



LETRAMENTO DIGITAL E HQS ONLINE NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES

EIXO TEMÁTICO – BOAS PRÁTICAS NA EDUCAÇÃO: TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Marcela Karine da Silva⁵

Resumo

O presente artigo apresenta uma discussão acerca da prática de letramento digital a partir da realização de uma oficina de produção de histórias em quadrinhos através da plataforma digital WebPixton para licenciandos em formação, na Universidade Federal de Pernambuco. Buscou-se, primordialmente, associar as atividades desenvolvidas na oficina com o letramento digital, orientando os participantes com os principais elementos constituintes das HQs, a contribuição que as histórias em quadrinhos têm para o desenvolvimento criativo do cérebro humano e para os níveis de letramento digital, a partir de uma auto-avaliação sobre seus próprios níveis de letramento digital, aplicada através de um questionário eletrônico. Por fim, as técnicas da análise do discurso foram fundamentais para obtenção dos resultados propostos nessa pesquisa. Através das auto-avaliações dos participantes, concluímos que existem vários entendimentos para o conceito de letramento digital, bem como houve diversas caracterizações acerca desse conceito e atribuições distintas relacionadas ao processo de ensino.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Letramento Digital, Formação inicial de Professores.

INTRODUÇÃO

As HQs simbolizam uma cultura de letramento de uma época, estão presentes em vários momentos da história das sociedades e diante da perspectiva que atualmente a sociedade contemporânea vive, um movimentado fluxo digital, onde cada vez mais a tecnologia avança, as histórias em quadrinhos também acompanham esse movimento. Essa perspectiva é importante para pensar como os professores podem se utilizar desse importante recurso numa cultura que cada vez mais se consolida nas práticas do letramento digital, ou seja como as histórias em quadrinhos se relacionam com o letramento digital e de que forma isso contribui na formação de professores?

⁵ Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco.
E-mail: marcelasilva721@hotmail.com



Partindo dessa questão norteadora da pesquisa, o que podemos pensar na relação entre a utilização das histórias em quadrinhos como prática de letramento para formação de professores, é realçado pela discussão proposta por Freitas (2010) a qual discute a partir das suas experiências, a formação de professores relacionada a práticas de letramento digital. Em nosso estudo, utilizamos o seu suporte, bem como de outros autores como Buzato (2010), e Nogueira (2014), para investigar como tais experiências podem contribuir para a nossa prática de letramento relacionada ao uso das Histórias em Quadrinhos (HQs).

As HQs são uma mídia que pode ser utilizada em qualquer disciplina escolar. O professor Vergueiro, em sua obra: Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula (2004), exemplifica muito bem esse aspecto, contudo, é importante destacar que as histórias em quadrinhos não consistem em uma fonte autônoma, pois o professor deve utilizar outros meios para abordar o assunto que está sendo trabalhado em sala.

O nosso estudo busca trazer uma discussão acerca de letramento digital através das histórias em quadrinhos. O letramento digital é uma prática social que se apoia nas novas tecnologias para o desenvolvimento de novas ideias para a sociedade. Em nosso estudo, buscamos estabelecer a conexão do uso dos HQs na formação de professores, utilizando o *pixton*.

Nesse sentido, o nosso objetivo geral é investigar a contribuição da produção de quadrinhos online para o letramento digital, na formação de professores, no curso de Pedagogia da UFPE. Temos como objetivos específicos: (a) compreender como os estudantes de pedagogia da UFPE conceituam o letramento e, (b) analisar a produção de quadrinhos online por estudantes de Pedagogia e sua relação com o letramento digital.

Por fim é importante ressaltar de que forma esse letramento digital, na perspectiva de estudiosos como Buzato (2006), pode ser atribuído na formação docente, capacitando profissionais em um ambiente virtual de produção de histórias em quadrinhos cada vez crescente na contemporaneidade.



1. Histórias em quadrinhos e sua importância para leitura e criatividade

Qual a importância da leitura? Ela vai além do universo das fantasias ou distanciar-se daquilo que continuamente nos massificam. Ela forma o nosso universo cultural desde a infância até a idade adulta. A leitura é um dos meios que o indivíduo utiliza para se tornar um ser crítico, construindo sua autonomia e tornando-se um cidadão independente.

A sociedade está passando por várias mudanças, tais mudanças não são sentidas na educação escolar no Brasil, pois, são constantes os desafios, as políticas públicas, e os recursos financeiros muitas das vezes são escassos, por exemplo: sua forma estrutural, na organização dentro da sala de aula e também no modo de como o professor interage com o estudante.

A leitura não é só importante para tornar uma pessoa criticamente letrada, mas também é responsável pela criatividade do indivíduo. As HQs são um meio de comunicação, gênero, linguagem, literatura, arte, entretenimento, educação por este motivo elas são consideradas uma leitura de extrema criatividade para o ser humano.

Contudo, o modo de ver a leitura de forma criativa nem sempre foi concebido dessa forma, porque o ensino era visto como uma verdade absoluta que não poderia ser questionado. A educação cartesiana reducionista inibiu por longos anos o desenvolvimento das narrativas das histórias em quadrinhos, sempre valorizando o pensamento racional, e colocando a criatividade como algo banal, segundo Andraus (2011):

Na esteira do desenvolvimento cartesiano lógico, houve uma super valorização do pensamento racional em detrimento ao criativo, postando este em segundo plano, já que as ideias malucas que saltitam nas mentes criativas parecem se mostra desorganizadas ou anárquicas (ANDRAUS, 2011, p.36).

Conforme a explicação dada anteriormente, um importante questionamento começa a ser feito: Por que as histórias em quadrinhos são importantes para o desenvolvimento da criatividade? Para responder questionamentos como esse foi importante averiguar o tratamento que a neurociência atribui ao comportamento cerebral. Dessa forma descobrimos



que o cérebro é um órgão dividido em dois hemisférios – direito e esquerdo – e o hemisfério que tem a função de ativar a criatividade e a percepção intuitiva no ser humano é o direito.

É importante destacar que os hemisférios cerebrais possuem funcionamentos distintos, não fazem de forma isolada. Existe uma conectividade entre os dois lados. Dessa forma, o lado esquerdo fica responsável por reconhecer as letras e palavras, nessa perspectiva o nosso alfabeto por ser silábico estimula continuamente o lobo esquerdo para a atividade da leitura; já o lobo direito reside a importância de se situar espacialmente, sendo grande a capacidade de memorização e visualização, seja de imagens, músicas e outras atividades que deixam a nossa mente mais livre, podemos citar como exemplo os ideogramas dos orientais (ANDRAUS, 2006).

Nessa perspectiva, a partir da neurociência, as histórias em quadrinhos se tornam relevante por justamente estimular o cérebro seja no seu lado direito e esquerdo tanto por conter elementos silábicos e imagens que despertam a atividade cerebral de forma a aguçar o seu desenvolvimento intelectual, artístico e cultural.

2. Letramento Digital

A partir das ideias de autores como Freitas (2010) e Buzato (2010), que discutem o conceito de letramento digital, iremos fazer uma discussão sobre como esses autores tratam esse conceito e como ele é importante para a nossa pesquisa.

O conceito letramento digital surgiu pela primeira vez entre os pesquisadores no ano de 2002. Nas últimas décadas, vários cientistas na área da educação bem como na tecnologia têm se debruçado sobre a temática e ampliado o conceito letramento digital. (FREITAS, 2010). É importante ressaltar a diferença entre os termos letramento e alfabetização. Apesar dos significados desses dois termos serem próximos, porém não são semelhantes, a sua diferenciação está no tipo de apropriação. Alfabetização é um processo técnico que envolve codificação e decodificação de procedimentos de leitura e de escrita. Podemos considerar a alfabetização como uma apropriação tecnológica. (FREITAS, 2011).



A definição sobre o conceito de letramento digital é oriunda de várias dimensões, conforme aponta o pesquisador Buzato: espaços-tempos, mídias – a imprensa, vídeos, fotografias, rádio, cinema, histórias em quadrinhos – sistemas de representação – a escrita alfanumérica, as diversas linguagens imagéticas, os diversos tipos de cartografia e infografia, a música, a matemática – gêneros diversos que estejam ligados a diferentes esferas de atividades sociais e tradições culturais e lugares geográficos (BUZATO, 2010).

Estamos todo o tempo cercados de práticas de letramento: desde uma leitura em voz alta, uma operação no caixa eletrônico do banco e uma mistura seja da cultura popular com a cultura acadêmica, todas essas ações são consideradas práticas de letramento, seja digital ou não. Ao mesmo tempo que estamos imersos em práticas de letramento, vivenciamos diferentes redes ou agências de letramento, como a família, a igreja, a rua ou o lugar de trabalho (ROXANE, 2009).

Levando em consideração a formação de professores e estudantes, Buzato aponta a preocupação de como a escola está presenciando a tecnologia dentro da sala de aula e na sociedade, qual a importância que os órgãos educacionais desde a esfera federal, passando pela estadual e chegando às secretarias municipais de cada cidade brasileira, estão atribuindo a ela, se meramente está voltada para uma função técnica de equipar laboratórios de informática, produção de hardwares e softwares ou estão desenvolvendo atividades que realmente busquem realizar uma inclusão para estudantes e professores. (BUZATO, 2006).

A pesquisadora Nogueira em seus estudos de mestrado nos mostra de acordo com Selber Stuart que para compreender o letramento digital é fundamental categorizá-los a partir de três níveis: (1) letramento digital funcional, (2) letramento digital crítico, (3) letramento digital retórico. (NOGUEIRA 2014).

O nível que se enquadra o nosso estudo, voltado para a produção de quadrinhos online é o letramento funcional, visto que o sujeito utiliza a tecnologia como uma ferramenta para o desenvolvimento sócio cultural com fins educacionais.



3. Metodologia

A presente pesquisa teve como principal objetivo pesquisar o letramento digital e o uso das HQs na formação inicial de docentes. De cunho qualitativo, concebida também como uma pesquisa experimental, que evidenciou as relações entre os fatos e as teorias. Tendo em vista nosso objetivo geral, realizamos uma investigação de como as histórias em quadrinhos online contribuem para o letramento digital, na formação inicial de professores, no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco.

Foi muito importante para a realização dessa pesquisa a utilização do método dedutivo, partimos do geral para o particular, através da construção de categorias para examinar o formulário aplicado com os estudantes do curso de Pedagogia, após a realização da oficina de HQ Online realizada com os mesmos.

Nosso campo empírico foi uma turma que cursou uma disciplina eletiva do curso de Pedagogia, denominada “Tecnologias da Informação e Comunicação para Educação”.

A construção dos dados para esta pesquisa contou primordialmente com a realização de duas atividades: a primeira consistiu na realização de uma oficina, já a segunda foi à aplicação de um formulário online. Este tipo de técnica se constituiu na principal metodologia para analisar os dados obtidos deste estudo. Segundo Moraes e Galiuzzi (2007) é importante elaborar um passo a passo da análise constituído em torno de quatro focos: unitarização, categorização, captação de um novo emergente e processo auto organizado. Dessa forma, realizamos a análise das respostas dos estudantes.

4. Resultados

Fazer uma análise, não é fácil, é um processo longo e que requer muito estudo. Passa-se por vários obstáculos até conseguir o método adequado para sua pesquisa. Nesse estudo, o primeiro movimento foi fragmentar/desconstruir em quatro unidades de análise, são elas: perfil, letramento digital, uso pedagógico dos HQs e auto avaliação do letramento digital. Para



preservar as identidades dos participantes, iremos mencioná-los como A01, assim sucessivamente até A13.

A primeira unidade de análise constituída foi o perfil. É importante em qualquer pesquisa, seja realizado um levantamento acerca do público investigado. Participaram da oficina 14 alunos e responderam ao formulário eletrônico 13 estudantes - 12 estudantes cursando licenciatura em pedagogia e 1 estudante do curso de Licenciatura em Geografia.

A concepção de letramento digital que utilizamos neste trabalho está embasada teoricamente nos autores: Buzato (2006, 2010) e Nogueira (2014). Dessa forma buscamos contemplar como eles conceituam o letramento digital para em seguida realizar na prática o uso de tal conceito.

Nessa perspectiva elaborar histórias em quadrinhos a partir da ferramenta Web Pixton, se tornou uma ação de letramento digital, visto que, se entrelaçam conhecimentos oriundos das histórias em quadrinhos, como por exemplo: o uso dos recursos das HQ como balões, onomatopeias e etc.

4.1 Análise do letramento digital dos futuros professores

Dos que estudantes que já atuam em sala de aula, 3 não realizam atividades que englobem produção digital, alegando falta de recursos ou não dando justificativa; destes três que realizam atividades sobre produção digital o fizeram de forma distinta. O participante **A04** usou o YouTube como recurso pedagógico. Após a exibição do vídeo, disponibilizou materiais para os alunos desenvolverem o que foi aprendido através do vídeo, para logo após realizar uma socialização com a turma; o **A05** usou uma conta em uma rede social para ter mais interatividade com os estudantes; o **A07**, também utilizou uma rede social para auxiliar os trabalhos com a turma.

Análise da concepção de letramento digital dos futuros professores

Segue abaixo as tabelas que corresponde à análise das concepções obtidas

Tabela 01

Níveis de Compreensão Geral	Total de Respostas
Contato	2
Uso	2
Compreender	2
Compreender + Uso	2

Fonte: Elaborada pela autora

O primeiro grupo foi subdividido em quatro unidades de caracterização acerca da compreensão geral de letramento digital. Desta forma as respostas analisadas levaram para a formação desses quatro níveis e categorias: “contato”, “uso”, “compreender” e “compreender + uso” foram obtidas duas respostas para cada uma das categorias estabelecidas, totalizando oito respostas.

Os participantes conceituaram letramento digital como “contato” associando a tecnologia e seus ensinamentos com o cotidiano, tais como: a utilização de diversos recursos digitais, conforme **A08** *“É todo o contato que temos diariamente com os diversos recursos digitais que existe. Que sua utilização está tão inserida cotidianamente que aprendemos a utilizá-los c as experiências do dia a dia”*⁶.

Para o **A12**, podemos perceber que cotidianamente estamos todo o tempo cercados de recursos digitais. *“O contato digital que somos bombardeados ao abrir um simples celular, notebook, enfim todos os recursos tecnológicos”*.

A segunda categorização verificada foi “uso”, partiram do pressuposto que o conceito letramento digital significa ter entendimento, habilidades de como usar as tecnologias de

⁶ Citações que aparecem no texto entre aspas em letras em itálico, foram respostas dos alunos participantes da oficina HQs Online, obtidas a partir do Google Formulários.

forma consciente e coerente, conforme foi apontado por: **A01** *“Noções gerais ao entendimento do uso ao usar a internet de forma consciente e coerente”*. Já o participante **A10** destacou: *“Ele é aplicado através das tecnologias”*

A terceira categorização analisada foi “compreender”, para esta unidade os participantes, associou o conceito mundo digital a concepção de letramento digital, mas nas duas respostas ficou vago o que eles compreenderiam sobre o que vem a ser o referido conceito, conforme apontado por: **A02** *“Compreender o mundo digital”*. O aluno **A05** *“Garantir que as pessoas passem a ter conhecimento sobre o mundo digital e suas ferramentas”*.

A quarta e última categorização desse quadro é “compreender + uso” nesta categorização os alunos associaram a compreensão mais o uso das ferramentas com algo facilitador para diversos propósitos no seu cotidiano. Para o **A07** *“É a compreensão que se tem de recursos tecnológicos, bem como fazer uso dessas ferramentas para facilitar, de alguma forma, o seu dia”*. O aluno **A09** *“Capacidades do indivíduo de compreender, acessar e utilizar para os diversos propósitos as diversas ferramentas digitais presentes em seu cotidiano”*.

A primeira tabela analisada mostra o entendimento dos futuros professores acerca do conceito de letramento digital. A compreensão analisada do grupo 01 levou a uma conclusão: que há uma mescla de três níveis de letramento digital: crítico, retórico e funcional. É importante destacar que esses níveis aqui apontados são estudados por Stuart Selber (2004) e referenciados na dissertação de Nogueira (2014)

O que se verifica nas respostas obtidas são parâmetros categorizados por Stuart Selber, correspondentes a cada nível de letramento nessa perspectiva os participantes apontaram para uma concepção de letramento digital que envolve o contexto de uso, reflexão, atividades gerenciais e impasses tecnológicos.



O segundo grupo foi dividido em duas unidades de categorização: “estratégia” e “caminho para o ensino”. Nesta unidade os alunos atrelaram o conceito de letramento digital e o uso da tecnologia para o ensino.

Iremos exemplificar duas respostas dos participantes **A03** e **A11** respectivamente responderam sobre a relação de letramento digital com ensino e aprendizagem: *“Letramento digital pode ser visto como uma estratégia didática inovadora”* e *“Conseguir usar ferramentas tecnológicas do mundo digital, para o uso em sala de aula. Como a intensão de estimular o ensino”*.

Tabela 2

Estratégia	2
Caminho para o ensino	3

Fonte: Elaborada pela autora

4.3 Contribuição e diferencial no uso de HQs na sala de aula

De acordo com Vergueiro, as histórias em quadrinhos por longos anos foram taxadas como algo que não contribuía para a educação, sendo vista como um gênero que trazia malefícios para quem realizava leituras. (VERGUEIRO, 2004).

Contudo, na realização da oficina, quando os participantes foram perguntados sobre qual a contribuição para o desenvolvimento cognitivo do uso de HQs online na sala de aula, de treze respostas, 6, apontaram para que os quadrinhos são algo lúdico voltado para o entretenimento, reforçando o senso comum combatido pelo pesquisador Waldomiro Vergueiro (2004)



Quando o assunto tratado foi a questão metodológica das histórias em quadrinhos, verificamos que os participantes realizaram uma conexão das histórias em quadrinhos como estratégias no ensino, desenvolvimento de habilidades que envolve uma ação interacionista dentro da sala de aula. Tal função social foi percebida nas respostas colhidas dos participantes da oficina como por exemplo se observa no participante **A11** *“Ela me soa como um alívio na educação bancária praticada no Brasil. Esse alívio pode vir a fazer com que os alunos desenvolvam o seu cognitivo e outras habilidades (dependendo da forma como essa produção é tratada)”*.

4.4 O uso da ferramenta WebPixton

Para o desenvolvimento de todo esse trabalho, foi fundamental o uso da ferramenta WebPixton. O que consiste a ferramenta WebPixton? É um centro de História em Quadrinhos online onde os usuários criam os personagens, cenários e episódios, usando elementos pré-desenhados. Através da ferramenta Pixton, existe uma possibilidade de inter-relação, de forma que se cria um ambiente de aprendizagem virtual. Além do caráter interdisciplinar, a ferramenta Pixton se constitui em um espaço colaborativo para aprendizagem, sendo um software de autoria. (DO Ó, 2011)

Esse espaço colaborativo para a aprendizagem, possibilitando os participantes estimularem sua criatividade, nos levou a pensar como os participantes se auto avaliariam. Utilizamos os parâmetros: *questionador da tecnologia utilizada, produtor reflexivo e usuário competente*.

Considerações finais

O assunto abordado neste trabalho foi um desafio muito prazeroso, desde sua elaboração, confecção e execução.

A partir dessa experiência, comecei a refletir e construir a possibilidade de elaborar uma pesquisa que pudesse associar elementos das histórias em quadrinhos com prática de



letramento digital, dessa maneira surgiu o questionamento norteador dessa pesquisa, como as HQs podem influenciar na prática de letramento digital, pergunta essa que buscamos ao longo de todo esse trabalho responder e nessa perspectiva, três pontos são considerados fundamentais e conclusivos.

O primeiro ponto consistiu em mostrar a importância do conhecimento das HQs no ensino e como saber utilizar os recursos e elaborar histórias em quadrinhos; o segundo aspecto fundamental desenvolvido em todo esse trabalho, trata-se de algo prático, ou seja, como o aprendizado obtido através dos recursos das histórias em quadrinhos, pode ser utilizado para confeccionar HQs a partir de um desenvolvedor na web (WebPixton).

Por fim, outro atributo importante estabelecido nessa pesquisa, foi saber que as histórias em quadrinhos possuem uma estreita ligação com o desenvolvimento cerebral, pois estimula a leitura e a criatividade nas pessoas, sendo, portanto, imprescindível que educadores utilizem desse importante recurso nas salas de aula e que busquem a partir dele estabelecer uma conexão com uma cultura pedagógica digital, desenvolvendo dessa forma práticas de letramento.

Referências

ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: NETO, Elydio dos Santos. SILVA, Marta Regina Paulo da. (orgs) **Histórias em quadrinhos & educação formação e prática docente**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

_____. **As Histórias em Quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. Tese de Doutorado USP: São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>

BUZATO, Marcelo. **Letramentos digitais e formação de professores**. Palestra no III Congresso Ibero-Americano EducaRede: Educação, Internet e Oportunidades. Memorial da América Latina, São Paulo, BRASIL, 29 a 30 de maio de 2006.

_____. Cultura digital e apropriação ascendente: apontamentos para uma educação 2.0. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 283-303, Dec. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010246982010000300014&lng=en&nrm=iso.

DO Ó, Ana Paula. Histórias em quadrinhos na web: pixton ferramenta mediadora no processo de ensino e aprendizagem 2011. Disponível em <https://pt.scribd.com/document/100475672/TCC-Ana-Paula-1>

FREITAS, Maria Teresa. Letramento digital e formação de professores. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 335-352, Dec. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300017&lng=en&nrm=iso.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. **Análise textual: discursiva**. 2. ed. rev. Editora Unijuí, 2007.

NOGUEIRA, Márcia Gonçalves. **Letramento(s) digital(is) e jovens de periferia: o transitar por (multi)letramento(s) digital(is) durante o processo de produção de vídeos de bolso**. Dissertação de Mestrado, UFPE, Recife, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Editora Contexto, São Paulo: 2004.