

INCLUSÃO DIGITAL: história em quadrinhos como recurso didático

VON TRYLLER, Taíza Maria Gonçalves¹

RODRIGUES, Tatiane Dal Bello²

CAMBRAIA, Adão Caron³

FINK, Márcia⁴

Resumo: Esse trabalho tem como objetivo mostrar o uso do software livre como ferramenta de ensino e aprendizagem. Foi desenvolvido pelos bolsistas do Pibid, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Francisco Andrichetto de Santo Augusto-RS, com alunos 7º ano. Os estudantes desenvolveram histórias em quadrinho no software Pixton.com. Esse programa é online e contém várias ferramentas e opções de ajustes contribuindo para despertar a criatividade do aluno e criar um trabalho diversificado. A metodologia consistiu em atividades práticas no laboratório de informática. Os resultados foram positivos, pois contribuíram para o desenvolvimento dos trabalhos dos estudantes.

Palavras-chave: Escola; Computador; Histórias em Quadrinho.

Introdução

Atualmente, o computador é cada vez mais usado no meio escolar como uma ferramenta de estudo e de apoio à aprendizagem dos educandos. Possibilitando assim, que o aluno tenha um contato maior com a máquina e com o mundo virtual, que contém muitas informações e softwares gratuitos que podem ser explorados na área educacional. O trabalho desenvolvido na escola com o uso de software educacional livre disponível na internet e com ferramentas voltadas à criação de histórias em quadrinho (HQ's). Com o intuito de incluir a utilização do ambiente computacional nas tarefas diárias de sala de aula e em despertar a criatividade e interesse em realizar as atividades.

Pensando nesse cotidiano dos trabalhos de sala de aula, foi desenvolvido pelos bolsistas do Pibid, um trabalho de inserção das tecnologias em sala de aula. Trazendo o que já é trabalho no papel para o computador através de softwares.

¹ Bolsista do PIBID Licenciatura em Computação - Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: taizavontryller@hotmail.com

² Bolsista do PIBID Licenciatura em Computação – Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: tatianedalbello@hotmail.com

³ Coordenador de área do PIBID Licenciatura em Computação - Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: adao.cambracia@iffarroupilha.edu.br

⁴ Coordenadora de área do PIBID Licenciatura em Computação - Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: marcia.fink@iffarroupilha.edu.br

O uso da informática na educação tem como objetivo promover a aprendizagem do aluno, ajudando na construção do processo de conceitualização e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele participe da sociedade do conhecimento. Esse uso é efetivo através de softwares educacionais capazes de tornar a prática do educador e do educando algo prazeroso (PCN apud MORELLATO, 2006, p.3).

A utilização do meio virtual para a produção de trabalhos em histórias em quadrinho através de softwares associa a realidade tanto por parte do meio virtual, quanto pelas histórias em quadrinho, pois o meio virtual já faz parte do cotidiano dos alunos em tarefas diárias e as histórias em quadrinho por serem ilustrativas além de descritivas relatam os fatos e personagens semelhantes com os reais. E esses fatores tornam a melhor compreensão e assimilação dos jovens aprendizes para a produção de trabalhos com o uso do software como ferramenta.

Desenvolvimento

As histórias em quadrinhos fazem parte do conteúdo a ser trabalhado na disciplina de Língua Portuguesa. Sabendo da importância da inserção do uso computacional na educação e a riqueza disponível na internet de softwares, surgiu a ideia de desenvolver em parceria com a professora do componente curricular um trabalho usando o software Pixton.com, disponível na rede.

O Pixton é um software online disponível para todas as faixas etárias e disponibiliza ferramentas de alterações bem aprimoradas, possibilitando trabalhos simples como também a criação de trabalhos profissionais. É dividido em modalidades gratuitas e pagas com categorias mais avançadas para quem deseja se dedicar melhor a área. Ele é voltado principalmente para a publicação de trabalhos. Sua interface pode ser observada conforme mostra a Figura 1.



Figura 1, pagina do pixton.com

A turma que trabalhou a criação de HQ's (Histórias em Quadrinho) foi do 7º ano e por questão de necessidade de tempo para cadastrar a escola na categoria Escolas foi escolhido a versão diversão, para aplicar a atividade. Para melhor organização dos trabalhos a turma foi dividida em duplas onde cada dupla desenvolveria sua historinha. E depois de todas as histórias criadas no papel e com um esboço do desenho pretendido os alunos foram levados para o laboratório. O software tem plataformas de criação de HQ's pré-definidas, mas como as duplas não tinham um padrão definido orientou-se então que criassem em estilo livre, alterando e adicionando mais quadrinho conforme o necessário.

Na primeira aula os alunos tiveram um pouco de dificuldade em usar algumas ferramentas, porém aos poucos foram descobrindo as funções do software, e achando muito divertido poder adicionar, movimentar o personagem de todas as formas, adicionar, excluir, aumentar, diminuir objetos e personagens. Na última aula o trabalho finalmente ficou concluído, os alunos tiveram a opção de publicar seus trabalhos no próprio site.

O interesse dos estudantes pela criação de histórias em quadrinhos se destacou por todos os dias de realização da atividade, demonstrando o quanto desperto o interesse de realizar atividades que se desenvolvem no laboratório de informática. A criação das histórias não havia um tema definido. Os grupos continham de 3 a 4 pessoas onde cada componente escreveu uma história, mas só uma era recriada no software, pois não daria tempo para todos criar um HQ.

Ao decorrer do trabalho a professora de português percorria o laboratório auxiliando os alunos, pois mesmo com a história já criada e corrigida, na hora de reescrevê-la no software as ideias de novos diálogos entre os personagens continuava recriando. Na maioria dos trabalhos o assunto era fictício semelhandando a um filme ou lenda.

Como o interesse era maior pelo trabalho, podemos concluir que a participação dos alunos foi quase total. Demonstrando a importância de atividades com o uso de softwares educacionais no meio escolar.

Considerações finais

Segundo Pinheiro (2009, p. 13) “a História em Quadrinhos, ao contrário de outras formas textuais, faz parte da vida das crianças, está presente nas suas conversas e no seu imaginário”.

As histórias em quadrinho podem contribuir para desenvolver a capacidade de análise, interpretação e reflexão como leitor e escritor, podendo despertar maior interesse pelos livros e pela escrita, aperfeiçoando cada vez mais seu modo de agir e pensar.

O computador é um meio em que aproxima os alunos dos diversos assuntos, contribuindo no processo da construção do conhecimento, valorizando a autonomia dos mesmos.

As crianças, adolescentes e jovens estão crescendo nesse meio cheio de tecnologias esse tipo de mídia é de fácil assimilação para eles, por isso a grande importância de trabalhar com essas ferramentas.

Referências

MORELLATO, C. et al. **Softwares educacionais e a Educação Especial: refletindo sobre aspectos pedagógicos.** (2006).

PINHEIRO, Marcos César de Oliveira. **Histórias em Quadrinho com Ferramenta Pedagógica.** 2009. Disponível em:

http://www.ifam.edu.br/cms/images/stories/arquivos/revista_igapo/edicao_03/artigo01.pdf acesso em jan/2015.