



Histórias em quadrinhos na Web 2: processo contínuo de construção e transformação

Carla Sarlo Carneiro Chrysóstomo*

Resumo

Este trabalho tem como objetivo suscitar mudanças nas estratégias metodológicas de ressignificação da aprendizagem através da construção de histórias em quadrinhos na web 2 em busca da interação da literatura com o aplicativo *bitstrips*. A escola com seu papel cosmopolita precisa imergir o seu aluno em um universo repleto de textos multimodais e multissemióticos ampliando a possibilidade de promover significações, evitando a passividade, adestramento e domesticação. A metodologia utilizada nesta pesquisa qualiquantitativa utiliza alunos do curso Formação de Professores e alunos do Ensino Fundamental I de uma escola estadual na cidade de Campos dos Goytacazes-RJ, na articulação da teoria com a prática. Foram coletados dados nas turmas do 5º ano do Ensino Fundamental I, de uma escola estadual, na cidade de Campos dos Goytacazes-RJ, que impulsionaram essa pesquisa em busca de práticas pedagógicas visando a formação de produtores leitores. Verifica-se um grande percentual de crianças copistas com ínfimas produções textuais, de ausência familiar e de repetência. Integrar ferramentas digitais no currículo das disciplinas atende às necessidades do aluno contemporâneo e ao mesmo tempo redimensiona o contexto educacional de forma interdisciplinar e dinâmica, à medida que ocorre a coletividade em um meio de comunicação formando uma teia de relações interativas.

Palavras-chave: Web 2. Letramento. Interatividade.

*Este artigo foi apresentado no VI ENLETRARTE (Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes), no IFF campus CAMPOS CENTRO, em junho de 2015. Foi desenvolvido sob a orientação de Carla Sarlo Carneiro Chrysóstomo graduada em Pedagogia pela FAFIC; especialista em Novas Tecnologias em Educação pela UNIVERSO; mestranda em Educação pela UNINI-México. Professora da rede estadual no ISEPAM- FAETEC, no Curso Formação de Professor; email carlasarloc.chrysostomo@hotmail.com

Introdução

Evidencia-se hoje um desinteresse dos alunos pelas aulas ministradas nas escolas atuais, contribuindo para a decadência da educação brasileira, agravando o fracasso escolar.

A sociedade contemporânea é midiática, onde o homem se comunica através de recursos tecnológicos, tecendo relações nesses canais de comunicação.

Tendo em vista a inoperância e ineficácia das escolas em relação a apropriação da escrita em consonância com a oralidade, com ênfase na produção textual, reflexão crítica, criatividade, imaginação criadora, coesão e coerência de ideias; a qual não articula a teoria com a prática e nem utiliza ferramentas tecnológicas como recursos pedagógicos postulados por uma teoria construtivista; gerando desta forma o fracasso escolar; faz-se necessário a criação de recursos pedagógicos e ambientes virtuais que tornem as interações sociais mais produtivas e benéficas.

Esse trabalho tem como objetivo suscitar mudanças nas estratégias metodológicas de ressignificação da aprendizagem através da construção de histórias em quadrinhos na web 2 em busca da interação da literatura com o aplicativo *bitstrips*, apresentando a importância da utilização de recursos midiáticos na produção textual formando leitores autônomos, criativos e críticos reflexivos.

Silveira et al. (2012) afirma que a escola tem ainda como papel formar novas gerações, mesmo diante do poder da mídia. As histórias ensinam e são formadoras de subjetividades provocando a emergência de experiências anteriores que se articulam a elas, provocando efeitos nos leitores e em suas interpretações orais e escritas.

Rojo (2009, p. 89) enfatiza que “[...] as mudanças de conjuntura sociopolítica do final do século passado, por causa das novas tecnologias da informação e da comunicação e do processo de globalização, deram-se de maneira muito mais rápida”.

Esse artigo está dividido em três seções: *Produção textual através de histórias em quadrinhos*, onde é abordada a importância da formação de produtores textuais autônomos e criativos; *A importância dos ambientes virtuais de aprendizagem*, enfatizando o desafio de educar em uma sociedade midiática construindo uma aprendizagem colaborativa e significativa e *Discussão e resultados*, apresentando histórias em quadrinho realizadas no aplicativo *bitstrip*, além de gráfico que mostra a realidade educacional brasileira em relação a produção textual, no Ensino Fundamental I, em uma escola estadual na cidade de Campos dos Goytacazes-RJ.

Os teóricos utilizados foram: Carvalho (2015), Street (2014), Rojo (2012-2014) e outros que muito contribuíram para o enriquecimento dessa pesquisa.

Produção textual através de histórias em quadrinhos

Street (2014) explica que em contextos educacionais na aquisição da leitura e da escrita, os aprendizes têm encontrado dificuldades, principalmente como prática social, numa perspectiva transcultural. Desta forma, o letramento passa a ser visto como uma prática ideológica, envolvida em relações de poder, envoltas em significados e práticas culturais específicos.

Carvalho (2015) destaca que a situação do analfabetismo no Brasil varia conforme a região do país e a zona (rural ou urbana). Desta forma,

Entre as condições sociais que explicam a persistência do analfabetismo limiar do século XXI, podemos destacar: pobreza e desemprego, que impedem as famílias de mandarem seus filhos à escola, ou mantê-los ali; trabalho infantil (dentro e fora da escola); qualidade insatisfatória de alguns sistemas educacionais e escolas municipais e estaduais; confusão entre campanha (necessariamente emergencial e provisória) e política de alfabetização (que deve ser permanente). (CARVALHO, 2015, p. 66)

A autora supracitada explica que hoje nos países em que a alfabetização na idade certa acontece, espera-se que a escola desenvolva processos de letramento, formando indivíduos capazes de usar a leitura e a escrita para fins escolares, profissionais e culturais.

Garcia (2012) aborda que a escola intensifica a formação de alunos pacientes, domesticados, domados e amestrados como bichinhos ensinados, em busca de um domínio ou manejo de classe, reduzindo o papel de quem nada sabe, o qual precisa ser adestrado até dominar a fase mecânica da alfabetização. “Nesse sentido, ensinar-como amestrar-se reduz à conexão behaviorista de estímulo e resposta que fixa procedimentos sem necessariamente, implicar o pensar (GARCIA, 2012, p. 25)”. Essa autora explica que o processo de alfabetização nesse caso fica reduzido a “treino”, ministrando conhecimentos ao sujeito apassivador, fragmentando o que se ensina para facilitar a aprendizagem.

Carvalho (2015) enfatiza que a escola só conseguirá formar leitores em grande escala se houver uma política de leitura com bons e variados materiais escritos, instalando bibliotecas e salas de leitura bem equipadas e dinamizadas por bibliotecários. Por isso, “não se ensina a gostar de ler por decreto, ou por imposição, nem se forma letrados por meio de

exercícios de leitura e gramática rigidamente controlados. Para formar indivíduos letrados, a escola tem que desenvolver um trabalho gradual e contínuo” (CARVALHO, 2015, p. 67). O gosto pela leitura surge nas variadas formas de ler, de acordo com os objetivos propostos do leitor, a situação em que ocorre a leitura, o local, o tempo disponível, o material a ser lido, etc., além do incentivo na forma de ler o texto e as práticas pedagógicas aplicadas nas variadas modalidades de leitura: rápida, descompromissada, deslinearizada, detalhada e pausada, dentre outras.

Garcia (2012) destaca que a linguagem utilizada na produção textual deve transmitir vida, interação, interlocução, ponte “do eu para o outro”. Portanto,

A linguagem não se reduz a um jogo de quebra-cabeças que reproduza perpetuamente o já dado como modelo. Trata-se antes de uma construção, um processo constituidor de subjetividades, nas trocas, no encontro/confronto que se dá no grupo social, no cotidiano movimento de interação e interlocução. A apropriação progressiva do inventário de palavras e estruturas da língua ocorre a partir do processo de interação que se dá entre os sujeitos. (GARCIA, 2012, p. 26)

A autora supracitada aborda a importância do conhecimento e utilização do percurso já construído pelo falante, através do diálogo com as linguagens do seu cotidiano e de suas interações grupais.

Michel Dabene apud Carvalho (2015) enfatiza que o gosto pela leitura deve ser cultivado desde a alfabetização com atividades bem selecionadas para diversão e fins práticos como leitura de cartazes e avisos. Portanto,

Sem priorizar o sentido, o aprendizado da escrita é, desde o princípio, organizado de modo a monitorar erro sob a severa tirania da norma ortográfica. Inibe-se a ousadia de escrever sob o argumento de impedir o erro, tolhe-se a construção do conhecimento sob a imposição dos limites do que é gradualmente ensinado. Consequentemente impedir de errar pode ser também senão impedir, dificultar o aprender. (CARVALHO, 2015, p. 29)

A autora supracitada explica que a condição de sujeito ativo/interativo permitiu à criança aprender a falar por sucessivas aproximações, ampliando progressivamente o domínio da linguagem oral apropriando-se da construção do conhecimento, que até o presente momento tem sido desrespeitado.

Rojó (2012) garante que as pessoas do mundo contemporâneo precisam saber guiar suas próprias aprendizagens na direção do possível, do necessário e do desejável com autonomia, buscando como e o que aprender, tendo flexibilidade e colaborando com urbanidade.

Trabalhar com construção de histórias em quadrinhos utilizando um aplicativo midiático é mudar de paradigma de aprendizagem curricular planejando a aquisição da aprendizagem significativa e interativa. Segundo Lemke apud Rojo (2012) o “[...] paradigma de aprendizagem curricular: aquele que assume que alguém decidirá o que você precisa saber e planejará para que você aprenda tudo em uma ordem fixa e em um cronograma fixo (ROJO, 2012, p. 27)”. A autora supracitada acrescenta que hoje ela substituiu o paradigma da aprendizagem interativa por colaborativa, assumindo uma aprendizagem adequada ao ritmo de cada um com participações ativas, utilizando uma ética em várias estéticas, discutindo valores e atitudes aplicados aos produtos culturais/ locais e globais, formando letramentos críticos.

A importância dos ambientes virtuais de aprendizagem

Rojo (2012) propõe uma pedagogia dos multiletramentos com a preocupação de formar o usuário funcional, criador de sentidos, analista crítico e transformador. Portanto,

O trabalho da escola sobre esses alfabetismos estaria voltado para as possibilidades práticas de que os alunos se transformem em criadores de sentidos. Para que isso seja possível, é necessário que eles sejam analistas críticos, capazes de transformar, como vimos, os discursos e significações, seja na recepção ou na produção.
(ROJO, 2012, p. 29)

A autora supracitada explica que os movimentos pedagógicos de ensino-aprendizagem precisam de uma prática situada com projeto didático de imersão em práticas que fazem parte das culturas do alunado e nos gêneros e *designs* disponíveis para essas práticas, relacionando-as com outras de outros espaços culturais.

Street (2014) enfatiza que o letramento varia com o contexto social representado pelo sucesso individual e social de cada um. Portanto,

[...] o letramento em si mesmo não promove o avanço cognitivo, a mobilidade social ou o progresso: práticas letradas são específicas ao contexto político e ideológico e suas consequências variam conforme a situação. Isso não nos leva a abandonar os esforços por difundir e desenvolver os usos e significados do letramento: de fato, nos força a questionar se o atual quadro teórico em que tais atividades são conduzidas é o mais proveitoso. (STREET, 2014, p. 41)

O referido autor rejeita políticas e discursos públicos unidirecionais, pois não desenvolvem estratégias para programas de alfabetização e letramento que lidem com a evidente variedade de necessidades letradas na sociedade contemporânea.

Hayles apud Rojo (2012, p. 101) destaca que a literatura digital vem ganhando espaço na sociedade contemporânea, a qual “[...] precisa ter sido desenvolvida em meio digital, ser um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador”. Esse trabalho promove a interatividade e rompe com a linearidade dos textos canônicos, utilizando em sua composição os recursos oferecidos pela tecnologia.

É difícil encontrar exemplares da literatura digital na web, os quais possam ser explorados em sala de aula, possibilitando a construção de hipertextos, promovendo multiletramentos. Portanto,

As possibilidades oferecidas por esses gêneros digitais contemporâneos, com uma estrutura narrativa multilinear, além de ampliar a participação do leitor na produção de sentidos, convida-o a revisitar, ou a resgatar, a autonomia no processo de criação da tessitura textual e, ainda, a interagir com o hipertexto. Esse processo vai além da interação homem e máquina e é ampliado para a interação homem e conteúdo, homem e narrativa, homem e hipertexto. (ROJO, 2012, p. 102)

A referida autora aborda a importância de gêneros digitais apontando possibilidades de exploração da recepção e da produção desse gênero por alunos do Ensino Médio, instigando e motivando-os aos processos de interação com esse gênero e conseqüentemente para sua produção.

Bartolomé e Grané (2009) afirmam que a Web 2 mudou a sociedade atual, gerando novas ferramentas digitais que buscam das pessoas mais participação, com conteúdo de criação coletiva e dimensão social. O termo Web 2 alude às mudanças sociais que implicou a web desde o ano 2000 até os dias atuais. Muitos se referem a este termo o mesmo conceito sob os termos de Web participativa ou Web social, fazendo referência ao conjunto de aplicativos disponíveis na internet que permite a participação do usuário na rede, baseando-se no princípio da inteligência coletiva.

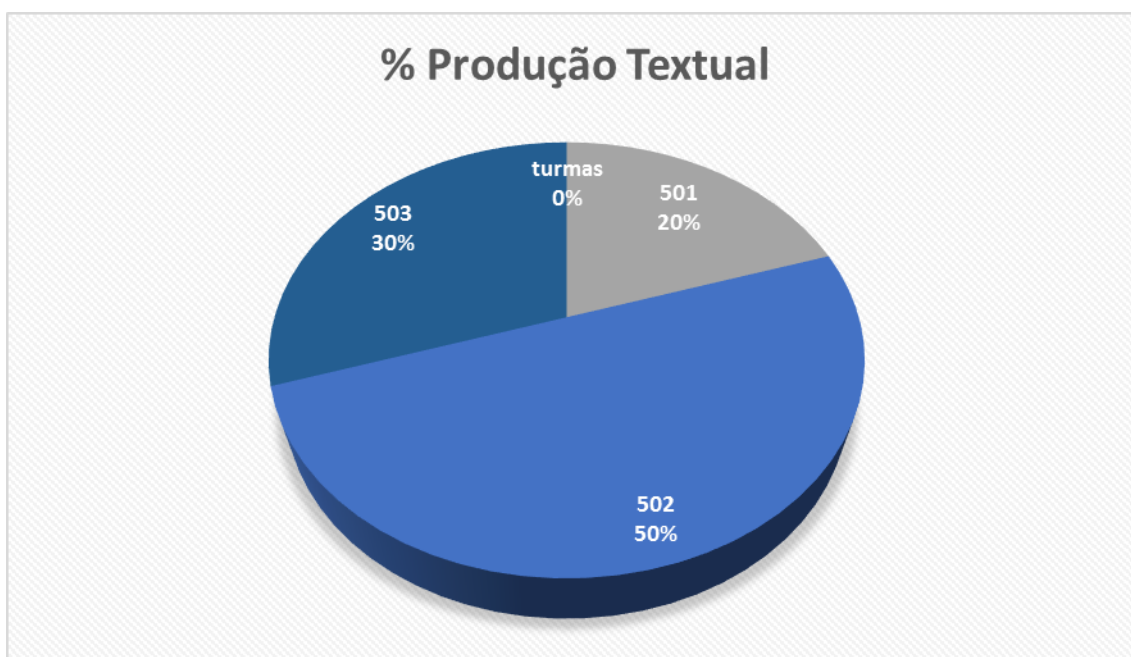
Rojo (2012, p. 121) destaca que a escola precisa assumir o seu papel de cosmopolita, aproximando “[...] os alunos dos gêneros que podem fazer parte do seu cotidiano e, em seguida, o fato de que, além de leitores, esses alunos podem ser, também, escritores desses novos gêneros digitais presentes na web”. A multimodalidade pode desafiar os alunos a entenderem as estratégias estéticas e as singularidades necessárias para a construção da

literatura eletrônica. O aluno precisa estar imerso em um universo repleto de textos multimodais e multissemióticos ampliando a possibilidade de promover significações.

Carvalho (2015) enfatiza a importância de práticas de leitura em voz alta, em sala de aula, comentários interpretativos, com inferência do significado de vocábulos no contexto linguístico, dialogizando, experimentando novas abordagens, sem didatizar e repetir modelos de leitura, sem acentuar o desinteresse do leitor.

Discussão e resultados

Foram coletados dados nas turmas do 5º ano do Ensino Fundamental I, de uma escola estadual, na cidade de Campos dos Goytacazes-RJ, que impulsionaram essa pesquisa em busca de práticas pedagógicas visando a formação de produtores leitores.

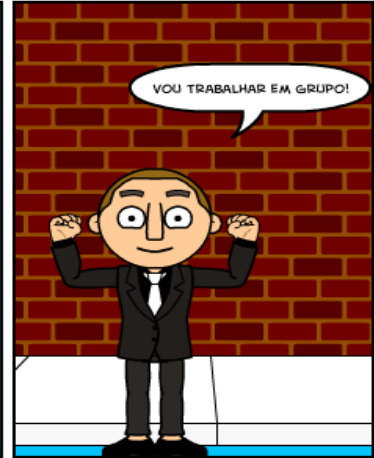


Fonte: Elaboração própria

Verifica-se que a turma 501 possui 20% de alunos produtores leitores, com pais em sua maioria ausentes e um grande número de crianças repetentes; a turma 502 possui 50% de alunos produtores leitores, com pais presentes em sua maioria e a turma 503 possui 30% de alunos produtores leitores, com uma minoria de pais presentes e uma grande quantidade de crianças copistas.

Tendo em vista essa realidade caótica foi sugerido aos alunos do curso Formação de Professores que criem uma história em quadrinhos através do aplicativo androide “*bitstrips*”, em grupo de quatro alunos, cada grupo com uma história diferente para ser apresentada aos alunos da Educação Infantil e aos alunos das primeiras séries do Ensino Fundamental I. O objetivo desse trabalho é articular a teoria com a prática, levando os alunos a construírem um texto coletivo, o qual possa ser trabalhado em sala de aula pelo professor da turma, tendo em vista que o último quadrinho será composto por uma pergunta sem resposta em relação a história para estimular a reflexão crítica, a coesão de ideias, a imaginação criadora, a dialogicidade, a compreensão responsiva, as trocas necessárias nos variados discursos de linguagem, possibilitando a construção de variadas teias de relações discursivas compartilhadas.

Exemplos de histórias direcionadas para os alunos do curso Formação de Professores:







Considerações Finais

Levando-se em conta as múltiplas possibilidades de ensino-aprendizagem de linguagem, permitidas pelas ferramentas digitais, cujos funcionamentos implicam a integração de outras mídias com a impressa e a analógica, verifica-se a necessária importância de projetos orientados pela perspectiva dos multiletramentos em uma proposta de produção textual, envolvendo práticas socioculturais em funcionamento nos espaços de vivência cotidiana dos alunos, fornecendo aos mesmos condições apropriadas para a expressão de suas práticas locais, contrapondo-as a visões hegemônicas e massivas.

Trabalhar com gêneros discursivos, enquanto objetos sócio-históricos, contribui para sua dinamização e flexibilização através do dialogismo e variados conceitos implicados de vozes e compreensão responsiva.

A Web 2 proporciona a interatividade de diferentes vozes em variados discursos em diversas categorias específicas da esfera cultural e do gênero discursivo como é o caso da polifonia, plurilinguismo, bivocalidade etc. Essas vozes são socioideológicas, pois habitam o sujeito e se manifestam de forma dialógica em seus discursos passados, presentes e futuros.

Desenvolver atividades do ensino-aprendizagem de linguagem mobiliza novas formas de produção, circula discursos contemporâneos, integram culturas locais e globais, além de cidadãos reflexivos críticos, criativos, ativos, autônomos e multiletrados; propiciando através da mídia digital um misto de cruzamentos variados de linguagens ou de semioses na produção, circulação e recepção dos discursos com sentido.

Referências

BARTOLOMÉ, A.; GRANÉ, M. Herramientas digitales em uma web ampliada. In: PABLOS, J. *Tecnologia educativa* (Lá formación del professorado em la era de Interneyt). Málaga: Aljibe, 2009.

CARVALHO, Marlene. *Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática*. 12ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

GARCIA, Regina Leite. *Alfabetização dos alunos das classes populares: ainda um desafio*. São Paulo: Cortez, 2012.

ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

_____. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

_____. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros, Adiscursivos*. 1ª Edição. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

STREET, Brian V. *Letramentos Sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação*. Tradução: Marcos Bagno. 1ª Edição. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

www.bitstrips.com/create/comic. *Criando Histórias em Quadrinhos* através do site Toon Doo. Acessado em 04 de maio de 2015.