



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO- PEDAGÓGICO

MARLISE JOST

marlisejost@yahoo.com.br

TATIANE LAUER

tatiane_lauer@yahoo.com.br

WERNER HAETINGER

werner@unisc.br

MARCIA E JOCHIMS KNIPHOF DA CRUZ

marciakniphoff@gmail.com

Houve uma época em que as Histórias em Quadrinhos, também conhecidas como HQs, circulavam, sorrateiramente, por debaixo das classes dos alunos ou eram camufladas entre as páginas do livro de estudos. Os tempos passaram, e mudanças ocorreram nas escolas, ainda que não com a mesma rapidez de muitas transformações sociais e tecnológicas, mas de forma suficiente para que os quadrinhos fossem valorizados como gênero literário que conjuga imagem e palavra, símbolos e signos. Suas possíveis utilizações, nas mais diversas disciplinas são evidentes, desenvolvem significativamente o aprendizado, de forma lúdica e prazerosa. Segundo Vergueiro (2009), os quadrinhos aumentam a motivação dos alunos para o conteúdo das aulas, aguçam a curiosidade, desafiam o senso crítico e incorporam a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita. Uma vez que a falta de interesse por parte das novas gerações pela leitura e escrita tem sido explicada, de forma generalizada e um tanto quanto preconceituosa, como consequência dos meios visuais e audiovisuais, como a exemplo da internet, busca-se exatamente analisar a importância das HQs como recurso didático-pedagógico permeado pelas tecnologias, para o desenvolvimento das habilidades interpretativa e criativa. A metodologia adotada durante o Estágio Supervisionado em Computação IV, disciplina do curso de Licenciatura em Computação, compreendeu, primeiramente, o desenvolvimento de trabalhos através do *software* HagáQuê, um editor de HQs com características mais estáticas e, posteriormente, introduziu-se o uso da ferramenta GoAnimate, um *site* de utilização gratuita que permite produzir quadrinhos com animação em diferentes contextos e com diversos personagens. Os principais resultados encontrados foram a participação ativa dos alunos, a demonstração de interesse e a motivação no desenvolvimento das atividades através de ferramentas interativas e intuitivas. Dessa forma, a metodologia adotada, pode ser de grande importância para iniciar a criança no caminho que leva à consolidação do hábito de ler e escrever de forma prazerosa, pois uma criança que não lê História em Quadrinhos tampouco se sentirá disposta a enfrentar textos didáticos, literários e informativos. Dos estudos realizados e dos resultados encontrados conclui-se que a experiência de docência, ainda no período de formação, proporciona a possibilidade de verificar o quanto é importante o conhecimento das principais metodologias e práticas aplicadas no ensino, bem como a percepção de que resultados positivos dependem de um planejamento bem elaborado das aulas e de condições adequadas para sua execução em sala de aula. Com as mudanças na sociedade, no ambiente histórico e cultural dos alunos em formação, surgem novas formas de pensar e, conseqüentemente, alterações na construção de conhecimento, sendo a mediação pedagógica um desafio na formação de pesquisadores críticos e reflexivos. A qualidade de uma educação permeada pelas ferramentas tecnológicas, como a

exemplo dos *softwares* GoAnimate e HagáQuê, pode representar, quem sabe, uma possibilidade de reconhecimento e autonomia de uma classe social, por muito tempo desvalorizada. Por isso, a verdadeira função do professor não deve ser a de apenas ensinar, mas também a de criar condições de aprendizagem. O aluno deixa de ser passivo para se tornar ativo no seu processo de aquisição de conhecimento, passando a desenvolver competências e habilidades, como pensar, criar, aprender e pesquisar.

Instituição: UNISC - SANTA CRUZ DO SUL/RS