

**LÍNGUA PORTUGUESA E TECNOLOGIA EM HQ:
UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

Ester Portugal da Silva Rocha (UENF)

portugal.ester20@gmail.com

Lorrane Estacio do Prado da Silva (UENF)

lorraneestacio10@gmail.com

Mayara Xavier Vito Pezarino (UENF)

mayarapezarino@gmail.com

Marlene Soares Freire Germano (UENF)

marlene.sgermao@gmail.com

RESUMO

A tecnologia vem sendo tema de muita discussão no ambiente educacional por conta da crescente necessidade de envolvê-la no processo de ensino–aprendizagem. Diante disso, o presente estudo objetiva utilizar o meio tecnológico para potencializar as habilidades linguísticas dos estudantes do 1º ano do Ensino Médio (EM), tendo como base o gênero textual História em Quadrinhos (HQ) e como suporte de ensino o aplicativo Canva, a fim de contribuir com a imersão das tecnologias nas aulas de Língua Portuguesa (LP), além de ser uma ferramenta onde poderá ampliar o repertório tecnológico e linguístico dos alunos de maneira significativa. Metodologicamente, esta pesquisa é de cunho bibliográfico, tendo como aporte teórico os seguintes autores: I) Moran (2008); II) Marcuschi (2008); III) Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Como resultados, constatou-se que envolver as tecnologias nas práticas de ensino de LP pode ter resultados positivos e ser um instrumento norteador para tornar o ensino dos gêneros textuais ainda mais real e funcional nas atividades diárias dos discentes.

Palavras-chave:

Tecnologia. Língua portuguesa. História em quadrinhos.

ABSTRACT

Technology has been the subject of much discussion in the education environment due to the growing need to involve it in the learning process, teaching–learning. Therefore, this study aims to use the technological means to enhance the language skills of students in the 1st year of high school (EM), based on the textual genre Comics (HQ) and as a teaching support the application Canva, in order to contribute to the immersion of technologies in Portuguese language (LP), in addition to being a tool where you can significantly expand the technological and linguistic repertoire of students. Methodologically, this research is bibliographic in nature, having as a theoretical contribution the following authors: I) Moran (2008); II) Marcuschi (2008); III) Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). As a result, it was found that involving technologies in LP teaching practices can have positive results and be a guiding instrument to make the teaching of textual genres even more real and functional in activities students diaries.

Keywords:

Comic. Technology. Portuguese language.

1. Introdução

A educação, de maneira geral, vem a cada dia buscando ferramentas que potencializem o processo de ensino-aprendizagem, a fim de que, os alunos possam alcançar êxito em seu percurso educacional. Sendo assim, professores de Língua Portuguesa (LP) tem um grande objetivo dentre tantos, que é desenvolver em seus discentes a prática de leitura, mas principalmente, de produção de textos. Neste contexto, também surgiram as tecnologias, que por muito tempo foram vistas pelos educadores como apenas algo que distraísse os estudantes ou que o sistema educacional não tivesse condições de patrocinar aos alunos um ensino como este. Sabemos que, de fato, muitos são os desafios, mas quando se tem uma proposta de ensino bem estruturada há possibilidades de fazê-lo acontecer.

Paralelo a esta dificuldade dos professores, também vem sendo desenvolvidos estudos que demonstram cada vez mais como o ensino de LP, tendo como base os Gêneros Textuais (GT), podem ser significativos e atrativos nas aulas de língua. Afinal, como elucidada Marcuschi (2008), os gêneros são dinâmicos e de complexidade variável e infinita, uma vez que são sócio-históricos, eles constituem práticas sociais relativamente estáveis, destinadas aos mais diversos moldes de controle social. Assim, os GT circulam as ações sociais e, por isso, estão a todo instante presente no cotidiano dos alunos.

Assim, trabalhar com os GT como recurso de interação em práticas de leitura e de escrita nas aulas de LP é uma possibilidade de (re)significar o ensino para que seja consistente e faça sentido na vida do educando e que este possa visualiza-lo em seu dia a dia. Pensando nisso, o objetivo geral desta pesquisa é discutir acerca da importância das tecnologias no ensino de LP e suas múltiplas potencialidades. E os objetivos específicos a serem atingidos são: 1) dialogar sobre as ferramentas que as tecnologias oferecem para o ensino de LP; 2) abordar a relevância do ensino de LP com base nos GTs; 3) Compreender o GT HQs e suas funcionalidades; 4) Realizar uma Sequência Didática (SD).

Executar uma proposta com GTs é entender que estes fazem parte da realidade do aluno e, por isso, atribui tanta relevância a este estudo. Neste viés, a introdução de GTs como a HQs faz com que as aulas e as práticas do professor não fiquem distantes da realidade social do educando

e possibilite ainda, uma reflexão acerca de tudo que este vivencia e como podem ser utilizadas em seu cotidiano. Logo, promover uma aprendizagem significativa por meio de gêneros como as HQs nas aulas de LP justifica a realização de trabalhos como este.

Para tal, metodologicamente, em um primeiro momento, recorre-se a uma revisão bibliográfica, tendo respaldo teórico em Morran (2008), pela abordagem acerca das tecnologias; Marcuschi (2008), que dialogará sobre as perspectivas dos gêneros textuais; Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), como base para a SD com o gênero HQs.

2. A importância das TDIC nas aulas de Língua Portuguesa

O avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação vem sinalizando a exigência de um novo formato de interação social em virtude da possibilidade de convívio entre as pessoas de modo real, mas mediado pelas redes sociais digitais.

Assim, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) configuram um importante aliado para enriquecer o ambiente educacional e possibilitar a interação entre os estudantes e entre estes e o educador, tornando o processo educacional mais motivador diante da possibilidade de contextualização em tempo real. No rastro desse novo formato, a prática educativa valendo-se de metodologias ativas deve buscar, por meio das TDIC, garantir a autonomia do estudante no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa.

Importante enfatizar que a noção de texto é ampliada para todas as linguagens (o texto escrito, a imagem estática, a fotografia, a ilustração, o vídeo), e todos esses recursos podem estar em perfeita combinação no universo digital. E, pensando nisso, a integração entre as TDIC e a LP, pode ter um ensino favorecido por informações disponíveis na internet, as quais poderão ser utilizadas pelo professor, ao utilizar os códigos, a linguagem, as operações cognitivas no sentido de verificar a autenticidade, a avaliação dessas informações. Nesse sentido, ensinar e aprender no mundo digital pressupõe habilidades necessárias às práticas de leitura mediadas por computadores como construir sentidos a partir de textos que articulam hipertextualidade, códigos verbais, sonoros, visuais para que o aluno saiba localizar, selecionar, relacionar e avaliar criticamente as informações, e tenha compromisso com a questão ética na divulgação das mesmas (Cf. SOBRAL, 2021).

Em se tratando de educação na era digital, vale lembrar de Paulo Freire (*Apud SANTAELLA, 2014, p. 21-22*), quando dizia que “a escola deve estar à altura do seu tempo, e, para tal, não é preciso sepultá-la, mas (...) refazê-la”. Portanto, jogar fora as lições do passado frente os avanços da tecnologia significa descartar a necessidade de ressignificar a escola, o ensino, as estratégias e todos os fatores neles implicados.

Se a educação há de ser inserida na realidade do estudante, o acesso às plataformas digitais possibilitam experimentar e explorar inúmeras situações com dinamismo e entusiasmo que o mundo virtual oferece, as quais se revelavam viáveis ao ensino da LP. Em se tratando dessa disciplina, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual foi promulgada em 2018, assegura que a utilização das práticas digitais em ambientes escolares pode expandir as possibilidades de compreensão e produção da língua, pois, as mídias e as ferramentas digitais disponíveis na cibercultura disponibilizam conteúdos reflexivos, capazes de mobilização para projetos de autonomia. Verifica-se, portanto, que a prática do professor deve ser voltada à compreensão e reflexão crítica e as tecnologias da informação configuram ferramentas adequadas à concretização desse processo.

Entende-se, pois, que considerar as TDIC como uma inovação do mundo contemporâneo e inseri-las na educação, conforme aponta a BNCC, é considerar que essas tecnologias podem potencializar a prática pedagógica, promovendo o diálogo entre professor e os alunos, portanto, evidencia-se que na LP não seria diferente.

Diante da configuração social, necessário compreender a necessidade de mudanças no modo de ensinar, uma vez que as tecnologias da informação e comunicação já fazem parte do cotidiano de todas as pessoas. Assim, a escola tem urgência de caminhar nesse sentido, até mesmo por ser essa metodologia uma forma agradável, motivadora, livre, de estar diante da realidade e compreendê-la. Em suas reflexões sobre a questão, Perrenoud (2000) afirma que

As escolas não podem mais ignorar o que se passa no mundo, que o desenvolvimento de novas tecnologias da informação e da comunicação transforma espetacularmente não só como se comunicar, mas também, a forma de trabalhar, de decidir e de pensar. (PERRENOUD, 2000, p. 125)

A tecnologia, no entendimento de Moran (2015) promove a integração entre ensinar e aprender, no tempo e no espaço, interligando de forma profunda o mundo físico e o digital. Para o autor esses mundos se tonam um só, em se tratando do espaço da sala de aula. Portanto, as tecnologias digitais quando exploradas didaticamente em suas infinitas

possibilidades tornam-se ferramentas importantes para o ensino e a aprendizagem em LP.

Para Dudeney *et al.* (*Apud* GÓES, 2021), a escola do século XXI precisa ser capaz de preparar seus estudantes para viverem em uma sociedade tecnológica, que está cada vez mais conectada digitalmente e marcada pela presença de inteligências artificiais. Nesse sentido os conhecimentos técnicos de informática não são suficientes para professores e alunos, acessarem e manusearem as ferramentas e acessarem as redes sociais. A perspectiva de uma formação escolar mais eficiente e significativa, exige que se viabilize e promova a reflexão crítica dos inúmeros conteúdos disponibilizados na rede online. E, para tal a intervenção do professor, coo mediador da aprendizagem, é fundamental, principalmente para que a seleção das informações seja feita com critério para a sua proposta de trabalho.

Em se tratando do ensino da LP, Pinheiro (2005), incentiva o uso de hipertextos como recurso de ensino, ressaltando a importância e necessidade da mediação dos professores nesse processo, apresentando aos alunos estratégias de leitura que os habilitem a compreender significativamente a gama de informações comportadas no hipertexto digital, ao passo em que também defende o protagonismo e autonomia dos educandos:

Ao interagir com hipertextos, é necessário que eles desenvolvam habilidades e competências requeridas para esse modo de enunciação digital. Como selecionar e filtrar conhecimentos, estabelecer as relações entre os diversos fragmentos [...]. Ainda é necessário ressaltarmos que a leitura não deve ser vista como única [...], é necessário considerá-la em sua multiplicidade e diversidade de vozes, próprias do hipertexto. Nesse sentido, o aluno teria lugar como um sujeito verdadeiramente agente de sua aprendizagem. (PINHEIRO, 2005 *apud* GÓES, 2021, p. 52-3)

Nesse contexto, ao trabalhar com o hipertexto, o professor deve fazer a mediação de forma que o aluno possa se sentir livre para construir sua própria aprendizagem. Evidentemente que é necessário que o professor seja capaz de coordenar as atividades para que o aluno navegue de forma segura. E, sobretudo, reconhecer que ele não é mais a única fonte de saber, e que a internet possui um acervo de conhecimentos acumulados pela humanidade ao longo dos anos e que é imprescindível a sua interação nesse processo de construção da aprendizagem do aluno.

3. Língua portuguesa x Gêneros textuais: a importância do seu uso no ensino de língua

As instituições de ensino têm um papel fundamental no processo de ensino–aprendizagem. Por meio delas, os discentes conseguem definir tanto o uso quanto o contexto em que os gêneros textuais serão empregados no meio social, seja na oralidade, seja na escrita. Torna-se importante destacar também que os alunos têm contato com esses gêneros desde que eles passam a se expressar por meio da língua materna.

Na prática, todos os falantes de uma língua aprendem, juntamente com a aquisição das regras gramaticais dessa língua, a se expressar por meio de diferentes gêneros textuais, antes mesmo de aprendê-los na escola. (...) À escola cabe aproveitar esse conhecimento intuitivo, sistematizar e tornar consciente o uso dos diferentes gêneros textuais com os quais convivemos nos diversos níveis das nossas práticas sociais. (TP3, 2008, p. 14)

Essa construção dos gêneros textuais não acontece de forma individual, uma vez que o processo comunicativo se dá por maneira coletiva, aliás, as modificações sofridas pela linguagem dependem do tempo e do falante. Por isso, as instituições educacionais devem propiciar o conhecimento acerca desses gêneros, de modo que as pessoas apresentem uma compreensão sobre a existência deles. Dialogando com essa concepção, Bakhtin (1992) afirma:

Aprendemos a moldar nossa fala às formas do gênero e, ao ouvir a fala do outro, sabemos de imediato, bem nas primeiras palavras, pressentir-lhe o gênero. Se não existissem os gêneros do discurso e se não os dominássemos, se tivéssemos de criá-los pela primeira vez no processo da fala, se tivéssemos de construir cada um de nossos enunciados, a comunicação verbal seria quase impossível. (BAKHTIN, 1992, p. 302)

Nesse contexto, é imprescindível que o docente saiba como ensinar, o motivo de estar ensinando determinado conteúdo e para quem ensinar. Com isso, o trabalho contextualizado com os gêneros textuais nas aulas de LP permite que o processo de ensino-aprendizagem seja significativo, uma vez que, nessa abordagem, há uma contribuição com a diversidade textual. Assim, as diferentes manifestações da linguagem são trabalhadas e as necessidades dos educandos são atendidas, ou seja, eles aprendem como fazer o uso da linguagem no dia a dia.

As práticas de linguagem situadas (quer dizer, os textos-discursos) são os instrumentos maiores do desenvolvimento humano, não somente sob o ângulo dos conhecimentos e dos saberes, mas, sobretudo, sob o das capacidades de agir e da identidade das pessoas. (BRONCKART, 2006, p. 8)

O docente de LP deve estar atento a essa situação quando for

planejar as suas aulas, pois o ensino de língua materna precisa estar alinhado à prática social, até porque o discente já tem contato com a língua na sociedade em que vive. Sendo assim, é necessário que o ensino de LP aconteça a partir dos gêneros textuais, levando em consideração que

Os textos organizam-se sempre dentro de certas restrições de natureza temática, composicional e estilística, que os caracterizam como pertencentes a este ou aquele gênero. Desse modo, a noção de gênero, constitutiva do texto, precisa ser tomada como objeto de ensino. (BRASIL, 1998, p. 23)

Diante disso, o planejamento de uma aula de LP necessita estar associado ao estudo dos gêneros textuais, visto que com o auxílio deles, as pessoas conseguem ter uma comunicação social e, sobretudo, associar as diversas formas de manifestação da língua com o contexto social. Desse modo, quando o educando faz o estudo desses gêneros no ambiente escolar, ele se apropria dos seus conhecimentos prévios para elaborar concepções acerca dos gêneros textuais, fazendo com que a competência comunicativa seja desenvolvida por meio da criação de seu próprio texto e sua aplicação na prática cotidiana.

Observando aspectos da estrutura (modo composicional), do tema (conteúdo temático), do estilo (linguagem), do suporte e da situação de interlocução, o aluno é levado a construir indutivamente um modelo teórico do gênero. [...] [posteriormente] o aluno põe em prática o que aprendeu, produzindo um ou dois textos do gênero estudado. Antes de produzir, o aluno recebe um conjunto de orientações sobre como planejar o seu texto, passo a passo. (CEREJA; MAGALHÃES, 2004, p. 25)

No que tange os gêneros textuais, Marcuschi (2008) elucida que além de serem dinâmicos, eles têm uma complexidade dinâmica e infinita, pois são caracterizados como sócio-históricos. Com isso, eles fazem parte das práticas sociais relativamente estáveis que designam modelos distintos de avaliação social. Segundo o teórico, os gêneros garantem a hegemonia de determinados grupos sobre outros.

Sendo assim, o trabalho com os gêneros textuais nas aulas de LP possibilita uma ressignificação do processo de ensino-aprendizagem, de modo que este faça sentido para o corpo discente. Portanto, uma prática produtiva de leitura e escrita exige uma diversidade de textos, onde o educando deve ter acesso a diferentes produções textuais para interpretar possíveis problematizações comunicativas que venham surgir no cotidiano.

3.1. Gênero Textual Histórias em quadrinhos

Para melhor compreender o ensino dos gêneros textuais, dentre eles, destaca-se as histórias em quadrinhos ou melhor dizendo HQs. Visto que, o trabalho com os GT é considerável para o ensino de LP, as HQs também auxiliam nesse processo de ensino e desenvolvimento com os gêneros nas aulas de língua.

As histórias em quadrinhos são narrativas gráficas constituídas por linguagem verbal e não verbal em uma denominação que diverge entre arte sequencial, narrativa figurada e literatura ilustrada que se apresentam tanto em revistas como em jornais no formato de tirinhas. Compreende-se que esse gênero textual tem por objetivo contar uma história ficcional ou não que represente situações cotidianas ou fatos de época em descrições sequenciais de acontecimentos.

As características que forma esse gênero são identificadas por meio de balões de variados tipos e formas que mostram diálogos entre os personagens da história ou suas ideias com elementos básicos de narrativas ao desenvolver do enredo, lugar, tempo e desfecho com o auxílio das sequências de imagem que são ilustrações as cenas.

Nessa perspectiva, o gênero história em quadrinhos elege um gênero que na maioria das vezes, é bastante apreciado e lido entre o público infantojuvenil, logo que, possibilita competências para a aquisição da interpretação textual contribuindo na formação de leitores, conforme afirma Bari:

Pelo trânsito natural de informações essenciais para a convivência social nas histórias em quadrinhos, seja com intencionalidade educativa ou voltadas para mero entretenimento, esta linguagem atrativa e amigável realmente tem o poder especial de formar suas próprias comunidades de leitores e aprimorar-lhes as habilidades e competências inerentes à leitura. Assim, se a significação do ato de ler está contida nas vivências cotidianas, a leitura das histórias em quadrinhos eleva os níveis de significação e convivência social inseridos nas leituras, ampliando os conceitos fundamentais de seu ato manifesto. (BARI, 2008, p. 118)

É preciso compreender o trabalho com as HQs juntamente com as abordagens de gêneros textuais nas aulas de língua, principalmente as perspectivas e funcionalidades que esse gênero tem a oferecer contribuindo em questões relevantes no processo ensino-aprendizagem diante dos desenvolvimentos da competência compreensiva do leitor, leitura oral, senso crítico e imaginário que despertam a criatividade devido a capacidade de decodificar os diferentes recursos utilizados pelas histórias em quadrinhos.

A HQs em sala de aula como leitura-fruição, um texto literário como meio de desenvolver gosto e o hábito pela leitura e, na medida que o aluno amplie o seu repertório de conhecimento de obras, o professor lhe incentive a capacidade crítica sobre as leituras feitas a partir da socialização destas em sala de aula. (DCE's 2006, p. 39)

Há toda uma estrutura que compõem o sistema narrativo das HQs em noção aos elementos comunicacionais específicos que recorrem aos fenômenos da linguagem. Os aspectos que desenvolve todo o gênero precisam ser reconhecidos e discutidos para melhor interpretação e finalidade da narrativa. A linguagem das HQs pode se apresentar de forma mais simples, como também às mais complexas, porém, no momento em que o sujeito tem contato com a linguagem dos quadrinhos, automaticamente está relacionando a união de regências específicas que chamam a atenção e noções de perspectiva, simetria, hachura entre outros elementos.

Para Eisner (2001, p.8): “a leitura que um indivíduo faz de uma história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Todos os recursos empregados nesse gênero obtêm uma finalidade desde da seleção vocabular as imagéticas. Barthes (1990, p. 33-4) vale-se do conceito denominado de função em que “a palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegesse”.

As HQs devem ser exploradas com destaques no tocante ao papel do desenvolvimento educacional, já que na maioria das vezes, é o único tipo de leitura de determinado grupos sociais e nesse aspecto vincula-se a importância da manifestação linguística diante das interferências sociais ao significado dos textos e seu conteúdo nas formas linguísticas por ele utilizadas.

A reprodução das falas (geralmente conversas informais), tem a presença constante de interjeições, reduções vocabulares nos balões. As discussões tecidas nas HQs buscam marcas pontuais para discussão de estereótipos linguísticos, sociais e/ou étnicos.

4. Sequência Didática: uma proposta com HQ

O ensino de LP vem a cada dia buscando meios para contribuir com o docente a fim de melhorar sua prática diária na sala de aula. Assim, as

Sequências Didáticas (SD) surgiram para nortear o profissional ao longo do processo de ensino do conteúdo. Dessa forma, pode-se pensar em práticas que tornem o ensino mais dinâmico, mas ao mesmo tempo não perca seu principal objetivo que é a matéria em discussão.

Como previamente já citado, este trabalho propõe uma SD a partir do gênero textual HQs. Para isso, deve-se compreender, primeiramente, o conceito desta ferramenta de ensino, que como afirma Dolz, Noverraz e Schneuly (2004, p. 97), trata-se de um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, entorno de um gênero textual oral ou escrito. Diante disso, torna-se relevante o ensino a partir do gênero HQs, pois poderá dar ao aluno um espaço de participação ativa ao longo das aulas, o que é de suma importância.

Com isso, a BNCC (2018) traz em seu documento a ideias de que as práticas de ler e escrever são essenciais em nossa vida para o exercício e o fortalecimento da cidadania. Dessa forma, surge a necessidade de a leitura e a escrita serem desenvolvidas cotidianamente, de acordo com as situações sociocomunicativas e o nosso contexto sócio-histórico. Diante disso, e levando em conta as tecnologias digitais na aquisição dessas habilidades, é preciso utilizar de estratégias afirmativas visando harmonizar as tecnologias e a prática de ler e de escrever e promovendo também o letramento digital dos alunos. Nesse contexto, inicia-se a SD com intuito de potencializar o ensino com GT e ainda dar ao aluno a oportunidade de ver na prática educacional o uso das tecnologias que é algo tão vivenciado por este em seu cotidiano.

Faz-se necessário apontar que esta SD é desenvolvida com base no modelo de Marcuschi (2008, p. 214-16), sendo dividida em: (I) a apresentação da situação; (II) a produção inicial; (III) os módulos; (IV) a produção final. Para dar início à proposta, o professor poderá envolver a turma em uma contextualização acerca do gênero que estará sendo estudado (HQs). Neste momento, o objetivo da atividade se norteará em exibir o gênero e observar todo pré-conceito que os alunos já obtém acerca deste, ou seja, todo seu conhecimento prévio. Como também, discutir pontos importantes que serão cruciais para que os alunos consigam ter êxito ao longo das próximas etapas, como por exemplo: reconhecer a diferença entre Tirinha e HQs e dialogar sobre o tema central em que serão desenvolvidas as HQs, na atividade aqui exposta será a Copa do Mundo 2022, uma vez que, estamos atravessando este período.

Durante a proposta, quando estiver na parte dos módulos, deverá

ser apresentado aos educandos ferramentas que possam ajuda-los mediante às dificuldades apontadas na produção inicial, afina, trata-se de um atendimento de acompanhamento na produção de textos dentro do gênero proposto aos estudantes. Logo, é importante que as atividades tenham o objetivo de dar devida atenção aos aspectos de análise linguística e também à revisão de textos. Em seguida, a Figura 1 apresenta o fluxograma da SQ em análise, cujo objetivo é: desenvolver HQs, possibilitar aos alunos habilidades textuais amplas e uma experiência educacional tecnológica.

4.1. Apresentação da situação

Tendo como base a proposta de trabalho exposta acima, a primeira etapa tem por objetivo apresentar o gênero textual HQs inserido em uma SQ. Neste contexto, o professor deverá criar uma situação onde possa envolver os alunos na conceituação do GT em análise e demonstrar sua funcionalidade. Para tal, poderá ser utilizado diferentes tipos de personagens relacionados à séries da *Netflix* ou até mesmo *Influencers* que estão inseridos no *Instagram* e em seguida os balões, que são uma característica das HQs, podem vir apresentando a variedade linguística que há na fala desses personagens para ampliar o repertório linguístico dos alunos e auxiliar na produção do texto em seguida.

Além disso, o professor irá resgatar todo conhecimento prévio dos educandos e permitir que eles apresentes suas respectivas opiniões acerca da temática. Um fator importante também, é fazer com que os alunos saibam diferenciar as HQs de Tirinhas, afinal, é uma dúvida muito recorrente. Ao finalizar esta etapa o professor apontará o tema central em que os educandos deverão produzir as HQs: a Copa do Mundo 2022. Nessas produções os alunos poderão trazer problemáticas sobre o assunto, humor, curiosidades sobre a Copa, como também do país em que está acontecendo, entre outros.

Figura 2: HQs demonstrativa com base na temática escolhida.



Fonte: Revista 03 (MAURÍCIO DE SOUSA, 2008).

Apresentar exemplos como o da Figura 2 acima, além de possibilitar um vasto campo de criatividade, é a oportunidade de discutir a intencionalidade da HQ que está bem marcada na última fala de Cebolinha, logo, provocar na turma uma análise. Em seguida, eles poderão dialogar sobre possíveis produções, tendo como base essa primeira de exemplo.

4.2. Produção inicial

A fim de iniciar as produções, no próximo passo será feita a divisão dos grupos para a produção textual, pois em um trabalho de equipe eles poderão identificar no grupo o aluno que tem mais habilidade na escrita, no desenho, na criatividade, na organização, entre outros. Logo em seguida, as equipes darão início a um esboço de sua produção livre. Depois, a escrita será revisada, visto que se trata de uma tarefa específica de um ambiente educacional, logo, palavras grosseiras e/ou obscenas, tais como palavrões e gírias negativas, não poderão ser aceitas nas atividades. O público-alvo que cada grupo desejar alcançar também precisa ser analisado, pois a seleção vocabular é de suma importância para que atinja esse o público desejado.

Módulo I

Para iniciar este primeiro módulo os alunos deverão assistir ao vídeo “Seleção Brasileira na Copa”, presente no canal TNT Sports Brasil, a fim de conhecerem um pouco mais sobre o universo do assunto central em

que serão feitas as HQs. Além deste, assistirão também o vídeo “Como criar uma História em Quadrinhos” no canal do Diogo Camargo, onde poderão aprender um pouco mais sobre o passo a passo da criação deste gênero que vai desde a criação da história até a estrutura do gênero, que são, as imagens, os balões, o diálogo, entre outros. Após assistir aos vídeos, os alunos terão um momento para apresentar o que acharam, trocar possíveis ideias e tirar dúvidas sobre o que já foi apresentado. Momentos como estes, onde acontecem os feedbacks, são de suma importância para que o professor consiga visualizar se a proposta está adequada e tem atendido às expectativas geradas sobre a SD. Em seguida, os alunos poderão dar sequência à produção.

Módulo II

Nesta fase da SD os grupos terão a oportunidade de fazer uma breve avaliação do desenvolvimento da produção. Cada grupo receberá uma ficha e poderão se auto avaliar em alguns instantes. Logo após, o professor de forma geral fará a leitura dos apontamentos e cada grupo terá seu espaço de fala.

Quadro 1: Critérios de avaliação.

Critérios de avaliação	As atividades propostas até aqui foram válidas para a produção deste grupo?	Em sua produção estão presentes as características apontadas acerca do GT em questão?	A temática escolhida para produção é boa?
Muito bom			
Bom			
Satisfatório			
Insatisfatório			

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Avaliações como esta são como um norte para o professor que está realizando a SD. Para que assim, possa saber se os alunos estão obtendo êxito nas propostas realizadas. Além de considerar que estas aulas se voltam para a produção textual escrita, assim existe, como afirma Marcuschi (2008) uma diversidade nas ações linguísticas que praticamos no nosso dia a dia na modalidade escrita. Então, é fazer com que os alunos verifiquem isso na prática.

Módulo II

Após a avaliação no módulo passado, os alunos deram continuidade a escrita. Neste módulo o professor fará uma correção individual dos verificando os aspectos textuais, como também, toda estrutura que envolve a produção dos alunos. Na sequência, os grupos terão um momento de reescrita, feitas às correções. Além do ensino de LP com base no GT, esta SD também tem por objetivo incluir às ações tecnológicas na prática escolar.

Assim, os alunos passarão toda sua produção para o formato digital, que será feito na plataforma *Canva* sob o auxílio do professor. Neste espaço digital os alunos poderão abusar dos efeitos, cores, imagens, desenhos, fontes diversas, entre outros, para tornar a produção ainda mais atraente e comunicativa tendo como base seu público-alvo e proposta socio-comunicativa. Afinal, como salienta Rojo (2012, p. 24), “essa característica interativa fundante da própria concepção da mídia digital permitiu que, cada vez mais, a usássemos mais do que para a mera interação, para a produção colaborativa”.

Módulo III

Neste módulo, os alunos enviarão as produções para o e-mail do educador. Em seguida, será agendada uma aula para apresentarem suas produções. Neste momento os alunos não apenas lerão suas HQs, mas contarão como se deu todo processo de criação, desde o título até a escolha das cores, imagens e outros. Deverão apresentar o propósito comunicativo da HQ e expor o que cada um fez na produção. Após finalizar a apresentação, os outros grupos poderão fazer comentários, tirar dúvidas e até dar contribuições a fim de obter melhorias no trabalho dos colegas.

Produção final

Por fim, na produção final, o professor solicitará que as produções de HQs sejam transformadas em uma série de publicações no *Instagram* da escola. Essas publicações terão uma sequência direcionada pelo professor, para que o público que acessa o perfil da escola possa compreender o propósito comunicativo que há nas HQs. Além disso, todos os posts deverão vir acompanhados de uma legenda explicativa, a fim de que os internautas possam interagir de forma coesa e que atenda a intenção da SD. As redes sociais contém um enorme poder de espalhar notícias, informações

etc.

Assim, os alunos depois dialogarão entre si apresentando qual foi o efeito que suas produções causaram neste ciberespaço, para que eles possam ver a conexão e também as diferenças que há nos dois universos e principalmente, saber se o propósito comunicativo foi alcançado.

5. Conclusão

O objetivo geral mencionado deste o início dessa pesquisa, foi, sem dúvidas, alcançado. Afinal, pode-se oferecer uma ferramenta de trabalho para o professor de LP para tornar seu ensino mais coeso e dinâmico. A SD é uma metodologia que pode potencializar muitíssimo o ensino, além de trazer os alunos como agentes principais dessa processo de ensino-aprendizagem. Além disso, possibilitou também, um espaço de reflexão sobre o ensino a partir de um GT, pois além de tornar as aulas mais significativas, mostram para o aluno como o que ele aprende na sala de aula está em harmonia com o que ele vivencia do lado de fora.

Outro ponto importantíssimo deste estudo foi demonstrar como é possível o profissional da educação incluir em sua prática as tecnologias digitais. Sabe-se que apesar de muito dinâmica existe uma dificuldade de materiais para que essa troca aconteça, mas ainda assim, com poucos materiais e com uma organização é possível fazer real esse ensino que abarque às tecnologias. Um fato extremamente relevante é como aulas assim tornam-se mais leves e descontraídas tanto para o professor, como também para o aluno e nada melhor que um professor satisfeito com sua prática e resultados.

Enfim, pode-se dizer que o ensino de LP junto com o GT HQs é algo inovador que pode proporcionar uma aprendizagem significativa no meio educacional e ainda no meio externo, pois todo trabalho realizado ao longo da SD foi pensando com objetivo de ser também expandido no ambiente virtual, como o *Instagram*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACICH, L.; MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora – uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso. Estética da criação verbal*. Trad.

- de M. E. G. Gomes Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 277-326
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa*/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publica-cao.pdf. Acesso em: 29 abr. 2020.
- BRONCKART, J. P. Entrevista com Jean-Paul Bronckart. *Revista Virtual de Estudos da Linguagem – REVEL*, v. 4, n. 6, 2006. Disponível em: http://paginas.terra.com.br/educacao/revel/edicoes/num_6/entrevista_bronckart.htm. Acesso em: 23 nov. 2022.
- CEREJA, W. R.; MAGALHÃES, T. C. *Português: linguagens – literatura, produção de textos, Gramática*. v. 2 (livro do professor). 4. ed. São Paulo: Atual, 2004.
- GÓES, Andréa Beatriz Hack de. TDICS e ensino de Língua Portuguesa: conexão necessária. *Práticas tecnolinguageiras*. [Recurso eletrônico]: textualidade e ambientação digital (BARROS, Isis Juliana Figueiredo de.; LÉ, Jaqueline Barreto- Organizadores). Catu: Bordô-Grená, 2021. 2579kb, 198fls. il: color. Disponível em: https://www.editorabordogrena.com/_files/ugd/d0c995_0b56c830b42545b58286f2f78473398a.pdf#page=49. Acesso em: 05/11/2022.
- MARCUSCHI, L. A. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola, 2008.
- MORAN, José Manuel. Educação inovadora na Sociedade da Informação. *ANPEDE*. São Paulo, v. 168, n. 200.17, 2006.
- _____. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo: Papirus, 2000.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. *Diretrizes Curriculares Estaduais: Língua Portuguesa*. Curitiba: SEED, 2006.
- PERRENOUD, P. *Dez novas competências para ensinar*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Apresentação: protótipos didáticos para os multiletramentos. In: ____; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012a. p. 7-9

SANTAELLA, L. A aprendizagem ubíqua na educação aberta. *Tempos e Espaços Em Educa-ção*, v. 7, p. 15-22, São Cristóvão, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.20952/re-vtee.v0i0.3446>. Acesso em: 04/11/2022.

SANTOS, W. L.; FERRETE, A. A. S. S.; ALVES, M. M. S. A produção do conhecimento sobre Facebooke educação no portal de periódicos da CAPES: relatos de experiências do-centes. *Revista Exitus*, v. 10, p. 01-28, Santarém-PA, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.24065/2237-9460.2020v10n0ID1255>. Acesso em: 27 abr. 2020. Recebido em: 20/01/2021. Aprovado em: 04/06/2021.

SOBRAL, DensonAndre Pereira da Silva. A integração das TDIC no ensino da língua portuguesa. *Debates em Educação*, v. 13, Número Especial, Maceió, 2021. Disponível em: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12322-Texto%20do%20Artigo-50515-1-10_20210929.pdf. Acesso em: 04/11/2022.

Outra fonte:

PROGRAMA Gestão da Aprendizagem Escolar - Gestar II. *Língua Portuguesa: Caderno de Teoria e Prática 3 – TP3: gêneros e tipos textuais*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.