas aulas e até mesmo quando solicitamos aos alunos que realizem atividades em sala de aula e/ou em casa, estamos provendo um ensino híbrido.

Ainda, de acordo com Moran (2015), são muitas as questões que impactam o ensino híbrido, o qual não se limita ao “mix” do ensino presencial com o ensino a distância, mas que mostra a fascinação de ensinar e aprender oportunizada pelas tecnologias híbridas que integram as atividades da sala de aula com atividades digitais.

Segundo o autor, necessariamente, não é o professor que vai ensinar algo, pois podemos ser ora aprendizes, ora mestres. O que ocorre é uma colaboração entre aluno e professor. Tomamos como exemplo disso o fato dos nossos alunos estarem inseridos em um mundo digital, que vai além do pouco conhecimento cibernético do seu mestre, havendo, dentro da sala de aula, uma troca de saberes, quebrando as barreiras da hierarquia, nas quais se acreditava que só o professor era o detentor do saber absoluto.

Tomando como referência os autores Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015), é possível encontrar diferentes definições para ensino híbrido, de forma que essas convergem para dois modelos: o presencial, em que o processo ocorre em sala de aula, e o modelo online, que utiliza as tecnologias digitais para promoção do ensino. Porém, os autores consideram os dois ambientes complementares.

Podemos considerar que esses dois ambientes de aprendizagem, a sala de aula tradicional e o espaço virtual, tornam-se gradativamente complementares, isso ocorre porque, além do uso de variadas tecnologias digitais, o indivíduo interage com o grupo, intensificando a troca de experiências que ocorre em um ambiente físico, a escola. (BACICH, TANZI NETO E TREVISANI, 2015, p. 52).

A partir do modelo híbrido de ensino e o uso de computadores e de *softwares* como suporte aos docentes, é possível a inovação de práticas híbridas na sala de aula, de atividades propostas, nas quais coexistam as tecnologias no âmbito escolar. Essas atividades devem ser cotidianas, assim como o ato de ler e de escrever. Não podemos desperdiçar a “proficiência” no uso das tecnologias que a geração digital detém, pois devemos fazer uso destas, de forma relevante, orientando essa habilidade às práticas sociais, combinando-as aos meios físicos e virtuais de aprendizagem. Para tanto, é de fundamental importância o uso de *softwares* adequados para esse fim.

1.4. Descrevendo o *software* *hagáquê*

O *hagáquê* é um *software* utilizado na produção de histórias em quadrinhos que disponibiliza, além dos recursos gráficos próprios do gênero, a socialização das produções na internet, a impressão das mesmas e a inserção de sonorização das onomatopeias.

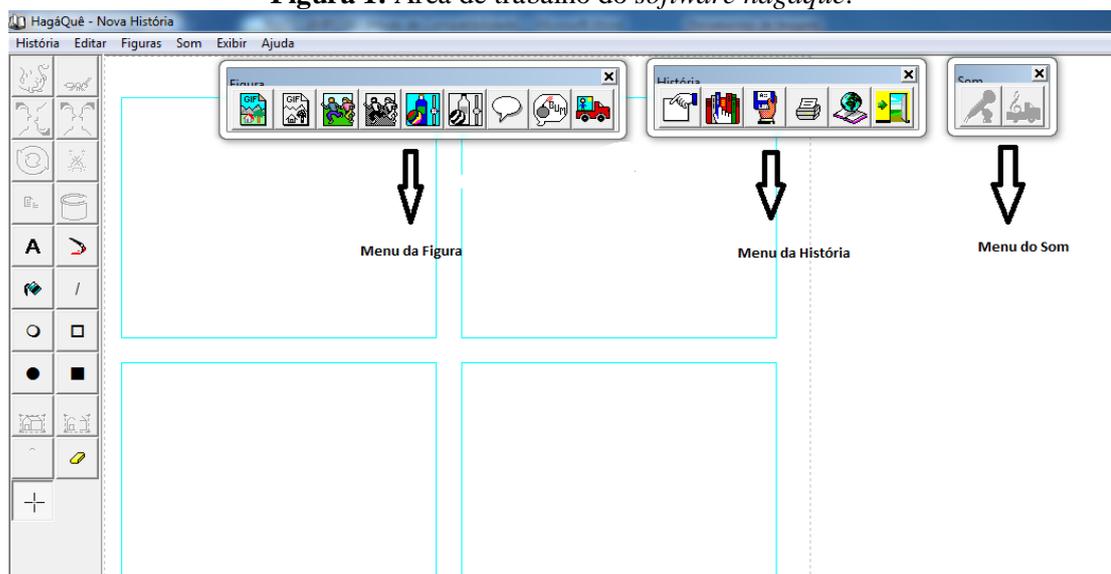
Ao abrir o *hagáquê*, o usuário é direcionado para a criação de uma nova história, porque as barras para configuração das figuras e do som não estão fixas, elas podem ser inseridas na área de trabalho do *software* na posição escolhida pelo editor, seja na parte superior, inferior ou lateral.

Esse aplicativo de fácil acesso e disponível na internet para download gratuito, não exige a criação de conta e não precisa estar conectado à internet para acessá-lo. Uma vez instalado, basta clicar em começar e utilizar as barras de ferramenta para escolher o cenário, inserir personagens, balões, sons e construir uma história em quadrinho.

Além disso, o programa possui um banco de dados com imagens para criação das histórias que podem ser coloridas ou em preto e branco. Essa ferramenta contém ainda os cenários, personagens e objetos, podendo ser coloridos ou não, uma vez que as imagens em preto e branco são oferecidas para que o usuário tenha a oportunidade de colorir suas figuras, conforme sua criatividade.

Podemos entender a descrição do *software* apresentado, a partir da visualização das figuras abaixo. A primeira ilustração nos mostra a área de trabalho para produção das HQs:

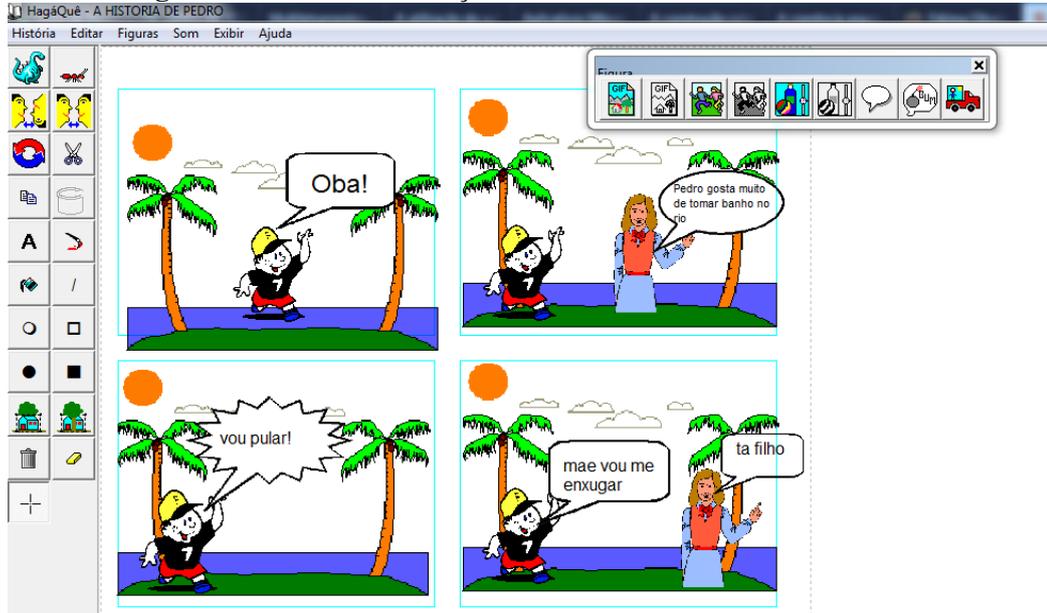
Figura 1: Área de trabalho do *software* *hagáquê*.



Fonte: Adaptado pela autora.

Na Figura 2, podemos visualizar o processo de inserção das figuras, como o cenário, os personagens e objetos, por exemplo, assim como a inserção dos balões e a produção dos textos na ferramenta:

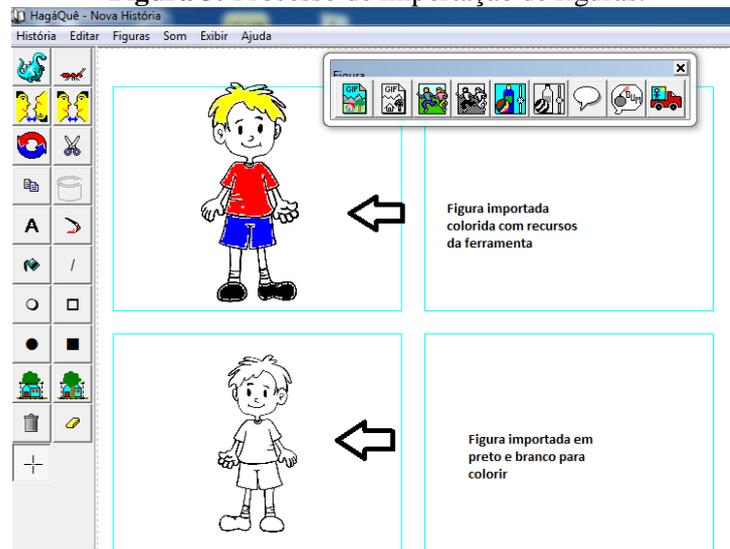
Figura 2: Processo de inserção do texto e do cenário na ferramenta.



Fonte: Adaptado pela autora.

Na Figura 3, a seguir, podemos visualizar como se dá o processo de importação das figuras existentes em arquivos no computador e a opção de colorir as mesmas conforme a criatividade dos produtores.

Figura 3: Processo de importação de figuras.



Fonte: Adaptado pela autora.

O *software* *hagáquê* possibilita, além da inclusão digital, o desenvolvimento de atividades de produção textual, oportunizando aos alunos desenvolver a criatividade, expressar seus pensamentos e divulgar suas produções.

2. A ESCRITA MEDIADA PELAS TECNOLOGIAS: PRODUÇÃO DO GÊNERO HQ

No presente capítulo, trataremos da escrita frente às tecnologias, como *software* *hagáquê*, assim como a contribuição das mesmas para o ensino. Faremos uma abordagem, de forma sucinta, sobre os gêneros discursivos, o gênero HQ, seu aspecto multimodal e o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula, bem como sua oficialização na legislação. Na sequência, apresentaremos o roteiro orientador para a escrita das histórias em quadrinhos.

2.1. A Escrita no contexto das tecnologias digitais

Quando escrevemos, organizamos nossas ideias e nossos pensamentos, através das palavras, frases e textos. De modo geral, obedecemos a uma determinada sequência: o que dizer, para quem, como, com que intencionalidade e com qual finalidade. Para produzir um texto, é preciso utilizar não apenas os conhecimentos linguísticos, mas também os conhecimentos discursivos, enciclopédicos, interacionais, conhecimento de textos, conhecimento de mundo, entre outros, já que os conhecimentos adquiridos, ao longo de nossas vidas, são ativados na efetivação da escrita.

Como enfatizam Koch e Elias (2014, p.37), “em sua atividade, o escritor recorre a conhecimentos armazenados na memória relacionados à língua, ao saber enciclopédico, a práticas interacionais”. Dessa forma, escrever é uma atividade que exige do escritor vários tipos de conhecimentos, necessários para tal. Hoje, a prática da escrita é algo essencial à vida do ser humano, na comunicação, na escola, no trabalho, nas relações sociais e pessoais etc. Por esse motivo, a escrita tornou-se uma atividade relevante e necessária na vida de qualquer indivíduo, não apenas na vida acadêmica ou profissional, mas em nosso cotidiano.

Na realidade, a produção de texto nas escolas tem sido realizada de forma tradicional e mecânica, por parte de professores e alunos, como mero instrumento de avaliação e cumprimento de conteúdo, tornando-se assim uma atividade desinteressante e sem significado para os discentes.

Essa atividade ainda é pouco exercida no ambiente escolar, seja pelas propostas pouco motivadoras, seja por falta de tempo dos docentes, que por sua dupla ou tripla jornada de trabalho, em várias escolas, pouco planejam atividades de produção textual na sala de aula. Assim, os alunos não conseguem perceber como essa prática é necessária para toda a sua vida, diante das práticas sociais, enquanto sujeito participante de uma sociedade.

Estamos inseridos em um contexto no qual a leitura e a escrita se fazem presentes cotidianamente, portanto é necessário ensinar e desenvolver essas práticas de uso para que os alunos dominem a leitura e a escrita e sejam sujeitos letrados, atuantes nas diversas práticas sociais, uma vez que o letramento engloba diferentes formas de letramentos vigentes na sociedade contemporânea. Ao considerarmos essas novas formas de ler e de escrever na contemporaneidade, entendemos que a escola dos dias atuais deve ser desafiadora, haja vista que os indivíduos pensantes constroem conhecimentos que se entrelaçam e se somam.

Sabendo que a aprendizagem ocorre de maneira diferente de épocas anteriores, posto que passamos do sistema pictográfico às mídias eletrônicas, as quais estão inseridas neste processo e no cotidiano dos discentes e docentes, compreendemos que o ensino da leitura e da escrita na escola precisa levar em consideração os novos modelos de produção e circulação dos textos, os quais se apresentam de forma multimodal, envolvendo diversas linguagens, mídias e tecnologias digitais da comunicação, como também novas ferramentas de leitura e de escrita que incluem imagens, som, vídeo e animação que ampliam as possibilidades de processos interativos oferecidos por esses gêneros digitais contemporâneos, multimodais.

Vivemos em uma sociedade na qual as informações são dinâmicas. Portanto, devemos adequar às aulas a essa perspectiva. Os alunos não podem ser mais meros agentes passivos do conhecimento, pois devem contestar, autoavaliar e ler sobre o mundo, com compreensão autônoma, de maneira a se posicionar com criticidade.

Nesse sentido, abraçar o progresso tecnológico, visando ao dialogismo² na produção textual, é significativo e relevante, no campo educacional, pois a tecnologia pode ser útil para integrar tudo que observamos no mundo, contribuindo na construção de novos saberes. De acordo com Coscarelli (2007, p. 39), "o computador pode ser um forte aliado da escola, uma vez que os recursos da informática são muito sedutores, além de imprescindíveis para a formação de um cidadão letrado". No entanto, a utilização efetiva desse recurso tecnológico demanda compreensão acerca da tecnologia para que haja um resultado satisfatório das práticas de escrita que circulam no meio digital.

Assim, esse instrumento auxiliar da aprendizagem deverá ser utilizado para mediação de atividades desenvolvidas no espaço educacional como meio de comunicação e fonte de informação, que ajudará os alunos a responder seus questionamentos, a desenvolver projetos e a confeccionar diversos produtos, e por que não, produzir texto.

² Interação entre os meios tecnológicos e a produção de texto

Na contemporaneidade, a aprendizagem ocorre de maneira diferente de épocas anteriores, posto que as mídias eletrônicas estão inseridas nesse processo, pois vivemos momentos de constantes mudanças, de diferentes maneiras de construir e de representar conhecimento. Nesse contexto, o propósito da utilização de tecnologias é aprender a aprender, é fazer com que os alunos interajam entre si e com a sociedade e se percebam como protagonista do seu aprendizado, reconhecendo sua responsabilidade como ser pensante de uma sociedade plural e diversificada.

Pensando em oportunizar o desenvolvimento da habilidade da escrita e a inserção dos alunos no letramento digital, o ensino em sala de aula e as tecnologias digitais devem se complementar e auxiliar os alunos nesse processo. Para tal, não podemos deixar de fazer algumas considerações sobre a noção dos gêneros discursivos.

2.2. Histórias em quadrinhos: um gênero culturalmente híbrido

Na concepção de Bakhtin (2003), os gêneros discursivos são enunciados relativamente estáveis que são utilizados nos diversos contextos de comunicação. Para esse autor, a diversidade dos gêneros do discurso é infinita, uma vez que são inúmeras as atividades humanas e porque, em cada campo dessas atividades, há diversos gêneros discursivos. Sobre os gêneros discursivos, Cavalcante (2013) os define como sendo padrões sociocomunicativos que se manifestam por meio de textos, de acordo com necessidades enunciativas específicas.

Os gêneros do discurso são de grande importância na comunicação e na produção de texto. Conforme aponta Marcuschi (2008, p. 154), “é impossível não se comunicar verbalmente por algum texto. Isso porque toda a manifestação verbal se dá sempre por meio de textos realizados em algum gênero”. Dessa forma, é consenso, na abordagem da teoria dos gêneros, sobre a qual discorreremos sucintamente, que escrevemos e nos comunicamos por meio dos gêneros discursivos que circulam nas diferentes esferas sociais.

A partir disso, compreendemos que é o objetivo da comunicação e a intenção discursiva que vão definir o gênero na elaboração e no direcionamento do discurso. Os gêneros discursivos resultam mediante propósitos comunicativos, dependendo das práticas sociais, contexto e do entendimento entre os envolvidos no ato comunicativo.

Considerando essas novas formas de produção e de circulação dos textos, as quais se apresentam de forma multimodal, envolvendo diversas linguagens, mídias e tecnologias digitais da comunicação, entendemos que, o gênero HQ, popularmente conhecido e aceito pelos adultos e pelo público jovem, se insere neste contexto. Outrossim, essas novas

ferramentas de leitura e de escrita que incluem imagens, som, vídeo e animação ampliam as possibilidades de processos interativos oferecidos por esses gêneros digitais contemporâneos, modificando o suporte do texto e a maneira de interação, tal qual o gênero desenvolvido neste estudo.

Como constatou Mendonça (2006), em entrevistas realizadas com alunos do Ensino fundamental de escolas públicas e privadas, em termos de materiais de leitura, a preferência do público infanto-juvenil recai sobre as histórias em quadrinhos. “Afirmções do tipo “o jovem não lê” não encontram respaldo empírico, quando se trata de determinados objetos de leitura. É fato incontestável que jovens leitores (e nem tão jovens assim) deleitam-se com as tramas narrativas da quadrinização” (MENDONÇA, 2006, p.194).

Essa preferência do jovem pela leitura de quadrinhos, como explica a autora referida, ocorre pela descontração do gênero gerada pelo uso da figura de linguagem onomatopeia e do humor misturado com a sátira. Além disso, algumas vezes, apresentam temas sociais de maneira descontraída, levando o leitor a refletir sobre os problemas vigentes, sendo esse um ponto crucial para despertar o espírito crítico no aluno.

A definição para histórias em quadrinhos está em seu próprio nome, pois é uma história contada em quadro, de forma híbrida, por meio de textos e imagens. Trata-se de uma narrativa composta de dois sistemas de comunicação distintos, o desenho e o texto, isto é, a linguagem verbal e a não verbal. Segundo Canclini (1997, p. 23), “há gêneros constitucionalmente híbridos, por exemplo, o grafite e os quadrinhos [...] Lugares de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva”.

De acordo com Vergueiro (2014), as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, desde a pré-história, haja vista que o homem primitivo registrava seus feitos, os acontecimentos e sua história, através de desenhos feitos nas paredes das cavernas, para estabelecer comunicação. Esse costume ainda hoje perdura, através das crianças que, muito cedo, transmitem, de forma subjetiva, suas impressões do mundo por desenhos que representam pessoas, objetos, animais, etc. como forma de se expressar e se comunicar.

No entanto, as figuras não foram suficientes para acompanhar o desenvolvimento humano, o que originou a criação dos hieróglifos e, por conseguinte, o advento do alfabeto, que atingiu um grau de comunicação que os desenhos não conseguiam atingir. Entretanto, o acesso à escrita era restrito às camadas privilegiadas, como bem explica Vergueiro (2014, p.9), “o acesso à escrita ocorreu de forma paulatina, atingindo inicialmente apenas as parcelas

mais privilegiadas da população, o que garantiu a permanência da imagem gráfica como elemento essencial de comunicação na história da humanidade”.

Mesmo depois da evolução tipográfica e do surgimento das grandes empresas jornalísticas, os desenhos continuam desempenhando um importante papel na comunicação humana. O que contribuiu para o aparecimento e a permanência das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa até os dias atuais, conforme afirma Vergueiro (2014, p.7):

Sem dúvida, os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular [...] Mesmo com o aparecimento e a concorrência de outros meios de comunicação e entretenimento, cada vez mais abundante [...] não impediram que os quadrinhos continuassem, neste século, a atrair um grande número de fãs.

Ainda de acordo com o autor, a utilização dos quadrinhos com fins pedagógicos se deu na Europa, por volta dos anos setenta e sua inclusão, em materiais didáticos, efetivou-se de forma tímida e restrita. No Brasil, a utilização de histórias em quadrinhos pelos professores e pelos alunos ocorreu em meados dos anos noventa, após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação. A partir dessa apreciação, o gênero HQ começa a se fazer presente nos livros didáticos de quase todas as disciplinas, conforme explica Vergueiro (2014) que é muito comum a publicação de livros didáticos, em praticamente todas as áreas, utilizando as histórias em quadrinhos para transmissão de seus conteúdos.

A história em quadrinhos é um gênero sedutor pela sua linguagem imagética, cores, balões, onomatopeias e seus textos curtos, que contêm humor, informação e reflexão, o que permite ao professor das diversas disciplinas desenvolver trabalhos e discussões que abordem temas específicos das disciplinas, do cotidiano e da comunidade na qual os alunos estão inseridos.

2.3. Multimodalidade: aspectos do gênero HQ

Nossas práticas de leitura e de escrita mudam, de acordo com as necessidades de interagirmos com a sociedade na qual estamos inseridos e, para isso, fazemos uso da linguagem de modos diferentes em função de um contexto social. De acordo com Dionísio (2005), nas situações comunicativas, utilizamos nossos conhecimentos para combinarmos recursos verbais, escritos ou orais, e os recursos visuais, estáticos ou dinâmicos, existentes nas interações comunicativas em que estamos inseridos.

Essa diversidade de combinações existentes nos modos de produção textual dos gêneros textuais seja impresso, seja digital, é chamada de multimodalidade, uma vez que para produção de textos orais ou escritos utilizamos mais de um modo de representação, como afirma Dionísio (2005, p.178):

Ao lermos um texto manuscrito, um texto impresso numa página de revista, ou na tela de um computador, estamos envolvidos numa comunicação multimodal. Conseqüentemente, os gêneros textuais falados e escritos são também multimodais porque, quando falamos ou escrevemos um texto, usamos, no mínimo, dois modos de representação: palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e tipografia, palavras e sorrisos, palavras e animações, etc.

A multimodalidade é uma característica própria das histórias em quadrinhos, pois as palavras, as imagens, os balões de diferentes formatos, assim como a expressividade das personagens são contempladas e congregadas na sua produção textual quando fazemos uso da linguagem verbal e da linguagem não verbal. Esses aspectos multimodais existentes nas HQs permitem aos alunos melhor compreensão e aprendizado do conteúdo abordado, visto que, nas palavras de Dionísio (2005, p. 195), “todo professor tem convicção de que imagens ajudam a aprendizagem, quer seja como recurso para prender a atenção dos alunos, quer seja como portador de informação complementar ao texto verbal”.

Diante dessa harmonia entre imagem e linguagem, estabelecida entre o visual e o escrito existente nos textos multimodais, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos, observa-se que há organização nesses vários modos de elementos que as constituem, a fim de que haja atribuição de sentidos em diferentes contextos, o qual é de fundamental importância em atividades pedagógicas.

Conforme, assevera Mendonça (2006, p. 207), “reconhecer e utilizar histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica parece ser fundamental, numa época em que a imagem e a palavra, cada vez mais, associam-nas para a produção de sentido nos diversos contextos comunicativos”.

Entende-se que a utilização da HQ no contexto escolar propicia aos discentes uma melhor compreensão dos conteúdos bem como uma boa aceitação entre os alunos, devido à característica multimodal do gênero, tanto em atividades de leitura como em atividades de produção textual. Isso ocorre porque a fala e a escrita são multimodais, pois se caracterizam por formas diferentes de construir a informação, apresentando-se em, no mínimo, dois modos de representação, ou seja, com palavras e imagens, gestos e entonação ou na própria escrita se

observarmos a disposição gráfica do texto, seja este na tela de um computador, seja na folha de um livro ou revista.

2.4. Uso dos quadrinhos na sala de aula: produção de texto

Segundo Vergueiro (2014), são vários os motivos que levam o uso das histórias em quadrinhos a obterem êxito nas escolas. Entre as justificativas apresentadas para esse fato, é que os quadrinhos fazem parte do cotidiano do público infanto-juvenil, e esse sente-se motivado para receber os conteúdos das aulas. Além disso, os quadrinhos despertam a curiosidade e desafiam o senso crítico, pois a forte identidade dos educandos com as personagens da cultura de massa são elementos que reforçam a utilização desses no processo de ensino e aprendizagem.

Ainda de acordo com o autor, palavras e imagens juntas ensinam, de forma mais eficiente, pois, na medida em que essa ligação texto e imagem ocorre, verifica-se muito mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra, como acontece nos livros ilustrados, por exemplo, em que a inserção de uma imagem amplia a compreensão do conteúdo por parte dos discentes. Considerando esses aspectos, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas para introdução de temas, para aprofundar conceitos, ilustrar ideias, gerar discussões sobre determinado assunto, entre outros.

Portanto, cabe ao professor, planejar a seleção das histórias em quadrinhos a serem utilizadas na sua sala de aula, desenvolver atividades e estratégias adequadas à realidade da sua turma, levando em consideração o nível de conhecimento e a capacidade de compreensão dos seus alunos. Como bem assevera Vergueiro (2014, p. 27):

Talvez o ponto fundamental dessa seleção esteja ligado à identificação de materiais adequados – tanto em termos de temática como de linguagem utilizada –, à idade e ao desenvolvimento intelectual dos alunos com os quais se deseja trabalhar.

Para tanto, é crucial que o professor, ao utilizar as HQs, tenha familiaridade com o gênero, com a linguagem e com as características do mesmo, a fim de fazer uso dos quadrinhos, de forma adequada e satisfatória, na sala de aula.

2.4.1. Os quadrinhos na escola: reconhecido pela Legislação Oficial

A presença das histórias em quadrinhos no âmbito escolar é tida como proposta de atividades em sala de aula, pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Portuguesa para 1^a a 4^a séries, quando sugere a transmissão de conteúdos transversais por meio do gênero.

Os conteúdos dos temas transversais, assim como as práticas pedagógicas organizadas em função da sua aprendizagem, podem contextualizar significativamente a aprendizagem da língua, fazendo com que o trabalho dos alunos reverta em produções de interesse do convívio escolar e da comunidade. Há inúmeras situações possíveis: produção e distribuição de livros, jornais ou quadrinhos, veiculando informações sobre os temas estudados; murais, seminários, palestras e panfletos de orientação como parte de campanhas para o uso racional dos recursos naturais e para a prevenção de doenças que afetam a comunidade; folhetos instrucionais sobre primeiros socorros; cartazes com os direitos humanos, da criança, do consumidor, etc. (BRASIL, 1997, p. 38)

Em conformidade com o referido PCN, as histórias em quadrinhos encontram-se inseridas na lista dos gêneros discursivos adequados para o trabalho com a linguagem oral e a linguagem escrita, para tanto, menciona que a biblioteca escolar deve dispor de uma variedade de gêneros, entre eles, os quadrinhos devem-se fazer presentes neste acervo, para desenvolvimento de trabalhos pedagógicos com a leitura e com a linguagem escrita.

Corroborando com a presença dos quadrinhos em sala de aula, por meio do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), vários exemplares do gênero são adquiridos e distribuídos nas escolas de ensino fundamental, porém, de forma tímida inicialmente, que de acordo com Vergueiro e Ramos (2015), no ano de 2006, dos 225 títulos selecionados e adquiridos pelo PNBE, apenas 10 eram quadrinhos.

Tendo como objetivo promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência, assim como apoiar as práticas pedagógicas dos professores, o PNBE, enquanto documento oficial, deixa claro a inserção das histórias em quadrinhos em sala de aula.

Apesar disso, Vergueiro e Ramos (2015) apontam que pesquisas realizadas em 196 (cento e noventa e seis) escolas de 08 (oito) Estados brasileiros, por pesquisadores da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, concluíram que os docentes sentem dificuldades em trabalhar os acervos, há falta de formação para transformar as obras em práticas pedagógicas e falta tempo para a realização da leitura dos materiais.

Desse modo, os referidos autores, acreditam que as dificuldades, no tocante à área dos quadrinhos, sejam ainda maiores, e por isso, defendem a necessidade de uma alfabetização na linguagem dos quadrinhos. Discorreremos, agora, sobre o roteiro de escrita para com o gênero HQ.

2.5. Um roteiro para produção das histórias em quadrinhos

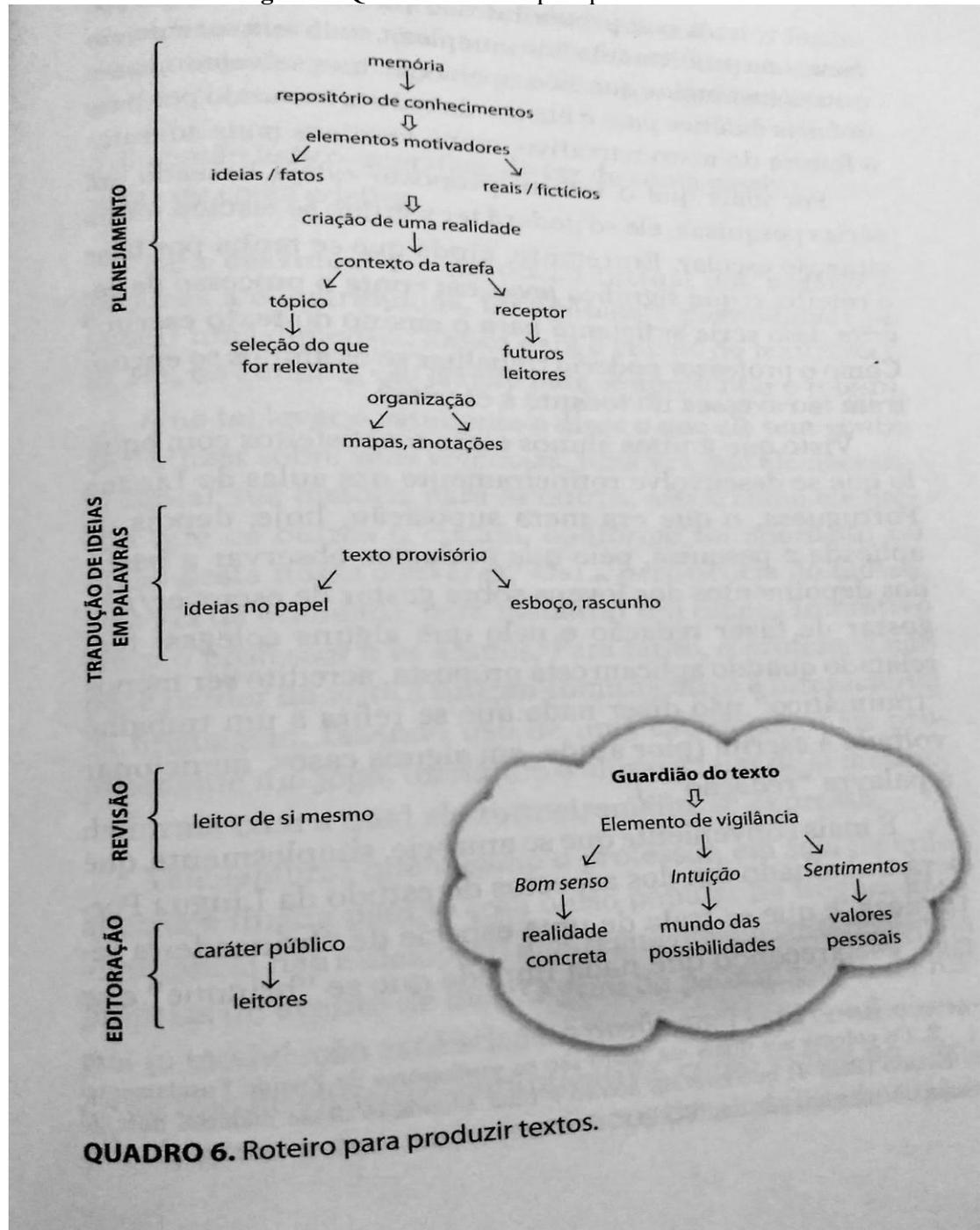
Ao oportunizar o desenvolvimento da habilidade da escrita e a inserção dos alunos no letramento digital, o ensino em sala de aula e as tecnologias digitais devem se complementar e auxiliar os alunos nesse processo.

A produção textual, a partir de um roteiro orientador, proporcionou aos discentes um ensino híbrido (analógico e digital), visto que, em conformidade com Xavier (2006), não há dúvida de que todo ser em formação intelectual, principalmente na adolescência, precisa variar os suportes, ou seja, as superfícies dos objetos de leitura e de escrita, para, dessa forma, ampliar suas experiências, uma vez que nossos aprendizes são privilegiados por viverem esse momento de transição do papel (analógico) para a tela (digital).

De acordo com Meurer (1997), o primeiro procedimento para a produção de um texto acontece a partir de um anseio, uma necessidade, uma motivação espontânea ou imposta, gerada a partir da realidade, da história individual de cada pessoa ou das instituições às quais pertencem, e estas, no que lhes concerne, estão ligadas efetivamente às práticas sociais.

Tendo em vista o desenvolvimento das etapas de nossas atividades, baseadas em um roteiro orientador que direcione um trabalho, o qual proporcione a autonomia e a criatividade dos educandos, mediada pelos recursos das tecnologias digitais, embasamo-nos no roteiro de escrita apresentado por Passarelli (2012), que propõe um roteiro baseado em quatro etapas: planejamento, tradução de ideias em palavras, revisão e editoração. Conforme podemos observar no quadro de roteiro para produzir textos narrativos, elaborado pela autora, o que não impede de ser utilizado como mediador para outras tipologias textuais, de um modo geral.

Figura 4: Quadro de roteiro para produzir textos.



Fonte: PASSARELLI, L. G. *Ensino e correção na produção de textos escolares*. 2012, p. 181.

De acordo com o roteiro citado, na etapa do Planejamento é feita a seleção das informações, fatos e organizações das ideias relevantes sobre o tema para produção do texto. Nesse momento, o escritor lista suas ideias, organiza e seleciona o que é mais relevante, opta por considerar ou excluir informações sobre o assunto.

Vale ressaltar que a etapa do planejamento é pouco utilizada pelos alunos em suas produções de texto, pois consideram perda de tempo, conforme explica Passarelli (2004, p. 90):

A fase do planejamento de uma produção textual é a que, usualmente, os estudantes pouco e nem sempre utilizam. Eles, em geral, ou iniciam a redação logo que recebem o tema, ou aguardam “olhando para o tempo” por alguma inspiração caída de algum lugar.

No entanto, é o que deve ser feito, pois tudo que é planejado nos economiza tempo. Este é o estágio em que o escritor inicia a composição de suas ideias, de forma mental ou escrita, é a busca de informações e organização dessas, elaborando o que dizer e para quem dizer e o porquê, considerando determinado leitor, para dar início ao seu texto.

A segunda etapa, que consiste na tradução das ideias em palavras, é o início da escrita. Refere-se às convenções da língua escrita, de acordo com o que foi pensado no planejamento, é a primeira versão do texto, pois as ideias que se pretendem desenvolver passam para o papel. O texto começa a tomar corpo, porém, de forma provisória, para depois iniciar a etapa da revisão. No entanto, para alguns alunos, essa fase torna-se a primeira, uma vez que não se planeja o que se vai escrever e vão logo escrevendo sem planejar.

O terceiro momento proporciona ao autor rever seu texto, fazer a leitura do que foi produzido, ajustar as palavras, intenções e examinar aspectos da norma culta da língua escrita, vislumbrar o desenvolvimento do que se pretende dizer.

Na fase de revisão, segundo Passarelli (2004), o intuito principal é constatar se as ideias foram expressas de modo organizado, claro e coerente. Nessa etapa, o aluno pode acrescentar, substituir ou retirar sentenças, porque ele passa a ser leitor de si mesmo, evidenciando uma preocupação em adequar seu texto para o leitor. Para tanto, é necessário que o professor promova essa descoberta, instigando o aluno a responsabilizar-se por seu próprio desempenho e sua aprendizagem.

A última etapa, a editoração, é o momento de acabamento do texto, em que o autor torna público o que foi produzido, em função do destinatário e da veiculação, havendo uma socialização da produção e, para tal fim, são necessários alguns cuidados por parte do escritor. Nessa fase, Passarelli (2004) nos alerta para o processo de conscientização do ponto de vista crítico que os alunos devem adquirir para verificar possíveis problemas existentes na escrita de seus textos. Desse modo, a autora sugere um tempo maior entre a revisão e a editoração, a fim de que o escritor possa reler o que já escreveu, de forma crítica, na versão final de sua produção.

Durante o percurso das etapas, um componente se faz presente em todas elas, denominado por Passarelli (2004) como o guardião do texto. Tal elemento perpassa todo o processo de escrita do texto, como forma de orientação ao que o escritor se propôs a escrever. Desse modo, aspectos e experiências sobre a vida do escritor, o bom senso, seus sentimentos e a sua intuição podem interferir durante a escrita e alterar o ponto de vista e o objetivo que se quer alcançar.

A referida autora considera o guardião do texto um componente que está em constante estado de alerta, um elemento de vigilância permanente para verificar se as condições da produção estão sendo satisfatórias ao que se propôs escrever. Conforme alerta Passarelli (2004), a escrita deve ser vista como uma resposta às convenções discursivas decorrentes dos procedimentos de criar e de comunicar conhecimentos, a partir da observação dos contextos, dos mundos em que esse texto desempenha uma atividade comunicativa, uma função social.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Neste capítulo, discorreremos sobre o trajeto metodológico da pesquisa, apresentaremos a contextualização escolar, os sujeitos envolvidos na pesquisa e faremos a descrição das oficinas desenvolvidas, bem como os procedimentos da proposta de produção do gênero HQ na ferramenta *hagáquê*.

3.1. Contextualização da pesquisa

A presente pesquisa, no que se refere aos procedimentos metodológicos, classifica-se como pesquisa-ação, que, segundo Thiollent (2011), no contexto educacional, possibilita condições para produzir informações e conhecimento, de modo mais efetivo, pois promove a participação dos envolvidos na busca de soluções para seus problemas. Sendo assim, formulamos como questão desta pesquisa: Como a produção de histórias em quadrinhos pode contribuir para desenvolver o processo de produção textual dos alunos?

Nesse sentido, Engel (2000) afirma que a pesquisa-ação surgiu da necessidade de superar a lacuna entre teoria e prática. Uma das características deste tipo de pesquisa é que através dela se procura intervir na prática de modo inovador, e a define como a união da teoria à prática.

Dessa forma, nosso contexto metodológico apresenta uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e intervencionista, caracterizando-se em uma pesquisa-ação, que busca, nos estudos sobre as tecnologias, produção de texto na perspectiva sociointeracionista e letramento digital, respaldo para as discussões e ações propostas.

Para a realização desta pesquisa, selecionamos uma Escola de Ensino Fundamental, localizada na zona rural do município de Santa Rita, PB. Essa instituição possui uma clientela muito carente, pois uma parcela da comunidade sobrevive do cultivo de produtos agrícolas; a outra trabalha nas usinas de cana-de-açúcar que se encontram próximas ao distrito de Lerolândia (Usinas Japungu, Jucuípe, etc.). Outra fonte de renda da comunidade é o trabalho no plantio da colheita de coco e de abacaxi. Apesar dessas fontes destacadas, uma parte considerável da população não possui nenhuma fonte de renda formal, ocasionando condições de vida precárias.

A referida instituição atende aos alunos da comunidade, bem como de sítios, fazendas e povoados vizinhos, como Pau-Brasil, Fazenda Capitão, Mangereba, Babilônia, entre outros.

Seu funcionamento ocorre nos três turnos, com nove salas de aula do 1º ao 5º anos, nos horários da manhã, tarde e noite.

A escola, que foi fundada no ano de 1981, atualmente possui 452 (quatrocentos e cinquenta e dois) alunos, sendo assim distribuídos: 205 (duzentos e cinco) no turno matutino; 176 (cento e sessenta e seis) no turno vespertino nas turmas de 1º ao 5º anos; e 71 (setenta e um) alunos em duas turmas no turno da noite, atendendo aos alunos da Educação de Jovens e Adultos – EJA no 1º segmento da 1ª a 4ª séries, (1º e 2º ciclos). Além desse público, a escola atende os alunos com necessidades especiais, portadores de laudos médicos, oferecendo acompanhamento pedagógico individual na sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE.

3.1.1. Os sujeitos envolvidos na pesquisa

A fim de realizarmos a construção do corpus e coleta de dados deste estudo, utilizamos as produções das histórias em quadrinhos realizadas pelos alunos do 5º ano da escola mencionada. A turma selecionada funcionava no turno vespertino, composta de 22 alunos, com faixa etária entre dez e doze anos de idade.

Para a participação dos discentes, exigiu-se a assinatura do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido pelos pais e/ou responsáveis, bem como autorização da gestora escolar. Desse total, quatro alunos não devolveram a autorização assinada. Houve, portanto, a confirmação de 18 participantes.

Durante a coleta de dados, estivemos atentos à melhor forma de selecionar as amostras que seriam analisadas posteriormente, sendo necessário estabelecer critérios para selecioná-las. Assim, os textos selecionados foram dos alunos que haviam participado efetivamente das atividades desenvolvidas em todas as aulas, uma vez que algumas atividades foram pré-requisitos para as aulas seguintes.

Portanto, do total de 18 participantes, 06 alunos faltaram aos encontros uma ou mais vezes, reduzindo esse número total para a quantidade de 12 alunos. Desse número restante, 03 não concluíram suas HQs, posto que o equipamento utilizado pelos mesmos foi danificado por causa de problemas técnicos, resultando na perda total das produções desses participantes resumindo-se esse quantitativo para 09 textos válidos, dos quais foi feita uma análise por amostragem de apenas 06 trabalhos, visto que as produções apresentados se assemelham no que tange ao conteúdo e as suas características.

3.2. Procedimentos para a aplicação da proposta de produção do gênero HQ através da ferramenta *hagáquê*

A realização dos procedimentos para a aplicação da proposta de produção das histórias em quadrinhos mediadas pelo *software hagáquê* foi desenvolvida da seguinte forma:

- Primeiro encontro: Momento para a apresentação do projeto;
- Oficinas: Oito oficinas com duração de duas horas/aulas, realizadas semanalmente;
- Culminância: Apresentação do resultado final das HQs.

PRIMEIRO ENCONTRO – Conhecendo o Projeto

Em nosso primeiro encontro, por meio de uma conversa informal, apresentamos aos discentes a proposta de como seria o projeto de produção textual de história em quadrinhos mediada pela ferramenta *hagáquê*. A princípio, explicou-se que produziríamos uma HQ de um tema relacionado à comunidade. Para isso, faríamos um roteiro, o passo a passo que direcionaria a escrita do texto, a sequência dos fatos que seriam narrados, o local onde ocorreu ou ocorreriam os acontecimentos, os personagens envolvidos, entre outras informações sobre a história.

Como aponta Fiel (2001, p. 2), “o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto [...] sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares vivendo sua coisa. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica”. É uma história contada em imagens, então, tem um início, um meio e um fim, ainda que não acompanhe essa sequência, é esta a estrutura que vai dar sustentabilidade ao enredo.

Continuando com a explanação, dissemos aos alunos que faríamos algumas oficinas para estudarmos as características da história em quadrinho, para a produção do roteiro e da HQ no *software*. Depois da elaboração dos textos, os aprendizes seriam conduzidos ao laboratório de informática para criação da HQ digital na ferramenta *hagáquê*, de acordo com o roteiro que havíamos feito. Nesse momento da explicação, houve bastante entusiasmo e interesse por parte dos alunos em participar do projeto, principalmente pelo fato de saber que teriam contato com o computador e *notebooks*.

Por fim, esclarecemos que os pais e/ou responsáveis deveriam autorizar a participação dos mesmos, através da assinatura do termo de assentimento, que os mesmos levariam para conhecimento e consentimento de seus pais ou responsáveis. Após as devidas informações

sobre o projeto, entregamos a cada estudante os termos de assentimento para as devidas autorizações. Vejamos agora a descrição de cada oficina realizada.

OFICINA 01 – Contato com o gênero

Na primeira oficina, proporcionamos aos discentes o contato com o gênero histórias em quadrinhos, a partir da distribuição de HQs da turma da Mônica jovem e HQs da turma da Tina, as quais estão disponíveis no acervo da biblioteca da escola. As HQs citadas abordam o tema da prevenção do uso de álcool e outras drogas, cujos assuntos fazem parte do cotidiano da comunidade e da vida dos discentes. A escolha da temática foi relevante para que os alunos fizessem a leitura silenciosa dos textos, com a intenção de motivá-los à leitura do gênero, já que, de acordo com Vergueiro (2014), é inegável a popularidade dos quadrinhos entre crianças e adolescentes. Compartilhando desse mesmo pensamento, Mendonça (2006) afirma que as HQs são preferidas pelas crianças e pelos adultos pela hibridização da linguagem verbal e a linguagem não verbal, na construção de sentido das histórias.

Feita a leitura silenciosa, propomos que fizéssemos a leitura oral, dramatizando as falas das personagens. E assim ocorreu. Cada aluno escolheu a personagem de sua preferência para as devidas interpretações. A atuação aconteceu de forma tímida, porém a participação dos envolvidos transcorreu de forma efetiva. Após a encenação, discutimos sobre a temática abordada nas histórias em quadrinhos e o seu gênero textual, por meio de uma conversa informal. Em seguida, fizemos os seguintes questionamentos sobre a temática abordada: De que assunto tratava a história? Quais eram os personagens envolvidos? Qual a problemática da história? Se houve solução, qual seria?

A partir das indagações feitas, houve uma discussão bastante produtiva, pois os alunos responderam, a contento, todos os questionamentos. Elencaram o tema alcoolismo, citaram os personagens envolvidos, narraram os fatos acerca do conflito, bem como do seu desfecho, de acordo com os textos explorados.

Após os comentários, solicitamos aos discentes que mencionassem quais elementos são utilizados para o entendimento e a compreensão do gênero HQ e qual o tipo de linguagem empregada nos quadrinhos. As respostas mencionadas foram unânimes: os desenhos e as palavras nos balões, respectivamente.

Com base nas explicações apresentadas, pelos alunos, podemos observar que os desenhos e as palavras dos balões foram citados como componentes de compreensão quanto como elementos da linguagem das HQs. Este fato evidencia que, na leitura desse gênero, são

esses dois constituintes que mais chamam a atenção dos leitores. Para essa miscigenação que ocorre nas histórias em quadrinhos, Ramos (2016) explica como sendo uma hibridização de signos verbais e signos visuais, ou seja, um texto multimodal, que envolve palavras e imagens juntas em sua organização, facilitando a compreensão dos alunos, no processo de ensino e aprendizagem.

Na sequência, foi realizada a explicação sobre os elementos que compõem o gênero, como a linguagem verbal e não verbal e a expressividade dos personagens para o entendimento e a compreensão das HQs. Explicamos ainda que o gênero em estudo é do tipo narrativo, entretanto, podem apresentar outras tipologias, como afirma Mendonça (2006, p.195): “Estas podem apresentar, além das sequências narrativas, sequências características de outros tipos textuais, como a argumentativa e a injuntiva”.

Mostramos, como exemplos desses elementos, quadrinhos das HQs da Turma da Mônica e da Turma da Tina para que os alunos pudessem visualizar e identificar tais características nas histórias, que serão apresentadas de forma mais detalhada na oficina seguinte, a qual se destinada aos estudos das características do gênero. Vejamos a seguir:

OFICINA 02 – Características do gênero HQ

Nesta oficina, iniciamos as atividades solicitando aos alunos que observassem atentamente as histórias e descrevessem quais elementos estão presentes na construção do gênero. As respostas elencadas foram: os desenhos, as palavras e os balões. Na sequência, explicamos que a HQ é composta por quadrinhos, e esses, por sua vez, são constituídos de texto e imagem que narram, quadro a quadro, uma história com um enredo, com personagens envolvidas ou não na solução de um conflito em um determinado espaço.

Dando continuidade à explicação, foi exposto que a narração nesse gênero ocorre por meio dos balões que representam as falas ou os pensamentos das personagens, como é definido por Ramos (2016, p. 33), de forma mais abrangente, como “o recurso gráfico de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno (linha que envolve o balão)”.

Em conformidade com o autor supracitado, são várias as formas de balões, que obtêm seu efeito na história por meio das variações nas linhas que os limitam. Esses podem ser com traçado contínuo, reto ou curvilíneo, conhecido como balão da fala; tracejados para indicar tom de voz baixo ou cochicho; em formato de nuvem que indicam pensamento, com traçado

zigzague, que varia de acordo com o contexto situacional, podendo indicar um grito de uma personagem ou sons eletrônicos.

Não poderíamos esquecer de mencionar os balões duplos, que apresentam dois momentos da fala. Ramos (2016) propõe a mudança de nome para balão composto, uma vez que estes podem estender-se a mais de dois momentos da fala de um mesmo personagem.

Explicamos ainda que a outra forma de narrar os fatos nas histórias em quadrinhos é através da legenda que, de acordo com Vergueiro (2014, p. 62), “representa a voz do narrador da história”. Conforme o referido autor, a legenda é colocada na parte superior do quadrinho e deve ser lida antes da fala das personagens.

Prosseguindo com as atividades, indagamos aos discentes sobre o conceito de onomatopeia, com o intuito de verificar quem saberia dizer o que é/ou o que seria tal expressão, mas o silêncio se fez presente na sala.

Diante desse fato, houve a explicação, baseada na definição de Vergueiro (2014, p. 62), de que “as onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos”, que são grafadas com letras grandes, independentes dos balões, perto do local no qual acontece o som representado.

Após a explanação, solicitamos aos alunos que descrevessem algumas situações em que a onomatopeia se faz necessária nas HQs. Em resposta ao questionamento, elencaram como exemplos, o barulho das coisas (como eles chamaram), o *toc-toc* da batida em uma porta, o *tic-tac* do relógio, o *co-co-ri-có* do galo, entre outros.

Para conclusão das atividades dessa oficina, distribuímos a HQ da turma da Mônica “MAS QUE DROGA!” e depois fizemos a leitura silenciosa e a leitura coletiva, com interpretação das falas das personagens. Em seguida, os alunos foram convidados a responder uma atividade envolvendo o conteúdo trabalhado. Na resolução do exercício, os alunos demonstraram compreensão acerca dos assuntos ministrados, uma vez que responderam todas as questões (APÊNDICE), de forma pertinente e satisfatória, sobre os tipos de balões, as onomatopeias e os elementos de uma narração.

No encontro seguinte, tratamos da escolha do tema e iniciamos a primeira etapa do roteiro para produção de textos, elaborado por Passarelli (2012), o planejamento. Vejamos.

OFICINA 03 – Escolha do tema para produção

Esta oficina foi destinada à escolha do tema, sobre o qual os alunos discorreriam em suas histórias em quadrinhos. Para essa seleção, promovemos uma conversa informal com os

envolvidos sobre quais assuntos da comunidade eles gostariam de escrever. Houve um momento de agitação na hora da escolha, pois todos queriam falar ao mesmo tempo e que o tema proposto por eles fosse o escolhido. Em meio à euforia, à medida que falavam, colocávamos, por escrito no quadro, os temas sugeridos.

Ao término das sugestões, foram elencados como tema mais interessantes pelos discentes os seguintes assuntos: a questão da falta de coleta do lixo na comunidade, a falta de saneamento básico na distribuição de água nas residências locais e a história do menino Pedro, uma criança que teve mielorradiculopatia por esquistossomose, causando-lhe paralisia dos membros inferiores.

Diante dos três temas elencados, questionamos os alunos sobre qual deles seria de maior relevância para ser socializado na comunidade, qual o propósito e o porquê de divulgar essas histórias. Posta a discussão, as respostas foram as seguintes: a história deveria conscientizar as pessoas, alertá-las para a prevenção e os cuidados necessários que deveriam ter para cada um dos temas citados. Após os alunos apresentarem suas respostas, ficou evidente, pelo entusiasmo demonstrado, que a turma tinha escolhido escrever a história do menino Pedro.

Para melhor compressão da discussão nesta oficina, apresentamos a transcrição da fala de alguns alunos sobre as respostas apresentadas: “Eu acho que a gente deve mostrar a história às pessoas”; “Quando a gente sabe de alguma coisa que faz mal a gente toma cuidado e não faz, por isso as pessoas devem saber”; “Acho que assim as pessoas vão se cuidar melhor”; “Ah! Eu acho que todo mundo daqui deve saber porque Pedro ficou assim, pra ter cuidado quando for tomar banho nos rios”.

Ao passo que acontecia a discussão, em algumas das falas, os alunos mencionaram que Pedro adquiriu essa doença em banho de rio, por ser um costume comum na comunidade, visto que, na localidade, há várias opções de rios nos quais muitas famílias fazem uso da água para lavar suas roupas e suas louças. Esse fato real e decisivo deliberou a escolha do tema para a produção das histórias em quadrinhos.

Concluimos a oficina, solicitando aos alunos que levantassem informações a respeito da temática, como: Qual é o nome da doença, como é transmitida, quais os sintomas, qual o tratamento, e fossem planejando o que iriam escrevendo referente ao tema escolhido, que na próxima oficina essas informações e as ideias iriam para o papel.

OFICINA 04 – Construção do repertório de informações sobre o tema

Prosseguindo com as atividades, após a escolha do tema, “A história de Pedro”, sobre o qual os alunos escolheram escrever, é chegada a hora da construção do repertório de informações. Nesta etapa, realizamos uma alimentação temática acerca do assunto para que os participantes tivessem informações suficientes na elaboração escrita do tema.

Para complementar a discussão desse tema, convidamos a mãe da criança para nos contar a trajetória do pequeno Pedro, bem como autorizar a divulgação da mesma na comunidade, através da socialização das histórias em quadrinhos. A narração dos fatos, feita pela mãe de Pedro, foi gravada para que mais tarde pudéssemos ouvir e sanar possíveis dúvidas ou relembrar informações e fatos importantes para a produção do texto.

Nesse momento, a mãe do menino Pedro relatou com detalhes todo o percurso da referida história. Ela afirmou que Pedro era um menino saudável que adorava brincar e correr como qualquer criança. Acrescentou ainda que o lazer preferido da família era tomar banho nos rios das redondezas e que Pedro havia sido contaminado em um deles, porém ela não sabia afirmar em qual deles, pois a família tinha frequentado vários.

Helena, como é conhecida na comunidade, contou que um dia Pedro acordou reclamando de dores na coluna, na altura dos rins, parte lombar da coluna. Ela disse que o levou ao médico e que o mesmo havia solicitado alguns exames, porém, nos resultados, não foi constatado nenhum problema no sistema urinário, nem muito menos no sangue. Os médicos solicitaram ainda exames de raios X e ultrassonografia, mas sem sucesso. Segundo a mãe de Pedro, nenhum dos exames apresentou um diagnóstico para os sintomas. Assim, sem uma constatação do problema, medicaram a criança com analgésicos e autorizaram sua volta para casa.

Na continuação do seu relato, a mãe do menino afirmou que, enquanto Pedro estava sob efeito da medicação, estava bem, mas quando o efeito passou, as dores voltaram ainda com mais intensidade na região inferior do abdômen, sendo dores cansadas nas pernas que lhe causavam muito desconforto. Por causa desses sintomas, levaram-no ao hospital e lá os médicos, através de procedimento cirúrgico, retiraram a apêndice do menino, diagnosticando apendicite. No entanto, após a intervenção cirúrgica, o problema agravou-se e Pedro perdeu os movimentos dos membros inferiores.

Diante desse fato, realizou-se uma ressonância magnética para identificar a causa da paralisia. Através desse procedimento, os médicos diagnosticaram mielorradiculopatia por esquistossomose, uma contaminação transmitida pelo *Schistosoma*, verme que se aloja no

interior dos caramujos, transmitindo a doença geralmente em banhos de rios. Esse verme alojou-se na medula do menino, impedindo que ele se locomovesse e realizasse suas atividades diárias.

Após o diagnóstico, o tratamento foi rápido e intensivo, o que proporcionou a recuperação da sensibilidade e dos movimentos perdidos pela criança. Durante o depoimento, a mãe se emocionou bastante quando disse que o filho poderia ter ficado paraplégico para sempre, caso não tivessem descoberto a doença rapidamente, pois há casos em que o paciente não teve a mesma sorte que o filho dela.

Os participantes ouviram atentamente essa história, fizeram alguns questionamentos sobre os sintomas, pediu que ela os repetisse, perguntaram o nome do hospital em que o menino havia sido tratado e o nome do médico que cuidou do caso. Helena prontamente respondeu a todos os questionamentos.

Prosseguindo com a oficina, foi exibido para os alunos, o vídeo: As aventuras de Super-Sabão contra as parasitoses³, contendo informações referentes à esquistossomose e barriga d'água, doenças também causadas pela transmissão do Schistosoma. No vídeo, o Super-Sabão salva uma criança de ser contaminada pelo verme que está alojado em um caramujo no rio onde o menino ia tomar banho.

Salvo do perigo, a personagem do vídeo pergunta ao Super-Sabão por que ele não o deixou tomar banho no rio, momento em que se dá a explicação detalhada pelo protagonista sobre a transmissão do schistosoma e o desenvolvimento da doença nas crianças. Esse episódio, que foi associado ao depoimento de Helena, ajudou a compreensão dos alunos sobre a temática.

Encerramos a oficina solicitando aos discentes que escrevessem a história de Pedro a partir de tópicos, formulassem frases referentes a cada etapa dos fatos narrados, a partir de suas reflexões acerca do relato feito por Helena e da exibição do vídeo, pois como afirma Passarelli (2012), as crianças escrevem de acordo com o que sabem a respeito do assunto em questão. Na continuação, segue a oficina de elaboração do roteiro para a produção das histórias em quadrinhos.

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DYN2AC9tydk>> Acesso em: 06. Nov. 2017.

OFICINA 05 – A produção de texto a partir de um roteiro

A nossa quinta oficina foi dedicada ao início da nossa produção textual. Inicialmente, conversamos informalmente com os alunos sobre roteiro e questionamos como eles o definiriam. As respostas foram basicamente duas: “É anotar tudo o que se vai fazer”; “É um guia que os atores de novelas e filmes seguem para gravar as cenas”. Logo após as respostas, explicamos que o roteiro é a estrutura da história, cena a cena, como um filme, assim como eles haviam dito, é a descrição do que se vai produzir.

Segundo Field (2001), roteiro é uma história contada com imagens, diálogos e descrições que deve conter o lugar onde acontecerão ou aconteceram os fatos, as personagens e o enredo. Para o autor mencionado, escrever um roteiro é um processo passo a passo, no qual é dado um passo de cada vez. Dessa forma, o primeiro passo é encontrar um tema e, em seguida, o outro é estruturar a ideia. A partir da explicação, convidamos nossos participantes para a elaboração do roteiro da história em quadrinhos com base nos tópicos e nas frases solicitadas no encontro anterior.

A participação de todos na construção do roteiro foi gratificante, porque todos queriam ler suas frases, suas anotações, mesmo os mais tímidos se envolveram na discussão. Construímos o passo a passo, de acordo com o que eles pretendiam colocar em cada quadrinho da história, cena a cena que deveria conter o local (cenário), as personagens envolvidas e o que aconteceria em cada um deles, obedecendo à sequência dos fatos narrados. Desse modo, se deu o procedimento, como podemos observar a seguir:

Roteiro para a história

Tema: A história de Pedro

Estruturando as ideias:

Cena 1 – Neste primeiro momento da história, deve constar a criança brincando, tomando banho de rio, jogando bola, viajando junto com a família.

Cena 2 – No segundo momento, Pedro começa a apresentar alguns sintomas da doença e é conduzido ao hospital.

Cena 3 – Pedro é diagnosticado com apendicite e é submetido a uma cirurgia.

Cena 4 – Após a cirurgia, Pedro perde os movimentos dos membros inferiores.

Cena 5 – Pedro fica internado e com a realização de vários exames é descoberta a causa da paralisia das suas pernas.

Cena 6 – Pedro é diagnosticado com mielorradiculopatia por esquistossomose, uma contaminação transmitida pelo *Schistosoma*, que se alojou na coluna causando a paralisia.

Cena 7 – Pedro é submetido a um tratamento e fisioterapia e, lentamente, recupera a sensibilidade e os movimentos dos membros inferiores.

Cena 8 – Pedro volta a se locomover.

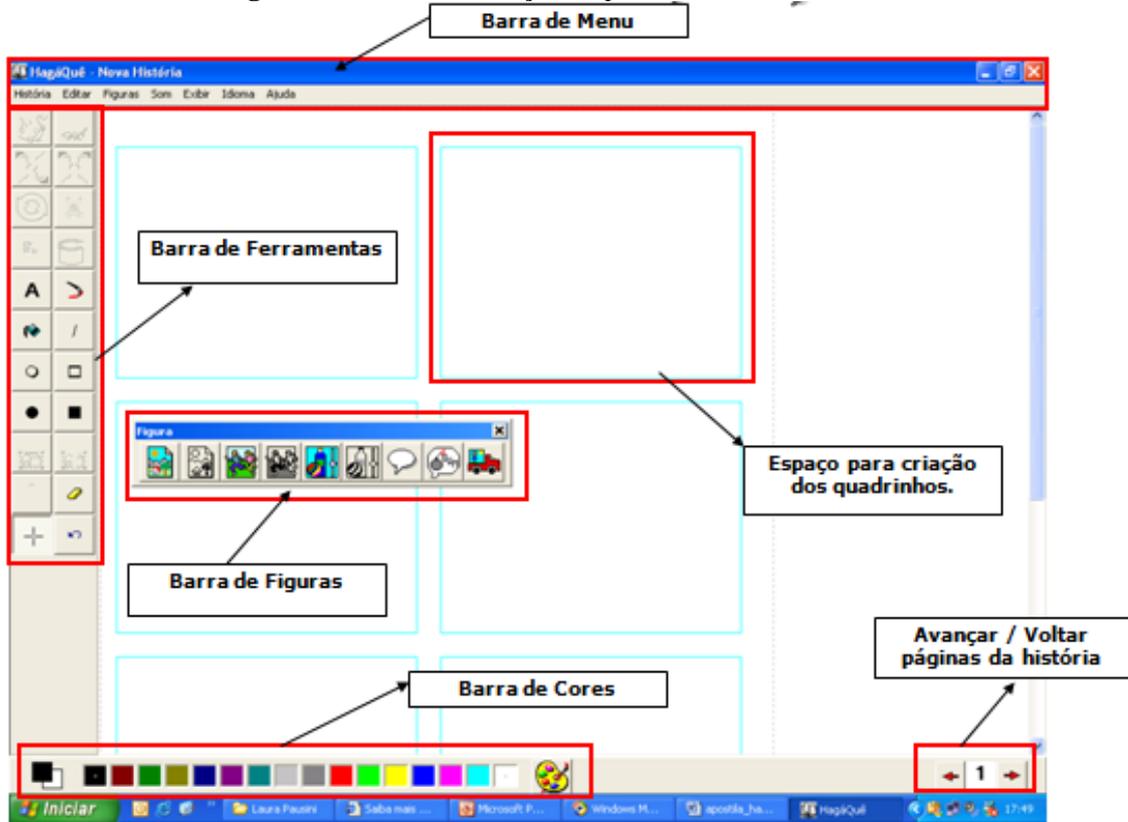
O roteiro construído serviu de base para construção das histórias em quadrinhos, o que não impedia os alunos de usar a criatividade na escolha das figuras, das falas das personagens, porém eles deveriam seguir a ordem dos acontecimentos. Ainda nesta oficina, a tradução das ideias em palavras, segunda etapa do roteiro para produzir textos, foi iniciada pelos alunos e prosseguindo na oficina seguinte.

OFICINA 06 – Produção da história em quadrinho digital

Dando continuidade à produção textual, acompanhamos nossos alunos ao laboratório de informática para interação com a ferramenta *hagáquê*. Fizemos a demonstração do *software*, com o uso do data show, apresentando a turma o funcionamento da ferramenta. Além disso, mostramos seus mecanismos de produção textual, os ícones disponíveis para a produção das histórias em quadrinhos digitais acessíveis no menu de figura que são utilizados na inserção de cenários, das personagens, sejam esses coloridos ou em preto e branco, dos balões, de objetos coloridos ou em preto e branco, onomatopeias e a importação de figuras disponíveis nos arquivos do computador ou notebook.

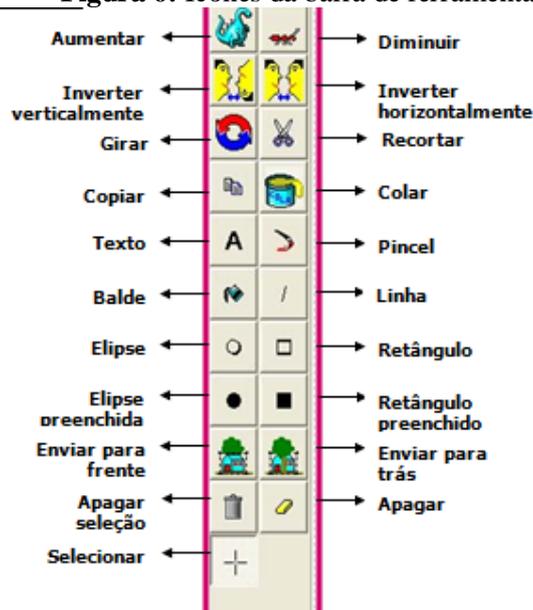
Nesta demonstração da ferramenta *hagáquê*, mostramos ainda a função dos ícones da barra ferramenta, da barra das cores, bem como apresentamos ainda as ações de iniciar, salvar e sair da história, conforme demonstração das figuras abaixo, apresentadas aos alunos nesta oficina.

Figura 5: Ícones de inserção disponíveis na ferramenta.



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 6: Ícones da barra de ferramenta.



Fonte: Elaborada pela autora.

No momento da apresentação, foi perceptível a atenção e o interesse de todos os participantes em conhecer os mecanismos para a produção das histórias em quadrinhos. Na sequência, os alunos foram convidados a produzir suas HQs digitais, quadro a quadro, baseadas no roteiro que construímos na oficina anterior. No primeiro contato com o *software*, os alunos demonstraram facilidade e familiaridade em seu manuseio, não tiveram grandes dificuldades em utilizar os ícones da ferramenta.

As dificuldades apresentadas pelos educandos foram relacionadas às questões de digitação dos textos, como o emprego das letras maiúsculas, a colocação da acentuação das palavras, o espaçamento entre as palavras e a digitação dos sinais de pontuação. Basicamente, essas dúvidas e inquietações são referentes ao letramento digital, que exige além dessas, outras habilidades como usar o *mouse*, o teclado, saber ligar e desligar o equipamento, como nos aponta Ribeiro (2016, p. 166):

Para escrever na tela, é preciso que o produtor do texto saiba operar com os recursos das ferramentas de escrita tais como, por exemplo, usar a fonte e o tamanho de letra, marcá-la com negrito, itálico ou sublinhado; inserir tabelas, gráficos, imagens, *links*; organizar o espaçamento das linhas, os parágrafos e configurar o leiaute da página etc.

No momento em que as dúvidas surgiam, procurávamos saná-las imediatamente, pois, quando outro participante apresentava a mesma dificuldade, os próprios alunos ajudavam, socializando a aprendizagem que adquiriram. Foi um momento bastante significativo, de muita curiosidade e aprendizagem recíproca, haja vista que, apesar de conhecer a ferramenta, fui surpreendida com a aplicabilidade de alguns ícones do *software* em questão, uma vez que os alunos fizeram uso desses, de forma diferente da que lhes apresentei.

Podemos citar como exemplo dessa prática a utilização do menu do som, em que foi exposto apenas a inserção sonora das onomatopeias, no entanto, um dos participantes baixou da internet um áudio de um cachorro latindo e inseriu em sua história. Isso chamou bastante à atenção e despertou a curiosidade dos outros alunos quando o mesmo mostrou sua descoberta aos demais, porque todos queriam aprender o procedimento e colocar algum som em suas histórias; todavia acharam que o percurso era “complicado” e “difícil”, ao transcrever a fala deles, fazendo uso apenas dos sons disponíveis no menu do aplicativo.

Além dessa dificuldade dos alunos, houve outro inconveniente apresentado referente à produção da HQ digital: a pouca oferta de computadores. Como esta etapa está associada ao número de equipamentos, para assim contemplar a quantidade de participantes e haver a produção efetiva dos textos, a instituição devia ter mais computadores disponíveis. Entretanto,

o laboratório de informática da escola contava com apenas dois computadores de mesa e dois notebooks, o que causou ansiedade e impaciência nos alunos em esperar a vez para produzir e/ou dar continuidade a sua história. Fato esse que nos fez levar nosso notebook e de outras pessoas próximas, como o das nossas irmãs e filha, a fim de solucionar a problemática.

OFICINA 07 – Conclusão das histórias em quadrinhos

Nesta oficina, os alunos concluíram as suas produções na ferramenta *hagáquê*, terminando a etapa da tradução de ideias em palavras. Após a conclusão das HQs, fizemos a impressão das mesmas e entregamos a cada participante, que foi convidado a realizar a leitura atenta e silenciosa de seus textos. A partir desse momento, percebemos a socialização das produções com os discentes e a discussão acerca do que escreveram. Diante dos textos produzidos, ouvimos algumas sugestões dos alunos de mudanças como acréscimos e exclusão de informações contidas nas produções.

Propomos, nesse encontro, que levassem suas produções para casa, fizessem a leitura do que escreveram, observassem se estavam de acordo com as ideias planejadas, se queriam mudar, acrescentar ou retirar alguma informação ou figuras. Tal procedimento foi realizado, porque, no encontro seguinte, passaríamos a terceira etapa do roteiro de produção, sendo esse o momento de fazermos as revisões e as reescritas necessárias. Vejamos a seguir, como ocorreu.

OFICINA 08 – Correção e reescrita das histórias

Neste encontro, dedicado às correções e à reescrita das produções, momento em que os alunos fizeram as revisões de forma detalhada, de seus textos, eles puderam rever o que haviam escrito, observar se suas HQs estavam de acordo com o que haviam pensado e identificar alguns desvios cometidos.

Dentre as implicações referentes aos aspectos linguísticos gramaticais, inerentes à construção do texto, que esta etapa requer, não nos detivemos em dar maiores explicações, uma vez que, conforme sugerido por Passarelli (2012, p. 228), “talvez seja melhor que o professor não dê explicações pormenorizadas, para o aluno não se sentir afrontado diante de uma tarefa que exige mais dedicação do que as habituais tarefas escolares”. Dessa forma, expusemos apenas que os ajustes relacionados aos desvios de ordem gramatical devem ser realizados, com o intuito de não comprometer o entendimento do texto.

Como já mencionado antes, o intuito principal deste momento foi conduzir os discentes a constatar se as ideias pensadas foram expressas de modo organizado, claro e coerente, mantendo o sentido global do texto. Nesta etapa, o aluno pode acrescentar, substituir ou retirar sentenças, embora, em alguns casos, sejam menos visíveis que outros. Assim sendo, os discentes transformam-se em leitores de si mesmos, demonstrando preocupação em adequar seu texto para o leitor.

Conforme exposto por Passarelli (2012, p. 228), “ao debruçar-se sobre essa primeira versão de seu trabalho, o sujeito lê e relê, ajusta daqui e dali, alternando sucessiva e recorrentemente sua figura: de leitor para escritor e vice-versa”, como veremos mais adiante na análise dos textos. Realizada as correções e reescrita, é chegada a hora de selecionarmos os textos para publicação e divulgação na comunidade escolar e local. Essas produções textuais foram selecionados por uma amostragem de seis HQs. Avancemos para a etapa da editoração, nossa última oficina.

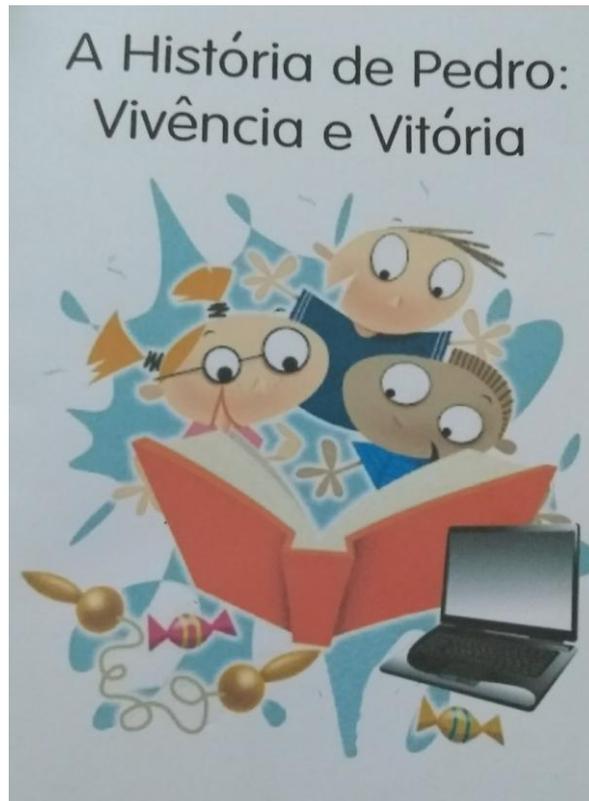
OFICINA 09 – Editoração das histórias em quadrinhos

A nossa última oficina foi direcionada à publicação das histórias em quadrinhos, nesse momento, a empolgação tomou conta dos alunos, é chegada a hora da impressão e da organização dos textos, de ver suas HQs saírem da forma digital para a forma analógica.

Nesta etapa, os participantes escolheram o título e a sistematização da capa a partir do tema central “A história de Pedro”. A princípio, os discentes foram instigados a pensar em um nome que representassem as histórias presentes nas HQs selecionadas. As sugestões foram: “A doença de Pedro”, “A vitória de Pedro”, “A vida de Pedro”, entre outros. Em meio à euforia por essa escolha, sugeri como título da coletânea, “A história de Pedro: vivência e vitória”, explicando que esse nome contemplaria a trajetória e a vivência do menino durante a doença e a vitória que ele obteve ao se recuperar.

A sugestão do título dada foi aceita por unanimidade, oficializando-o. Na sequência houve a escolha de um desenho que ilustrasse o projeto para compor a capa. Os participantes queriam um desenho que representasse o interesse das pessoas pela leitura do texto e, a partir desse pensamento, iniciaram as pesquisas na internet, depois da visualização de várias imagens, escolheram uma. Porém ainda faltava algo, gostariam da imagem de um computador na capa, com o objetivo de representar que suas HQs foram feitas nesse equipamento. Para tal, fizeram uma montagem que resultou nesta capa.

Figura 7: Capa da HQ.



Fonte: Elaborada pelos alunos.

Esse momento foi muito importante para os discentes, pois iriam tornar público o que eles criaram, socializando suas produções com outros leitores da comunidade escolar e da comunidade local, além da professora. Nesta etapa, tivemos o apoio das gestoras escolar, que foi de grande importância, visto que a impressão e a reprodução dos exemplares foram realizadas na própria escola, com a reprodução de 50 cópias da coleção dos textos a serem distribuídas na culminância do projeto.

CULMINÂNCIA

Na culminância, convidamos toda a comunidade escolar e o pequeno Pedro para prestigiar o trabalho realizado pelos alunos. Iniciamos nossas atividades dando as boas-vindas aos convidados e, logo em seguida, apresentamos, a coletânea das histórias em quadrinhos impressa, aos participantes, explicando aos presentes que essa produção se deu a partir de uma história real vivenciada por uma criança da comunidade local, o Pedro, o qual foi a inspiração das nossas produções.

Seguindo com a culminância, convidamos Helena, mãe de Pedro, para expressar algumas palavras sobre a história do menino. Após o depoimento emocionado da genitora, um

dos alunos, em nome da turma, agradeceu-lhe por autorizar a produção da sua história, como também, a publicação na comunidade.

Em seguida, uma aluna presenteou a criança com um boneco do capitão América e discursou afirmando que o menino era um herói, por tudo que passou e pela força que teve em sua recuperação. Em meio aos agradecimentos, não podíamos deixar de agradecer à gestora escolar e aos pais por autorizarem a participação dos alunos nesse projeto, aos discentes, pela colaboração e desempenho nas atividades realizadas.

Logo após os agradecimentos, convidamos um aluno para fazer a leitura de sua história para o público presente. Esse foi um momento de conscientização quanto aos sintomas do schistosoma, na agilidade em buscar ajuda médica e de muita emoção para todos os convidados. Por fim, fizemos a socialização das HQs, distribuindo um exemplar da coletânea das produções dos alunos para os participantes do evento.

Durante a entrega e divulgação dos exemplares, os estudantes mostraram-se satisfeitos e orgulhosos de suas produções, pois raramente os textos produzidos em sala de aula são compartilhados com outros leitores, além do docente, como afirma Passarelli (2012, p.168): “Haverá situações em que o texto não sairá da classe, mas sempre é aconselhável que, pelo menos, outros estudantes venham a lê-lo”. Feitas as descrições das oficinas, exporemos, agora, a nossa análise.

4. ANÁLISE DOS DADOS: DO ROTEIRO À PRODUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Neste capítulo, apresentaremos a análise dos dados da nossa pesquisa. Para tanto, embasamo-nos nas ideias de Antunes (2010) e Passarelli (2012). Ressaltamos que o corpus analisado foi constituído por uma amostragem de apenas 06 textos, os quais foram produzidos pelos alunos participantes da pesquisa.

4.1. HQ em sua versão inicial e sua versão final: uma análise comparativa

Ao integrar o uso das tecnologias ao ensino de produção textual, possibilitamos aos discentes um ambiente interativo e agradável, pode-se dizer lúdico, em que, a partir de sua realidade, foram desenvolvidas as sequências das atividades, de modo a cumprir com o objetivo proposto neste estudo: descrever o processo de produção de histórias em quadrinhos, a partir de um roteiro, mediada pela ferramenta *hágaquê*.

Na descrição e na análise do processo, buscamos expor o uso das tecnologias no campo da educação, assim como explicitamos o modo como utilizamos tal suporte para oferecer condições ao aluno de estreitar a sua relação com a linguagem, ampliando sua compreensão no domínio da escrita na produção de texto, bem como no letramento digital, de forma lúdica e prazerosa, como proposto por Passarelli (2012, p. 62): “A ludicidade torna o ensino da expressão mais interessante para os alunos e para o professor. Se mais explorado, levará os alunos ao encontro do prazer de escrever, reduzindo suas dificuldades”.

Cumprir destacar que, na análise dos textos apresentados, consideramos o texto como um todo, porém, nem tudo que o aluno produziu será considerado, conforme afirma Antunes (2010), a qual nos alerta para o fato de que o “tudo” será desapontador e improdutivo, se não for submetido a um determinado recorte em torno dos fenômenos a serem observados e descritos. A autora esclarece ainda que esse recorte não deve ser reduzido a questões gramaticais, embora a gramática evidentemente esteja presente no texto, como componente essencial. O que se tem que descobrir é a sua funcionalidade. Dessa forma, o texto é que deve ser o ponto central, o objeto dos estudos, das análises e das descrições.

Nosso interesse nas análises dos textos, a seguir, é referente aos aspectos globais de sua organização, construção e revisão. Entre os muitos elementos que caracterizam essa visão do texto na íntegra, selecionamos alguns deles com base nos estudos de Antunes (2010), que objetiva analisar o texto com o foco em seus aspectos globais, como a análise da unidade e

progressão temática e o seu esquema de composição do gênero discursivo/textual em estudo, a história em quadrinhos. Nessa análise, utilizamos também Passarelli (2012), no que tange à etapa de revisão e reescrita dos textos.

Nas palavras de Antunes (2010), a análise do texto deve ser feita em função do sentido e da compreensão do que se diz, de como, e para que se diz algo, na descoberta das intenções e da função com que as dizemos, na perspectiva de ver a interação verbal acontecer de modo coerente, como primeiro e mais relevante foco da análise, em sua dimensão global. Antunes (2010) propõe o eixo de sua coerência conforme representado no quadro a seguir:

- ✓ O universo de referência – real ou fictício – para o qual o texto remete;
- ✓ Seu campo discursivo de origem ou de circulação (isto é, campos científico, didático, jurídico, religioso, político, de informação, de entretenimento, literário etc.);
- ✓ Seu tema ou sua ideia central;
- ✓ Sua função comunicativa predominante;
- ✓ Seu propósito ou sua intenção mais específica;
- ✓ A vinculação do título ao núcleo central;
- ✓ O critério da subdivisão em parágrafos;
- ✓ A direção argumentativa;
- ✓ As representações, as visões de mundo, as crenças, as concepções que o texto deixa passar, explícita ou implicitamente;
- ✓ Os padrões de organização decorrentes do tipo que o texto materializa; por exemplo, no caso de textos narrativos, a fidelidade ao esquema da narrativa; a ordenação na sequência dos fatos; a harmonia entre personagens, tempo, espaço e enredo;
- ✓ As particularidades da superestrutura de cada gênero (blocos, partes, subdivisões; formas de organização, de apresentação e de sequência dessas partes);
- ✓ Seus esquemas de progressão temática;
- ✓ Seus recursos de encadeamento, de articulação entre parágrafos ou períodos, a fim de lhe conferir a necessária continuidade;
- ✓ A síntese global de suas ideias ou informações;
- ✓ O discernimento entre as ideias principais e aquelas outras secundárias;
- ✓ Sua adequação às especificidades dos destinatários envolvidos;
- ✓ Sua relevância comunicativa na exposição de dados, de informações, de argumentos, isto é, o grau de novidade das informações, o que determina o seu nível (alto, mediano ou baixo) de informatividade;
- ✓ O grau de adequação desse nível à situação comunicativa;
- ✓ Suas relações com outros textos, o que inclui, mais especificamente, as remissões, as alusões, as paráfrases, as paródias ou as citações literais.

(ANTUNES, 2010, p. 56)

Diante desse quadro, podemos observar que a função predominante de uma análise, nessa perspectiva, refere-se ao entendimento do texto em seu sentido e em sua intenção comunicativa global, prevalecendo a compreensão das ideias, das informações e dos enredos que perpassam todo o texto.

Convém, portanto, que não engessemos nossas práticas de análise. Que saibamos renová-las. Que saibamos surpreender, mesmo naquilo que o texto tem de regular e de estável, a novidade ou o jeito original de interpretar o que foi dito. Se não, as análises viram exercícios mecânicos, pura rotina didática, cujo sentido se esvazia no próprio obscurecimento da função com que devem ser feitas (ANTUNES, 2010, p. 214).

Nessa perspectiva, observamos o sentido do texto em seus aspectos globais e analisamos, dentre os aspectos do quadro “eixo de coerência textual”, elaborado por Antunes (2010), apresentado anteriormente neste trabalho, algumas das características dos textos produzidos, tais como: seu tema ou sua ideia central; padrões de organização decorrentes do tipo textual; quanto à progressão textual e as particularidades da superestrutura de cada gênero. Observamos também a versão anterior e posterior à etapa da revisão e reescrita dos textos de acordo com Passarelli (2012). Para isso, selecionamos algumas das produções textuais dos participantes.

Identificamos as produções analisadas em ordem numérica, representadas pelos números de 1 a 6, acompanhados da letra A, para a identificação dos alunos, a fim de manter o sigilo da identidade deles, como acordado, no termo de consentimento, assinado pelos pais. Associada às letras e aos números, utilizamos as siglas (VI) para indicar a (versão inicial), que antecede a etapa da correção e revisão dos textos e (VF) para indicar a (versão final), após a realização da revisão, referente aos textos selecionados.

Ressaltamos, ainda, que, neste estudo, não contemplamos aspectos linguísticos e gramaticais que se apresentam no texto, uma vez que nossos alunos estão em desenvolvimento da escrita e, conseqüentemente, lhes causaria inibição e não os tornariam mais ou menos competentes em escrever.

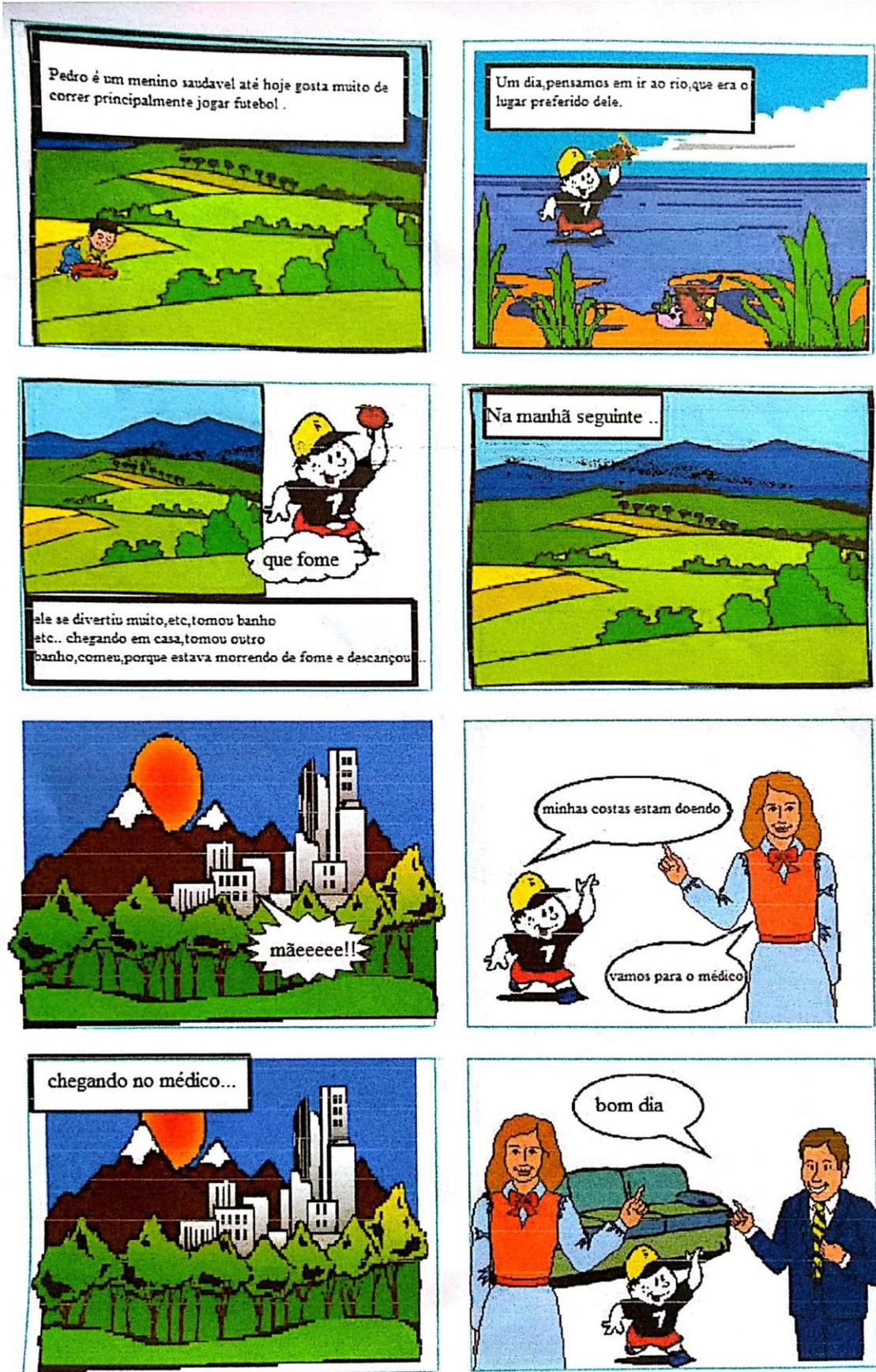
Na análise entre a versão inicial e a versão final, embasamo-nos em Passarelli (2012), para observarmos as mudanças que ocorrem nos textos após a etapa de revisão e reescrita, uma vez que a primeira produção está mais voltada às ideias, em colocar no papel tudo que vem “a cabeça” sobre o tema trabalhado. Já na fase da revisão, o intuito é conduzir os alunos a verificar se essas ideias foram expressas de modo coerente, não perdendo de vista o sentido global do texto.

Nesse momento, há uma preocupação do aluno/escritor em adequar sua produção ao leitor, uma vez que para realização dessa etapa, ele passa a ser leitor do seu próprio texto. Assim, o escritor altera partes de seu texto, inclui e/ou descarta partes textuais, move as palavras de lugar e examina cuidadosamente pensando na aceitabilidade por parte do seu

leitor, conforme explica Passarelli (2012, p.161): “esse processo denota uma preocupação do redator em adequar seu texto ao destinatário sem perder a sua finalidade”.

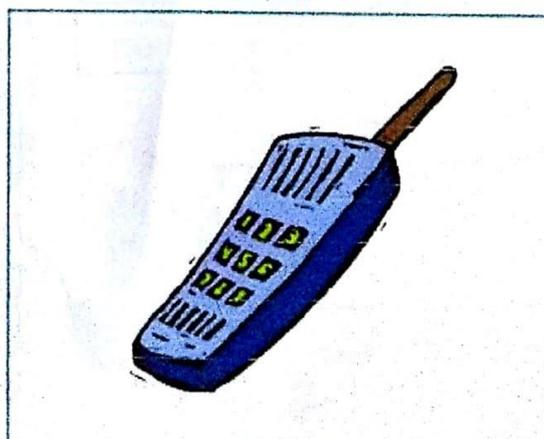
Passamos, agora, às análises, que se orientam nos ensinamentos de Antunes (2010), que implicam em não haver outro caminho para analisar um texto, senão os das competências dos usos sociais da língua, competências comunicativas dos discursos das pessoas, sejam escritos ou orais, verbal ou multimodal, aspectos pertinentes à natureza do gênero, à função e à construção do texto.

HQ1 – A1 (VI)





DEPOIS
DOS
EXAMES











depois dos exames...



baseado em fatos reais

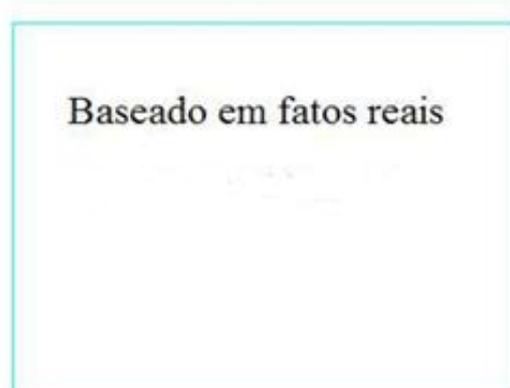
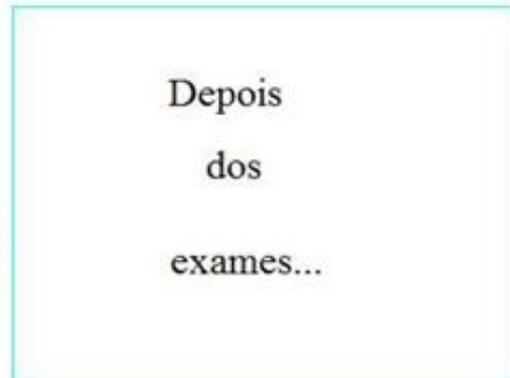
HQ1 – A1 (VF)











Na primeira página da HQ do aluno A1, podemos perceber que a história se inicia de acordo com o roteiro, no qual a cena 1 deveria conter uma criança brincando; e na cena 2 constar os sintomas da doença vividos pelo menino que, por essa razão, é levado ao hospital.

Vale ressaltar que as cenas contidas no roteiro para a criação da HQ são o seguimento norteador da construção e não, necessariamente, o que deve conter em cada quadrinho, mas que estaria presente na história.

Nos textos analisados, notamos que o tema referente “à saúde de Pedro” foi contemplado e que, embora tenha ocorrido uma quebra temática dentro do texto com a inserção de outras personagens, como as duas irmãs, a progressão temática foi desenvolvida. A partir disso, observamos que o aluno nos surpreende com a inserção da rotina da casa de Pedro, colocando um elemento novo, o qual não foi previsto no roteiro, indo além das expectativas esperadas diante do proposto para realização da produção.

Diante dessa produção, podemos observar que a história em quadrinhos se desenvolve em torno da narração da história de Pedro, respeitando a sequência dos fatos: uma criança saudável que, em um dia, apresenta sintomas de uma doença e sua mãe o leva ao hospital. Nesse sentido, Antunes (2010) explica que se espera a evolução das sequências, das ideias, no sentido de que novas informações vão sendo acrescentadas; mesmo que seja acerca do mesmo assunto, esses precisam estar concatenados com o tema central.

Quanto aos esquemas de composição do texto, conforme seu tipo e gênero, podemos constatar que predominam as características de uma HQ, pois o aluno construiu a narrativa desenvolvida, por meio das cenas apresentadas nos quadrinhos, como proposto no roteiro. Na elaboração dos textos em questão, o aluno fez uso dos elementos pertencentes ao gênero, como os balões que ele utiliza para representar as falas ou o pensamento das personagens e as legendas para fazer a narração ou informar o fato ao leitor.

Além disso, o discente utiliza ainda, na terceira e quarta páginas da história, um balão com traçado em ziguezague para representar um grito de um personagem que não aparece na cena; todavia, a voz é emitida e identificada pelo balão, o qual é direcionado para fora do quadro, deixando implícito a existência de outro personagem, no caso da HQ em análise, a irmãzinha de Pedro. Conforme explica Ramos (2016, p. 44), “o personagem que fala por meio do balão não precisa necessariamente estar presente na cena. Sua existência pode ficar implícita no contexto da leitura”.

A análise realizada acerca da comparação entre a versão inicial e a versão final implica em questões de aspectos gramaticais, mesmo que o foco aqui não tenha sido esse. Entre uma versão e outra, na etapa de revisão, os ajustes realizados pelo aluno foram de ordem gramatical, especificamente, neste caso, os desvios cometidos foram por falta de letramento digital, em utilizar o teclado para digitar uma letra maiúscula, a acentuação das palavras e a

pontuação. Feita a revisão e os ajustes necessários, a aluna demonstrou satisfação para com seu texto e entusiasmo em prosseguir para etapa da editoração.

Prossigamos com a análise de mais uma história em quadrinhos, a seguir:

HQ 2 – A2 (VI)



HQ 2 – A2 (VF)



Vemos, nessa história apresentada, que o aluno A2 escreve toda a sua HQ em apenas uma página de produção do *software hágaquê*. O tema é desenvolvido de acordo com as cenas sugeridas no roteiro, todavia não deixa claro a cena 7, referente ao tratamento e fisioterapia de Pedro, mas podemos depreender que está subtendido no penúltimo quadrinho, quando diz que “depois de três meses Pedro se recuperou...”. O percurso da história, em análise, segue de forma concisa, mostrando a sequência dos fatos e o desenvolvimento da temática, ocorrendo assim a progressão do tema.

Quanto aos esquemas de composição do texto, conforme seu tipo e gênero, o texto é do tipo narrativo, já que se desenvolve em torno dos acontecimentos de forma sequencial temporal. Na composição do gênero, o aluno utilizou a linguagem verbal e a linguagem não verbal, fez uso de várias legendas, balão de fala e onomatopeia para representar o som da tosse do menino, elementos próprios do gênero HQ.

Em relação à versão inicial e a versão final, observamos que, na etapa da revisão e reescrita, o aluno acrescentou e alterou informações nas legendas do segundo, do quarto e do sexto quadrinhos. Além dos acréscimos e supressão, o aluno altera a cor da letra do penúltimo quadrinho, bem como o pano de fundo, proporcionando melhor visibilidade ao leitor, posto que no momento da revisão, o autor passa a ser leitor do seu próprio texto, conforme coloca Passarelli (2012, p.160):

De escritor, o sujeito passa a leitor de si mesmo, voltando a ser escritor novamente: altera partes de seu texto, inclui uma sentença ou outra, descarta um parágrafo, examina detalhadamente a adequação do material textual produzido [...] verifica a exatidão quanto ao significado e a acessibilidade e aceitabilidade por parte do leitor.

Em conformidade com o exposto, percebemos que, na fase da revisão, houve uma preocupação por parte do aluno em adequar seu texto ao destinatário, à comunidade escolar e à local, quando acrescenta informações para melhor entendimento textual e quando altera a cor da letra e do plano de fundo para melhor visibilidade, por parte do seu leitor.

Dando sequência à análise das produções, acompanhemos mais uma HQ produzida por mais um aluno.

HQ 3 – A3 (VI)



Até que um dia Pedro voltou do rio se sentindo mal e foi dormir.
No dia seguinte ele piorou e não conseguia andar ou se levantar da cama



No dia seguinte Pedro falou para sua mãe que tinha piorado



A mãe de Pedro então preocupada resolveu ir ao hospital



Pedro então foi com sua mãe até o hospital e por mais que ele tivesse dificuldade para antes ele fez um esforço e conseguiu ir até o hospital



ao chegar no hospital Pedro contou o que sentia para o doutor e o doutor logo detectou o que Pedro tinha



Pedro então teve que fazer um tratamento para que a doença não contaminasse todo o seu corpo ou ele até parasse de andar!



um ou dois meses depois do tratamento Pedro já estava bem melhor e começou a retomar a sua vida normalmente mas dessa vez com mais cuidado!



E aí galera gostaram da minha história ?
Espero que sirva de lição para cada um
de vocês!
E só uma dica cuidado onde tomam
banho em hahaha!!



HQ 3 – A3 (VF)

Pedro era um menino muito sapeca que adorava tomar banho de rio. Até que um dia...



Olá, eu sou o Pedro, e adoro tomar banho de rio!

Pedro voltou do rio se sentindo mau, e foi dormir. No dia seguinte, ele piorou e não conseguia andar ou se levantar da cama.



Cof! Cof!

E então, Pedro falou para sua mãe que tinha piorado

Meu Deus, Pedro! Já estou preocupada.



Mãe, mãe, eu estou piorando!

Então a mãe de Pedro preocupada resolveu levá-lo ao hospital



Pedro, então foi com sua mãe até o hospital e por mais que ele tivesse dificuldade para andar ele fez um esforço e conseguiu ir até o hospital.



Ao chegar no hospital, Pedro contou o que sentia para o doutor. E o doutor logo detectou o que Pedro tinha.

Pedro, você está com um verme chamado schistosoma.



Pedro teve que fazer um tratamento para que a doença não contaminasse todo o seu corpo ou ele até parasse de andar!



Fisioterapeuta

Um ou dois meses depois do tratamento, Pedro já estava bem melhor e começou a retomar a sua vida normalmente, mas dessa vez com mais cuidado!



Agora, com cuidado!



Nessa produção, quanto à unidade temática, podemos constatar que o aluno A3 desenvolve sua HQ sobre o tema de forma progressiva, de acordo com as orientações sugeridas no roteiro de produção, apresenta os acontecimentos, obedecendo à sequência dos fatos, construindo uma narrativa que segue entre um quadrinho e outro, contando a história de Pedro. Quanto aos esquemas de composição conforme o tipo textual, pudemos verificar que é do tipo narrativo, pois, quadro a quadro, a narrativa vai se desenvolvendo.

Quanto ao gênero, são evidentes as características da história em quadrinhos: a criação das cenas utilizando as legendas para inserir os acontecimentos, assim como os balões de fala para os diálogos entre as personagens. O aluno, nesse aspecto, utilizou o balão-berro, descrito por Ramos (2016) como um balão de extremidades para fora, que sugere tom de voz alto para expressar o grito, como representado no quarto quadrinho pela personagem Pedro, ao chamar pela sua mãe.

A presença de um diálogo com o leitor, nesta HQ, chamou-nos a atenção quando comparada aos textos dos outros alunos. No primeiro quadrinho, o aluno não deixa claro se o personagem está conversando com o leitor ou com o outro personagem presente na cena, pois os olhos dele estão voltados para o leitor, já no penúltimo quadro, o diálogo com o público é visível, vê-se que o personagem questiona o leitor e o alerta sobre os perigos de tomar banho de rio. Mais uma vez, somos surpreendidos pela criatividade dos nossos alunos em trazer para sua HQ algo que não estava previsto em nosso roteiro, como levar o leitor a interagir com o autor.

No tocante à comparação da versão inicial e da versão final, constatamos que, na oficina de revisão e reescrita do texto, houve mudanças significativas, porque o aluno

acrescentou os seguintes elementos: legendas, balões, um quadrinho, trocou figuras de personagens, mudou o formato de alguns balões, a cor da letra do texto, alterou o texto em alguns quadrinhos e fez a correção ortográfica, mostrando uma preocupação com a apresentação do seu texto ao leitor. Essas inserções no texto confirmam o que Passarelli (2012) afirma sobre essa etapa do processo da escrita, na qual o sujeito relê, extrai, acrescenta, retoma e/ou substitui elementos e informações do seu texto, a fim de proporcionar melhorias à sua produção.

Passemos para mais uma análise.

HQ4 – A4 (VI)



NO DIA SEGUINTE...

O MENINO JÁ ESTAVA MELHOR MAIS DE TARDE... ELE JÁ ESTAVA ANDANDO MUITO BEM E ENTÃO ELE VOLTOU PARA SUA CASA.

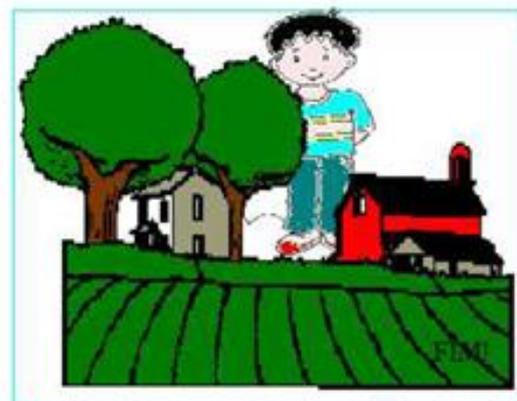


HQ4 – A4 (VF)



NO DIA SEGUINTE...

O MENINO FEZ UMA CIRÚRGIA E FICOU SEM ANDAR, MAS COM A FISIOTERAPIA ELE MELHOROU E RECUPEROU OS MOVIMENTOS DAS PERNAS.



Na HQ4, observamos a presença da temática, embora que de forma resumida, o aluno discorre acerca do assunto, mostrando que compreendeu a proposta sugerida no roteiro, uma vez que a progressão do tema está vinculada à sequência dos fatos: primeiro apresenta uma criança saudável, logo em seguida os sintomas da doença, o tratamento e, por fim, a recuperação, ou seja, início, meio e fim.

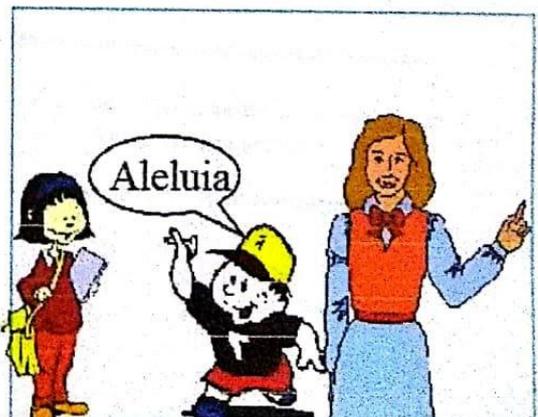
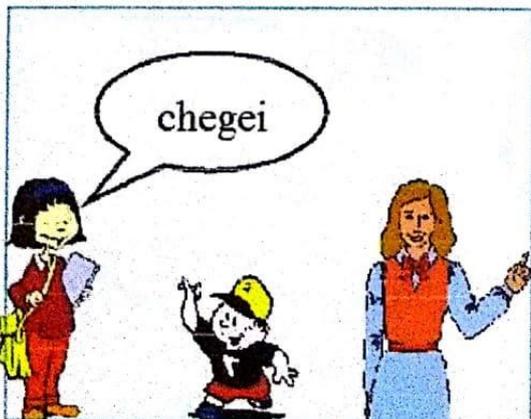
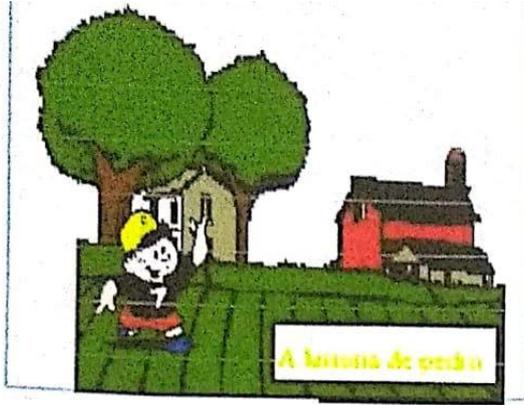
Quanto aos esquemas de composição do texto, conforme seu tipo e gênero, o texto desenvolve-se em torno da sucessão de acontecimentos, do tipo narrativo, tipologia predominante nas histórias em quadrinhos, como exposto por Mendonça (2006. P, 195), “quanto ao tipo textual, as HQs são do tipo narrativo, dada a predominância dessa espécie de sequência na maioria dos casos”.

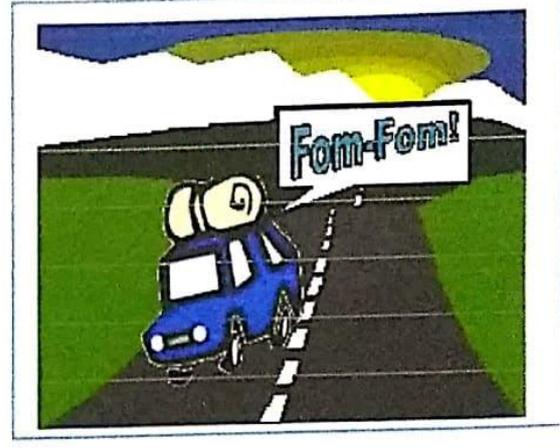
Quanto à composição do gênero, as HQs são facilmente reconhecidas, visto que há presença dos desenhos, balões e legendas, apesar de o aluno ter utilizado figuras diferentes para representar o mesmo personagem, causando uma certa incoerência visual pelo fato da inserção de imagens de meninos ora criança, ora adolescente, não prejudica o entendimento do texto em seu sentido global.

No que concerne à versão inicial e à versão final verificamos que houve poucas alterações, porém identificamos uma mudança considerável nas informações do sexto quadrinho, no qual o estudante acrescenta fatos referentes à cirurgia e à fisioterapia, contidos no roteiro, que não são contemplados na versão inicial. O aluno modificou ainda o tamanho da letra do sétimo balão, acrescido de uma interjeição e um ponto de exclamação, denotando a importância da etapa da revisão para rever a primeira versão de um texto na qual o aluno ajusta as suas ideias tendo como foco seu leitor.

Sigamos para próxima análise.

HQ 5 – A5 (VI)





Dez dias depois Pedro ficou sem os movimentos das pernas.

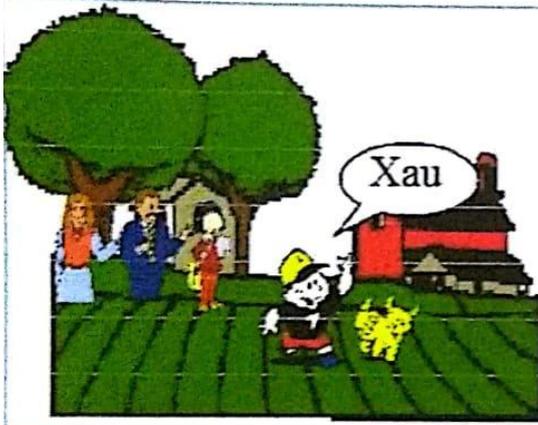


Ele foi para o Hospital e teve que ficar de cadeira de rodas

Ele voltou para casa
andando.

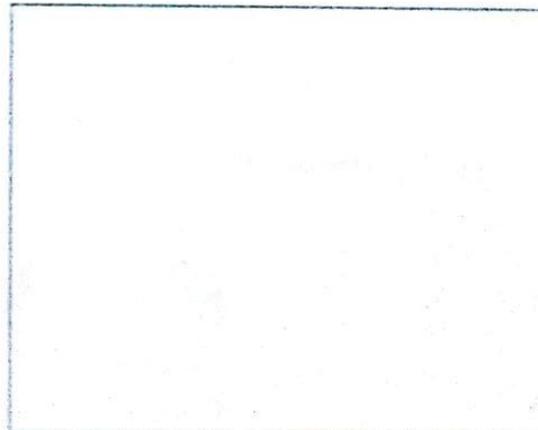
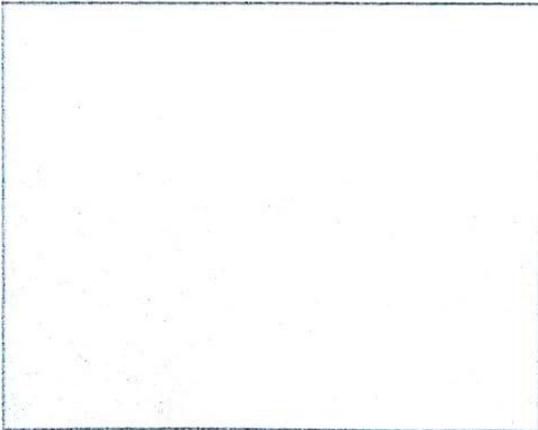


fim

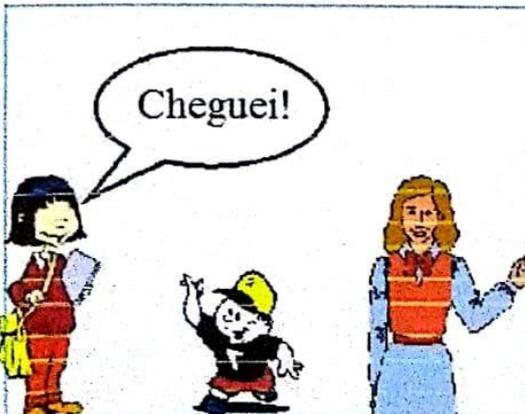


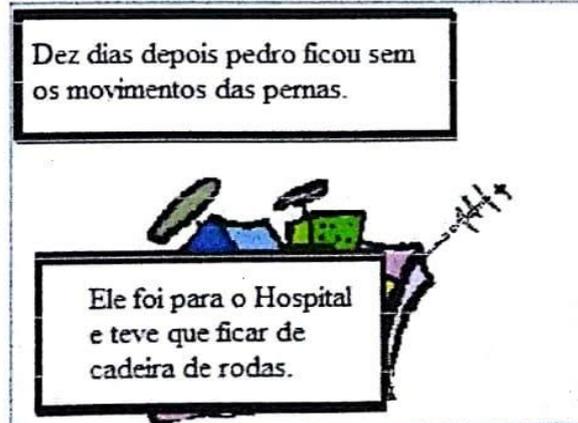
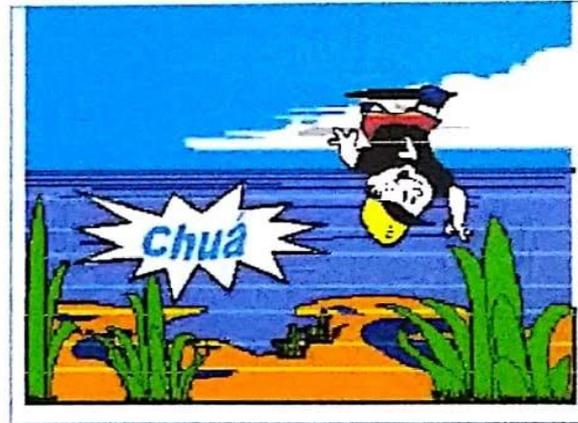
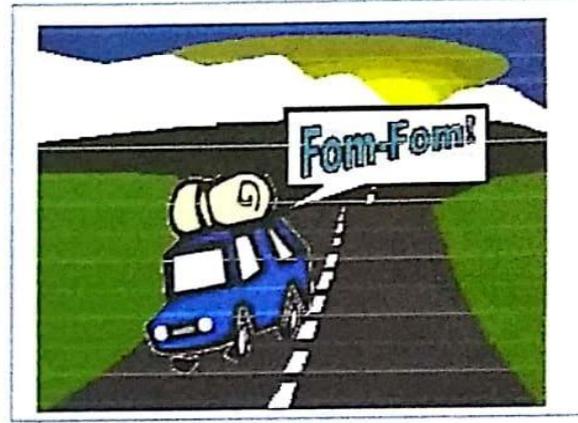
Clap! Clap!
Clap! Clap!

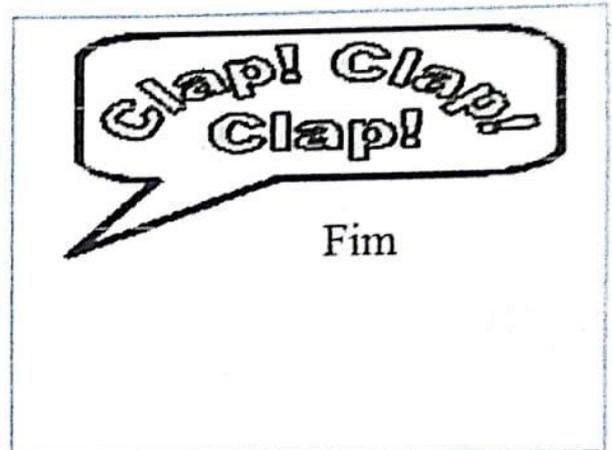
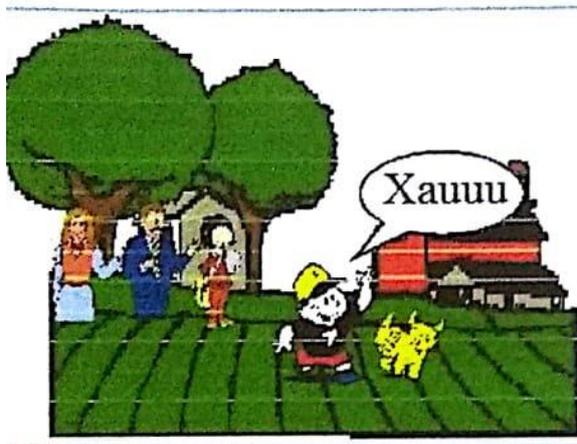
E tudo acabou muito
bem.



HQ 5 – A5 (VF)







Nessa produção, observamos que o aluno aborda a temática de forma breve, enfatizando um diálogo descontraído sobre ir a um banho de rio entre os personagens em quase toda sua história. No entanto, o último quadro da segunda página, apresenta algumas cenas elencadas no roteiro, como a criança saudável que vai tomar banho no rio, depois disso, perde os movimentos das pernas, é levado ao hospital e se recupera.

Ainda que o estudante não descreva em sua HQ todos os episódios sugeridos para essa produção, podemos identificar uma progressão temática sutil encontrada nas legendas através da sequência narrativa dos fatos.

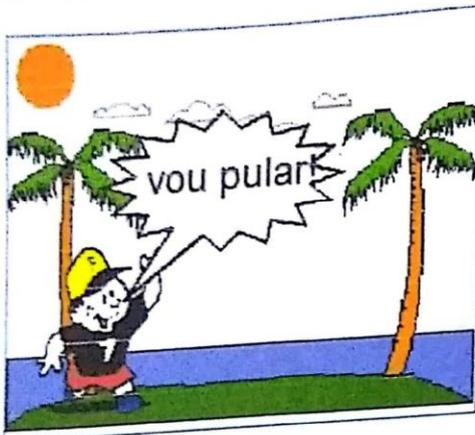
Quanto à composição do gênero, é visível, nesta produção, a combinação de palavras com imagens em que a linguagem verbal e não verbal se complementam por meio dos balões de fala e das legendas, pois essas são características multimodais presentes nas histórias em quadrinhos. São utilizadas ainda, no texto, interjeições e onomatopeias, a fim de reproduzir a fala, como aponta Mendonça (2006, p.196): “As HQs realizam-se no meio escrito, mas buscam reproduzir a fala (geralmente a conversa informal) nos balões, com a presença constante de interjeições, reduções vocabulares, etc.”.

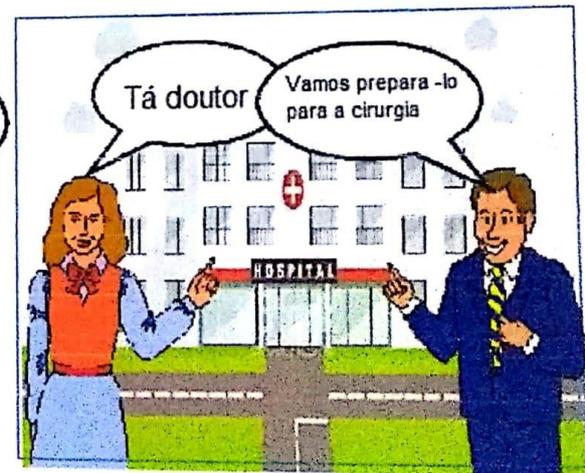
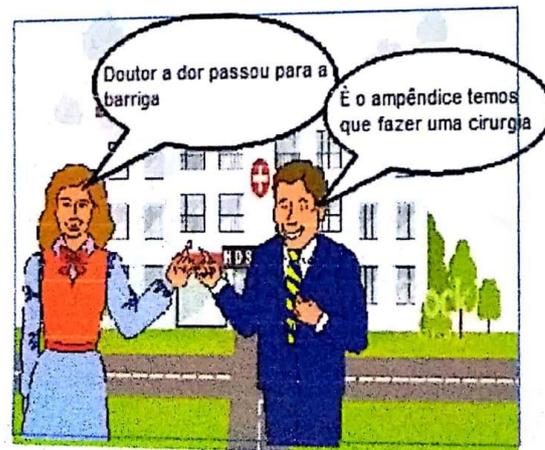
Na relação entre a versão inicial e a versão final dessa HQ, houve alterações referentes ao tamanho da letra, a cor do texto da legenda do primeiro quadrinho, a inserção de sinais de acentuação, pontuação e algumas correções de ordem ortográficas, evidenciando o cuidado do autor em adequar seu texto ao destinatário. Conforme aponta Passarelli (2012, p. 163):

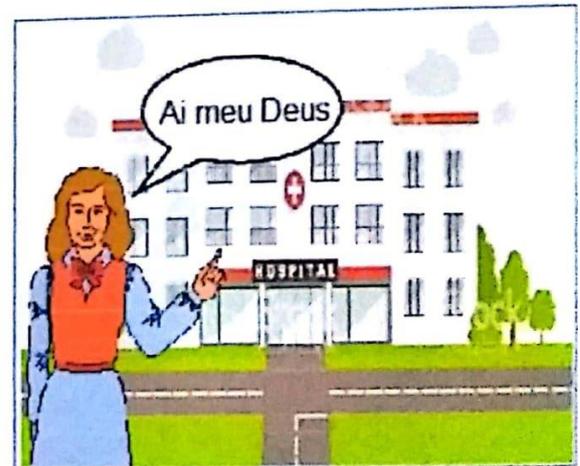
Como na etapa da revisão o aluno-escritor passa a ser leitor de si mesmo, para manter a unidade do texto, isto é, para não perder de vista o sentido global do seu texto, é nesse ponto do processo que a gramática desempenha papel fundamental, colaborando para que se evitem mal-entendidos.

Sobre essa etapa, Antunes (2003, p. 36) também faz referência, afirmando que esse é o momento de quem escreve decidir o que permanece, o que fica de fora e o que precisa ser modificado, rever “aspectos da superfície do texto, como a ortografia, a pontuação e a divisão do texto em parágrafos”. Acompanhemos a última análise.

HQ6 – A6 (VI)











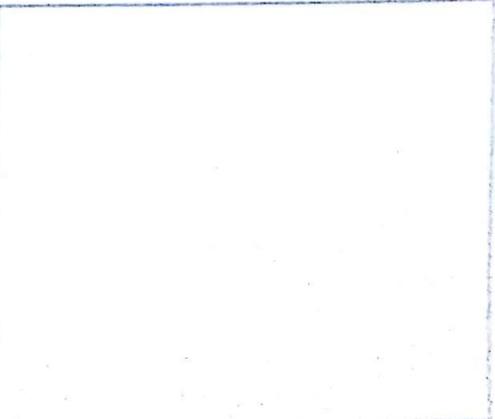
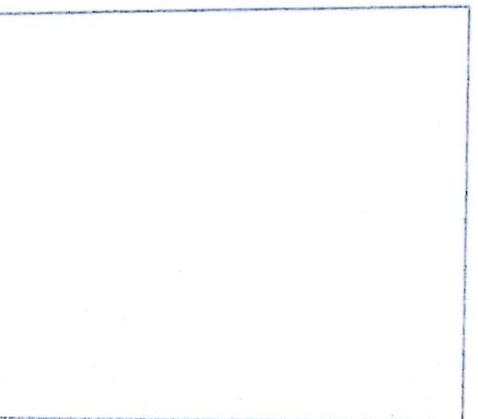
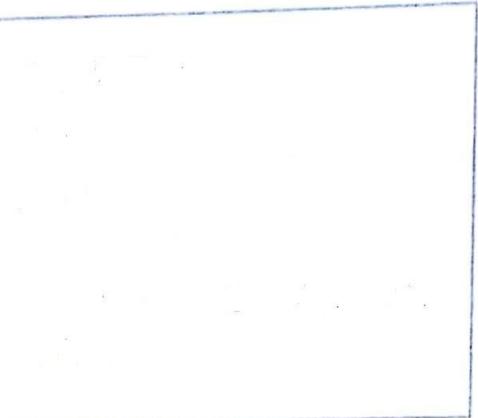
2 Meses
Depois
De Fisioterapia



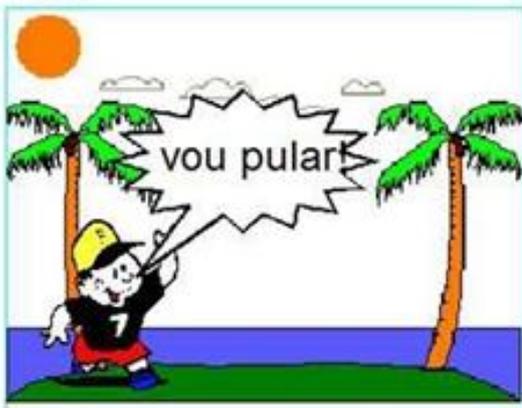


UM TEMPO DEPOIS

PEDRO VOLTOU A ANDAR



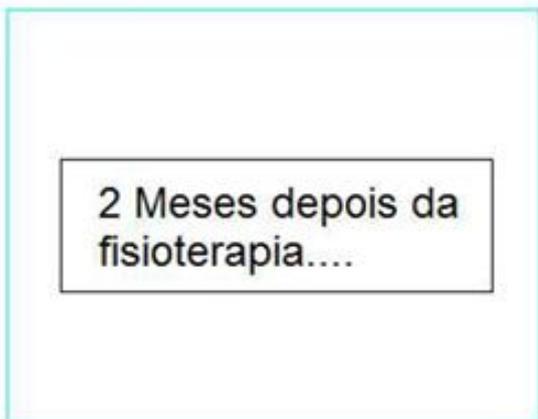
HQ6 – A6 (VF)











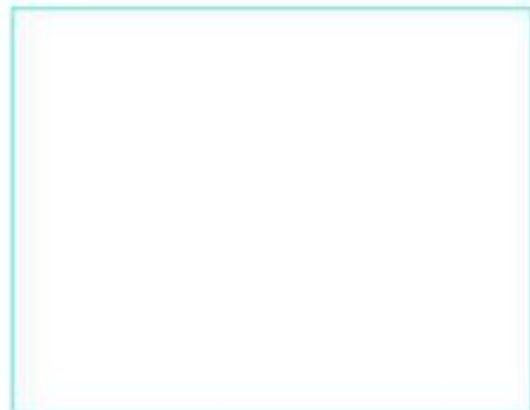


UM TEMPO DEPOIS

PEDRO VOLTOU A ANDAR



Uma história baseada em fatos reais.



Nessa produção, o discente segue todos os passos do roteiro: a criança tomando banho no rio, o início dos sintomas da doença, vai ao hospital, é diagnosticada com apendicite, submetida à cirurgia, na sequência, o surgimento da paralisia, o tratamento e a cura. Assim, descreve todas as cenas na elaboração de sua HQ.

Do tipo narrativo, o texto se desenvolve em torno do tema, contando com detalhes a trajetória da vida da personagem de forma adequada e coerente, comprovando que houve uma progressão temática vinculada à sequência temporal das ações. Quanto à composição do gênero, fez uso de balões de fala e de pensamento, legendas e utiliza a linguagem verbal e a não verbal de modo eficiente.

Comparando a versão inicial à versão final, constatamos ajustes de desvios ortográficos como na palavra apêndice, a inserção de sinais de acentuação e pontuação e o aumento na letra de alguns balões e legendas. Na terceira página, o aluno nos surpreende com a exclusão de figuras como a personagem principal e o médico dos quadrinhos, o mesmo acontece na quarta página, dessa vez apenas uma personagem, o Pedro, sai de cena.

Segundo Passarelli (2012, p. 162), em alguns casos, “a revisão é localizada, eliminado ou simplificando, suprimindo termos supérfluos, aumentando a legibilidade”, ou seja, essa etapa também proporciona o redator melhorar a qualidade e o sentido geral do texto.

As histórias em quadrinhos tiveram grande aceitabilidade pelos discentes, revelando expectativas positivas na promoção das atividades envolvendo a escrita e a leitura do gênero. Além disso, a utilização do *software* *hagáquê* nos permitiu fomentar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem, a partir da realidade, explorando a função social da escrita, como afirma Passarelli (2012, p. 116): “Quando o sujeito não percebe a relevância do ensino para suas necessidades reais, fica contaminado por um desânimo exemplar”. Para que os alunos percebam essa importância, os textos foram desenvolvidos a partir de situações práticas de seu convívio social. Realizadas essas observações, teceremos, agora, nossas considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização do projeto de produção textual de histórias em quadrinhos, baseado no roteiro para produzir texto, de Passarelli (2012), mediado pelo uso da ferramenta *hagáquê*, constatamos, no processo de análise dos textos produzidos pelos alunos participantes da pesquisa, que nossos objetivos foram alcançados. Podemos chegar a essa constatação, porque houve o desenvolvimento da habilidade da escrita dos alunos, através da elaboração das histórias, bem como ocorreu um avanço no letramento digital, no que se refere ao processo de produção textual em ambientes digitais e ao desenvolvimento de habilidades básicas no manuseio do computador, dos educandos do 5º ano do Ensino Fundamental, no sentido de enriquecer as suas práticas de escrita em ambientes tecnológicos.

Considerando esse processo evolutivo dos discentes na produção textual analisada, entendemos que as histórias em quadrinhos são, sem dúvida, um material didático favorável ao trabalho docente de qualquer disciplina, que proporciona ao professor a obtenção de êxito em suas aulas, de forma mais eficiente e atrativa. Além de favorecer o desenvolvimento da escrita do aluno e o aumento da sua participação nas atividades em sala de aula.

Dessa forma, desenvolver este projeto de produção textual de história em quadrinhos, a partir de um roteiro orientador, permitiu observar, ainda, o desempenho dos alunos em cada uma das oficinas, decorrente da proposta do roteiro para mediar o processo de produção das histórias em quadrinhos.

Esta proposta diferenciada possibilitou o desenvolvimento da produção de HQ, tendo em vista que o seu contexto e seu destinatário, numa situação real de produção, fez o aluno refletir sobre a função interativa da escrita, sobre o que escrever, o como dizer e para quem, considerando o contexto de produção.

Com base nessa perspectiva, desenvolvemos as oficinas, a partir dos estudos de Passarelli (2012), que propõe um roteiro baseado em quatro etapas: planejamento das ideias, a tradução de ideias em palavras, a revisão e reescrita e a editoração. Esses pressupostos foram fundamentais para o desenvolvimento dos textos produzidos nas oficinas.

No decorrer das etapas de produção das HQs, proporcionamos aos discentes o contato com o gênero em estudo e suas características. Ademais, propusemos momentos de alimentação temática do assunto, como leituras, informações através de depoimentos e exibição de vídeos. Durante a execução desse processo de elaboração dos textos, percebemos, também, o cuidado dos discentes para com a revisão e a reescrita das HQ, já que esse é o momento em que eles se tornavam leitores de seus próprios textos, assim como observamos o

entusiasmo dos participantes da pesquisa na hora da publicação das suas produções. Essa é uma etapa bastante relevante, uma vez que raramente os textos saem da sala de aula e, na maioria das vezes, o professor é o único leitor.

Após a conclusão dessas atividades, analisamos os textos produzidos pelos alunos, comparando a versão inicial com a versão final, ao término da etapa de correção e de reescrita, bem como consideramos os critérios referentes à temática, à sua progressão temática e o esquema de composição e a tipologia do gênero.

Observamos, nessas análises, que os alunos apresentaram avanços significativos, a saber: um bom desempenho na abordagem do tema, conforme sugerido no roteiro para produção das histórias, assim como sua progressão, o uso efetivo de elementos próprios do gênero, como a linguagem verbal e a linguagem não verbal e o emprego adequado dos diferentes balões, legendas, onomatopeias, entre outros. Em relação ao tipo textual, constatamos que todos atenderam ao tipo narrativo, dada essa predominância na maioria das histórias, embora as HQ possam apresentar outras tipologias.

Quanto à comparação entre a versão inicial e a versão final, percebemos que os alunos avançaram, quando faziam suas correções, de forma crítica, assumindo o papel de leitor do seu texto, alterando, acrescentando ou deletando informações. Dessa maneira, trouxeram ao texto elementos que surpreenderam por não estarem no roteiro de escrita, indo além do esperado na produção do seu texto para melhorar os aspectos globais e a compreensão do leitor.

Diante dessas observações, compreendemos que as histórias em quadrinhos tiveram grande aceitabilidade pelos discentes, revelando expectativas positivas na promoção das atividades envolvendo a escrita e a leitura do gênero. Além disso, a utilização do *software* *hagáquê* nos permitiu fomentar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem, a partir da realidade, explorando a função social da escrita, a partir de situações práticas de seu convívio social.

Apesar da obtenção desses resultados positivos, tivemos como maior desafio na realização das etapas deste projeto a pouca oferta de equipamentos disponíveis no laboratório de informática da escola, sendo utilizados apenas dois computadores de mesa e dois notebooks. Esse obstáculo causou ansiedade e impaciência nos alunos, em esperar sua vez para fazer uso das máquinas, a fim de solucionar tal problema, disponibilizamos nosso notebook entre outros cedidos por pessoas próximas para a conclusão dos trabalhos.

Concluimos as atividades, na certeza de que este estudo foi relevante para a aprendizagem dos alunos na habilidade da escrita, tendo em vista os resultados obtidos, bem

como consideramos a importância desta pesquisa para a reflexão da atividade docente, uma vez que vivenciamos a era digital no cotidiano da sociedade atual. Em razão disso, esperamos que este estudo possa ser desenvolvido por outros docentes e em outras turmas com a finalidade fim de trazer novas análises sobre o tema pesquisado. Acreditamos, diante do que foi exposto, que deveríamos associar a prática de produção textual às tecnologias digitais, sempre que possível, como suporte em favor da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

_____. **Análise de textos: fundamentos e práticas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adoldo; TREVISANI, Fernando M. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BARROS, Webert Cavalcanti. **Nas trilhas do ISD: práticas de ensino-aprendizagem da escrita**. (Org.) PEREIRA, Regina Celi Mendes. Coleção Novas Perspectivas em Linguística Aplicada, v. 17, Campinas, SP. Pontes Editores, 2012.

BUZATO, M. E. K. **Letramentos digitais e formação de professores**. São Paulo. 2006. III Congresso Ibero-Americano EducaRede. Disponível em: <http://www.academia.edu/1540437/Letramentos_Digitais_e_Forma%C3%A7%C3%A3o_de_Professores>. Acesso em: 18. Jan. 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa Ensino de primeira a quarta série**. Brasília, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf> Acesso em: 20. Jan. 2017.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997. p. 283-350: Culturas híbridas, poderes oblíquos. Disponível em: <<http://www.cdrom.ufrgs.br/garcia/garcia.pdf>>. Acesso em 03/03/2017.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Os sentidos do texto**. São Paulo. Contexto, 2013.

COSCARELLI, C. V., RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

DIONÍSIO, A. P. Multimodalidade Discursiva na Atividade Oral e Escrita. In: MARCUSCHI, L. A. e DIONÍSIO, A. P. (horas.). **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 177-204

ENGEL, Guido Irineu. **Pesquisa-ação**. Educar em Revista, n. 16, p. 181-191, 2000.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Editora Objetiva, 2001.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012. (Série – Prática Pedagógica)

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2014.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; e BEZERRA, Maria Auxiliadora (org.). **Gêneros textuais e Ensino**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.

_____. Educação Híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In: **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, p. 27-45, 2015.

MEURER, José Luiz. Esboço de um modelo de produção de textos. In: MEURER, José Luiz; MOTTA-ROTH, D. (Orgs.). **Parâmetros de textualização**. Santa Maria: Editora UFSM, 1997.

LOPES-ROSSI, M. A. G. Gêneros discursivos no ensino de leitura e produção de textos. In: KARWOSKI, A; GAYDECZKA, B; BRITO, K. S. (Org.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

PALFREY, John Gorham; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre. Artmed, 2011.

PASSARELLI, L. G. **Ensinando a escrita: o processual e o lúdico**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. **Ensino e correção na produção de textos escolares**. São Paulo: Telos, 2012.

RIBEIRO, A. L. Jogos Online no Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita. In: COSCARELLI. (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. p. 159-174.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educ. Soc., Dez 2002, vol.23, nº81, p. 143-160.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. Cortez, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. In 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **Letramento digital e ensino**. 2002. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehete/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>>. Acesso em: 20. Jan. 2017.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **Reflexões em torno da escrita nos novos gêneros digitais da internet**. 2006. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehete/artigos/Reflex%20em%20torno%20da%20escrita%20nos%20novos%20g%20EAneros%20digitais.pdf>>. Acesso em: 20. Jan. 2017.

APÊNDICES

APÊNDICE A – PLANOS DE ATIVIDADES

Atividade 1

Conteúdo: Informações sobre o projeto;

Objetivo: Apresentar projeto e seu objetivo através de uma conversa informal;

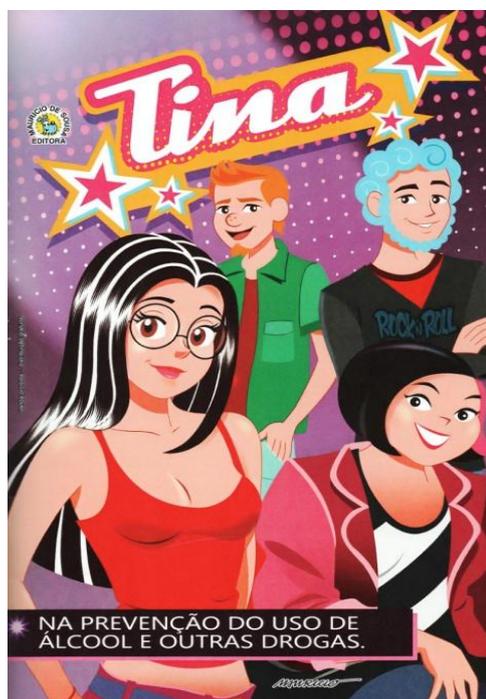
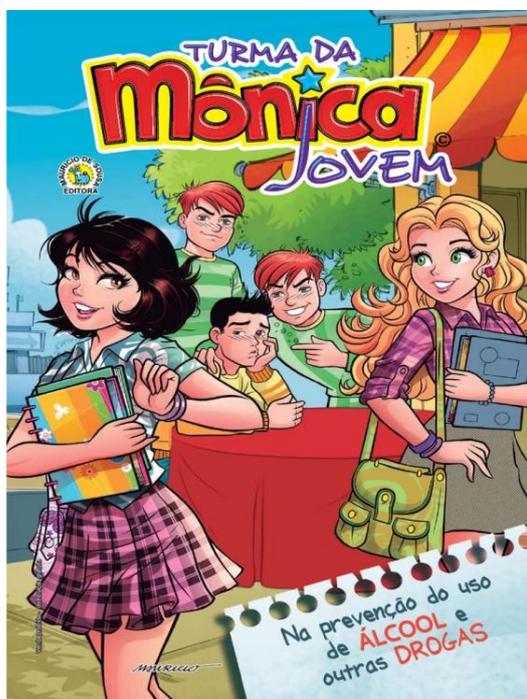
Metodologia: Através de uma conversa informal, explicar como se dará o projeto, seus objetivos, a produção de textual de uma história em quadrinhos. Explicar ainda que os pais devem autorizar a participação dos mesmos através da assinatura do termo de assentimento que os mesmos o levarão para conhecimento de seus pais ou responsáveis.

Atividade 2

Conteúdo: História em Quadrinhos;

Objetivo: Promover o contato com o gênero HQ;

Metodologia: Iniciaremos nossas atividades com a distribuição de HQ da turma da Mônica e HQ da Tina que abordam temas de prevenção do uso das drogas, tais como o alcoolismo e o tabagismo.



Na sequência, solicitaremos aos alunos que façam a leitura da HQ, após a leitura, discutiremos a temática abordada: de que se trata a história? Quais os personagens envolvidos? Qual a problemática? Houve solução? Qual? A linguagem verbal e não verbal presente nos quadrinhos e a expressividade dos personagens são importantes nesse gênero?

Por quê? A partir das indagações, solicitar aos discentes que mencionem os elementos importantes para compreensão de uma HQ.

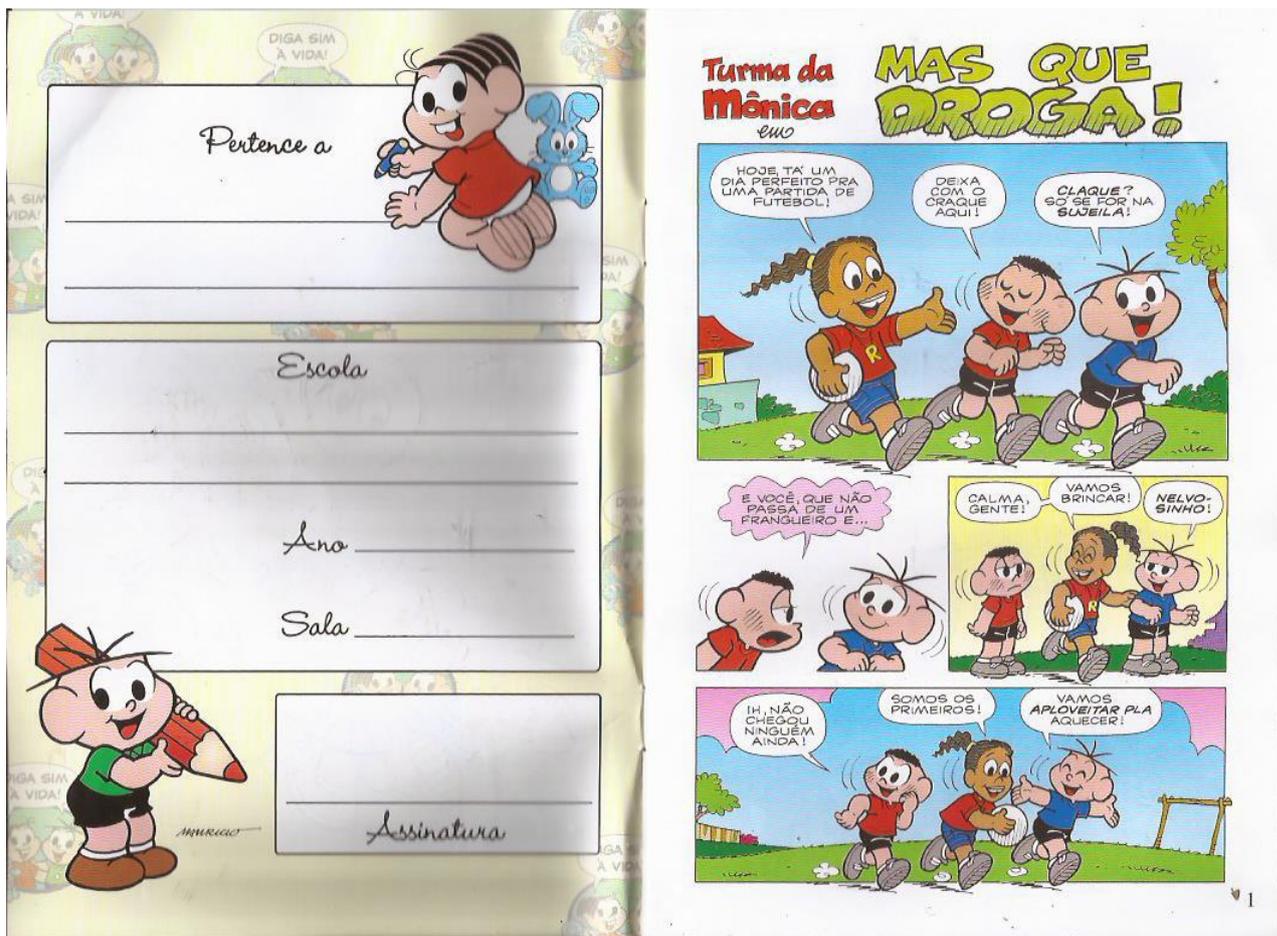
Atividade 3

Conteúdo: Características do gênero HQ;

Objetivos:

- ✓ Conhecer os elementos estruturais e organizacionais da HQ;
- ✓ Identificar os elementos de uma narrativa: enredo, personagens, tempo, espaço, desfecho;
- ✓ Diferenciar os tipos e as formas dos balões utilizados em uma HQ;
- ✓ Reconhecer onomatopeias;

Metodologia: A partir da leitura das HQ realizada no encontro anterior, solicitar aos alunos que observem as histórias em quadrinhos e, através de uma conversa informal, pedir que eles descrevam quais elementos existem na construção da história; em seguida, explicar que a HQ é composta por vários quadrinhos, e esses, por sua vez, são constituídos de texto e imagem que narram uma história com um enredo, com personagens envolvidas ou não na solução de um conflito em um determinado espaço. Na sequência, distribuir a HQ da turma da Mônica “MAS QUE DROGA!”, fazer a leitura silenciosa e a leitura coletiva e sugerir que os discentes reproduzam a voz dos personagens.



Além disso, observar os tipos de balões da história e ver o formato deles quando esses são: utilizados para diálogos entre duas pessoas ou várias falando ao mesmo tempo, dão continuidade a fala, representam um pensamento, um grito, medo ou mesmo tremidos para representação dessas emoções.

Explicar, também, que as onomatopeias são as representações dos sons e localizar a existência das mesmas na história.

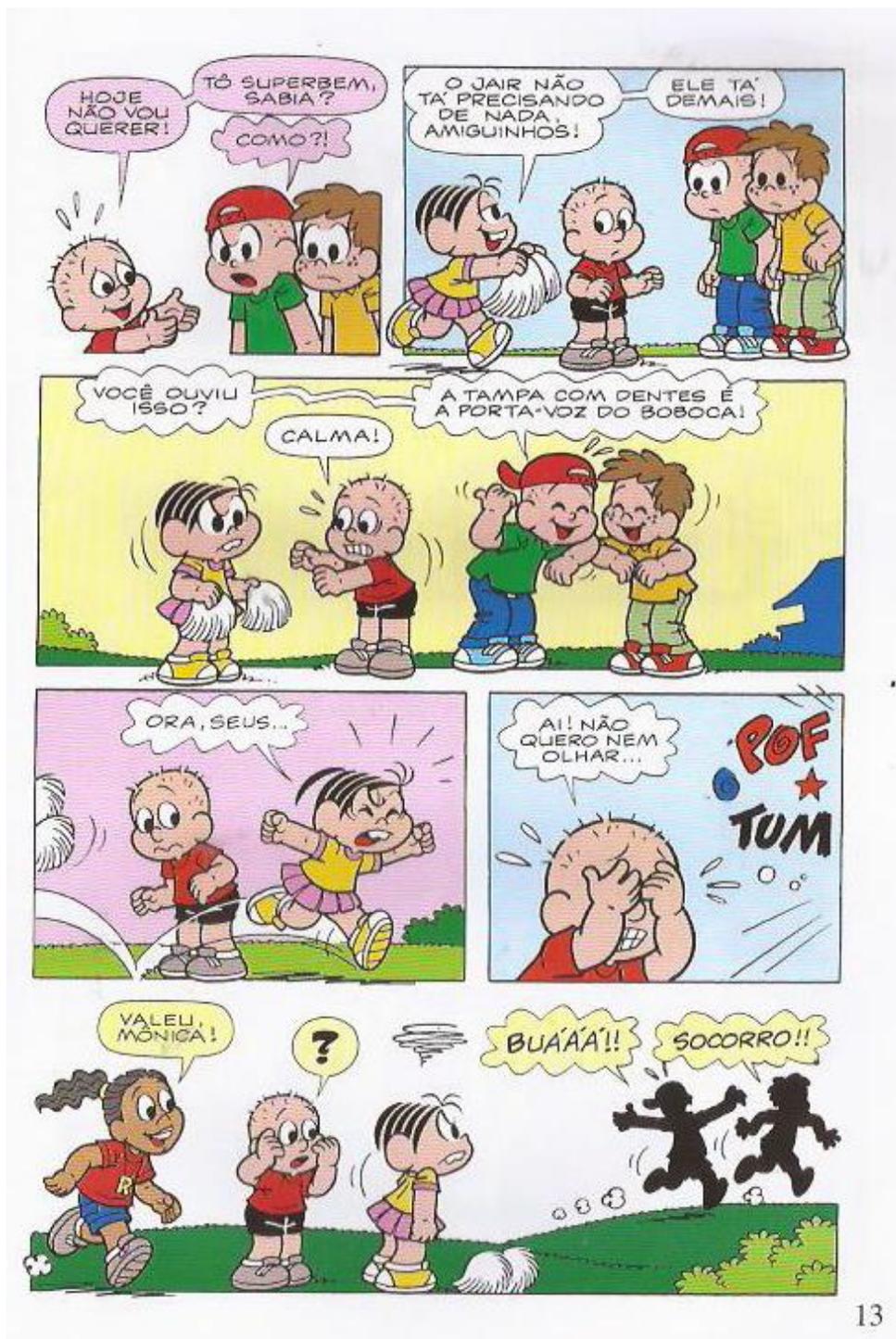
Hora de Exercitar!!

1. Observe a página 3 e copie:
 - a) Uma onomatopeia;
 - b) O que está escrito no balão que representa a fala de dois personagens ao mesmo tempo;



3

2. Na página 13, observamos a presença de balões duplos. Explique porque eles foram utilizados.
3. Ainda nesta página, identificamos balões em formatos diferentes. Justifique o que eles representam.



13

4. De acordo com a história em quadrinho, responda as seguintes questões:
- Quais são as personagens?
 - Onde se passa a história?
 - Qual o tema tratado?
 - Qual o conflito?

Atividade 4

Conteúdo: Escolha do tema para produção da HQ;

Objetivos: Escolher um tema para produção textual das histórias em quadrinho;

Metodologia: Promover uma conversa informal com os alunos sobre temas da comunidade que eles gostariam de escrever, após a escolha, discutir com os discentes as seguintes questões: Para quem escrever? Qual o nosso propósito? De que forma divulgar?

Atividade 5

Conteúdo: A história de Pedro;

Objetivos: Construir um repertório de informações relevantes sobre o tema;

Metodologia: Dando sequência às atividades, após a escolha do tema, “A história de Pedro”, o qual os alunos decidiram escrever, convidaremos a mãe da criança para nos contar a trajetória da história do pequeno Pedro que perdeu os movimentos dos membros inferiores por causa de uma doença chamada mielorradiculopatia por esquistossomose. Sendo essa enfermidade provocada pelo *Schistosoma*, contraído em banho de rio, alojou-se na medula do menino, impedindo que ele se locomovesse e realizasse suas atividades diárias. Após ouvir a história, será exibido para os alunos, o vídeo Super-Sabão: Esquistossomose/ Barriga d'água, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DYN2AC9tydk>> Acesso em: 06. Nov. 2017, com informações referentes ao tema.

Atividade 6

Conteúdo: Produção de texto a partir de um roteiro;

Objetivos: Produzir um roteiro para história em quadrinhos;

Metodologia: Conversa informal com os alunos sobre roteiro, iniciando com a pergunta: o que é roteiro? Explicar que o roteiro é a estrutura da história, cena a cena, como um filme, ou seja, a descrição do que se vai produzir. Nessa descrição, deve conter o lugar onde acontecerão ou aconteceram os fatos, as personagens e o enredo. A partir dessa discussão, haverá a elaboração do roteiro da história em quadrinho.

Atividade 7

Conteúdo: Produção textual do gênero HQ digital;

Objetivos: Produzir uma história em quadrinho digital;

Metodologia: Acompanhar os alunos ao laboratório de informática para interação com a ferramenta *hagáquê*. Em seguida, fazer uma demonstração do *software*, mostrando aos alunos

o seu funcionamento, seus mecanismos de produção textual e os ícones disponíveis para a produção das histórias em quadrinhos digitais. Na sequência, os alunos deverão produzir suas HQs digitais, quadro a quadro, baseada no roteiro que eles construíram.

Atividade 8

Conteúdo: Produção textual;

Objetivos: Concluir as histórias em quadrinhos digitais;

Metodologia: Condução dos alunos ao laboratório para a conclusão das histórias em quadrinhos digitais. Após a conclusão da produção das mesmas, será feita a impressão para que os discentes façam a leitura e a avaliação de suas produções.

Atividade 9

Conteúdo: Reescrita textual;

Objetivos: Reescrever os textos após a revisão;

Metodologia: Após a impressão das HQs, entregar aos alunos para que os mesmos possam rever suas histórias, analisar e/ou modificar a sequência dos fatos, revisar a ortografia e reescrever o texto após a revisão.

Atividade 10

Conteúdo: Apresentação das histórias em quadrinhos;

Objetivos: Divulgar a produção das histórias em quadrinhos na comunidade escolar e na comunidade local;

Metodologia: Convidar alunos, professores, pais e/ou responsáveis para prestigiar o trabalho realizado pelos alunos, comunicar para os convidados que a produção se deu a partir de uma história real, solicitar a mãe da criança, a qual foi a inspiração dessa produção, que, se possível, possa contar a história aos convidados. Em seguida, solicitar que um dos “escritores” faça a leitura de sua história para o público presente e, por fim, será feita a socialização das HQ com os convidados.

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Esta pesquisa desenvolvida pela pesquisadora Maria de Fátima de Oliveira, com aluno (s) do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental, sob a orientação da Profª. Dra. Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti, tem como objetivos: contribuir para a formação de escritores a partir da produção de histórias em quadrinhos, mediada pelo *software* *hagáquê*; desenvolver um projeto de produção textual, analisar o desempenho dos alunos durante o processo de produção das HQ e avaliar a produção do gênero HQ na versão inicial e final. Solicitamos a colaboração do menor _____ para participar das aulas e oficinas que ministraremos para produção das histórias em quadrinhos, bem como sua autorização para apresentar os resultados, deste estudo, em eventos e publicar em revista (se for o caso). Em publicação dos resultados, o nome do (a) menor será mantido em sigilo. Informamos que o risco envolvido nessa pesquisa é o mesmo que pode ocorrer em qualquer processo de ensino-aprendizagem de produção escrita como o fato de produzir um texto, que será lido/avaliado pelo professor, pode inibir o aluno. Todavia, os procedimentos escolhidos para a presente investigação preveem esse risco e adota a avaliação formativa, que se concentra no processo de produção textual e não no texto. Esse aspecto ajuda os alunos a lidarem com as próprias dificuldades, a valorizarem os avanços e a diminuir as expectativas por um resultado final. Convém ressaltar que esses riscos são mínimos, pois existe um bom relacionamento entre a professora-pesquisadora, os alunos e as suas famílias e o contexto no qual o processo ocorrerá e que essa pesquisa não oferece riscos, previsíveis, para a sua saúde. Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador (a). Caso decida que o (a) menor não participe do estudo, ou resolva, a qualquer momento, desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano. Os pesquisadores estarão à sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa. Mais informações: Comitê de Ética em Pesquisa – CEP – Hospital Universitário Lauro Wanderley - 2º andar – Campus I – UFPB – Cidade Universitária CEP: 58.059-900 – João Pessoa – PB. Fone: (83) 3216 - 7964 (comite.etica@hulw.ufpb.br). Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou o meu consentimento a (o) menor sob minha responsabilidade para participar desta pesquisa, publicar os resultados da mesma e declaro que recebi uma cópia desse documento.

Santa Rita, _____ de _____ de 2017.

Assinatura do responsável legal

OBSERVAÇÃO: (em caso de analfabeto - acrescentar)

Assinatura da Testemunha

Espaço para impressão datiloscópica

Contato da Pesquisadora Responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para a pesquisadora: Maria de Fátima de Oliveira.

Endereço (Setor de Trabalho): Santa Rita – PB.

☎ (83) CEP:

Atenciosamente,

Dr.^a Marineuma de Oliveira C. Cavalcanti
Professora Orientadora

Maria de Fátima de Oliveira
Pesquisadora Responsável

APÊNDICE C – CARTA DE ANUÊNCIA**CARTA DE ANUÊNCIA**

Pelo presente consentimento, declaro que fui informado (a) de forma clara e detalhada do projeto de pesquisa, a ser desenvolvido, nesta instituição, que tem por objetivo geral contribuir para a formação de escritores proficientes, a partir da produção de histórias em quadrinhos, mediada pelo *software* *hagáquê*, através da metodologia do ensino híbrido, de modo que a construção dos textos leve em consideração a realidade dos discentes e da comunidade. Tenho conhecimento de que receberei resposta a qualquer dúvida sobre os procedimentos e outros assuntos relacionados com essa pesquisa. Também terei total liberdade para retirar meu consentimento, a qualquer momento, podendo deixar de participar do estudo. Tenho consciência, ainda, que a participação nesta pesquisa não trará complicações legais e que o risco envolvido nesse Projeto é o mesmo que pode ocorrer em qualquer processo de ensino-aprendizagem de produção textual: o fato de produzir um texto que será lido/avaliado pelo professor pode inibir o aluno. Todavia, os procedimentos metodológicos, escolhidos para a presente investigação, prevê esse risco e adota a avaliação formativa, que se concentra no processo de produção textual e não no texto como produto acabado, aspecto que ajuda os alunos a lidarem com as próprias dificuldades, a valorizarem os avanços e a diminuir as expectativas por um resultado final. Concordo em participar desse estudo, bem como autorizo, para fins exclusivamente de pesquisa, a utilização dos dados coletados. Os registros das observações ficarão à disposição da universidade para outros estudos, sempre respeitando o caráter confidencial das informações registradas e o sigilo de identificação dos participantes. Os dados serão arquivados pela pesquisadora e destruídos depois decorrido o prazo de 05 (cinco) anos. Os responsáveis por esse projeto são: Professora Dra. Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti (UFPB) marineumaoliveira@gmail.com e a mestrandia Maria de Fátima de Oliveira (UFPB) fathimaoliveira@gmail.com.

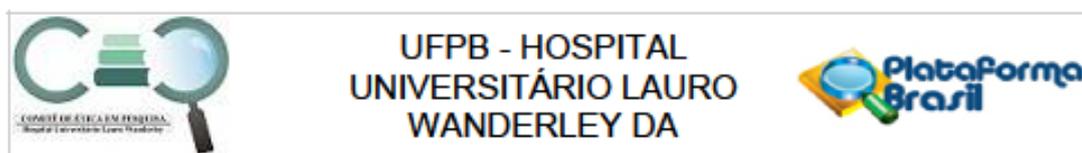
Santa Rita/PB, ____/____/____ de 2017.

Nome da Instituição: _____

Responsável pela instituição: _____

ANEXOS

ANEXO A – PARECER DE APROVAÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: PRODUÇÃO DE TEXTO: UMA PROPOSTA MEDIADA PELA FERRAMENTA

Pesquisador: MARIA DE FATIMA DE OLIVEIRA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 73974417.0.0000.5183

Instituição Proponente: Programa de Mestrado Profissional em Linguística e Ensino

Patrocinador Principal: Universidade Federal da Paraíba

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 2.382.347

Apresentação do Projeto:

O presente Projeto "PRODUÇÃO DE TEXTO: UMA PROPOSTA MEDIADA PELA FERRAMENTA HAGÁQUÊ", de MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA, apresentado à Coordenação do Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, Universidade Federal da Paraíba – UFPB – Centro de Ciências Aplicadas e Educação – CCAE, em cumprimento aos requisitos parciais para o Exame de Qualificação no Programa, sob a Orientação da Profa. Dra. Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti. A pesquisa tem como objetivo contribuir para a formação de escritores proficientes, a partir da produção de histórias em quadrinhos, mediada pelo software hagáquê, através da metodologia do ensino híbrido, de modo que a construção dos textos leve em consideração a realidade dos discentes e da comunidade. Optou-se por esse gênero por ele ser de interesse entre jovens e servir de apoio ao tratamento de temas diversos. Além disso, entende-se que é responsabilidade da escola contribuir para a inclusão digital de seus educandos e promover o estímulo à leitura e à produção de textos. Para isso, serão selecionados os alunos do 5º ano da Escola de Ensino Fundamental Paulo Jorge Rodrigues de Lima, localizada na Rua Senador Marcondes Gadelha S/N, Lerolândia, na zona rural do município de Santa Rita, PB. Quanto à forma de abordagem da pesquisa, pode-se classificá-la como qualitativa e como pesquisa-ação, no que se refere aos procedimentos. Para a consecução deste trabalho, traçam-se os seguintes passos: desenvolver um projeto de produção textual de história em quadrinhos, a partir de roteiros orientados, analisar o desempenho dos alunos durante o processo de produção das HQ e avaliar a produção do gênero

Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley - 2º andar - Campus I - UFPB.
Bairro: Cidade Universitária **CEP:** 58.059-900
UF: PB **Município:** JOAO PESSOA
Telefone: (83)3216-7964 **Fax:** (83)3216-7522 **E-mail:** comite.etica@hulw.ufpb.br



UFPB - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO LAURO
WANDERLEY DA



Continuação do Parecer: 2.382.347

HQ na versão inicial e final. Após a intervenção, espera-se obter como resultado avanços significativos e proficientes na produção de textos. Para fundamentar o trabalho, utilizam como norteadores teóricos, os estudos sobre gêneros discursivos à luz de Bakhtin (2003), Koch e Elias (2012), Marcuschi (2008) e Cavalcante (2013); sobre o gênero histórias em quadrinhos, os estudos de Vargueiro (2014) e Mendonça (2006); sobre interatividade, Antunes (2003); sobre as tecnologias, Moran (2000), Kensky (2012), Xavier (2002/2006), entre outros; sobre letramento digital, Coscarelli e Ribeiro (2007), Buzato (2006); sobre Ensino Híbrido, Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015); Metodologia da pesquisa, Thiollent (1996) e Engel (2000) e Sequência Didática, Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) e Lopes-Rossi (2006).

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Contribuir para a formação de escritores proficientes, a partir da produção de histórias em quadrinhos, mediada pelo software *hagáquê*, através da metodologia do ensino híbrido, de modo que a construção dos textos leve em consideração a realidade dos discentes e da comunidade.

Objetivo Secundário:

Desenvolver um projeto de produção textual de história em quadrinhos, a partir de roteiros orientados; Analisar o desempenho dos alunos durante o processo de produção das HQ; Avaliar a produção do gênero HQ na versão inicial e final.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

O risco envolvido nesse Projeto é o mesmo que pode ocorrer em qualquer processo de ensino aprendizagem de produção escrita: o fato de produzir um texto que será lido/avaliado pelo professor pode inibir o aluno. Todavia, os procedimentos metodológicos, escolhidos para a presente investigação, prevê esse risco e adota a avaliação formativa, que se concentra no processo de produção textual e não no texto como produto acabado, aspecto que ajuda os alunos a lidarem com as próprias dificuldades, a valorizarem os avanços e a diminuir as expectativas por um resultado final. Convém ressaltar que esses riscos são mínimos, pois existe um bom relacionamento entre a professora-pesquisadora, os alunos e as suas famílias e o contexto no qual o processo ocorrerá.

Benefícios:

Para os alunos, sujeitos da pesquisa, os benefícios são: 1. A possibilidade de desenvolver melhor

Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley - 2º andar - Campus I - UFPB.
Bairro: Cidade Universitária CEP: 58.059-900
UF: PB Município: JOAO PESSOA
Telefone: (83)3216-7964 Fax: (83)3216-7522 E-mail: comite.etica@hulw.ufpb.br



UFPB - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO LAURO
WANDERLEY DA



Continuação do Parecer: 2.382.347

suas competências comunicativas e suas habilidades na produção do texto escrito.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Percebe-se que no contexto dos resultados almejados espera-se que os alunos percebam o significado da produção dos quadrinhos do impresso para o digital, levando em consideração as práticas do letramento digital, uma vez que a demanda das atividades de leitura e escrita digitais são necessárias na sociedade. Espera-se, ainda, que os textos produzidos possam refletir a realidade vivenciada pelos alunos, inserida num contexto sociocomunicativo, em que essas produções possam ser compartilhadas na turma e no grupo social em que vivem, como uma atividade de expressão interativa. Além desses resultados, esperam que os discentes não só identifiquem as características do gênero HQ, mas que possam refletir, nas suas produções, a função sociocomunicativa do mesmo para que não seja apenas mais uma atividade mecânica de leitura e escrita na escola. Por fim, além de ser uma temática relevante e de intervenção social e acadêmica.

Ressalta-se que, no tocante às pendências apontadas em parecer anterior, a pesquisadora demandou as seguintes providências:

Pendência (1)- TCLE - adequar os termos conforme orientações contidas na Resolução 510/2016, principalmente o termo de assentimento, devendo utilizar-se texto com linguagem clara e acessível ao entendimento dos participantes, considerando sua faixa etária. Incluir o endereço do CEP/HULW; SUBSTITUIR o contato pessoal da pesquisadora por contato institucional.

R: TCLE adequado com linguagem acessível de acordo com as orientações contidas na Resolução 510/2016, bem como a inclusão do endereço do CEP/HULW, todavia o contato pessoal da pesquisadora permaneceu, uma vez que a Instituição na qual a pesquisa será desenvolvida, não disponibiliza de telefone para contato.

Pendência (2) - Excluir o endereço da instituição participante (escola) da metodologia do estudo, para garantir a privacidade institucional, por questão ética.

R: Endereço da instituição participante (escola) excluído da metodologia, conforme solicitado.

Pendência (3) Atualizar o cronograma de atividades da pesquisa, uma vez que o estudo só poderá ser iniciado após apreciação e aprovação do CEP/HULW.

R: Cronograma atualizado para o mês de novembro do corrente ano.

Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley - 2º andar - Campus I - UFPB.
Bairro: Cidade Universitária CEP: 58.059-900
UF: PB Município: JOAO PESSOA
Telefone: (83)3216-7964 Fax: (83)3216-7522 E-mail: comite.etica@hulw.ufpb.br



UFPB - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO LAURO
WANDERLEY DA



Continuação do Parecer: 2.382.347

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os termos estão compatíveis e adequados: folha de rosto; certidão de aprovação da instituição de origem do estudo, carta de aceite da Instituição onde será desenvolvida a pesquisa, instrumento de coleta de dados, TCLE/Termo de Assentimento, orçamento e cronograma de execução atualizado.

Recomendações:

Recomenda-se que:

(O)A pesquisador(a) responsável e demais colaboradores, MANTENHAM A METODOLOGIA PROPOSTA E APROVADA PELO CEP-HULW.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Considerando que o(a) pesquisador(a) atendeu adequadamente às recomendações feitas por este Colegiado em parecer anterior a este, e que o estudo apresenta viabilidade ética e metodológica, estando em consonância com as diretrizes contidas na Resolução CNS 510/2016, do MS, somos favoráveis ao desenvolvimento da investigação.

Considerações Finais a critério do CEP:

Ratificamos o parecer de APROVAÇÃO do protocolo de pesquisa, emitido pelo Colegiado do CEP/HULW, em reunião extraordinária realizada em 08 de novembro de 2017.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES PARA O(S) PESQUISADORES

. O participante da pesquisa deverá receber uma via do Termo de Consentimento/de Assentimento na íntegra, com assinaturas do pesquisador responsável e do participante e/ou do responsável legal. Se o TCLE contiver mais de uma folha, todas devem ser rubricadas e apor assinatura na última folha. O pesquisador deverá manter em sua guarda uma via do TCLE assinado pelo participante por cinco anos.
 . O pesquisador deverá desenvolver a pesquisa conforme delineamento aprovado no protocolo de pesquisa e só descontinuar o estudo somente após análise das razões da descontinuidade, pelo CEP que o aprovou, aguardando seu parecer, exceto quando perceber risco ou dano não previsto ao sujeito participante ou quando constatar a superioridade de regime oferecido a um dos grupos da pesquisa que requeiram ação imediata.

Lembramos que é de responsabilidade do pesquisador assegurar que o local onde a pesquisa será

Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley - 2º andar - Campus I - UFPB.
Bairro: Cidade Universitária **CEP:** 58.059-900
UF: PB **Município:** JOAO PESSOA
Telefone: (83)3216-7964 **Fax:** (83)3216-7522 **E-mail:** comite.etica@hulw.ufpb.br



UFPB - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO LAURO
WANDERLEY DA



Continuação do Parecer: 2.382.347

realizada ofereça condições plenas de funcionamento garantindo assim a segurança e o bem estar dos participantes da pesquisa e de quaisquer outros envolvidos.

Eventuais modificações ao protocolo devem ser apresentadas por meio de EMENDA ao CEP/HULW de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificada e suas justificativas.

O protocolo de pesquisa, segundo cronograma apresentado pela pesquisadora responsável, terá vigência até 30/11/2017.

Ao término do estudo, o pesquisador deverá apresentar, online via Plataforma Brasil, através de Notificação, o Relatório final ao CEP/HULW para emissão da Certidão Definitiva por este CEP. Informamos que qualquer alteração no projeto, dificuldades, assim como os eventos adversos deverão ser comunicados a este Comitê de Ética em Pesquisa através do Pesquisador responsável uma vez que, após aprovação da pesquisa o CEP-HULW torna-se co-responsável.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_902744.pdf	11/10/2017 18:37:52		Aceito
Outros	CARTARESPOSTA.doc	11/10/2017 18:37:00	MARIA DE FATIMA DE OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	11/10/2017 17:42:50	MARIA DE FATIMA DE OLIVEIRA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETODETALHADO.doc	11/10/2017 17:39:28	MARIA DE FATIMA DE OLIVEIRA	Aceito
Outros	CARTADEANUENCIA.pdf	17/08/2017 10:02:31	MARIA DE FATIMA DE OLIVEIRA SANTOS	Aceito
Outros	DOCUMENTODEAPROVACAO.pdf	13/08/2017 21:03:07	MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA	Aceito
Outros	declaracaoDeVinculo.pdf	13/08/2017 20:51:03	MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto.pdf	13/08/2017 20:46:51	MARIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley - 2º andar - Campus I - UFPB.
Bairro: Cidade Universitária CEP: 58.059-900
UF: PB Município: JOAO PESSOA
Telefone: (83)3216-7964 Fax: (83)3216-7522 E-mail: comite.etica@hulw.ufpb.br