UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE BRAGANÇA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

SAMARA DE BRITO FARIAS

A HQ COMO FERRAMENTA DE MULTILETRAMENTOS NA ESCOLA: reflexões sobre a implementação de uma sequência didática no estágio de iniciação à docência no Pibid

CAPANEMA-PA
2022

SAMARA DE BRITO FARIAS

A HQ COMO FERRAMENTA DE MULTILETRAMENTOS NA ESCOLA: reflexões sobre a implementação de uma sequência didática no estágio de iniciação à docência no Pibid

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação, Campus Universitário de Bragança, Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profª Drª Maria Gorete Rodrigues Cardoso.

CAPANEMA
2022

SAMARA DE BRITO FARIAS

A HQ COMO FERRAMENTA DE MULTILETRAMENTOS NA ESCOLA: reflexões sobre a implementação de uma sequência didática no estágio de iniciação à docência no Pibid

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação, Campus Universitário de Bragança, Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Data da aprovação: 17/06/2022

Conceito: Excelente

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª Drª MARIA GORETE RODRIGUES CARDOSO
Orientadora - UFPA

_____

Prof. Dr. ROGÉRIO ANDRADE MACIEL
Examinador interno- UFPA

_____

Profª Drª MARIA DA CONCEIÇÃO AZEVEDO
Examinadora interna - UFPA

Para a minha amada avó Benedita Cecília Brito (*in memoriam*), pelo amor e por todo o incentivo.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por não ter me permitido a desistir, por me possibilitar oportunidade de crescimento e me abençoar e proteger nessa caminhada acadêmica e ao longo da minha vida;

Aos meus pais, Raimundo Rodrigues e Telma Maria, pelo apoio, incentivo e por acreditarem em mim; E a minha irmã, Samilis, pelas palavras de incentivo, vocês são meu alicerce, meu maior orgulho, minha gratidão;

A minha orientadora, Maria Gorete Rodrigues Cardoso, pela parceria, paciência, dedicação e pelas contribuições neste trabalho, favorecendo para meu crescimento e amadurecimento acadêmico e profissional;

À coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa de estágio ofertada pela participação no subprojeto "Práticas Interdisciplinares de Alfabetização e Letramento do Ensino Fundamental" integrado ao Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID);

Aos meus professores do Curso de Pedagogia, pelas valorosas contribuições na minha formação e pelos ensinamentos admiráveis;

As minhas amigas Maria Beatriz, Rayara, Rosi, Natália por serem pessoas íntegras, humildes, bondosas que a mamãe UFPA me presenteou; Aos demais colegas do Curso de Pedagogia, meus agradecimentos;

À Banca Examinadora, pela leitura e contribuições nesta monografia;

Meu genuíno agradecimento a todos e a todas!

RESUMO

Este trabalho enfoca uma experiência didática de ensino do gênero textual história em quadrinho (HQ) desenvolvida durante o estágio de iniciação à docência realizado no âmbito do subprojeto "Práticas Interdisciplinares de Alfabetização e Letramento no Ensino Fundamental". O referido subprojeto integrou o Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) na versão relativa ao Edital CAPES nº 7/2018, em vigência no período de agosto de 2018 a janeiro de 2020, e foi desenvolvido por meio da parceria colaborativa entre o curso de Pedagogia ofertado pela Universidade Federal do Pará (UFPA) em Capanema e a escola municipal Profa. Maria Natividade. A problemática central da pesquisa se traduz na seguinte indagação: como trabalhar o ensino de HQ na escola com vistas a viabilizar os multiletramentos dos estudantes? Neste viés, o objetivo geral é discutir os resultados da aplicação de uma sequência didática para o ensino do gênero história em quadrinhos como atividade de multiletramentos na escola. Quanto à metodologia, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa que se utilizou de procedimentos metodológicos adequados à pesquisa de campo. Os dados foram coletados por meio da observação participante realizada na turma do estágio de iniciação à docência nos diferentes momentos de implementação da sequência didática. Os registros foram anotados sistematicamente em um diário de campo e complementados com fotografias capturadas em um aparelho celular, com o intuito de ilustrar os diferentes momentos da experiência focalizada. A pesquisa pretende contribuir com o processo de multiletramentos das crianças e estimular os docentes do ensino fundamental a desenvolverem a conectividade dos estudantes com o mundo digital, buscando nos aparatos tecnológicos maneiras de impulsionar a aprendizagem dos estudantes. Do ponto de vista acadêmico, há o compromisso de dar visibilidade às experimentações didáticas proporcionadas no contexto do Pibid, assim como estimular o trabalho com os gêneros textuais durante o processo de alfabetização e multiletramentos dos estudantes, além de sugerir atividades para serem desenvolvidas nos laboratórios de informática. Ademais, este trabalho também pode ser um interessante material de consulta para os estudantes do ensino fundamental e médio interessados em conhecer mais sobre as HQ e as ferramentas do *software* educativo *Hagáquê*.

Palavras-chave: HQ; sequência didática; multiletramentos.

ABSTRACT

This work focuses on a didactic experience of teaching the textual genre comic book (HQ) developed during the internship of initiation to teaching carried out under the subproject "Interdisciplinary Practices of Literacy and Literacy in Elementary School". This subproject was part of the Scholarship Program for Teaching Initiation (Pibid) in the version related to CAPES Notice No. of Pedagogy offered by UFPA in Capanema and the municipal school Profa. Mary Nativity. The central problem of the research translates into the following question: how to work the teaching of comics at school with a view to making students' multiliteracies viable? In this vein, the general objective is to discuss the results of the application of a didactic sequence for the teaching of the comic book genre as a multiliteracies activity at school; while the specific objectives aim to characterize the comic book genre, describe the teaching experience based on the methodological proposal of a didactic sequence for textual genres and reflect on the use of comics in the teaching of verbal and non-verbal language from the tools offered by the educational software Hagáquê. As for the methodology, it is a research with a qualitative approach that used methodological procedures suitable for field research. Data were collected through participant observation carried out in the locus class of the initiation to teaching internship at different times of implementation of the didactic sequence. The records were systematically recorded in a field diary and complemented with photographs captured on a cell phone, in order to illustrate the different moments of the focused experience. The research aims to contribute to the process of children's multiliteracies and encourage elementary school teachers to develop student connectivity with the digital world, seeking in technological devices ways to boost student learning. From an academic point of view, there is a commitment to give visibility to the didactic experiments provided in the context of Pibid, as well as to encourage work with textual genres during the literacy and multi-literacy process of students, in addition to suggesting activities to be developed in the laboratories of Computing. In addition, this work can also be an interesting reference material for elementary and high school students interested in knowing more about the comics and the tools of the Hagáquê educational software.

Keywords: HQ; following teaching; multiliteracies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tipos de balões 21
Figura 2 - Conhecendo o Programa Hagáquê 26
Figura 3 - Estrutura da sequência didática 28
Figura 4 - Escola parceira: Maria Natividade 32
Figura 5 - As habilidades de Língua Portuguesa para o 5º ano estabelecida na BNCC e utilizada na sequência didática para o gênero HQ na escola Maria Natividade 35
Figura 6 - Atividade com o Programa Hagáquê no laboratório de informática 37
Figura 7 - Alunos carregando cadeiras para o laboratório de informática 38
Figura 8 - Interação dos alunos em trabalho de grupo 39
Figura 9 - Alunos no laboratório de informática no horário do recreio 40
Figura 10 - Professora do 2º de ensino fundamental olhando as criações dos alunos 40
Figura 11-Os representantes de cada equipe ensaiando a apresentação das HQ na sala de leitura 43
Figura 12 - Vitória- Régia 44
Figura 13 - A lenda da mandioca 46
Figura 14 - O índio que queria matar o sono 47
Figura 15- A lenda da Iara 48
Figura 16 - Curupira 49
Figura 17 - Lenda do boto 50
Figura 18 - Lenda do lobisomem 51
Figura 19 - Mula sem cabeça 52
Figura 20 - Saci 53

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tipos de planos.....19
Quadro 2 - Principais ângulos de visão 20
Quadro 3 - Vantagens de utilizar HQ no ensino.....23

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
GNL	Grupo de Nova Londres
HQ	Histórias em quadrinhos
LDB	Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PIBID	Programa de Bolsas de Iniciação à Docência
SAEB	Sistema de Avaliação da Educação Básica
SD	Sequência Didática
UFPA	Universidade Federal do Pará

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 12

2 REFERENCIAL TEÓRICO 15

2.1 Historicidade e características do gênero textual HQ 15

2.2 O ensino de HQs em sala de aula na perspectiva dos multiletramentos 21

2.3 O programa Hagáquê como recurso didático - pedagógico 25

2.4 O ensino de gêneros textuais na escola a partir da abordagem metodológica da sequência didática 27

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA 30

3.1 Coleta e análise dos dados 30

3.2 Caracterização do contexto escolar e dos sujeitos envolvidos na sequência didática 31

3.3 Descrição dos passos de desenvolvimento da sequência didática que deu origem à pesquisa 34

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO 38

4.1 Envolvimento e a participação dos alunos do decorrer da sequência didática 38

4.2 A contribuição da sequência didática para o multiletramento dos estudantes 41

4.3 As HQ produzidas pelos estudantes: reflexões sobre aprendizados e criatividade 44

4.3.1 A lenda da vitória - régia em HQ.....44

4.3.2 A lenda da mandioca em HQ.....46

4.3.3 O conto do índio que queria matar o sono em HQ..... 47

4.3. 4 A lenda da Iara em HQ..... 48

4.3.5 A lenda do curupira em HQ..... 49

4.3.6 A lenda do boto em HQ.....50

4.3.7 A lenda do lobisomem em HQ.....51

4.3.8 A lenda da mula sem cabeça em HQ.....52

4.3.9 A lenda do saci em HQ.....53

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 56

REFERÊNCIAS..... 57

APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DIDÁTICA “HQ COMO RECURSO PEDAGÓGICO DE ENSINOAPRENDIZAGEM”..... 60

ANEXO A - DIA DA CULMINÂNCIA..... 63

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQ) circulam na sociedade em diferentes espaços comunicativos, comumente, em jornais, revistas, livros didáticos, sites e até mesmo nos aplicativos móveis (apps). Por ser um gênero textual multimodal, híbrido, envolvente, acessível e popular entre o público infanto-juvenil, o seu uso no ensino formal, de modo intencional, pode contribuir satisfatoriamente na aprendizagem dos alunos. Com a devida articulação entre o contexto social, cultural e a adequação às necessidades educacionais dos estudantes, pode ter grande produtividade no processo de ensino e aprendizagem.

À vista disso, as HQ extrapolam o conceito antiquado de ser um gênero para entretenimento dos seus leitores e passa, conforme Vergueiro (2004), a ser reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), como um gênero midiático riquíssimo de ser explorado e utilizado em sala de aula. Sendo recentemente solidificado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ampliado por meio de competências e habilidades digitais definidas para cada ano da Educação Básica. Nesse sentido, o gênero também está associado às finalidades dos multiletramentos previstos pela BNCC em função da sua multiplicidade semiótica.

A experiência abordada neste trabalho discorre sobre o ensino desse gênero a partir da proposta metodológica de Sequência Didática (SD) formulada pelo denominado "Grupo de Genebra", conforme preconizado por Schneuwly, Noverraz, Doz (2004). Para esses autores a sequência didática é "um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito" com a finalidade de apropriar-se dele e utilizá-lo adequadamente numa dada situação de comunicação (SCHNEUWLY, NOVERRAZ, DOZ, 2004, p. 96). A partir dessa orientação metodológica, foi elaborado um plano de ensino pela autora da pesquisa para trabalhar com o gênero HQ na sala de informática, com o suporte tecnológico do Programa Educativo *Hagáquê*.

Nesse sentido, este trabalho enfoca uma experiência de estágio de iniciação à docência em uma turma de 5º ano do ensino fundamental, realizada no âmbito do subprojeto "Práticas Interdisciplinares de Alfabetização e Letramento no Ensino Fundamental", desenvolvido por meio da parceria colaborativa entre o curso de Pedagogia ofertado pela Universidade Federal do Pará (UFPA), em Capanema, e a escola municipal Profa. Maria Natividade. O referido

subprojeto integrou o Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), na versão relativa ao Edital CAPES nº 7/2018[1], em vigência no período de agosto de 2018 a janeiro de 2020.

Nesse sentido, a delimitação do tema e objeto da pesquisa foi motivado pela participação da autora como bolsista PIBID, em que por meio dos estudos teóricos ocorridos no decorrer do subprojeto e das atividades didáticas desenvolvidas no contexto da sala de aula foram se aprofundando reflexões sobre a importância de trazer para o contexto escolar os gêneros textuais que fazem parte do universo sociocultural dos alunos. Os gêneros mais familiares aos estudantes e que perpassam as suas interações discursivas na vida cotidiana têm o mérito de contextualizar e facilitar a aprendizagem.

Em virtude disso, foi feita a opção por desenvolver uma proposta didática para trabalhar HQ junto a turma da experiência de iniciação à docência. Esta escolha se deu a partir das observações feitas pela autora nos momentos em que acompanhou os estudantes em visitas à biblioteca, pois eles revelavam nitidamente a sua preferência por este gênero textual, o procuravam nos gibis, nas tirinhas dos livros didáticos e em outros suportes. A constatação desta preferência de leitura dos alunos se deu também nos momentos em que a professora regente da turma fez a discussão de questões de provas do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) que continham histórias em quadrinhos, nessas ocasiões as crianças pareciam dedicar atenção especial ao trabalho e se mostraram bastante entusiasmadas. Um dos aspectos que mais as fascinava era a linguagem visual predominante nesse gênero. Entretanto, as crianças também demonstravam ter um conhecimento bastante superficial a respeito dos recursos linguísticos e extralinguísticos empregados na produção das histórias em quadrinhos, foi aí então decidimos estimular o aprendizado das HQ como forma de contribuir com práticas de produção textual e com os multiletramentos das crianças.

Com base na experiência de ensino proporcionada pelo PIBID, a problemática da pesquisa se traduz na seguinte indagação: Como trabalhar o ensino de HQ na escola com vistas a viabilizar os multiletramentos dos estudantes? Nesse viés, este trabalho tem como objetivo geral discutir os resultados da aplicação de uma sequência didática para o ensino do gênero história em quadrinhos em uma turma de 5º do ensino fundamental durante o estágio de iniciação à docência no PIBID como atividade de multiletramentos. Quanto aos objetivos específicos, o trabalho visou caracterizar o gênero HQ, descrever a experiência de ensino baseada na proposta metodológica de sequência didática para gêneros textuais e refletir sobre

[1] Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/01032018-edital-7-2018-pibid-pdf

o emprego de HQ no ensino da linguagem verbal e não verbal a partir das ferramentas oferecidas pelo software educativo *Hagáquê*.

A pesquisa pretende contribuir com o processo de multiletramentos das crianças e fugir de métodos tradicionais de ensino. Visa também estimular os docentes do ensino fundamental a desenvolverem a conectividade dos estudantes com o mundo digital, buscando nos aparatos tecnológicos maneiras de impulsionar a aprendizagem dos estudantes. Do ponto de vista acadêmico, o trabalho tem como pretensão dar visibilidade às experimentações didáticas proporcionadas no contexto do Pibid, assim como estimular o trabalho com os gêneros textuais durante o processo de alfabetização e de multiletramentos dos estudantes, além de sugerir atividades para serem desenvolvidas nos laboratórios de informática. De outra maneira, este trabalho também pode ser um interessante material de consulta para os estudantes do ensino fundamental e médio interessados em conhecer mais sobre as HQ e as ferramentas do *software* educativo *Hagáquê*.

Quanto à metodologia, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa que se utilizou de procedimentos metodológicos adequados à pesquisa de campo. Os dados foram coletados por meio da observação participante realizada na turma do estágio de iniciação à docência nos diferentes momentos de implementação da sequência didática. Os registros foram anotados sistematicamente em um diário de campo e complementados com fotografias capturadas em um aparelho celular, com o intuito de ilustrar os diferentes momentos da experiência focalizada.

Para construir um entendimento mais amplo sobre a origem e as características do gênero HQs, buscamos fundamentos em autores como Vergueiro (2004) e Iannone e Iannone (1994), para esclarecer sobre as ferramentas do Programa *Hagáquê*, nos baseamos em Cruz (2015), em relação ao debate sobre gênero textual e sequência didática procuramos aporte em Marcuschi (2005), Mendonça (2002), Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), e acerca de multiletramentos, nos respaldamos em Rojo (2012), dentre outros.

Sendo assim, a fim de organizar as ideias e ações deste trabalho, optamos por estruturá-lo da seguinte maneira: a primeira seção apresenta um breve panorama da historicidade de HQ, de suas características, do seu ensino na escola na perspectiva dos multiletramentos, dos recursos tecnológicos do *software* educativo *Hagáquê* e dos pressupostos teórico-metodológicos da sequência didática. Na segunda seção apresentamos os procedimentos metodológicos da pesquisa, descrevemos o lócus da pesquisa e caracterizamos o plano de ensino implementado. Na terceira seção realizamos a discussão dos resultados alcançados

proporcionada pela sequência didática no envolvimento e participação dos estudantes, de sua contribuição para os multiletramentos e das análises das produções finais dos alunos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção discorremos, brevemente, acerca do surgimento e dos elementos constitutivos inseridos ao gênero textual HQ. Assim como, abordamos as principais características e as vantagens de ser utilizada no ensino. Também buscamos apresentar as ferramentas do Programa Educativo *Hagáquê* como recurso didático-pedagógico por contribuir para o ensino-aprendizagem do gênero HQ. Para tanto, tratamos desse gênero na perspectiva do multiletramento por ser um gênero multissemiótico que deve ser trabalhado em sala de aula. Por fim, discursamos sobre a abordagem metodológica da sequência didática postulada por Doz, Noverraz e Schneuwly (2004).

2.1 Historicidade e características do gênero textual HQ

Conforme Vergueiro (2004) as HQ atravessaram milênios para chegarem a assumir a configuração que têm atualmente. Na era paleolítica, os homens primitivos gravavam suas caçadas e seu paradeiro, por exemplo, nas paredes e tetos de cavernas. Desta forma, suas histórias do dia a dia eram registradas por uma sucessão de imagens e, consequentemente, ocasionava a transmissão de uma mensagem. Se houvesse o enquadramento dessas imagens, poderíamos obter uma HQ (VERGUEIRO, 2004), ou seja, as HQ tiveram início nas pinturas rupestres e eram predominantemente visuais.

Iannone e Iannone (1994) elucidam que em meados do século XIX, o alemão Wilhelm Busch[2] e o suíço Rudolphe Topffer[3] realizaram ilustrações contando histórias, deixando os textos no rodapé do desenho; enquanto o norte- americano Richard Outcault, na obra "D*own Hogan's Alley",* publicada a partir de 1985, semanalmente, pelo *Jornal New York World*, introduziu o diálogo rente aos personagens. Por ser um quadro humorístico, as caricaturas "[...] mostravam cenas engraçadas com moradores dos cortiços nova-iorquinos." (IANNONE; IANNONE, 1994, p. 31). No ano seguinte, em 1986, Richard Outcault criou o seu primeiro herói, o "Menino Amarelo" (*Yellow Kid*), de aparência oriental, dentes separados, orelhas grandes e que vestia uma enorme camisola de dormir, onde ele escrevia as mensagens. Em um desses episódios havia um papagaio que tirava "sarro" do Kid e que vivia escondido no

[2] Wilhelm Busch (1832-1908) foi um artista norte-americano que ficou conhecido por criar histórias em quadrinhos com imagens temáticas de humor pesado e satírico.

[3] Rudolphe Topffer (1799-1846) foi um artista que também se destacou por contar histórias por meio de imagens, apresentando em suas obras fantasia e originalidade.

gramofone. Foi nessa primeira tira cômica que iniciou a inclusão de balões com falas, elemento crucial da linguagem verbal das HQ.

De acordo com Vergueiro (2004, p. 10) "a evolução da indústria tipográfica e o surgimento das grandes cadeias jornalísticas", ancoradas na iconografia, propiciaram a criação de "[...] histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa". Isso aconteceu no final do século XIX, nos Estados Unidos, por ser o país que àquela época possuía condições sociais e tecnológicas para expansão desse gênero às diversas camadas sociais. Inicialmente, as HQs eclodiram nas páginas dominicais dos jornais norte-americanos e apresentavam características cômicas, com desenhos satíricos e personagens caricaturais. Em pouco tempo, passou a ter publicação diária nos jornais e a ser incluído nos quadrinhos animais antropomórficos que possuíam atributos de seres humanos, falavam e pensavam. Havia também as HQ que apresentavam personagens femininos como protagonistas e abordavam questões familiares. Além disso, por meio dos *Syndicates*[4] foi possível a disseminação da cultura, dos valores norte-americanos por intermédio da globalização (VERGUEIRO, 2004).

No final da década 1920, eclodiram as histórias de aventuras de tendência naturalista, pois buscavam similaridade com pessoas e objetos. Nesse período também surgiram as famosas publicações periódicas dos *comic book*[5], ou como conhecemos hoje, os gibis. Desse modo, emergiram os super-heróis, que logo tornaram-se populares no período da Segunda Guerra Mundial, visto que os heróis buscavam salvar as pessoas, combater a violência e ainda possuíam superpoderes. Por esses motivos, eram bastante estimados, principalmente, pelo público jovem. E ao final dessa guerra apareceram as histórias de terror e suspense (VERGUEIRO, 2004) que ampliaram a popularidade dos quadrinhos.

Ainda no período pós guerra e início da Guerra Fria, o clima de desconfiança foi inserido sobre os quadrinhos. O psiquiatra alemão Fredric Wertham passou a "[...] publicar artigos em jornais e revistas especializadas, ministrar palestras em escolas, participar de programas de rádio e televisão, nos quais sempre salientava os aspectos negativos dos quadrinhos e sua leitura" (VERGUEIRO, 2004, p. 11-12). Essa desaprovação se dava, prioritariamente, acerca das histórias de suspense e terror, assim como, por meio dos casos patológicos que analisou e tratou no seu consultório com os juvenis.

---

[4] Os *Syndicates*, surgidos em 1840, são empresas responsáveis por distribuir conteúdo para jornais, revistas e internet, tais como HQs, artigos, palavras cruzadas e outros passatempos. Atualmente, cuidam da proteção dos direitos autorais dos desenhistas de HQs e também do combate à concorrência.

[5] Segundo Iannone e Iannone (1994), o *Comic Book é* um livro cômico, publicado em formato de revistas em quadrinhos do tipo "capa dura" e mais comuns do tipo "gibis".

Em 1954, o psiquiatra Fredric Wertham publicou o livro *Seduction of the Innocent* ou *Sedução dos Inocentes*, em que defendia, por exemplo, que ao ler as HQ do *Batman* os jovens leitores seriam induzidos ao homossexualismo, já que este personagem tinha como companheiro o *Robin*, com quem, no julgamento do psiquiatra moralista, *Batman* mantinha uma relação íntima e amorosa. Da mesma forma, uma criança que tivesse contato com as histórias do *Superman* seria condicionada a se jogar pela janela do apartamento, imitando o herói. Devido às constantes acusações de Wertham de que os quadrinhos estimulavam anomalias no comportamento de jovens e crianças, a sociedade da época passou a exigir uma maior "vigilância" sobre o conteúdo das HQ. Em virtude disso, em 1940, foi elaborado por alguns norte-americanos *da Association of Comics Magazine* um *Comic Code Authority*[6] (Código dos Quadrinhos) que certificava pais e professores que o conteúdo das HQ não prejudicaria o desenvolvimento moral e intelectual dos jovens (VERGUEIRO, 2004).

Não tardou, a *Comics Magazine Association of America* lançou uma nova proposta mais detalhada para ser implementada em todas as revistas de histórias em quadrinhos. Para isso, cada *Comic Book* recebia na capa um selo que ratificava a qualidade desse produto à sociedade. O modo encontrado pelas editoras norte-americanas para preservar os valores morais e religiosos da população (VERGUEIRO, 2004).

Os gibis que vieram após o *Comic Code Authority*, segundo Vergueiro (2004, p. 13) "[...] caminharam decididamente para a mediocridade, passando a veicular, em sua grande maioria, histórias pífias e sem grandes pretensões criativas, que realmente pouco contribuíam para o aprimoramento intelectual de seus leitores". Por esse fato, intelectuais da educação não apreciavam seu uso no meio educacional. Mas, em 1940, foram publicadas as primeiras revistas de quadrinhos de conteúdo educacional, entre as quais destacam-se a "True Comics", "Real Life Comics" e "Real Fact Comics". Essas revistas apresentavam personagens famosos da história, da literatura e de eventos históricos.

No Brasil, a primeira revista de histórias em quadrinhos intitulada *Tico Tico* foi publicada em 1905, mantendo sua edição até 1956. A revista portava uma diversidade de textos do tipo informativos, humorísticos, contos e curiosidades, todos destinados ao público infantil. Os autores Iannone e Iannone (1994, p.48) informam que inicialmente, "[...] os desenhistas

[6] Este documento foi implementado na década de 1950 e funcionou como um código de ética das histórias em quadrinhos, ou seja, como autocensura do conteúdo dos quadrinhos americanos pelas editoras, em resposta a uma recomendação do Congresso e ao clamor moralista insuflado pelo psiquiatra Fredric Wertham. O *Comic Code Authority* instituiu diversas restrições às HQs, sendo responsável pelo desaparecimento de muitas revistas dos gêneros de terror e suspense.

brasileiros apenas copiavam os originais norte- americanos em papel vegetal e encaixavam os textos traduzidos".

O ilustre quadrinista brasileiro conhecido internacionalmente, Maurício de Sousa, lançou sua primeira tira em 1959, no jornal "Folha de São Paulo". Neste momento lançou personagens que se tornaram famosos e até hoje atraem o público infanto-juvenil como *Mônica, Cebolinha, Bidu, Chico Bento, Horário*, entre outros (IANNONE; IANNONE, 1994), sendo o único autor brasileiro a receber o prêmio Oscar *Yellow Kid*, em 1971. É importante destacar que Maurício possui a sua própria editora, não concorrendo com os *Syndicates*, ultrapassando os obstáculos dos demais quadrinistas brasileiros.

Diante disso, *Pererê* foi criado em 1960 pelo insigne Ziraldo Alves Pinto e se manteve no mercado até 1964, por não ter conseguido concorrer com as revistas estrangeiras, visto que as *Syndicates* davam preferência à promoção e distribuição de trabalhos de desenhistas famosos. Ziraldo, aliás, é o autor do famoso personagem *O menino maluquinho* lançado em 1980, ambos personagens abordam "temas do cotidiano, folclore e tradição nacionais" (IANNONE; IANNONE, 1994, p. 51).

Nesse sentido, o gênero HQ tem como propósito central narrar e contar fatos, utilizando uma sequência lógica vinculada a uma linguagem semiótica. Conforme a intencionalidade e o público visado, pode-se concretizar HQs com teor de entretenimento, satirização, divulgação, informação e outros objetivos. Desta maneira, a HQ é um gênero comunicativo potencializador de conhecimentos significativos. (MENDONÇA, 2002).

Contemporaneamente, as histórias em quadrinhos no que tange ao tipo textual, apresenta o tipo narrativo por requerer começo, meio e fim, e as HQ também podem manifestar outros tipos textuais como o argumentativo e injuntivo (MENDONÇA, 2002). Para Marcuschi (2005, p. 23), um gênero que expressa dois ou mais tipos é tipologicamente heterogêneo. Isso se ratifica de acordo com as intenções assumidas na história roteirizada e sua finalidade.

Na concepção de Mendonça (2002, p.199) as HQ são "[...] como um gênero icônico ou icônico-verbal narrativo cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro". Assim, há histórias em quadrinhos que enfatizam os elementos visuais e outras são realizadas com linguagem verbal e visual. Ambas devem seguir sequência de ideias nos quadros para permitir a leitura viável e interpretativa pelo leitor.

O professor Vergueiro (2004, p. 31) reafirma que "as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal". Isso implica ao leitor a compreensão por intermédio de ambos os códigos que não devem ser separados, mas sim, articulados dentro do ambiente de HQ.

O autor supracitado (2004) ressalta a linguagem visual como o elemento essencial e indispensável das HQ. O gênero, apresentado numa sequência de quadros, transmite uma mensagem ao leitor, de forma narrativa. No que tange ao aspecto narrativo do texto, menor unidade discursiva que a HQ contém é denominada de quadrinho ou vinheta. E a leitura do texto escrito se dá do alto para baixo e da esquerda para a direita, mesmo se não houver o uso de palavras permanece a mesma organização – da esquerda para direita e de cima para baixo. Quanto à linguagem verbal surge "[...] para expressar a fala ou o pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas narrativas apresentadas" (VERGUEIRO, 2004, p. 55).

Além do quadrinho ou vinheta, que são importantes para compreender uma determinada ação ou efeito, as HQ possuem outros elementos constitutivos que são fundamentais para sua elaboração e envolvimento de sua linguagem própria. No contorno das imagens temos as linhas que demarcam e formam os quadrinhos, dependendo das especificidades do seu uso, sua forma varia. Vergueiro (2004, p.38) nos explica minuciosamente:

> Linhas contínuas, sólidas, envolvendo imagens, indicam que a ação retratada ocorre num momento real, presente – verossímil, portanto. Imagens enquadradas por linhas pontilhadas são representativas de um acontecimento ocorrido em tempo pretérito ou podem mesmo nos representar sonho ou devaneio de algum personagem (nesse caso, com os mesmos objetivos, podem ser também utilizados quadrinhos com contornos ondulados, em forma de nuvem). Além disso, existe uma abundância de exemplos de histórias em quadrinhos em que as linhas demarcatórias dos quadrinhos participam metalinguísticamente da história, ampliando as possibilidades narrativas do meio.

Ainda nos quadrinhos, temos os principais tipos de planos e ângulos de visão. Os planos são designados conforme se referem à representação do corpo humano. Quanto aos ângulos de visão representam a maneira como o autor pretende que a cena seja observada. Para compreendermos tais questões sintetizamos as explicações de Vergueiro (2004) nos quadros 1 e 2, apresentados a seguir.

Quadro 1- Tipos de planos

PLANOS	**CARACTERÍSTICA**
Plano geral	Enquadra a figura humana e o cenário que a envolve.
Plano Total ou de conjunto	Foca apenas na pessoa humana, exibindo poucos detalhes em volta do personagem.
Plano médio ou aproximado	Enfatiza as pessoas da cintura para cima. Bastante usado em cenas de diálogo.
Plano americano	Enfoca os personagens a partir da altura dos joelhos.

Primeiro plano	Retrata apenas à altura dos ombros da figura representada, focando na expressão e no estado emocional do personagem.
Plano de detalhe ou close – up	Focaliza-se em torno da parte de uma figura humana ou de um objeto em particular, isto é, realçar um elemento da figura que poderia passar despercebido pelo leitor.

Fonte: Adaptado de Vergueiro (2004)

Quadro 2- Principais ângulos de visão

ÂNGULOS DE VISÃO	**CARACTERÍSTICA**
Ângulo de visão médio	A cena ocorre à altura dos olhos do leitor.
Ângulo de visão superior	A ação é retratada de cima para baixo.
Ângulo de visão inferior	Vê a ação de baixo para cima.

Fonte: Adaptado de Vergueiro (2004)

Como sabemos, normalmente, nas HQ se inclui um protagonista fixo. O protagonista é diferenciado graficamente devido aos atributos físicos, por suas características sociais e de intelecto. Também é retratado pelo mesmo tipo de roupa, o que facilita a identificação. Além do que, as cores, os instrumentos utilizados podem ter uma função simbólica. Os personagens secundários, por sua vez, são estereotipados, visto que estão em categorias de "[...] namorada ou objeto de interesse amoroso do protagonista; o(s) companheiro(s) do herói; o vilão ou oponente; os personagens de apoio." (VERGUEIRO, 2004, p. 52).

É notório que as imagens dos quadrinhos são fixas e para representar a ideia de movimentação, de figuras com deslocamento físico, foram desenvolvidos artifícios denominados de figuras cinéticas. Podemos citar as mais usadas como trajetória linear expressa por meio de linhas ou pontos do espaço percorrido, oscilação articulada a traços curtos que rodeiam um personagem, salientando tremor ou vibração, impacto sinalizado por uma estrela irregular, onde no centro situa o objeto que produz impacto ou o lugar onde aconteceu, entre outros (VERGUEIRO, 2004).

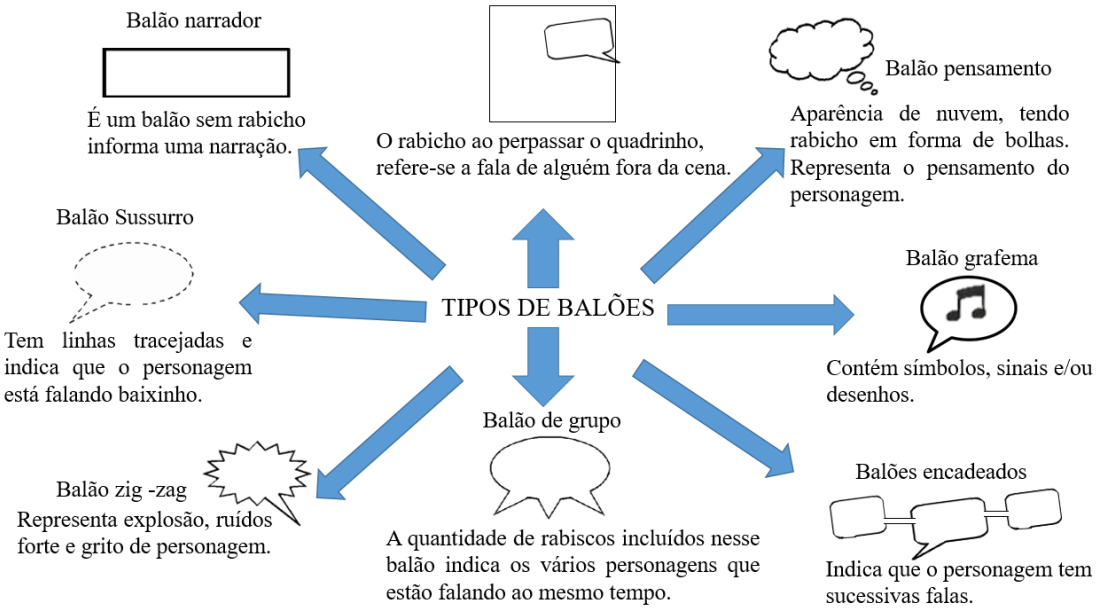
Outro elemento importante e muito utilizado em HQ são as metáforas visuais. Para Vergueiro (2004, p. 54) "[...] se constituem em signos ou convenções gráficas que têm relação direta ou indireta com expressões do senso comum, como, por exemplo, 'ver estrelas', 'falar cobras e lagartos', 'dormir como um tronco' etc.". Atuam no sentido de expressar ideias, sentimentos, salientando o conteúdo verbal. Desta forma, facilitam o entendimento e podem estar localizadas dentro ou fora de balões.

O elemento mais reconhecido em HQ é o balão, onde acontece o diálogo dos personagens. Ao lermos suas palavras temos a ideia de ouvi-las em nossas mentes, isso decorre, conforme Vergueiro (2004, p. 56), porque "[...] pelo balão, as histórias em quadrinhos se

transformam em um verdadeiro híbrido de imagem e texto, que não podem mais ser separados". Nesse sentido, o balão possui uma fonte de informações, como, por exemplo, ao olharmos sua posição no quadrinho, verificamos que o personagem está falando na primeira pessoa. Além disso, o prolongamento contido no balão chamado rabicho indica que o personagem iniciou uma conversa.

Em relação a variedade de balões inerentes às histórias em quadrinhos, a figura adiante aborda sobre o significado e a mensagem que cada um remete.

Figura 1 - Tipos de balões



Fonte: Elaborado pela autora

Ademais, há uma densa presença de onomatopeias nas HQ, que apesar de não ser um elemento convencionalmente específico desse gênero textual é uma linguagem intensamente utilizada pelos quadrinistas. Na concepção de Vergueiro (2004, p. 62) "As onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos.", tornando-se relevante nesse meio de comunicação de massa. Ressalta-se ainda, que podem ser grafadas independentemente, pois não precisam estar propriamente inseridas dentro do balão, podendo estar perto do local onde há caracteres que representam som.

2.2 O ensino da HQ em sala de aula na perspectiva dos multiletramentos

Segundo Rojo (2012) a discussão sobre a incorporação dos novos letramentos emergentes da sociedade contemporânea pela educação escolar surgiu em decorrência do

manifesto escrito por pesquisadores do letramento, congregados em grupo denominado de "Grupo de Nova Londres" (GNL), por ocasião da realização de um colóquio na cidade de Nova Londres, estado de Connecticut, nos Estados Unidos da América, em 1996. No manifesto intitulado "Uma pedagogia dos multiletramentos - desenhando futuros sociais" o grupo afirmava a necessidade de a escola incluir em seus currículos às novas e emergentes Tecnologias de Informação e Comunicação (chamados de novos letramentos), assim como "a variedade de culturas já presentes nas salas de aula de um mundo globalizado e caracterizada pela intolerância na convivência com a diversidade cultural, com a alteridade" (ROJO, 2012, p.12).

Com base nas ideias difundidas pelo GNL, Rojo (2012, p. 13) enfatiza que o conceito de multiletramentos aponta para dois tipos específicos de multiplicidade presentes, sobretudo, nas sociedades urbanas da contemporaneidade: "a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos". Desse modo, a escola precisa abranger essa diversidade de linguagens e de culturas em seu espaço e perceber que os discentes são multimidiáticos, não basta apenas saber ler e escrever, mas é preciso que saibam usar melhor as novas ferramentas tecnológicas "[...] para a comunicação, a navegação, a pesquisa, a filmagem e a fotografia" (ROJO, 2012, p. 27), por exemplo.

Em consonância com Soares (2009), saber ler e escrever significa estar alfabetizado(a), ou seja, ter competência para codificar e decodificar os códigos da língua materna. Atualmente, é necessário expandir essa condição e relacionar-se com a internet, aparelho celular, computador e outras tecnologias que nos cercam, as quais já são de uso constante de jovens estudantes do século XXI.

Como sabemos, por meio dos aparatos tecnológicos, os textos contemporâneos circulam no mundo digital. Desta forma, estão implicados nos multiletramentos por estarem interligados à diversidade cultural de produção, circulação e da variedade de linguagens. Por isso apresentam como características importantes a interação e colaboração, pois "[...] permite que o usuário (ou o leitor/ produtor de textos humano) interaja em vários níveis e com vários interlocutores (interface, ferramentas, outros usuários, textos/ discursos etc.)" (ROJO, 2012, p.23), permitindo uma produção colaborativa coletiva viabilizada por meio do Google Docs, blogs, Facebook, Programa Hagáquê, dentre outros. Para isso acontecer, essas ferramentas dependem de nossas ações enquanto humanos usuários para que funcionem.

Outras características importantes dos gêneros multissemióticos ou multimodais inerentes aos multiletramentos é que "[...] fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial, as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das

ideias, dos textos [verbais ou não])" (ROJO, 2012, p. 23). Assim como, "[...] são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas) (ROJO, 2012, p. 23). Nesse sentido, essas características contribuem para que o estudante, nativo digital ou o que caminha para isso, "[...]tome algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos" (BRASIL, 2017, p.70).

Aliás, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a importância da palavra escrita ou da cultura do impresso, não deixando de lado sua centralidade na educação escolar, mas diz que "[...]é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos" por viabilizar "[..] uma aprendizagem significativa e autônoma pelos estudantes" (BRASIL, 2017, p. 487).

A esse respeito Rojo (2018, p. 584) frisa que:

> [...]já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem (imagem estática, imagem em movimento, fala, música) que o cercam, ou intercalam ou impregnam; esses textos multissemióticos extrapolaram os limites dos ambientes digitais e invadiram também os impressos (jornais, revistas, livros didáticos).

Essas múltiplas modalidades de linguagem estão presentes no gênero HQ, pois trata-se de um gênero multissemiótico, que inclui imagens, sons, palavras, cores que transmitem uma gama de informações ao leitor, assim como atravessa os conhecimentos culturais locais e mundiais e que podem ser utilizados para o ensino em sala de aula de forma articulada ao cotidiano dos estudantes e ao contexto cultural no qual a escola está inserida.

Nessa perspectiva, Vergueiro (2004) lista alguns pontos importantes para o aproveitamento das HQ no ensino, onde buscou-se sistematizá-los no quadro a seguir:

Quadro 3 - Vantagens de utilizar HQ no ensino

VANTAGENS	**DESCRIÇÃO**
Os estudantes gostam e querem ler HQ	É um gênero raramente rejeitado pelos estudantes, provoca entusiasmo e impulsiona uma participação ativa nas atividades didáticas. Também aumenta a motivação para o aprendizado dos conteúdos escolares, aguça a curiosidade e desafia o senso crítico.
Interligação entre palavras e imagens	Pela dinamicidade própria e complementar dos quadrinhos, amplia a compreensão do conteúdo programático por parte dos discentes.
Elevado nível de informação	As revistas de histórias em quadrinhos versam sobre distintos temas, sendo facilmente aplicáveis em qualquer área.
Possibilidades de comunicação enriquecidas pela familiaridade com HQ.	A inserção das HQs em sala de aula possibilita ampliar a variedade dos meios de comunicação por meio da linguagem gráfica, da linguagem oral e escrita. Com seus diferentes recursos, os quadrinhos também favorecem a comunicação no âmbito familiar e social dos alunos.
Auxilia no desenvolvimento do hábito de leitura	Pela ampliação da familiaridade com leitura de HQs proporcionada por sua aplicação em sala de aula promove benefícios e reduz dificuldade em concentrar-se na leitura.

Enriquece o vocabulário	Com linguagem de fácil entendimento, contendo expressões que fazem parte do cotidiano dos alunos, também trata de distintos temas, introduz palavras, ampliando o vocabulário de forma despercebida.
Caráter elíptico obriga o leitor a pensar e imaginar	Sendo uma narrativa de linguagem fixa possibilita seleção de momentos – chave da história expressa na narrativa gráfica. Assim, pela leitura de quadrinhos são constantemente instigados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, por isso desenvolve pensamento lógico. Os quadrinhos fomentam exercícios de compreensão de leitura e, sendo fonte de estímulo de métodos de análise e síntese.
Caráter globalizador	Trazem temáticas em condições de serem compreendidas por qualquer aluno, sem necessidade de um conhecimento anterior específico ou familiar com o tema, seja ela devido a antecedentes culturais, éticos, linguísticos ou sociais. Também integra entre as diferentes áreas do conhecimento, ocasionando um trabalho interdisciplinar e com distintas habilidades interpretativas visuais e verbais.
Ser utilizada por qualquer nível escolar e com qualquer tema	Com a grande variedade de títulos, temas e histórias existentes permite que qualquer professor possa identificar materiais apropriados para sua classe de alunos, seja qual for o assunto que deseja desenvolver com eles.

Fonte: Adaptado de Vergueiro (2004)

Portanto, em função dos aspectos anteriormente expostos, consideramos o ensino de HQ valoroso para ser trabalhado em sala de aula, ampliando o desenvolvimento cognitivo, pessoal e emocional do aluno. Além do que, conforme afirma Bari (2015, p. 51), as HQ propiciam a "conjugação de fontes, capacidade de síntese e formação do discurso próprio, inerente sinal da apropriação e ressignificação de informações e conhecimentos." Sendo intrínsecos aos diversos recursos que as HQ dispõem.

Coerentemente, as HQ, interligadas ao uso das tecnologias digitais, tornam-se importantes no processo de ensino e aprendizagem, visto que "[...]os quadrinhos e as ferramentas tecnológicas são elementos que despertam a curiosidade das crianças, jovens e adolescentes, de forma a atrair a atenção e o interesse deles pela aprendizagem" (CRUZ, 2015, p. 82). Ao utilizarmos as ferramentas digitais em sala de aula ampliamos as possibilidades de ensino e concedemos aos estudantes o *status* de "criadores de sentidos" (ROJO, 2012, p. 29), ao realizarem suas próprias produções.

Por esse fato, a existência das tecnologias digitais inovam e ampliam as possibilidades de expressão e comunicação, acarretando novos modos, sentidos e formas de produção definidos como multiletramentos. Desse modo, o ato de ensinar requer mais aptidão criativa e conectividade com os aparatos tecnológicos, por isso "[...]as tecnologias digitais estão

introduzindo novos modos de comunicação, como a criação e o uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades" (ROJO, 2012, p. 37).

2.3 O Programa *Hagáquê* como recurso didático-pedagógico

Com os avanços tecnológicos surgiram grandes inovações na área educativa, projetadas para auxiliar os/as docentes em suas atividades pedagógicas de sala de aula. Uma dessas ferramentas que contribui para o ensino-aprendizagem do gênero textual histórias em quadrinhos é o *software Hagáquê*. Esse programa, de caráter educativo, permite a criação de história em quadrinhos e funciona sem rede de internet, disponibiliza bastantes recursos, possibilita importar e arquivar arquivos, o que amplia aos estudantes um avanço cognitivo (SOUZA, 2019).

Sabemos que as HQ são atraentes, ampliam leituras para outros textos e, sendo associadas ao Programa *Hagáquê,* criador e editor de histórias em quadrinhos, instigam a curiosidade, criatividade, subsidiando a aprender de forma significativa e auxiliam no desenvolvimento da linguagem escrita. Este programa Educativo oferece recursos simplificados para crianças do 1º ano ao 5º ano do ensino fundamental, buscando contemplar propostas pedagógicas do uso do computador no contexto escolar (BIM, 2001).

Importante ressaltar que o Programa *Hagáquê* foi criado entre 1999 a 2003 e construído por Sílvia Amélia Bim, como parte de sua dissertação de mestrado, em coautoria com Eduardo Hideki Tanaka, sob orientação da Professora Dra. Heloísa Vieira da Rocha. O programa foi criado com fins pedagógicos para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, isto é, ser utilizado para ensinar conteúdos de diversas disciplinas, sendo essencial o docente saber criar estratégias e articular os conhecimentos prévios dos discentes.

Segundo Cruz (2015), o uso da HQ articulado a um suporte tecnológico, como é o caso do Programa Hagáquê, pode se constituir num poderoso recurso didático para o processo de ensino-aprendizagem de leitura e escrita, assim como pode propiciar ao aluno "[...] a aprendizagem autônoma, já que permite representar ideias, comparar resultados, refletir sobre sua ação e tomar decisões, refinando o processo de construção do conhecimento." (CRUZ, 2015, p. 84). A autora ainda acrescenta que:

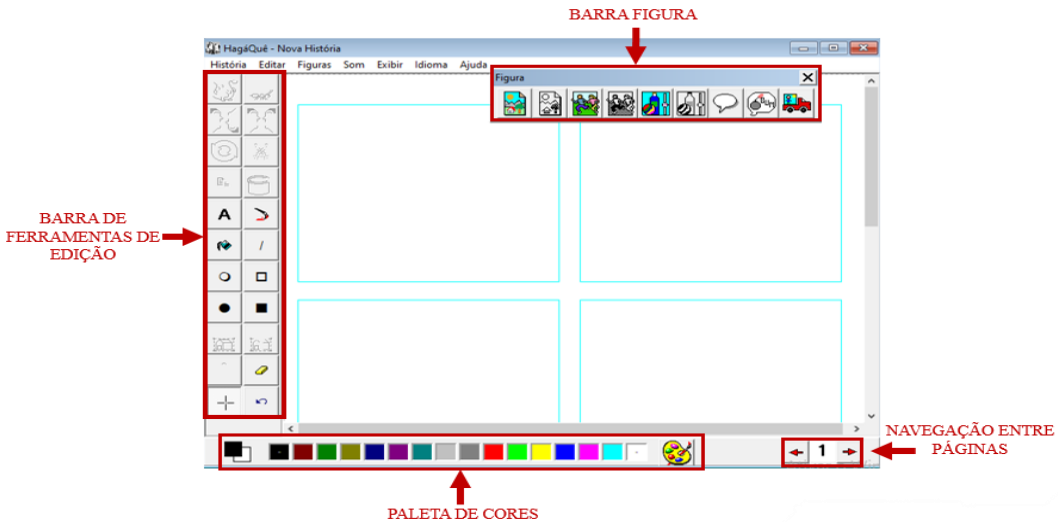
> A criação de HQ através dos recursos tecnológicos do software HagáQuê, permite ao aluno produzir histórias, realizar adaptações a partir de textos, de obras literárias ou até mesmo do seu cotidiano, compreender como se dá o processo de leitura e escrita

> de forma digital, além de oferecer condições ao aluno de relacionar a leitura, a escrita e a constituição da autoria a partir das tecnologias. (CRUZ, 2015, p. 84).

Logo, o programa possibilita que o usuário crie vários enredos se utilizando da linguagem verbal e não verbal por meio de um arsenal de recursos como: figuras, objetos, balões, personagens, ambientes e outros. Ainda oferece a máxima amplitude de criação por "desenvolver práticas de linguagem de várias formas" (CRUZ, 2015, p. 85), tendo como exemplo o desenvolvimento de habilidades artísticas concebíveis pelo software Hagáquê.

Nessa perspectiva, a utilização desse Programa permite aos discentes criarem suas histórias em quadrinhos digitalmente. Nessa perspectiva, não deve ser usado somente como recurso lúdico, mas deve ser conciliado com o saber pedagógico, organizado e elaborado com objetivos claros para o ensino para corroborar com a sistematização do conhecimento (SOUZA, 2019). Para tanto, conheceremos os recursos disponibilizados pelo Programa Hagáquê.

Figura 2 - Conhecendo o Programa Hagáquê



Fonte: file:///C:/Program%20Files%20(x86)/HagaQue/Ajuda/conhec.html

Ao abrir o editor, tem-se a visão geral dos elementos constituintes para criar as HQs. A barra de ferramentas de edição oferece a opção "mudar de tamanho", para aumentar deve-se clicar na imagem do dinossauro, para diminuir, deve-se clicar na imagem da formiga. Logo abaixo, encontram-se as funções inverter na horizontal e na vertical, girar, recortar (tesoura), copiar e colar, preencher com cor (balde), pincel, apagar (borracha), a linha, retângulo e elipse. Também é possível mover os elementos da barra de figura para frente ou para atrás, tal como apresentados acima da borracha. Caso apague mais do que deseja, utiliza-se o botão "desfazer" para voltar ao estado anterior.

Para elaborar as histórias em quadrinhos é necessário inserir as figuras. O programa Hagáquê disponibiliza várias figuras, disponíveis no menu “Figuras” e na “Barra de Figuras". Por ordem, temos: “cenário colorido”, “cenário preto e branco”, “personagem colorido”, “personagem preto e branco”, “objeto colorido”, “objeto preto e branco”, “balão” (o de fala, com mais de um rabisco, grito, sussurro, pensamento, exceto o balão narrador, todos são possíveis de serem criados com a forma retângulo. A opção "onomatopeia" dispõe de sons em figuras e grava sons com um microfone. Em “importar figura", pode-se utilizar imagens que não estão nos bancos de figuras do programa.

Ademais, a “paleta de cores”, geralmente, é usada para colorir os elementos da barra de figuras. Sendo necessário clicar no balde ou no pincel, dependendo da necessidade do usuário no momento da criação de HQ. As setas que estão do lado direito permitem navegar até três páginas. Cada página possui oito quadrinhos. Após elaborar a arte, pode- se imprimir, salvar no formato PDF e/ou publicar na internet.

Percebe-se que esse *software* educativo possui recursos essenciais para criação e edição de HQ e é de fácil manuseio até mesmo para as crianças do primeiro ciclo do ensino fundamental. Aliás, o programa desafia o professor a realizar propostas pedagógicas com uso do computador, proporcionando dinamicidade e criatividade ao ensino.

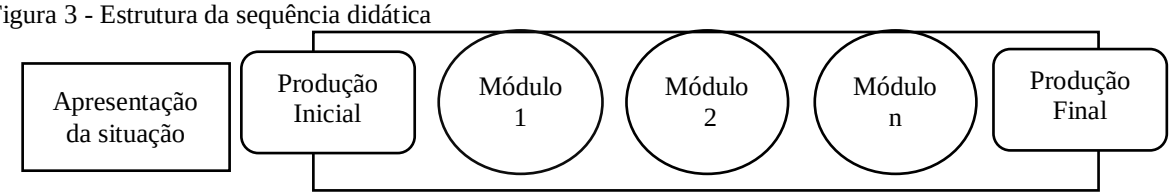
2.4 O ensino de gêneros textuais na escola a partir da abordagem metodológica da Sequência Didática

Há uma diversidade de gêneros textuais na sociedade e, cada vez mais, surgem novos gêneros, todos implicam na contribuição de ordenar e estabilizar as atividades comunicativas diárias. Nesse sentido, Marcuschi (2005, p.19), os reconhece como “entidades sócio-discursivas” por considerar a linguagem indispensável nas interações sociais. É por meio dos gêneros textuais que o ser humano expressa suas necessidades, considerando o contexto histórico e sociocultural, portanto, são relevantes nas diferentes situações comunicativas.

Os gêneros textuais são integrantes do cotidiano e subsidiam a comunicação entre as pessoas. Para Marcuschi (2005) definir gêneros textuais não é tarefa simples, mas o autor enfatiza a ideia de que os gêneros são textos materializados e presentes na vida diária, possuem características sócio-comunicativas próprias quanto ao seu conteúdo, funcionalidade, estilo e composição. Nesse sentido, cada gênero textual possui características singulares, as quais servem para diferenciar um gênero do outro.

A proposta metodológica de sequência didática para o ensino de gêneros orais e escritos, postulada por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p.96) define o procedimento da sequência didática como “um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”. Os autores asseveram que a sequência didática é uma grande aliada no processo de conhecer e dominar um gênero, aprimorando a fala e a escrita do aluno em determinada situação de comunicação. A proposta didática que deu origem a esta monografia adotou os elementos básicos da estrutura da sequência, conforme sugerida por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), a qual é demonstrada no esquema a seguir:

Figura 3 - Estrutura da sequência didática



Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p.97).

Na apresentação da situação “é descrita de maneira detalhada a tarefa de expressão oral ou escrita que os alunos deverão realizar” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 98). Isto é, o docente precisa esclarecer minuciosamente o projeto à turma para que compreendam a proposta e situação com a qual irão trabalhar. Sendo importante instigá-los a serem cooperativos e ativos para efetivar as novas aprendizagens ao longo da sequência didática, concretizando satisfatoriamente a produção final.

Na primeira etapa há duas dimensões principais, a primeira sobre o projeto de produção de gêneros e a segunda sobre o conteúdo. No caso particular deste trabalho, o gênero escolhido foi a HQ, o qual se situa no universo da linguagem verbal e não verbal. Este gênero foi utilizado com a intenção de procurar resolver um determinado problema de comunicação na turma. Para o planejamento da sequência didática foi preciso respondermos aos seguintes questionamentos iniciais: “Qual o gênero que será abordado? A quem se dirige essa produção? De que forma surgirá a produção? Quem participa da produção?” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 99).

A segunda dimensão refere-se a conteúdo. Permite “que os alunos percebam, imediatamente, a importância desses conteúdos e saibam com quais vão trabalhar” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 99). Por esse motivo, ao atuar com um determinado gênero, o docente precisa, antes de tudo, conhecer e se apropriar das suas características para fornecer todas as informações necessárias aos alunos, levando-os a conhecerem o projeto

comunicativo e as competências linguísticas a ele relacionadas, as quais deverão ser objeto de ensino do plano da sequência didática.

Logo após a apresentação da situação comunicativa, temos a produção inicial. Nesse momento, segundo os autores “os alunos tentam elaborar um primeiro texto oral ou escrito e, assim revelam para si mesmos e para o professor as representações que têm desta atividade” e também serve como reguladora (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p.100- 101). Por meio da primeira produção, o professor pode avaliar quais são as dificuldades e as capacidades já adquiridas dos alunos. Dessa forma, cria a possibilidade de ajustar a sequência didática com as situações reais da turma.

Vale ressaltar que, ao analisar a primeira produção, seja oral ou escrita, o professor põe em prática o processo de avaliação formativa. Este tipo de avaliação leva a compreender o ponto em que a turma está, sem o sentido de atribuição de notas. As informações registradas são indispensáveis para diferenciar e individualizar o ensino, caso o aluno tenha mais dificuldades, e favorecer novas estratégias e futuras orientações de ensino-aprendizagem (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 102).

No elemento básico denominado de módulo, concerne trabalhar as dificuldades percebidas na primeira produção e buscar instrumentos necessários para subsidiar os discentes. Desta maneira, o professor deverá abordar as características do gênero, uma a uma e separadamente, para consolidar certo domínio do gênero textual. Com essa decomposição do gênero, faz o movimento do complexo para o simples, ao chegar na produção final, haverá autonomia e habilidades concretizadas ao percorrer a sequência (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 102-103).

Para finalizar a sequência didática, realiza-se uma produção final. Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p.106) enfatizam que a atividade final possibilita “[...] pôr em prática as noções e instrumentos elaborados separadamente nos módulos”. Nessa lógica, o professor verifica se as aprendizagens foram potencializadas e apresenta os objetivos alcançados à turma.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Nesta seção, tratamos do percurso metodológico em que a pesquisa está pautada na abordagem qualitativa e quanto aos procedimentos de coleta de dados está caracterizada na pesquisa de campo e na pesquisa participante. Também desfiamos sobre a caracterização do contexto escolar e dos sujeitos envolvidos na experiência didática, assim como, realizamos a descrição dos passos de desenvolvimento da sequência didática que deu origem à pesquisa.

3.1 Coleta e análise dos dados

A presente pesquisa segue orientações metodológicas próprias da abordagem qualitativa, pois "trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores, e das atitudes" (MINAYO, 1994, p. 21). Desta forma, a pesquisa qualitativa oportuniza ao pesquisador uma visão apurada sobre o sujeito, o lócus a ser estudado de forma aprofundada.

Quanto aos procedimentos de coleta de dados, a investigação se caracteriza como uma pesquisa de campo. Este tipo de pesquisa visa aproximar o pesquisador dos atores sociais, propiciando numerosas descobertas e maneiras de investigar. Tal pesquisa "[...]se apresenta como uma possibilidade de criar um conhecimento, partindo da realidade presente no campo" (NETO, 1994, p. 51), ao integrar e propiciar compartilhamento de informações significativas.

Outra característica é que esta metodologia realiza a coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa, como é o caso da pesquisa participante. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Por este fato, a pesquisa participante se caracteriza por envolver os pesquisadores na realidade dos pesquisados no processo da pesquisa. Além de que, nesse período de estudo "requer planejamento, coleta de dados, análise e interpretação" (GIL, 1989, p. 48) vinculados numa objetividade empírica em compreender os participantes e seu contexto social.

Os dados da pesquisa foram construídos durante os encontros da pesquisadora com os estudantes e professora de uma turma do 5º ano do ensino fundamental, na escola Profa. Maria Natividade da Silva, parceira do Pibid no município de Capanema, em momentos de implementação de uma sequência didática para o gênero HQ, utilizado como recurso pedagógico de ensino-aprendizagem da linguagem verbal e não-verbal (ver em apêndice). A atividade integrava o cronograma de ações de iniciação à docência no subprojeto "Práticas Interdisciplinares de Alfabetização e Letramento no Ensino Fundamental", foi realizada de

outubro a novembro de 2019 e contou com a participação de 26 alunos, com idades entre 9 a 12 anos. Os dados foram coletados, sobretudo, por meio da observação participante, os quais foram registrados com a utilização dos seguintes recursos: câmera de celular para fotografar e gravar vídeos, anotações em diário de campo, bem como registros digitais das produções dos alunos feitas com a utilização do *software* educativo *Hagáquê* instalado em computadores da sala de informática para produção de HQ.

No tocante a execução da sequência didática, esta foi planejada para o total de sete aulas, com duração de 4 horas cada, uma vez por semana, nos dias de segundas ou terças-feiras. Devido à dinamicidade da escola, aos imprevistos do calendário institucional e a necessidade de realizar alguns ajustes no plano de ensino, tivemos que excluir uma aula, então escolhemos a que tratava dos tipos de planos. Desta forma, ocorreram cinco aulas, com durabilidade de 3 horas e 30 minutos cada uma, todavia, na última semana foi possível realizar mais uma aula para finalização do projeto, pois no dia da prova de arte e ciência os alunos saíram cedo e a docente havia aceitado o acordo de liberá-los para fazermos os últimos ajustes na produção final. Ao total a sequência contou com 06 aulas e carga horária de 20h. Libâneo (2006) enfatiza que o processo de planejamento escolar nos instrui para previsão das atividades, na organização e coordenação direcionada aos objetivos propostos, sendo essencial para revisão e adequação no decorrer do plano de atividades.

3.2 Caracterização do contexto escolar e dos sujeitos envolvidos na experiência didática

A Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Profa. Maria Natividade da Silva, conhecida como Escola Maria Natividade, foi construída em 1980 e inaugurada em 16 de janeiro de 1981. Está localizada na rua José Bonifácio, nº 165, bairro Oliveira Brito, situada no meio urbano da cidade de Capanema-Pará. Oferece as seguintes etapas da educação básica: pré-escola, anos iniciais do ensino fundamental nos turnos matutino e vespertino e a modalidade EJA à noite.

Figura 4 - Escola parceira: Maria Natividade

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Estruturalmente, a escola comporta 14 salas de aula, 01 secretaria, 01 sala de professores, 01 sala da diretoria, 01 sala da coordenação pedagógica, 01 refeitório, 01 sala de jogos, 01 sala de informática, sanitários: 04 masculinos e 04 femininos, corredores internos, cobertos que facilitam a intercomunicação entre os blocos de sala de aula, 01 sala de atendimento especializado em educação, 01 almoxarifado, 01 sala de arquivo passivo, 01 dispensa para merenda escolar, 01 sala de material de educação física e 01 quadra de esportes coberta.

Há 30 professores, 01 diretor, 01 vice-diretor e 01 coordenadora pedagógica. Durante a estada da pesquisadora na escola, na condição de estagiária de iniciação à docência, a equipe gestora compartilhou o Projeto Político Pedagógico (PPP) para que todos os licenciandos participantes do mencionado subprojeto tomassem conhecimento dos objetivos, metas, missão, princípios filosóficos e pedagógicos da escola e de seus projetos educativos, a fim de fazerem a caracterização do contexto educacional, uma das primeiras atividades de iniciação à docência realizada no contexto da unidade parceira. Para Veiga (1998, p. 11), no PPP da escola "[...] planejamos o que temos intenção de fazer, de realizar, [...] é antever um futuro diferente do presente." O PPP é, desta forma, uma espécie de carta de intenção, o documento de identidade de uma escola, assim deve estar acessível à comunidade escolar.

De acordo com o PPP, a missão e filosofia da escola é "desenvolver atividades pedagógicas administrativas baseadas na filosofia da participação e no despertar da consciência crítica e reflexiva acerca dos problemas pedagógicos, sociais, administrativos, financeiros e comunitários" (PPP, 2017-2018, p. 9). Nesse sentido, não percebemos uma disjunção desses dois pontos importantes no documento.

O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) desta instituição escolar, desde 2011, não tem conseguido atingir as metas estabelecidas pelo Instituto Nacional de Pesquisa Educacional Anísio Teixeira (INEP), pois em 2017, a meta prevista era de 4,5, mas a escola ficou nota 4,0. Em 2019, a meta era de 4,8, sendo que a escola obteve a nota 4,4. Enquanto estratégia para alcançar a melhoria de seu IDEB, o corpo docente recebia da Secretaria Municipal de Educação de Capanema (Semed) simulados de Português e Matemática para preparar os estudantes ao longo do ano letivo e solicitava o gabarito individualizado para avaliar o preparo e a aprendizagem de cada um.

A seguir, descrevemos um breve perfil da turma com base na observação participante feita no contexto da sala de aula, em momentos que antecederam a implementação da sequência didática, visando a construção de um diagnóstico a respeito do desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

Nessa perspectiva, percebemos que os discentes da escola são originários de famílias de baixa renda e recebem benefícios sociais do Governo Federal, sendo unânime o Bolsa Família. Quanto ao aspecto cultural, as crianças e adolescentes demonstraram ter pouco contato com livros fora do contexto escolar, mas a maioria tinha acesso ao celular de pais ou parentes.

Na turma em que a sequência didática foi implementada, havia 33 alunos(as): 9 meninas e 24 meninos. Eles/elas possuíam um bom relacionamento entre si, mas eram agitados e, vez por outra, ocorriam casos de agressividade verbal entre colegas. Em momentos de maior desenvoltura, como os de trabalhos em grupos, havia dificuldade de esperar a vez do outro falar e alguns elevavam bastante o tom de voz. Esta era uma atitude bastante repreendida pela docente regente. Em questão de aprendizagem, a maioria apresentava um bom rendimento escolar, no entanto, cinco estudantes ainda demonstravam bastante dificuldade na leitura, escrita, cálculos e interpretação textual.

De modo geral, a turma se encontra no nível alfabético de desenvolvimento da escrita, no entanto, a minoria produzia textos escritos com muitos erros ortográficos, pois ainda tinham dificuldades de grafar as palavras conforme a convenção da língua, bem como ainda não dominavam certas regras como a utilização de letras maiúsculas no início de parágrafos e em nomes próprios. Apresentavam dificuldades de organizar ideias, produzindo textos sem sequenciamento lógico. Realizavam também com certa dificuldade tarefas que envolviam as quatro operações matemáticas, principalmente quando estas necessitavam de uma interpretação prévia do enunciado do problema. Vale salientar que a turma era bem participativa, principalmente nos trabalhos em grupos, embora houvesse momentos de muita agitação entre eles.

> Nesse nível, pode-se considerar que a criança venceu as barreiras do sistema de representação da linguagem escrita. Ela já é capaz de fazer uma análise sonora dos fonemas das palavras que escreve. Isso, porém, não significa que todas as dificuldades foram vencidas. A partir daí, surgirão os problemas relativos à ortografia, entretanto, trata-se de outro tipo de dificuldade que não corresponde ao do sistema de escrita que ela já venceu. (LOPES, 2010, p. 10).

Ademais, dois discentes do 5º ano tinham baixa visão. Ambos sofriam com a ausência de óculos, os pais foram informados, mas não tinham condição de custear naquele momento. Portanto, desde o início do subprojeto até a sua finalização, estes alunos ainda estavam sem óculos. Deste modo, era recorrente fazerem reclamações do tipo: "Ah, Prô, aumenta um pouco mais a letra"; "Jesus, dói a minha vista". Isso demonstra como eles tinham dificuldades de acompanhar as atividades e o quanto estas dificuldades os enfadava e comprometia sua aprendizagem.

3.3 Descrição dos passos de desenvolvimento da sequência didática que deu origem à pesquisa

O principal espaço utilizado para realizar a intervenção didático-pedagógica foi no laboratório de informática. Havia 14 computadores, mas apenas 9 estavam funcionando perfeitamente. Não havia nenhum professor(a) lotado(a) neste espaço no decorrer do subprojeto, assim, os discentes não podiam adentrar e nem usar os computadores. Apenas se fossem acompanhados do(a) professor(a) da turma. Entretanto, no período de estágio não foi identificado o uso desse ambiente pelos docentes da escola. Em suma, era um ambiente de ensino- aprendizagem trancado e inacessível aos estudantes.

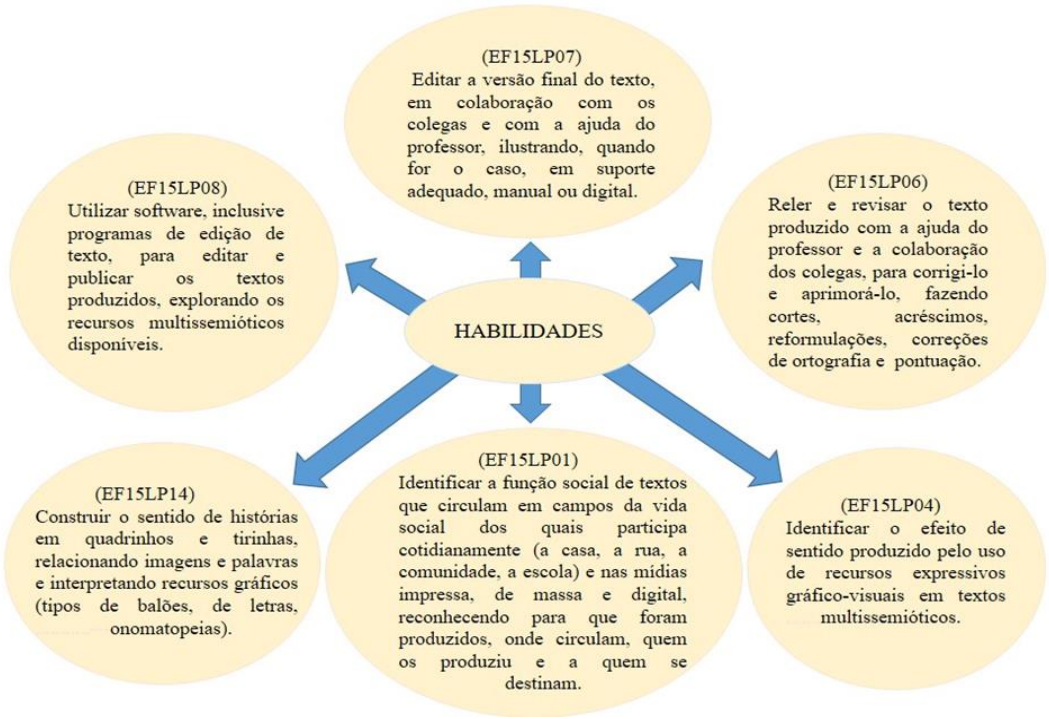
A construção da sequência didática que será descrita a seguir foi realizada com os subsídios teórico-metodológicos desenvolvidos na "Oficina de Didatização de Gêneros Textuais", ministrada pela colaboradora Profª Me. Maria Helena Rodrigues Chaves, como atividade integrante do processo formativo dos bolsistas de iniciação à docência do subprojeto Pibid. A sequência didática teve a função de articular o trabalho de alfabetização ao letramento dos estudantes, tendo o texto como eixo central deste trabalho. Assim, a metodologia da sequência didática propunha passos articulados do ensino do gênero selecionado pelo bolsista a partir do diagnóstico que já havia feito na turma, no sentido de propor uma aprendizagem significativa e contextualizada de conteúdos da língua portuguesa.

Ao consultarmos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), constatamos que a principal competência específica da área de linguagem, prevista para o ensino fundamental, e que estava envolvida na sequência didática era:

> Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (2017, BRASIL).

Enquanto habilidades previstas pela BNCC para o ensino da Língua Portuguesa no 5º ano do ensino fundamental, descrevemos na figura a seguir aquelas diretamente relacionadas à sequência didática proposta:

Figura 5 - As habilidades de Língua Portuguesa para o 5º ano estabelecida na BNCC e utilizada na sequência didática para o gênero HQ na escola Maria Natividade



Fonte: Adaptado da Base Nacional Comum Curricular, 2017.

Isso posto, percebe-se que a sequência didática "HQ como recurso pedagógico de ensino-aprendizagem" está implicada nas seis habilidades descritas na Figura 5. Essas habilidades estão permeadas de "[...] práticas, cognitivas e socioemocionais" (BRASIL, 2017) que ampliam o desenvolvimento e a aprendizagem dos estudantes.

Nesse sentido, o primeiro encontro da sequência contou com uma apresentação de *slides*[7] de histórias em quadrinhos e do *software* educativo *Hagáquê*, caracterizado como a apresentação da situação comunicativa. Como objetos de ensino, se trabalhou a identificação da fala do narrador, título da história, vinhetas e personagens. Tendo como objetivos: conhecer o programa *Hagáquê*, realizar leitura, interpretar e explorar as características no Gibi do *Cascão*, produzir história por meio do referido programa e desenvolver a leitura e escrita. A primeira aula ainda incluiu uma produção inicial, que consistiu na criação de tirinhas sobre o cotidiano na sala de aula ou de criação livre.

No segundo encontro foram trabalhados os tipos de balões e suas funções. Tendo o intuito de identificar os tipos de balões e suas funções (forma e contorno) por meio da coletânea de *Calvin* e *Haroldo*, incentivar leitura e escrita e desenvolver a criatividade. Além disso, realizamos a revisão da produção textual dos alunos e retomamos as características do gênero trabalhadas na aula anterior com a intenção de que os próprios alunos pudessem analisar suas produções com o auxílio da bolsista Pibid.

No terceiro encontro foi abordada a importância das onomatopeias nas HQ, objetivando reconhecer a forma de escrita e sons emitidos em onomatopeias incluídas no programa *Hagáquê*, identificar onomatopeias nos gibis do *Cascão*, *Calvin e Haroldo*, personagens do escritor Maurício de Souza, disponibilizados nos computadores do laboratório de informática. Em seguida os alunos puderam empregar as onomatopeias e os sinais de pontuação, também objeto de ensino deste encontro, em criações livres. Por último, foi feito o sorteio de algumas lendas amazônicas como mote para os alunos produzirem suas próprias HQ, as quais iriam direcionar a produção final da turma.

[7]Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1z6McJ8plEPOHZSLsaowxCgMeeWoR8AO?usp=sharg

Figura 6 - Atividade com o Programa Hagáquê no laboratório de informática

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

No encontro seguinte, a intenção era levar os principais tipos de planos das HQ, mas a atividade foi cancelada, atendendo ao convite da professora regente da turma para finalizarmos o projeto, pois a turma entraria na semana de provas. Desta maneira, foram entregues textos do livro "As 100 Lendas Amazônicas do Folclore Brasileiro"[8], do escritor A. S Franchini, para cada equipe como forma de subsidiar a produção final.

Foram definidos dois dias para a produção final, as aulas foram dedicadas à produção e sistematização das lendas por meio do Programa *Hagáquê*. Desenvolvemos, portanto, a criatividade, ideia sequencial e aplicação das características do gênero, trabalhadas no decorrer da sequência didática. Também foi planejado uma culminância didática para a apresentação das produções do subprojeto Pibid na escola, em que foi possível aos alunos realizarem a exposição e leitura pública dos gibis que produziram com o auxílio daquele *software.*

Ao longo da sequência didática, foram formadas equipes fixas para trabalhar em cada um dos computadores disponíveis na sala, ocorreu exposição oral da estagiária com uso de slides de fundo preto e letras amarelas para os que possuíam baixa visão.

[8] Franchini, A. S. As 100 melhores lendas do folclore brasileiro. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentamos e discutimos os resultados alcançados com a implementação da sequência didática, desenvolvida como atividade de experimentação didática da estagiária de iniciação à docência no âmbito do subprojeto Pibid. Desta maneira, desenvolvemos nas subseções seguintes, a respeito do envolvimento e da participação dos estudantes, no que concerne a contribuição da sequência didática para os multiletramentos e das produções da turma. Para concluir, apresentamos os desafios enfrentados e os aprendizados significativos à estagiária com a construção e implementação da sequência didática.

4.1 Envolvimento e a participação dos alunos no decorrer da sequência didática

O plano de ensino teve boa receptividade na turma, pois os/as estudantes demonstraram um grande entusiasmo durante a realização das atividades da sequência didática, o envolvimento deles se deu não somente pelo fato de poderem experienciar a criação de histórias em quadrinhos, mas por terem tido a oportunidade de acessar pela primeira vez o laboratório de informática.

No primeiro momento não sabiam da existência de tantos computadores e que aquele espaço era climatizado, forrado, lajotado e com ótima pintura. De imediato perceberam que para cada computador tinha apenas uma cadeira, então em todas as aulas precisaram buscar outras cadeiras na sua sala de aula e ao término tinham que deixá-las de volta.

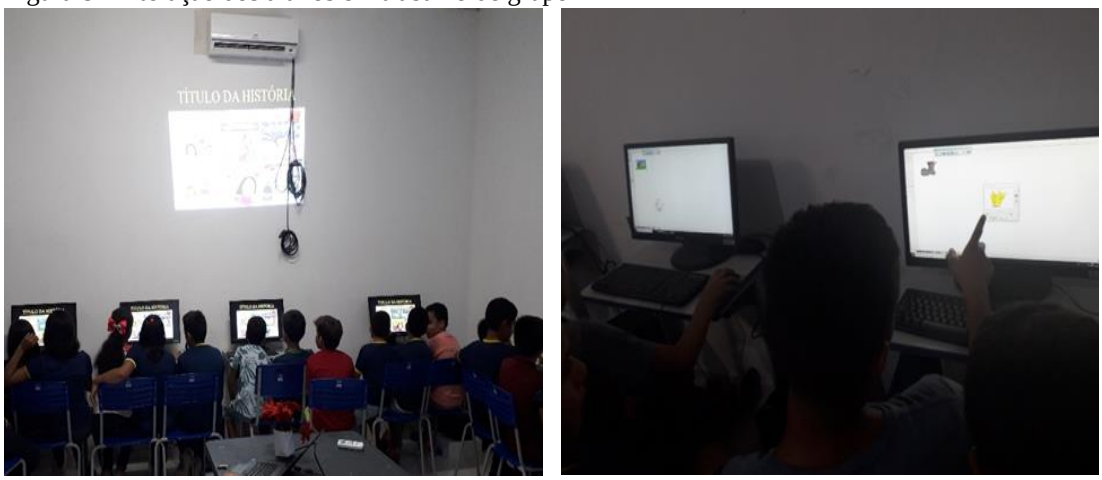
Figura 7 - Alunos carregando cadeiras para o laboratório de informática

Fonte: acervo do subprojeto Pibid, 2019

Para resolver o problema da insuficiência de computadores para atender a todos os estudantes da turma, em todas as aulas tivemos que formar equipes fixas para trabalharem em

cada computador. Os alunos tiveram a liberdade de escolher os colegas com quem gostariam de trabalhar. Houve situações de um grupo contar com a participação de até cinco meninas em apenas uma máquina, isso porque estas relutavam em entrar em outra equipe com um número menor de participantes. Ao serem questionadas sobre a sua resistência, elas afirmaram sentirem-se mais à vontade com essas colegas. No decorrer dos encontros ocorreram vários conflitos entre os integrantes das equipes, pois determinados participantes não permitiam que outros colegas utilizassem o computador. Havia apenas 8 computadores para serem divididos por 26 crianças. Felizmente, na segunda aula mais um computador voltou a funcionar e pudemos então formar 9 equipes, assim foi possível a remoção de duas meninas e um menino para esse novo computador. Desta maneira, o trabalho passou a fluir melhor e com mais organização.

Figura 8 - Interação dos alunos em trabalho de grupo



Fonte: Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Trabalhar em grupo é fundamental, pois viabiliza a cooperação e propicia dinamicidade e realização da atividade de maneira mais elaborada. Nessa lógica, os estudantes que trabalham em grupo explanam entre si sobre a atividade, realizam "[..] perguntam, explicam, fazem sugestões, criticam, ouvem, concordam, discordam e tomam decisões coletivas", surgindo também interação "[..] não verbal, como apontar, mostrar como fazer, acenar com a cabeça, fazer careta ou sorrir" (COHEN, LOTAN, 2014, s/n).

Além disso, a criação livre de histórias em quadrinhos digitais com o programa *Hagáquê* provocou entusiasmo e participação ativa entre os alunos. Pudemos observar que no horário da merenda dois alunos sempre iam buscar lanche, comiam rápido e permaneciam no laboratório de informática. Este projeto também contribuiu para amenizar ausências de estudantes, no caso, não houve faltas nos dias da execução da sequência didática.

Figura 9 - Alunos no laboratório de informática no horário do recreio

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Nesse sentido, além das HQ apresentarem um alto valor pedagógico, no sentido de estimular e facilitar o processo ensino-aprendizagem, também implica em uma atividade lúdica que provoca o interesse do aluno, ainda mais quando associadas a ferramentas tecnológicas. Por isso, este gênero colabora positivamente e propicia que os alunos se tornem participantes ativos na aprendizagem (VERGUEIRO, 2004).

Pelo motivo da escola perceber o empenho/ interesse dos alunos, os/as demais docentes, vice-diretora, coordenadora pedagógica e servidoras da limpeza buscavam acompanhar o projeto de perto, procurando saber o conteúdo que seria tratado nas aulas seguintes, tinham curiosidade e pediam para ver os slides. É provável que o entusiasmo das crianças tenha chamado a atenção dos servidores da escola para a dinâmica que estava acontecendo no laboratório de informática.

Figura 10 - Professora do 2º de ensino fundamental olhando as criações dos alunos

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Na penúltima aula a docente do 2º ano e a do 5º ano solicitaram para a bolsista todo o material realizado para implementação da sequência. Vale destacar que a professora do 5º ano não ficava do início ao fim das aulas, às vezes aparecia no horário do recreio ou no final da aula.

4.2 A contribuição da sequência didática para os multiletramentos dos estudantes

Foi perceptível que a maioria dos estudantes, antes das aulas da sequência, não sabia ligar o computador, assim como tinham dificuldades em operar com o teclado para introduzir acentos gráficos, usar as letras maiúsculas e minúsculas, excluir e dar espaços entre as palavras, ou seja, operar com procedimentos básicos de edição de textos. Inicialmente, foi necessário trabalhar essas funcionalidades junto com as do programa *Hagáquê*. Segundo Vygotsky (apud Rego, 2014) o desenvolvimento do ser humano é efetivado quando há interação com aprendizado, permitindo ampliar conhecimentos. Ou seja, tais limitações iniciais não impediram os avanços ágeis já na terceira aula, devido ao interesse que as crianças tinham de aprender a lidar com esta nova tecnologia.

Quanto ao ambiente de criação e edição de histórias em quadrinhos, algumas ferramentas foram assimiladas de forma bastante intuitiva pelas crianças, como, por exemplo, a função apagar, pois logo foi percebida pela associação à figura da borracha, a função pintar ao pincel e ao balde de tinta, a função escrever à letra A. Diante disso, as crianças manifestaram constante curiosidade em compreender todas as ferramentas do *software*. Como na aula seguinte seriam trabalhados os tipos de balões, elas já se anteciparam em identificar onde encontrar esses elementos no *Hagáquê*.

Nas primeiras produções os alunos sentiram insegurança e dificuldades em organizar as ideias, definir personagens fixos, eleger o protagonista, co-protagonista e antagonista. Para isso foram utilizados alguns textos de referências, como o Gibi do *Cascão* e a coletânea de *Calvin e Haroldo*. Conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), o texto escrito por um especialista colabora para o aluno comparar, criticar e realizar uma análise aprofundada, propiciando consultas para auxílio e fomento de criatividade.

Ademais, sempre buscamos ler o que os alunos digitavam no momento em que produziam os seus trabalhos, com o objetivo de instigá-los a perceber as suas lacunas e dificuldades na produção. Nesse sentido, foram importantes as atividades de revisão textual realizadas com o grupo. Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) enfatizam que os conhecimentos dos alunos acumulados ao longo da sequência implicam momentos de reflexões específicas nas

atividades de escrita. Desta forma, eles/elas ao reverem as suas produções e passaram a dar mais atenção às atividades seguintes.

Na produção final, as dúvidas passaram a ser compartilhadas entre os/as estudantes de equipes diferentes, alguns passaram a ajudar colegas de outras equipes, no caso da equipe não conseguir resolver a situação sozinha. Nesse ínterim, os alunos já possuíam certa autonomia na produção daquele gênero textual e avançavam no desenvolvimento cognitivo para a sua elaboração. Indo além de sua capacidade de chamar a atenção, foi perceptível também a função do programa Hagáquê no aumento do vocabulário, nas referências textuais utilizadas, na interpretação de textos, na expansão do repertório linguístico, nas atitudes de refletir, criticar e progredir na criatividade. Esses elementos demonstram o quanto a sequência contribuiu na construção de um aprendizado mais interativo e significativo para os envolvidos.

Após a finalização da sequência didática, houve mais uma oportunidade de retomar a apreciação do trabalho com a turma, em função da necessidade de a professora regente se ausentar. Assim, foi possível exibir as produções finais dos alunos em vídeo. Desta maneira eles/elas puderam realizar a leitura e mostrar seus trabalhos para a classe. Apresentaram com entusiasmo e oralizaram com orgulho o trabalho produzido. Segundo Marcuschi (2010), articular oralidade com texto produzido pelo aluno torna as atividades estimulantes ao aprendizado. Houve a solicitação por parte dos alunos para lerem todas as HQs e avaliarem as criações dos colegas.

No início do mês de dezembro, no dia da culminância, foram entregues cinco impressões coloridas dos gibis produzidos pela turma, e um aluno de cada equipe se prontificou a fazer a apresentação da HQ para o público escolar presente. Por apresentarem nervosismo em falar em público, antes da apresentação os expositores foram para a sala de leitura praticar.

Figura 11 - Os representantes de cada equipe ensaiando a apresentação das HQs na sala de leitura

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Este momento serviu para estimular a autoconfiança dos/das estudantes, pois ao ouvirem o receio dos outros passaram a se apoiar mutuamente. Isso permitiu uma ótima apresentação e levou os tímidos à superação do sentimento de medo de falar em público.

Importante dizer que nas atividades realizadas o foco não foram as questões meramente linguísticas, isto é, não se buscou corrigir erros ortográficos, erros de pontuação, levar à apropriação conceitual do gênero, mas sim, a intenção era possibilitar aos estudantes refletirem sobre o texto objeto de ensino, sua finalidade, contexto de produção e circulação, recursos linguísticos e semióticos empregados na sua construção (COSCARELLI, 2007), exercitar não somente a leitura, mas a produção daquele gênero, buscando assim, perceber a melhoria na qualidade da escrita e da adequação visual das HQ elaboradas pelos/pelas estudantes.

Isso foi algo possível de se fazer, pois ao longo das aulas os alunos realizaram leituras de gibis digitais e das lendas de que mais gostavam. É interessante ressaltarmos que houve equipes que expandiram suas leituras para além das páginas sugeridas do livro "As 100 Lendas Amazônicas do Folclore Brasileiro", no qual, além de lendas, há também muitos contos. Desse modo, pediram para inserir no sorteio "O índio que queria matar o sono". Cada equipe retirou um papel da mão da estagiária e já começaram a roteirizar, conversar entre si e selecionar os pontos chaves dos textos sorteados para a retextualização das lendas e do conto, usando o Programa *Hagáquê*.

Como assevera Pessoa (2015), quando o aluno lê um texto, ele é capaz de converter o texto em imagem, sequência, sons e cheiros e estabelecer uma narrativa em seu imaginário. Isso é facilitado pelo conhecimento de mundo, pelo contexto social em que está inserido, além do que, sua imaginação acaba sendo movida pela criatividade e curiosidade.

É importante registrar que a docente regente já havia trabalhado o conto e a lenda com a turma no primeiro semestre de 2019, sendo assim, já conheciam algumas das características desses gêneros. Conforme Correia (2012) o conto e a lenda são gêneros transmitidos oralmente de geração a geração e distinguem-se pelo fato da lenda remeter a um tempo ou a um fato histórico em que é transfigurado pelo imaginário popular, sendo considerado verídico por quem a conta.

Vale ressaltar que os estudantes quiseram usar imagens da internet. Alguns as trouxeram salvas no celular, outros pediram para a estagiária fundos de florestas e imagens que remetessem às lendas para se inspirarem.

4.3 As HQ produzidas pelos estudantes: reflexões sobre aprendizados e criatividade

A seguir, apresentamos e analisamos as produções finais de cada equipe do 5º ano do ensino fundamental, as quais deram origem ao gibi intitulado “Um conto e oito lendas”. Este material foi produzido como produto final da sequência didática e sintetiza o aprendizado dos estudantes sobre o gênero, assim como demostra a empolgação e o potencial criativo empregados na elaboração das HQ.

4.3.1 A lenda da vitória - régia em HQ

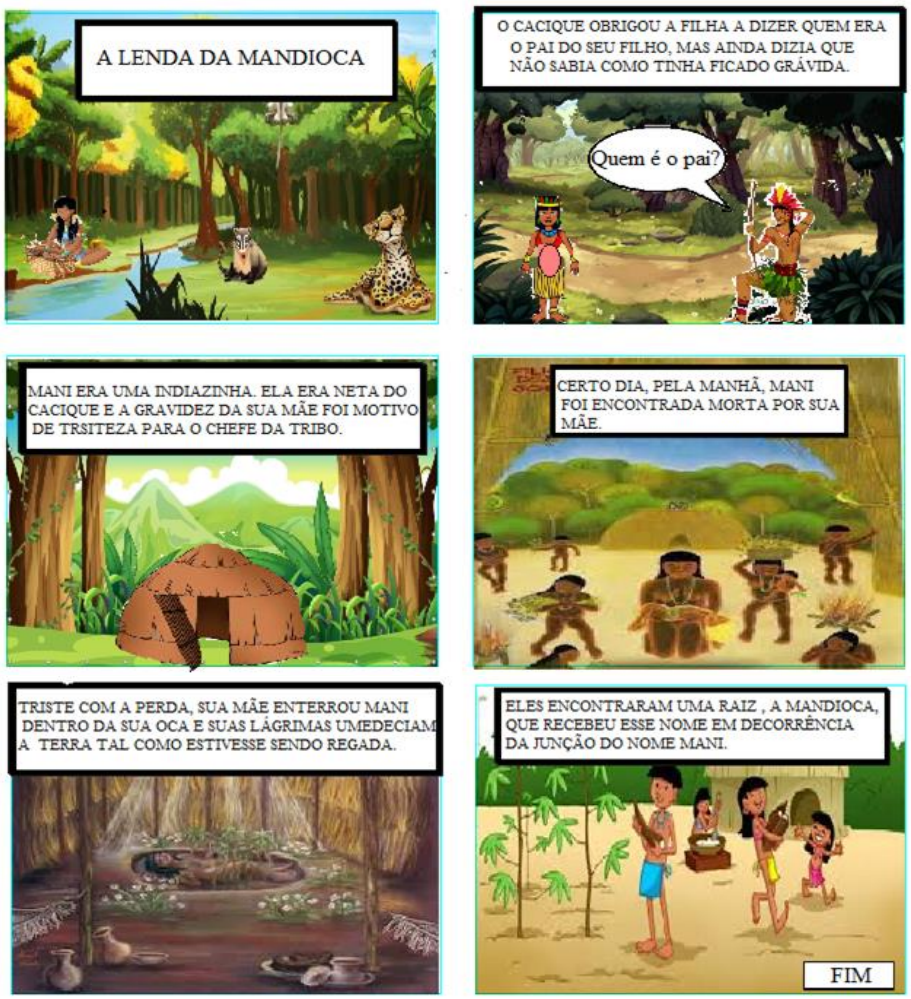
Figura 12 - Vitória- Régia

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Para a produção desta HQ, três alunos integravam a equipe Vitória- Régia. Temos como elementos básicos nas oito vinhetas a predominância do uso do balão narrador. Na primeira vinheta, foi utilizado o balão de pensamento direcionado à índia Araci e na sexta vinheta temos o balão tradicional com o rabicho em direção ao sol. Desta forma, souberam empregar adequadamente o uso desses balões. Quanto ao aspecto visual preferiram usar imagens da internet ao invés de desenhar e usar os diversos recursos de edição disponíveis no Programa *Hagáquê*. Além disso, na terceira vinheta a imagem escolhida não é fiel ao que se trata no balão narrador, pois no caso Araci não está no último galho como representado na ilustração escolhida. Ou seja, o cenário deve estar associado ao texto para facilitar a compreensão da mensagem de modo a permitir o desenvolvimento da história (IANNONE; IANNONE, 1994).

4.3.2 A lenda da mandioca em HQ

Figura 13 - A lenda da mandioca



Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Houve a participação de três alunos na produção desta HQ. Percebemos que nas seis vinhetas temos o balão narrador e também na segunda vinheta o balão tradicional. Como não havia personagens grávidos no banco de imagens do Programa, inseriram uma forma de círculo na índia para demonstrar sua gravidez, isso demonstra o quanto "[...] os elementos visuais são importantes para a depreensão do contexto e do sentido". (VERGUEIRO, 2004, p. 84).

4.3.3 O conto do índio que queria matar o sono em HQ

Figura 14 - O índio que queria matar o sono

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

A equipe autora desta HQ foi constituída por três alunos, nesta produção podemos perceber mais interações entre o personagem e interlocutor devido ao uso do balão de diálogo existente nos quadrinhos. Além do mais, ao lerem a palavra "tacape" a equipe ficou curiosa para descobrir o que seria esse objeto utilizado pelos índios. A estagiária buscou no dicionário online, pelo seu aparelho celular, a definição e as imagens dessa arma indígena. Desta forma,

facilitou o entendimento dos participantes, assim como aguçou a criatividade do grupo para representar, construir sentidos para o objeto desconhecido e explorá-los no texto.

4.3.4 A lenda da Iara em HQ

Figura 15- A lenda da Iara

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Quanto a esta HQ, três autores(as) buscaram variar o uso de balões, utilizando o balão tradicional, do grito, pensamento, sussurro e narrador. Demonstraram bastante autonomia e sistematização dos pontos chaves da história, propiciando a dinamicidade da leitura, pois os/as alunos(as) conseguiram que os personagens explicassem o que estava acontecendo para o interlocutor. Nessa perspectiva, os balões "[...] devem facilitar a leitura, propiciando uma melhor compreensão do conteúdo e da sequência do enredo." (IANNONE; IANNONE, 1994, p. 69).

4.4.5 A lenda do curupira em HQ

Figura 16 - Curupira

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Nesta produção, podemos observar apenas quatro quadros, mas a equipe composta por três estudantes tornam a ação da história bem criativa, pois além dos balões: narrador, grito e tradicional também acrescentaram o balão grafema na terceira vinheta “hahaha” em caixa alta e na última vinheta nota musical para designar assobio. Nesse sentido, utilizaram adequadamente as onomatopeias dentro dos balões para tornar explícitas as reações dos personagens. Nesse caso, as onomatopeias não traduzem um ruído, mas apresentam um vocábulo expresso por um dos personagens (IANNONE; IANNONE, 1994).

4.3.6 A lenda do boto em HQ

Figura 17 - Lenda do boto

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

A equipe formada por dois discentes produziu esta HQ sobre a lenda do boto de forma bem sucinta, onde o texto contido no balão narrador está, coerentemente, bem articulado com as imagens. Ademais, usaram o balão da fala em que o personagem se apresenta e busca interagir com o interlocutor. Destaca-se ainda a importância de a representação da fala dos balões reforçar as características dos personagens (VERGUEIRO, 2004) como explícito na terceira vinheta.

4.3.7 A lenda do lobisomem em HQ

Figura 18 - Lenda do lobisomem

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Nestes cinco quadros, a equipe constituída por três crianças representou a lenda do lobisomem por meio de imagens da internet e figuras do banco de imagens do *Hagáquê*. Assim como, focaram na constituição do texto, fazendo uso do balão narrador e que na segunda vinheta optaram por outro tipo de balão, o do grito que contém uma onomatopeia “aauuu” em caixa alta ao invés de preferirem o balão grafema. Fizeram essa troca, uma vez que, por possuir o contorno tremido enfatiza quão alto o lobisomem está gritando (IANNONE; IANNONE, 1994).

4.3.8 A lenda da mula sem cabeça em HQ

Figura 19 - Mula sem cabeça

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Os quatros estudantes da equipe, todos do sexo masculino, inseriram em todas as vinhetas o balão narrador. Na segunda vinheta, há um diálogo entre os personagens por intermédio do balão de fala, assim como o uso do mesmo balão no quinto quadrinho.

Quanto a essa retextualização, os alunos dessa equipe não sabiam sobre a forma de quebrar o encanto da mula sem cabeça. Por esse fato, perguntavam sobre isso às equipes e começavam a explicá-los. Também mostravam como fizeram a mula sem cabeça, já que só tinha o cavalo, então acrescentaram uma chama horizontal na cabeça do animal. Além disso, riam constantemente do personagem que escolheram para representar um padre, pois diziam que estava mais para o apresentador Silvio Santos. A estagiária então sugeriu procurar outras opções na pasta do banco de imagens, no entanto, preferiram deixar essa figura, porque segundo eles: “deixa a historinha mais divertida”.

4.3.9 A lenda do saci em HQ

Figura 20 - Saci

Fonte: acervo do subprojeto PIBID, 2019

Nesta HQ, podemos perceber, quanto ao aspecto visual, que o grupo busca explicitar em cada quadro os pontos cruciais da lenda do Saci, e representam por meio de imagens o personagem dentro do redemoinho, sua carapuça e preso dentro de uma garrafa. Também optam por utilizar duas imagens da internet para serem alocadas como fundo nos quadros. Nessa elaboração, a equipe formada por quatro alunos, desenhou com o pincel a garrafa que o personagem está preso e a sua carapuça, demonstrando autonomia e criatividade ao utilizarem as ferramentas do *Hagáquê*.

Em suma, os alunos realizaram as produções com relativa facilidade e demonstraram um desempenho bastante satisfatório em relação a aprendizagem das características e do estilo linguístico do gênero HQ. A atividade de criação de HQ possibilitou aos estudantes articularem

seus conhecimentos prévios como leitores de HQ com os objetos de conhecimento trabalhados nas aulas, sobretudo no que remete ao uso de onomatopeias, balões, criação de personagens, entre outros aspectos. Isso reforça positivamente o uso de HQ em materiais de apoio didático, que se valem de recursos expressivos integrados no desenho e texto, por se utilizarem de ferramentas e recursos já bastante familiares aos alunos (VERGUEIRO, 2004).

Ademais, a produção das HQ fomentou nos alunos-autores o gosto pela leitura, favorecendo a sua construção como autênticos leitores, pois as HQ "[...] estimulam a imaginação e o raciocínio das crianças" e "[...] incentivam o leitor a buscar outros textos e a desenvolver o senso de observação das imagens." (IANNONE; IANNONE, 1994, p. 81).

4.3 Desafios e aprendizagens da estagiária

No dia da "Oficina de Didatização de Gêneros Textuais", o gênero escolhido pela estagiária foi a HQ, no entanto, a professora regente preferia trabalhar com poemas, pois já havia implementado projetos com esse gênero textual na turma. No período de acompanhamento da prática da professora mostrou-se nítida a afinidade dela com este gênero. No entanto, a estagiária conseguiu convencer a docente da produtividade da HQ para a aprendizagem dos aspectos diversificados deste gênero pelas crianças.

No momento de elaborar a sequência didática, com base na modelização proposta pela ministrante da oficina, surgiram muitas dúvidas, pois na sala de aula os planos de ensino utilizados eram bem diferentes, por serem muito centrados no "como fazer", isto é, embasados em procedimentos de caráter mais institucional. Nesse sentido, para construir a sequência foi imprescindível realizar pesquisas e estudos sobre esta proposta de ensino de gêneros textuais na escola, assim foi possível iniciar a elaboração do plano seguindo o roteiro que continha os seguintes tópicos: caracterização do público alvo, caracterização da coletânea de textos, método de ensino, objetos de ensino ou conteúdo. Não obstante, mesmo com a falta de prática, conseguimos concluir o plano em um prazo de duas semanas.

Quanto à previsão inicial do período de implementação da sequência didática, foi necessário nos adequarmos aos imprevistos da escola. Primeiro, a visita ao laboratório pela estagiária só foi autorizada um dia antes da realização da primeira aula, todavia, ao tentar ligar os 14 computadores existentes, ficamos sabendo que apenas 9 estavam funcionando, sendo que um computador não ligou no primeiro dia de aula, mas na seguinte voltou a funcionar normalmente até o término das atividades.

Nesse ínterim, percebemos que nem todos os computadores tinham acesso à internet, apenas um computador conseguia, mesmo lentamente, carregar as páginas da *web*. Além do que, fomos informados que não poderíamos conectar os demais computadores à internet.

Outro desafio foi fazer com que todos os alunos de cada uma das equipes formadas pudessem manusear o computador, digitar, clicar nas ferramentas do *Hagáquê*, passar os *slides*, visto que na maioria das equipes havia três discentes, dado que alguns queriam ter mais contato e operar com a máquina por mais tempo, acabaram ocorrendo alguns conflitos entre os alunos. Então, foi aí que surgiu a ideia de negociar que em cada quadro um aluno poderia praticar, mas lembrando-os sempre de que se tratava de um trabalho coletivo, assim, era necessário que conversassem entre si e respeitassem as sugestões dos colegas.

Aliás, as produções finais dos alunos para exposição foram printadas, salvas no Google Drive da estagiária, no entanto, as criações livres produzidas como tentativa de conhecer e usar as ferramentas ao serem abertas pelo programa *Hagáquê* não apareciam, mesmo depois de terem sido salvas. Esse fato nos indica que o programa tem falhas nesse quesito e o ideal seria printar todas as produções, sem exceção.

Nesse cenário refletimos que participar do estágio de iniciação à docência contribuiu de maneira valorosa para a formação docente e possibilitou experiências imensuráveis, tornando possível a vivência da docência em contexto real, reconhecimento do ambiente escolar como um espaço de muitos desafios, mas também de aprendizagens valiosas. (GIMENES, 2021).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sequência didática foi sistematizada e planejada pela estagiária, prioritariamente, devido ao interesse dos estudantes em conhecer mais sobre as características da HQ, tornando possível a articulação do gênero com o uso de computadores do laboratório de informática, espaço que possuíam uma grande curiosidade em adentrar.

Com o desenvolvimento da sequência didática a turma tornou-se mais interativa, comunicativa e aberta a novas aprendizagens. O trabalho possibilitou minimizar a timidez de falar em público, quando os alunos foram convidados a fazerem apresentações públicas dos seus trabalhos. Apesar das dificuldades iniciais relativas ao uso do computador, os estudantes aprenderam rapidamente a usar as principais funções para realizar a escrita/digitação da HQ. Desta maneira, analisamos que o uso do gênero HQ com intermédio do programa *Hagáquê* no processo de ensino-aprendizagem da linguagem, viabilizou aprendizagens para além daquelas diretamente relacionadas ao gênero textual enfocado.

Ademais, consolidar reflexão na intervenção didática nos momentos de planejamento, sistematização e aplicação foi essencial para formação docente da estagiária no processo de construção da práxis educativa. Isso corroborou com a afirmativa de que ao ensinar também se aprende. A boa relação com a turma e com a professora regente ampliou o amor pela futura profissão, por isso reafirmamos a importância do PIBID e da parceria entre universidade e escola básica no processo de formação inicial do professor.

Vale ressaltar que os desafios e aprendizagens iniciaram desde o início do estágio de iniciação à docência e foram intensificados com a realização da Oficina de Didatização dos Gêneros Textuais, quando provocou a ousadia na estagiária e lhe deu autonomia para elaborar um plano de ensino para trabalhar com o gênero escolhido, testando seu aprendizado acerca da escrita, sistematização e execução do plano de ensino, assim como a adequação das atividades ao objetivo de promover conhecimentos múltiplos sobre a linguagem escrita, semiótica e computacional aos estudantes, contribuído desta maneira para promover os multiletramentos na escola.

Desejamos que a proposta de sequência didática realizada no laboratório de informática possibilite a outros docentes inspiração de como trabalhar nesse potente espaço educativo, que possa despertar a sua curiosidade e incentivá-los a buscarem outras aprendizagens que ajudem a melhorar a sua prática pedagógica junto aos seus alunos. Assim como foi feito com o gênero HQ, outros gêneros textuais podem ser escolhidos para desenvolver a leitura e escrita, articuladas aos multiletramentos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BARI, Valéria Aparecida. História em quadrinhos e leitura: Desafios colocados aos educadores. *In:* NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo da. (org.) **História em quadrinhos e práticas educativas: Os gibis estão na escola, e agora?.** São Paulo: Criativo, 2015. p. 45-59.

BIM, S. A. (2001) **HagáQuê**: editor de história em quadrinhos. 2021. 69f. Dissertação (Mestrado Ciências da Computação) Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiNltnesPH3AhX8HbkGHYjeA1QQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Frepositorio.unicamp.br%2FBusca%2FDownload%3FcodigoArquivo%3D489461&usg=AOvVaw3tmdp-cP2ZnH_hLHAShSNX Acesso em: 21 abr. 2022.

CRUZ, Marlene Machado da. **Produção de quadrinhos na escola e a constituição da autoria.** 2015. 222f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós Graduação Mestrado Profissional em Letras, Universidade de Estado de Mato Grosso, Cáceres, 2015. Disponível em: http://portal.unemat.br/media/files/profLetrasCACERES/MARLENE%20MACHADO%20DA%20CRUZ.pdf Acesso em: 22 abr. 2022.

CORREIA, Jacinta. **Lendas e contos tradicionais:** Terras de Bouro em textos e contextos. Terra de Bouros, Graficamares, Lda. 2012, p. 135. Disponível em: MTB-LCT-JC.pdf (cimcavado.pt) Acesso em: 01 jun 2022.

DINIZ, Regina Célia; OLIVEIRA, Selma Lúcia de Castro; CRUZ, Rosemeare de Fátima Araújo; SIQUEIRA, José Aparecido de. **As Histórias em Quadrinhos na aprendizagem**. X Encontro Latino Americano de Iniciação Científica. INIC 2006. Disponível em: http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2006/inic/inic/08/INIC0000913.ok.pdf. Acesso em 17 de abr. de 2022.

DOLZ et al. Sequência didática para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY; DOLZ et al (org). **Gêneros orais e escritos na escola**. Mercado de Letras, São Paulo, 2001/2004.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 2. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A, 1989. 203p.

GERHARD, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIMENES, Camila Itikawa. **O Pibid e a licenciatura**: veredas de uma mesma formação. Pro-Posições | Campinas, SP, v.32, 2021. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/1980-6248-2018-0096 Acesso em: 09 jun 2022.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

IDEB. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira INEP Disponível em: http://idebescola.inep.gov.br/ideb/escola/dadosEscola/15060063 Acesso: 28 abril 2022

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Editora Cortez, 2006.

LOPES, Janine Ramos. **Caderno do educador**: alfabetização e letramento 1. Brasília: Ministério da educação, secretaria de educação continuada, alfabetização e diversidade, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Ângela Paiva; Machado, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.) **Gêneros textuais e ensino**. 2. ed. RJ: Lucerna, 2003.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.) **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

NETO, Otávio Cruz. O trabalho de campo como descoberta e criação. *In* NETO, Otávio Cruz; MINAYO, Maria C. de Souza; DESLANDES, S. Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social.** 21. ed. Petropólis: Vozes, 2002. Cap. 3.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. E.M.EIF Maria Natividade da Silva, Capanema-Pará, 2017-2018.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. *In*: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-31.

REGO, T. C. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 25ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SOUZA, Michelle Dayane Oliveira. **O uso das tecnologias com o Hagaquê como recurso didático e metodológico**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Tocantins, Arraias, Tocantins, 2019.

SOARES, Magda. **Letramento:** um tema em três gêneros. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. *In:* VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Contexto, 2014. p. 7-29.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma "alfabetização" necessária. *In:* VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Contexto, 2014. p. 31- 64.

VEIGA, Ilma Passos da. Projeto político-pedagógico da escola: uma construção coletiva. In: VEIGA, Ilma Passos da (org.). **Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível.** Campinas: Papirus, 1998. p.11-35.

APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DIDÁTICA "HQ COMO RECURSO PEDAGÓGICO DE ENSINO APRENDIZAGEM"

Universidade Federal do Pará
Faculdade de educação
Curso de pedagogia

Escola Parceira: EMEF Maria Natividade da Silva.
Professora Supervisora: Maria Gomes Castro
Estagiária: Samara de Brito Farias

HQ como recurso pedagógico de ensino-aprendizagem

Série/ Ano	Faixa etária	Perfil socioeconômico e cultural
5º ano/9	9 a 12 anos	Os discentes compõem família de baixa renda. Recebem benefícios do Governo Federal, sendo unânime Bolsa Família. Quanto ao aspecto cultural pouco contato com livros fora do contexto escolar. Quanto ao nível de leitura e escrita os alunos conseguem fazer uma relação coerente entre grafema e fonema, isso nos leva a inferir que esses alunos se encontram no nível alfabético. No entanto, os alunos não utilizavam nos seus textos recursos linguísticos como pontuação, correção ortográfica, coerência e coesão.

I. Caracterização do público alvo

Título do texto	Contexto e Intertexto	Tema	Construção composicional: Segmentos e Sequências textuais	Recursos textuais
Cascão: Quando os sujos ficam mais sujos.	Material impresso e divulgado na internet. Produzido no Brasil. **Publicado em:** junho de 2008 **Editora:** Panini **Licenciador:** Mauricio de Sousa **Categoria:** Revista Periódica	Sujeira. Precária higiene corporal.	É uma história em quadrinhos, tendo como aspectos a narração e injunção. Sua sequência textual configura-se em	Apresenta balões, onomatopeias, os vários tipos de planos, vinhetas, sinais de pontuação, linguagem visual e interjeições.
	Gênero: Infantil **Status:** Título encerrado **Número de páginas:** 68 **Formato:** Formatinho (13,5 x 19 cm) Colorido/Lombada com grampos **Preço de capa:** R$ 2,90		quadro a quadro, uma linguagem visual.	

II. Caracterização da coletânea de textos

Fontes para caracterização do objeto de ensino			
Objetos da natureza pragmática (Contexto de produção e recepção/ Intertexto)	Objetos da natureza temática (Tema)	Objetos de natureza textual (Construção composicional)	Objetos de natureza linguística (gramatical ou textual)
		"A HQ como gênero icônico ou icônico-não verbal narrativo cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro" (MENDONÇA, 2002, p. 199- 200).	Sinais de pontuação; Interjeições; Onomatopeia.

III. Objeto de ensino ou conteúdos

IV. Método de ensino

Aulas/ Objetivos	Conteúdos ou Objetos de ensino	Instrumentos didáticos		Avaliação da aprendizagem
		De ordem discursiva: recursos de distribuição e consumo dos conteúdos; formas de trabalho escolar (exposição oral, tarefa em grupos, duplas, discussão coletiva etc.)	*De ordem material*	

Aula 1 **Apresentação de histórias em quadrinhos e do software educativo Hagáquê**. - Realizar leitura de HQs; - Interpretar sobre as HQs; - Explorar características gerais do gênero; - Conhecer o programa Hagáquê; -Produzir histórias em quadrinhos no programa Hagáquê; - Desenvolver leitura e escrita.	Os elementos básicos da estrutura de HQs (identificação da fala do narrador, título da história, vinhetas e personagens).	-Exposição oral da estagiária com slides ; - Dividir a turma em dupla para cada computador. Neles haverá histórias em quadrinhos do gibi Cascão de nº 18 para realizar leitura e discussões das características sobre o gênero; - Apresentação do Software Educativo Hagáquê e de suas ferramentas; - Criação de tirinhas sobre o cotidiano na sala de aula ou criação livre. - Revisão textual.	- Datashow; - Sala de informática e uso dos 14 computadores; - Programa Hagáquê; - Gibi "Cascão: Quando os sujos ficam mais sujos", de nº 18 (PDF); - Imagens em formato de PNG e gif.	A avaliação utilizada será formativa, a qual será experimentada de forma processual, presente em todo o percurso da aula, buscando articular avaliação e aprendizagem nas produções de HQs, participação nas aulas, socialização e êxito nos objetivos das atividades propostas.
Aula 2 **As HQs e seus tipos de balões.** - Identificar os tipos de balões e suas funções (forma e contono); - Incentivar leitura e escrita. - Desenvolver criatividade;	Os elementos básicos da estrutura de HQs (Os tipos de balões e suas funções).	- Exposição oral da estagiária sobre os tipos de balões com slides; - Dois alunos em cada computador. - Realizar leitura de história em quadrinhos de Calvin e Haroldo e identificar as funções dos balões. - Escrever dentro de cada balão frases coerentes com as suas respectivas funções, usando o programa Hagáquê; - Retomar a produção de tirinhas. - Revisão textual e das características trabalhadas na aula anterior.	- Datashow; - Gibi de Calvin e Haroldo (PDF); - Programa Hagáquê; -Imagens em formato de PNG e gif.	A avaliação utilizada será formativa, a qual será experimentada de forma processual, presente em todo o percurso desta aula, buscando articular avaliação e aprendizagem nas produções de HQs, participação nas aulas, socialização e êxito nos objetivos propostos nas atividades propostas.
Aula 3 **A importância das Onomatopeias nas HQs**		- Ao ligarem os computadores e abrirem o	- Computadores; - Programa Hagáquê;	A avaliação utilizada será formativa, a qual será

- Reconhecer onomatopeias; - Identificar onomatopeias em histórias em quadrinhos -Identificar os diversos sons traduzidos por meio da onomatopeia; - Empregar Onomatopeias e sinais de pontuação.	Os elementos básicos da estrutura de HQs (Onomatopeias)	programa se deparam com a seg uinte pergunta: Oi, sou a Onomatopeia. Venha me conhecer! - Serão instigados a reconhecerem a forma de escrita e sons emitidos de onomatopeias incluídas no programa Hagáquê. Também nos gibis de Cascão e Calvin e Haroldo disponibilizados nos computadores. - Escrever dentro de cada balão a onomatopeia que represente o som correspondente nas imagens. - Revisão textual e das características trabalhadas nas demais aulas.	- Revistas de histórias em quadrinhos; - Imagens em formato de PNG e gif. - Material escrito: textos de lendas amazônicas. - Fones de ouvido.	experimentada de forma processual, presente em todo o percurso desta aula, buscando articular avaliação e aprendizagem nas produções de HQs, participação nas aulas, socialização e êxito nos objetivos propostos nas atividades propostas.
Aula 4 **Principais tipos de planos** - Identificar os tipos de planos; - Desenvolver criatividade;	Os elementos básicos da estrutura de HQs (tipos de planos)	- Exposição oral da estagiária; - Mostrar por meio de histórias em quadrinhos os diversos planos que caracterizam as HQs. - Discentes consultarão suas produções e verificarão quais planos utilizaram. - Utilizando a Caixa Palavrada, uma dupla por vez, retira nome de objetos ou animais para construir diversas situações com os 7 planos com o Programa Educativo Hagáquê. - Será sorteado ou escolhido textos sobre lendas amazônicas para criarem seus HQs na próxima aula	- Datashow; - Caixa Palavrada; - Imagens em formato de PNG e gif.	A avaliação utilizada será formativa, a qual será experimentada de forma processual, presente em todo o percurso desta aula, buscando articular avaliação e aprendizagem nas produções de HQs, participação nas aulas, socialização e êxito nos objetivos propostos nas atividades propostas.
Aula 5 e 6 **PRODUÇÃO DE HQS** - Desenvolver criatividade, ideia sequencial e as demais características de Hqs.	Produção de hqs sobre lendas amazônicas.	. - Toda a aula será dedicada para produção e sistematização das lendas para as criações dos discentes por meio do Programa Educativo Hagáquê. - Escolha da capa do gibi para ser alocada as criações dos alunos em formato pdf.	- Computadores; - Programa Hagáquê; - Imagens em formato de PNG e gif. - Plataforma Livros Digitais	A avaliação utilizada será formativa, a qual será experimentada de forma processual, presente em todo o percurso desta aula, buscando articular avaliação e aprendizagem nas produções escritas e de HQs, participação nas aulas, socialização e êxito nos objetivos propostos nas atividades propostas.

ANEXO A - DIA DA CULMINÂNCIA