UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

Jefferson Rodrigues do Nascimento

Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch: Contribuições para o Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Escrita

ANGICOS/RN
2023

Jefferson Rodrigues do Nascimento

Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch: Contribuições para o Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Escrita

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Licenciado em Computação e Informática.

Orientador: Kleber Tavares Fernandes, Prof. Dr.
Co-orientadora: Elaine Luciana Sobral Dantas, Prof.ª Dra.

ANGICOS/RN

2023

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei n° 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei n° 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a)sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

NN244p Nascimento, Jefferson Rodrigues do.
Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch: Contribuições para o Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Escrita / Jefferson Rodrigues do Nascimento. - 2023.
122 f. : il.

Orientador: Kleber Tavares Fernandes.
Coorientadora: Elaine Luciana Sobral Dantas.
Monografia (graduação) - Universidade Federal Rural do Semi-árido, Curso de Computação e Informática, 2023.

1. Produção Textual. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Scratch. 4. Informática na Educação. I. Fernandes, Kleber Tavares, orient. II. Dantas,Elaine Luciana Sobral, co-orient. III. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automáto em conformidade com AACR2 e os dados fornecidos pelo) autor(a).
Biblioteca Campus Angicos
Bibliotecário: Helder Romero Maia Duarte
CRB: 15/673

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC´s) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

Jefferson Rodrigues do Nascimento

Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch: Contribuições para o Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Escrita

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Licenciado em Computação e Informática.

Defendida em: _10_/ _10_/ __2023_.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br
KLEBER TAVARES FERNANDES
Data: 20/10/2023 14:34:18-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Kleber Tavares Fernandes, Prof. Dr. (UFERSA)
Presidente

Documento assinado digitalmente
gov.br
ELAINE LUCIANA SOBRAL DANTAS
Data: 20/10/2023 14:19:01-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Elaine Luciana Sobral Dantas, Prof.ª Dra. (UFERSA)
Vice-presidenta

Documento assinado digitalmente
gov.br
MARIA DE FATIMA DE LIMA DAS CHAGAS
Data: 20/10/2023 15:23:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Maria de Fátima de Lima das Chagas, Prof.ª Dra. (UFERSA)
Examinadora Interna

Documento assinado digitalmente
gov.br
GILDENE LIMA DE SOUZA FERNANDES
Data: 20/10/2023 14:37:37-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Gildene Lima de Souza Fernandes, Prof.ª Ma. (UFRN)
Examinadora Externa

AGRADECIMENTOS

Quero neste momento abrir o armário do meu ser para exteriorizar o meu carinho, admiração e gratidão:

A mim, por ter persistido em momentos cinzentos, chuvosos, frios e coloridos.

Ao Axé pela energia que me proporcionou e proporciona seguir no mundo.

Aos meus pais, Luciana Rodrigues e Francisco Reginaldo, pelo constante incentivo e esforço que sempre dedicaram a mim, tornando possível a realização de mais um sonho. Mainha, com sua sensibilidade, exigência e empoderamento, me fez perceber que eu poderia superar minhas próprias expectativas. Painho, com seu amor, apoio e incentivo. Juntos batalharam para que eu construísse essa jornada.

Às minhas irmãs pelo carinho e compreensão pela minha pessoa.

À minha sobrinha pelos abraços sapecas e risos contagiantes.

Ao meu orientador, Professor Dr. Kleber Tavares Fernandes, pelo incentivo, confiança, orientação, apoio e contribuição direta na minha formação acadêmica. Obrigado pela forma que conduziu essa pesquisa, tornando-a leve e inspiradora.

À Professora Dra. Elaine Luciana Sobral Dantas, misto de amiga, coorientadora, orientadora, professora, crítica, incentivadora, renovação de energia, pela fundamental contribuição na minha vida acadêmica e pessoal. Agradeço por me ensinar que as facetas mais fascinantes da nossa profissão residem naquilo que desconhecemos e que estamos constantemente em busca de desvendar. Levo comigo esse olhar sensível de orientadora, professora e pesquisadora para todos os lugares aonde os caminhos da pesquisa e do ensino me levarem.

As Professoras Maria de Fátima de Lima das Chagas e Gildene Lima de Souza Fernandes pela disponibilidade e interesse em contribuir com a socialização desta pesquisa. Suas palavras foram instigadoras para continuar pesquisando sobre a Informática na educação.

Às Professoras e professores da graduação pelas discussões, solidariedade, apoio, lutas incansáveis, sorrisos, carinhos, companheirismo e sonhos.

Às Professoras e professores da educação infantil, ensino fundamental e médio. A vida vivida com eles tornou-me o ser que sou e o que não sou. Assim sou grato!

À Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), por me proporcionar uma formação gratuita e de qualidade. Em especial as políticas de Ação Afirmativa e Assistência Estudantil, sem esses programas teria sido muito, mas muito mais difícil concluir essa graduação. Estendo os agradecimentos ao movimento estudantil - Diretório Central dos Estudantes,

Centro Acadêmico e Colegiado de Curso pelos debates e lutas incansáveis em prol dos nossos direitos.

Ao Grupo EDUCLIN pelo espaço de formação, receptividade, disponibilidade, respeito, solidariedade, cooperação, estímulo, intelectual, sentimental. Abriu as portas e me acolheu com muito carinho, e conheci o mundo da pesquisa na educação.

Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e ao Programa de Residência Pedagógica (PRP), por terem me oportunizado a vivência no chão da escola pública.

A escola campo, professoras e turma pela aceitação e confiança em participar deste trabalho. Sem a colaboração de vocês não seria possível construir a beleza desta pesquisa.

Aos meus amigos que conectei-me durante a graduação, pelo apoio constante, generosidade, solidariedade, energias, caos, choros, pela vida vivida, axé, por serem “um ombro para chorar depois do fim do mundo” (Emicida). Obrigado Paulo, Clara, Bia, Ju, Dani, Neto, Aline, Manu, Jozelma, Karth, Viviane, Gaby, Joyce, Júlia, Matheus, Cleylson, Andryê, Fabiola, Salismar, Luiza, Adriene, Stephanie, Rosana, Luís, Ingrid. O mundo é nosso!

Às minhas amigas assuenses, conexão pura, não sei como agradecer o apoio de vocês nessa Universidade. Patricia, Tayná e Renata, vocês estão no meu coração. Patrícia, obrigado pela inspiração, garra, determinação, exemplo de profissional, saiba que vencemos juntos, sem sua parceria, a realização desse sonho não teria o mesmo brilho. Estou na torcida por seu sucesso. Amo muito vocês!

"Eu não ando só por mim, cada passo meu é a lágrima de alívio de um que veio antes de mim, e cada vitória minha é uma conquista para minha ancestralidade" (Desconhecida).

Axé!

OUTROS AGRADECIMENTOS

TUYO. Gilberto Gil. Luedji. Liniker. Linn da Quebrada. Djonga. Baco Exu do Blues. ÀVUÁ. Terno Rei. Karol Conká. Urias. Pabllo Vittar. Gloria Groove. Anitta. Rachel Reis. Ivyson. BaianaSystem. Marina Sena. Rosa Neon. IZA. Tasha&Tracie. Luísa e os Alquimistas. Potyguara Bardo. Emicida. Beyoncé. Doja Cat. Rico Dalasam. Castello Branco. Tim Bernardes. Anavitória. Àttooxxá. Gilsons. Rubel. The Weekend. Lorde. Phill Veras. RuPaul's Drag Race. Heartstopper. Sex Education. Young Royals. Stranger Things. Podcast Mano a Mano. Canal Matando Matheus a Grito. Canal Drag Box. Canal Fernanda Yoga.

Sem essas produções, o tempo não teria passado, a energia não teria ficado leve, e teria sido muito mais difícil “fazer esse TCC”.

Com banda ou sem banda, eu sou o show!

Pabllo Vittar.

RESUMO

A tecnologia está cada vez mais presente em nosso cotidiano. A escola, como espaço de formação, precisa acompanhar essa evolução e integrar as tecnologias digitais no processo de ensino. No entanto, indicadores de avaliação da educação básica apontam dificuldades no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita necessárias para a produção textual. Para enfrentar esse desafio, uma estratégia promissora é a produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) com a ajuda da linguagem de programação visual, conhecida como Scratch. A pesquisa tem como objeto de estudo analisar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos, através da plataforma Scratch, para o aprimoramento das habilidades de leitura e escrita dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública. Nesse sentido, terá como norte responder às seguintes questões: Quais são as iniciativas que utilizam a produção de Histórias de Quadrinhos através do Scratch como meio para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita? A ferramenta Scratch favorece a produção de histórias de quadrinhos (pelas crianças)? A produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita/produção de textos? Diante destas questões instigadoras, têm-se como objetivos de pesquisa: Conhecer o estado da arte relacionada à produção e animação de histórias no contexto educacional com uso do Scratch; Planejar e realizar uma intervenção pedagógica, com uso de uma sequência didática, que permita aos alunos produzirem suas próprias histórias em quadrinhos através do Scratch; Avaliar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos através da plataforma Scratch para aprimorar as habilidades de leitura e escrita no contexto da intervenção pedagógica proposta. Para isso, utilizando uma abordagem qualitativa e pesquisa-ação, a intervenção pedagógica consistiu na aplicação de uma sequência didática que propõe a construção de HQs no Scratch com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. Os resultados obtidos com essa pesquisa indicam que essa proposta se tornou um espaço de mediação que integra elementos específicos das HQs, estimula a produção textual de maneira crítica, lúdica e colaborativa, além de promover a criatividade por meio do Scratch. Esses fatores, a longo prazo, podem contribuir para o desenvolvimento e a formação dos estudantes de maneira significativa.

Palavras-chave: produção textual; histórias em quadrinhos; scratch; informática na educação.

ABSTRACT

Technology is increasingly present in our daily lives. The school, as a space of education, needs to keep pace with this evolution and integrate digital technologies into the teaching process. However, basic education evaluation indicators point to challenges in the development of the reading and writing skills necessary for textual production. To tackle this challenge, a promising strategy is the production of comics with the help of a visual programming language known as Scratch. The research aims to analyze the contributions of comic book production through the Scratch platform to enhance the reading and writing skills of 5th-grade students in a public school. In this regard, it seeks to answer the following questions: What are the initiatives that use the production of Comics through Scratch as a means to develop reading and writing skills? Does the Scratch tool support the production of comic books (by children)? Can the production of Comics with Scratch contribute to the development of reading, writing, and text production skills? Faced with these intriguing questions, the research objectives are as follows: To understand the state of the art related to the production and animation of stories in the educational context using Scratch; To plan and carry out a pedagogical intervention, using a didactic sequence, that allows students to produce their comic books through Scratch; To assess the contributions of comic book production through the Scratch platform to enhance reading and writing skills in the context of the proposed pedagogical intervention. To achieve this, using a qualitative approach and action research, the pedagogical intervention consisted of applying a didactic sequence that proposes the creation of comics on Scratch with 5th-grade students. The results obtained from this research indicate that this proposal has become a mediating space that integrates specific elements of comics, encourages critical, playful, and collaborative text production, and promotes creativity through Scratch. These factors, in the long term, can significantly contribute to the development and education of students.

Keywords: text production; comics; scratch; informatics in education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Etapas da pesquisa 20
Figura 02: Tela principal do Scratch 32
Figura 03: Visão geral da Sequência Didática 38
Figura 04: Roteiro de Produção da História em Quadrinhos 43
Figura 05: Pergunta 12 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma 45
Figura 06: Perguntas 14 e 15 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma 45
Figura 07: Pergunta 3 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma 46
Figura 08: Pergunta 6 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma 47
Figura 09: Pergunta 20 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma 48
Figura 10: Afirmação 3 do Questionário Avaliativo dos Alunos 49
Figura 11: Primeira versão da história do Grupo Ariano Suassuna 50
Figura 12: Primeira versão da história do Grupo Carolina Maria de Jesus 52
Figura 13: Primeira versão da história do Grupo Djamila Ribeiro 57
Figura 14: Primeira versão da história do Grupo Poeta Renato Caldas 59
Figura 15: Afirmação 4 do Questionário Avaliativo dos Alunos 62
Figura 16: Afirmação 5 do Questionário Avaliativo dos Alunos 62
Figura 17: Afirmação 2 do Questionário Avaliativo dos Alunos 63
Figura 18: Pergunta 19 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma 64
Figura 19: Afirmação 6 do Questionário Avaliativo dos Alunos 65
Figura 20: HQs “Real Sem Madrid” no Scratch 67
Figura 21: HQs “As Meninas e o Trabalho de Matemática” no Scratch 69
Figura 22: HQs “Batalha de Rima da Aldeia” no Scratch 72
Figura 23: HQs “Campeonato da Copa do Brasil” no Scratch 77
Figura 24: HQs “Os Espiões do Espaço” no Scratch 79

LISTA DE QUADROS

Quadro 01: Sequência Didática para a Intervenção Pedagógica 39
Quadro 02: Cronograma da Intervenção Pedagógica 40
Quadro 03: Relação dos Grupos e Histórias em Quadrinhos 41
Quadro 04: Segunda versão da história do Grupo Ariano Suassuna 50
Quadro 05: Segunda versão da história do Grupo Carolina Maria de Jesus 54
Quadro 06: Versão única da história do Grupo Conceição Evaristo 55
Quadro 07: Segunda versão da história do Grupo Djamila Ribeiro 58
Quadro 08: Segunda versão da história do Grupo Poeta Renato Caldas 60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNAD Contínua	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua
PNBE	Programa Nacional Biblioteca da Escola
PRP	Programa de Residência Pedagógica
PIBID	Programa Institucional de Iniciação à Docência
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
Saeb	Sistema de Avaliação da Educação Básica
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
UFERSA	Universidade Federal Rural do Semi-Árido
EDUCLIN	Educação da Infância, Cultura, Currículos e Linguagens
RN	Rio Grande do Norte
TDICs	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
HQs	Histórias em Quadrinhos
MIT	Instituto Tecnológico de Massachussets
SD	Sequência Didática

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **13**
1.1 Justificativa e Motivação 13
1.2 Problematização 16
1.3 Objetivos 18
1.4 Metodologia 19
1.5 Estrutura do Trabalho 22
2 NARRATIVAS EM BITS: RESPALDO TEÓRICO **23**
2.1 Mídia-Educação 23
2.2 Práticas de Leitura, Escrita e Tecnologias Digitais 25
2.3 História em Quadrinhos como recurso de aprendizagem 28
2.4 Scratch na educação: possibilidade motivadora de aprendizagem 31
3 PROPOSTAS QUE DESTACAM E INCORPORAM TEXTOS EM PRÁTICAS COM TECNOLOGIA **35**
4 INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ENSINO FUNDAMENTAL **37**
4.1 O contexto e sujeitos da pesquisa 37
4.2 Planejamento e Coleta de Dados 38
4.3 Relato da Execução 40
4.4 Análise e discussão dos resultados 45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS **82**
6 REFERÊNCIAS **85**
APÊNDICES **92**
APÊNDICE A - Diagnóstico Inicial da Turma 93
APÊNDICE B - Questionário Avaliativo dos Alunos 98
APÊNDICE C - Entrevista com Professora 102
APÊNDICE D - Sequências Didáticas 104
APÊNDICE E - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE 119

1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo, serão apresentados a justificativa e motivações, a problemática e as três questões de pesquisa que serão investigadas. Por fim, será explicitado os objetivos que pretendemos atingir mediante a proposta de analisar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos, através da plataforma Scratch, para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública.

1.1 Justificativa e Motivação

Estudos de avaliação da educação brasileira constatam dificuldades no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita necessárias para a produção textual. De acordo com resultados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), evidenciam defasagens na aprendizagem da língua portuguesa e matemática (BRASIL(a), 2022).

Os índices relacionados ao estado do Rio Grande do Norte (RN), na rede pública de ensino - lócus da pesquisa, apresentam um decréscimo comparado aos resultados de anos anteriores. Conforme o desempenho dos alunos em uma prova nacional, avaliado pelo Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), de 2019 para 2021, a porcentagem de alunos com conhecimentos insuficientes caiu de 189,88 para 182,06 (BRASIL(b), 2021). São estudantes que sabem localizar informações explícitas em textos curtos, mas não conseguem interpretar os sentidos de palavras e expressões.

No contexto estadual, é notável que o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) referente ao ano de 2022, que leva em consideração tanto a taxa de aprovação escolar quanto as médias de desempenho no Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), tenha apresentado resultados aquém do que era esperado. Enquanto que em 2019 o índice era de 4,7, em 2021 cai para 4,5. Vale pontuar que, nesse recorte, esses dois componentes foram comprometidos, porque parte das redes de ensino adotou a aprovação automática na pandemia do Covid-19, e teve, portanto, um IDEB artificialmente elevado. E pela primeira vez, também devido a pandemia, a porcentagem de alunos que participaram do Saeb foi muito baixa em algumas cidades, fornecendo dados que não interpretaram o contexto de forma integral.

Durante a pandemia global, as desigualdades socioeconômicas do país foram expostas, e isso teve um impacto preocupante nas crianças. De acordo com o Censo Demográfico 2022 (IBGE, 2022), houve um aumento alarmante de 66,3% na quantidade de crianças entre 6 e 7

anos que não possuem habilidades de leitura e escrita, entre 2019 e 2021. Atualmente, há um total de 2,4 milhões de crianças que não foram alfabetizadas, representando um quantitativo de 40,8% nessa faixa etária.

Em paralelo, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) podem contribuir para a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, se utilizadas de forma contextualizadas (RAMOS, 2022; FERNANDES, 2021). Portanto, estudos apontam que a maioria dos professores são pessimistas em relação aos benefícios educacionais das TDCIs e que o investimento em tecnologia nem sempre corrobora para possibilidades novas e criativas de aprendizagem (BUCKINGHAM, 2010).

Atualmente, há um abismo na formação dos professores quanto ao uso crítico da informática na educação (CGI.br, NIC.br, 2020; CIEB et. al, 2023). Tais estudos revelam um cenário preocupante quanto à formação continuada para os docentes sobre a temática de tecnologias digitais. Mais pontual, há uma lacuna nas políticas públicas voltadas para a estruturação das escolas com laboratório de informática. Ainda com base nessas pesquisas, a falta ou precarização destes dispositivos colabora para a invisibilidade das tecnologias educacionais em sala de aula, ao mesmo tempo que acentua o analfabetismo tecnológico.

Na contemporaneidade, caracterizada pela cibercultura - circulação de elementos culturais na rede (LÉVY, 2009), é crucial que as pessoas possuam habilidades de leitura e escrita e, acima de tudo, de interpretação textual para facilitar sua inclusão em espaços virtuais de interação social. Ainda, considerando a importância da inclusão digital, a escola tem o desafio de desenvolver essas habilidades sem negligenciar a tecnologia e aproveitando os recursos tecnológicos como benefícios que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

A tecnologia e a computação são constantemente experienciadas por quase todos. A escola, como espaço de formação, precisa acompanhar essa evolução e integrar as tecnologias digitais no processo de ensino, pois, em rede, funcionam – de modo desigual, real ou virtual – como espaços de socialização, concorrendo com a própria escola (BÉVORT; BELLONI, 2009).

No entanto, ao longo da minha graduação e graças à minha experiência nas escolas públicas das regiões central e oeste do RN, obtida através dos estágios obrigatórios e não obrigatórios, da minha participação como bolsista no Programa Institucional de Iniciação à Docência, do Programa de Residência Pedagógica e da minha atuação como pesquisador no Programa Institucional Voluntário de Iniciação Científica, tenho constatado, tanto na teoria como na prática, que o acesso efetivo dos estudantes a esses recursos educacionais durante o

processo de construção cultural ainda se encontra aquém do desejado. Existe um descompasso evidente com o cenário atual: ou esse acesso é negado, ou é utilizado de forma limitada, muitas vezes sem um propósito pedagógico, planejamento ou espaço para o lazer, ou é restringido a usos meramente instrumentais.

Ainda, enquanto membro pesquisador no Grupo de Pesquisa e Extensão EDUCLIN, da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), tive a oportunidade de realizar estudos teóricos, socializar pesquisas em eventos e ouvir relatos de experiências de outros membros. Tive a oportunidade também de participar como organizador de eventos e monitor do curso de extensão para professores da Educação Infantil, esse último sobre Brincadeira, Linguagem e Imaginação na Infância, que envolvem as linguagens da brincadeira em um amplo espectro (da dança, da corporeidade, da música, das artes visuais/plásticas, do faz de conta, do teatro, da literatura infantil, das tecnologias e mídias digitais). No curso, presenciei múltiplas realidades quanto ao uso das tecnologias e mídias com os professores participantes: ora por receio e falta de formação, ora por inexistência de recursos. Apesar disso, as oficinas do curso, sobre as linguagens das tecnologias e mídias digitais, apresentaram possibilidades de inserção nas práticas pedagógicas com as crianças.

As tecnologias me perseguem (ou eu que as persigo) e encantam-me desde criança. Nas escolas que frequentei, durante o ensino fundamental, não se ouvia falar em tecnologia. O laboratório de informática estava sempre fechado. Computadores inutilizados. O motivo era o medo dos alunos quebrarem os equipamentos. Hoje, lembro dessa justificativa e vejo o quanto ela ainda é presente nas escolas que acessei durante a graduação. A vontade e curiosidade dos alunos em criar, imaginar, interagir com as tecnologias são deixadas para escanteio.

De certo modo, toda essa discussão inspira e move o pesquisador deste trabalho a pensar em estratégias que envolvam os recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica, e que possam proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa, interativa e contextualizada, além de incentivar a criatividade e o senso crítico.

Assim, consoante os índices supracitados sobre a avaliação da aprendizagem, relativa à aquisição de habilidades de leitura e escrita, a nível nacional e estadual, bem como o papel que escolas assumem ao negar ou utilizar de maneira instrumental as tecnologias e mídias nas práticas pedagógicas, umas das estratégias que pode contribuir no processo de aprendizagem e superar essas dificuldades é a produção e animação de História em Quadrinhos (HQ) com auxílio do Scratch.

Sendo assim, a adoção de narrativas tem como objetivo estimular a apreciação pela leitura e escrita, fomentar o senso crítico e envolver ativamente os alunos na construção do

conhecimento (PEREIRA; SILVA, 2023), viabilizando, dessa forma, uma aprendizagem significativa.

Essa abordagem, quando aplicada ao campo da Computação, tem o potencial de otimizar o ensino dos conceitos inerentes a essa área, permitindo, assim, a consecução dos princípios educacionais estabelecidos no complemento da Computação à Base Nacional Comum Curricular - BNCC (PEREIRA; SILVA, 2023). Conforme estabelecido no documento, uma das premissas é que os alunos sejam capazes de "expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais de maneira criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética" (BRASIL(c), 2022, p. 11).

Sabendo disso, dentre as inúmeras possibilidades de tecnologias digitais que fazem parte das culturas dos estudantes, destacamos o Scratch e as Histórias em Quadrinhos como aliados que melhor atenderam a nossa inquietude no que diz respeito a acessibilidade e capacidade de expressão dos alunos.

Ao passo que o Scratch colabora no ensino e aprendizagem, pois promove a criatividade, o pensamento computacional, à colaboração e o interesse pela tecnologia, por possuir uma interface gráfica amigável, intuitiva e de linguagem de programação em blocos e visual, tornando-a acessível para crianças e jovens na criação dos próprios jogos, animações e histórias. E a História em Quadrinhos - forma de narrativa visual que combina imagens e texto para contar histórias, constitui como veículo capaz de provocar a criticidade e reflexão sobre assuntos da sociedade.

1.2 Problematização

A alfabetização enquanto instrumento de empoderamento e libertação (FREIRE, 2011) é um dos pilares fundamentais da educação, pois permite que os sujeitos aprendam sobre o funcionamento do sistema alfabético de escrita e desenvolvam habilidades de leitura e escrita de textos de diferentes gêneros. Destacamos, pois, leitura como compreensão e interpretação de textos, e escrita como sistematização das ideias para a produção de textos. Essas aprendizagens contribuem para a compreensão do mundo e para a participação ativa na sociedade. No entanto, de acordo com instrumentos avaliativos da educação básica, o índice de analfabetismo no Brasil ainda é preocupante, especialmente entre as camadas mais vulneráveis da população (BRASIL(b), 2021).

Diante desse cenário, é importante buscar formas criativas e inovadoras de estimular o interesse pela leitura e pela escrita, especialmente entre as crianças e os jovens, pois conforme Soares (2002), indivíduos que dominam essas habilidades "mantém com os outros e com o mundo que os cerca formas de interação [e] atitudes [...] que lhes conferem um determinado e diferenciado *estado* ou *condição* de inserção em uma sociedade letrada" (p. 145-146). Nesse sentido, a animação de histórias em quadrinhos através da plataforma Scratch pode ser uma alternativa interessante, pois permite que os alunos criem personagens, cenários e diálogos de forma lúdica, interativa e participativa, a fim de promover uma aprendizagem significativa (PELIZZARI et al., 2002), contrária ao modelo tradicional de transmissão de informações e permitindo que os estudantes tornem-se construtores de seu próprio conhecimento por meio das tecnologias digitais.

Além disso, a produção textual é uma habilidade fundamental, pois permite que as pessoas se comuniquem de forma clara, coerente e persuasiva. Ao elaborar textos, é necessário levar em conta que há um sujeito produtor que expressa um ponto de vista sobre o mundo, ressalta Geraldi (2013). Sendo assim, na criação das próprias histórias com o Scratch, os alunos têm a oportunidade de praticar e desenvolver suas habilidades de produção textual, pois precisam pensar em enredos, desenvolver personagens, interpretar expressões e construir diálogos, além de elaborar narrativas visualmente atraentes e envolventes, constituindo, de acordo com Descardeci (2002), um texto multimodal.

Atrelado a isso, é fundamental que as práticas pedagógicas com tecnologias estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem definidos pela BNCC, de forma a contribuir para o desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos em diferentes áreas do conhecimento, por exemplo, a área de Linguagem que deve garantir o desenvolvimento de competências específicas, sendo uma delas:

> 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 (BRASIL(d), 2017, p. 65).

Nessa perspectiva, Belloni (2001) destaca que a integração das tecnologias da informação e da comunicação na educação possui um duplo caráter que não pode ser dissociado: o de ser uma ferramenta pedagógica e um objeto de estudo. Embora sejam duas concepções distintas, a pesquisadora ressalta a importância de uma abordagem integradora que promova uma interação criativa e crítica das tecnologias comunicacionais entre alunos e professores.

Compreende-se, a partir de Corrêa (2020), que para fomentar o desenvolvimento da criticidade e criatividade dos sujeitos em relação às histórias em quadrinhos, é necessário que a práxis mídia-educação busque tanto aproximar os indivíduos da linguagem desse meio e incentivar sua expressão, quanto identificar e analisar os valores transmitidos por seu conteúdo, comparando-os com valores intrínsecos.

Contudo, o objetivo é que tal proposta se configure como um espaço de mediação no qual a aproximação dos elementos específicos das histórias em quadrinhos, a ressignificação por meio da escrita e leitura crítica e da realidade dos educandos, bem como o incentivo à criatividade através do Scratch, sejam integrados e contribuam para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Em suma, a problemática identificada é a seguinte: há estudantes que enfrentam dificuldades no que diz respeito ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita necessárias para a produção textual, e ao mesmo tempo, observa-se uma carência de acesso dos alunos ao patrimônio tecnológico digital. A partir disso, levanta-se às seguintes questões:

- QP1: Quais são as iniciativas que utilizam a produção de Histórias de Quadrinhos através do Scratch como meio para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita?
- QP2: A ferramenta Scratch favorece a produção de histórias de quadrinhos (pelas crianças)?
- QP3: A produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita/produção de textos?

1.3 Objetivos

Objetivo Geral

Analisar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos, através da plataforma Scratch, para o aprimoramento das habilidades de leitura e escrita dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública.

Objetivos Específicos

- Conhecer o estado da arte relacionada à produção e animação de histórias no contexto educacional com uso do Scratch;

- Planejar e realizar uma intervenção pedagógica, com uso de uma sequência didática, que permita aos alunos produzirem suas próprias histórias em quadrinhos através do Scratch;

- Avaliar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos através da plataforma Scratch para aprimorar as habilidades de leitura e escrita no contexto da intervenção pedagógica proposta.

1.4 Metodologia

A pesquisa assume os princípios da abordagem Histórico Cultural de Lev S. Vigotski (2005; 2009) e proposições do dialogismo de Mikhail Bakhtin (1995; 2003). Cujos aspectos principais encontram-se organizados por Freitas (2002; 2003) que reconhece, nessas duas abordagens, uma perspectiva qualitativa que prioriza, de um modo geral, as significações de sujeitos e os processos de elaboração de sentidos. Segundo a autora, é possível observar, nessas duas abordagens de orientação sócio-histórica algumas características:

> a) A fonte de dados é o texto (e contexto) no qual o acontecimento emerge [...];
> b) As questões formuladas para a pesquisa não são estabelecidas a partir da operacionalização de variáveis, mas se orientam para a compreensão dos fenômenos em toda a sua complexidade e em seu acontecimento histórico [...];
> c) [...] A ênfase da atividade do pesquisador situa-se no processo de transformação e mudança em que se desenrolam os fenômenos humanos, procurando reconstruir a história de sua origem e de seu desenvolvimento;
> d) O pesquisador é um dos principais instrumentos da pesquisa porque, sendo parte integrante da investigação, sua compreensão se constrói a partir do lugar sócio histórico no qual se situa e depende das relações intersubjetivas que estabelece com os sujeitos com quem pesquisa;
> e) O critério que se busca numa pesquisa não é a precisão do conhecimento, mas a profundidade da penetração [...]. (FREITAS, 2003, p. 27-28).

Quanto à profundidade dos objetivos, a pesquisa será conduzida a partir de alguns princípios da pesquisa-ação. Para Thiollent (1985, p. 14):

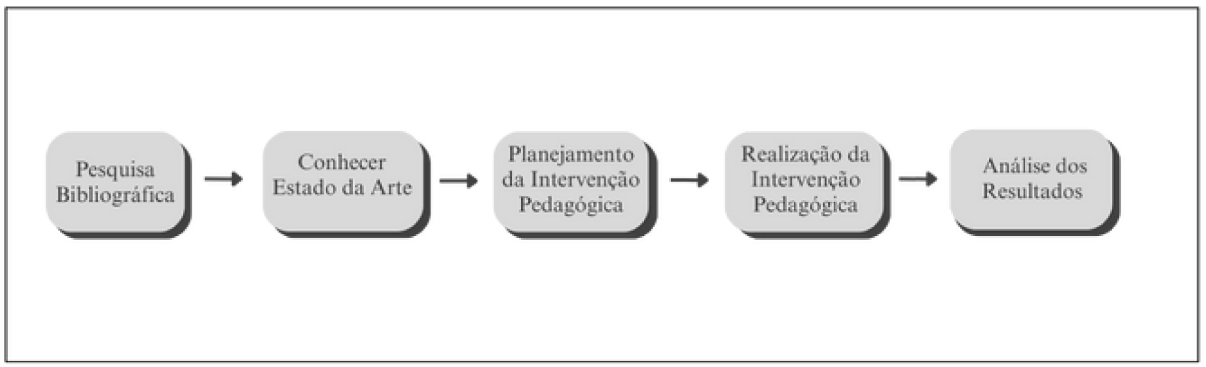
> [...] um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Com essa abordagem, uma pesquisa conduzida usando a pesquisa-ação tem um duplo propósito: por meio da pesquisa, busca-se expandir o conhecimento científico; por meio da ação, busca-se minimizar problemas reais que acontecem no ambiente específico onde a pesquisa é conduzida, resultando em melhorias, conforme o autor. Neste caso, o problema é dificuldades de leitura e escrita dos alunos.

Assim, para responder aos objetivos e às questões de pesquisa deste trabalho, foram delineadas as seguintes etapas ilustradas na Figura 01:

a) Pesquisa Bibliográfica para investigar, em bases científicas, conceitos, métodos e iniciativas que dialogam com o objeto de estudo;
b) Conhecimento do Estado da Arte relacionada à produção e animação de histórias no contexto educacional com uso do Scratch;
c) Planejamento da Intervenção Pedagógica para a implementação de uma Sequência Didática de produção de histórias em quadrinhos com o auxílio do Scratch como ferramenta pedagógica para desenvolver as habilidades de leitura e escrita dos alunos;
d) Realização da Intervenção Pedagógica com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública estadual;
e) Análise dos Resultados coletados durante a Intervenção Pedagógica para avaliar as contribuições da Sequência Didática proposta no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos.

Figura 01: Etapas da pesquisa



Fonte: Elaboração Própria.

Para o desenvolvimento da pesquisa adotamos como procedimentos de coleta de dados a aplicação de instrumentos do tipo questionário, tanto para diagnóstico inicial dos alunos (Apêndice A) quanto para a avaliação da intervenção pedagógica a partir das perspectivas dos

alunos (Apêndice B). Além disso, envolveu a observação das sessões da intervenção pedagógica com registros fotográficos e em diário de campo, depoimentos colhidos durante os momentos de socialização das atividades, entrevista com a professora da turma para obter sua avaliação quanto às contribuições da proposta (Apêndice C) e avaliação e análise do material produzido (produção textual e as HQs no Scratch).

Considerando a inserção do pesquisador nos contextos naturais, ele vai assumindo o papel de contínuo participante/observador, pois conforme vai investigando, vai se aproximando dos sujeitos e participando de diversas formas do cotidiano escolar. Deste modo, definimos e optamos pela observação participante, a partir de Minayo (2007, p. 70):

> [...] como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com a finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa. Por isso, o observador faz parte do contexto sob sua observação e, sem dúvida, modifica esse contexto, pois interfere nele, assim como é modificado pessoalmente.

Ambos os procedimentos, conforme Ludke e André (1986), constituem uma técnica valiosa de abordagem de dados qualitativos, pois podem complementar as informações obtidas por outros métodos.

De acordo com Freitas (2003), a aplicação de abordagens qualitativas implica na investigação de indivíduos que possuem perspectivas significativas, as quais contribuem para a construção de conhecimento acerca de suas realidades, tornando-os co-participantes da experiência. Nesse contexto, a avaliação da proposta deste estudo foi conduzida junto a um grupo composto por 33 alunos e uma professora pertencentes a uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, na rede pública estadual, situada na cidade do Assú/RN.

Essa pesquisa transcorreu ao longo de um período de três meses, integrando-se ao planejamento pedagógico da turma. O primeiro mês foi dedicado ao planejamento, enquanto os meses subsequentes foram voltados para a implementação da proposta. Durante esse tempo, a turma teve a oportunidade de vivenciar a criação de suas próprias histórias no ambiente do Scratch, por meio da produção textual, com a orientação e mediação do pesquisador e da professora, tanto na sala de aula quanto no Laboratório de Informática.

1.5 Estrutura do Trabalho

No Capítulo 2 será apresentado o respaldo teórico que orienta a pesquisa, abrangendo a mídia-educação, práticas de leitura, escrita e tecnologias digitais, o uso de histórias em quadrinhos como recurso de aprendizagem e o papel do Scratch na educação como uma possibilidade motivadora de aprendizagem.

O Capítulo 3 engloba uma breve discussão sobre o estado da arte relacionado à produção e animação de histórias no contexto educacional com o uso do Scratch. No Capítulo 4 será detalhada e analisada a intervenção pedagógica realizada com alunos do 5º ano do ensino fundamental. O Capítulo 5 apresenta as considerações finais e analisa as questões de pesquisa. Por fim, são listadas as referências e os apêndices deste trabalho.

2 NARRATIVAS EM BITS: RESPALDO TEÓRICO

Neste capítulo, serão abordados os conceitos fundamentais para compreender a temática proposta neste trabalho. Esses conceitos englobam a Mídia-educação, as práticas de leitura, escrita e tecnologias digitais, o uso das Histórias em Quadrinhos como recurso de aprendizagem e o Scratch como possibilidade motivadora de aprendizagem.

2.1 Mídia-Educação

Ao refletir sobre o atual contexto de ampliação das possibilidades de comunicação e de informação, graças ao surgimento de novas tecnologias, temos notado uma imersão das crianças neste cenário, que, por sua vez, é repleta de mídias portadoras de discursos. Nesse contato, as crianças não só absorvem novas informações, mas também têm a oportunidade de explorar as habilidades técnicas relacionadas às mídias e tecnologias, usando as ferramentas e equipamentos disponíveis com facilidade (CORDEIRO; SOUZA, 2019).

As crianças enfrentam um grande desafio diante do imenso volume de informações disponíveis em diferentes linguagens, como texto, som ou imagem. Elas precisam aprender a selecionar, com critérios de qualidade, os materiais apresentados, algo que ainda está em construção. O que costumeiramente vemos são crianças conectadas com as tecnologias digitais, utilizando-as sozinhas sem o acompanhamento de uma pessoa experiente capaz de direcioná-las. Isso tem contribuído para o não entendimento, pelas crianças, do papel das linguagens midiáticas e tecnológicas na sociedade, impedindo, assim, de compreendê-las para além da função de entreter. Além do que, é importante considerar os riscos aos quais as crianças podem estar expostas, tais como isolamento social, sedentarismo e obesidade, acesso a conteúdos inadequados, e assim por diante.

Sob outra perspectiva, esse contato tem resultado em alguns ganhos cognitivos e sociais, possibilitando a leitura de estudos para compreender essa realidade. Prensky (2001) aponta que os "nativos digitais" são uma nova geração de indivíduos que têm prazer em explorar as novas tecnologias, mostram interesse em decifrar todos os seus códigos e linguagens e aventuram-se a experimentar o uso dos dispositivos digitais. Devido ao uso contínuo das linguagens tecnológicas - computadores, jogos digitais, smartphones, interações online - a aquisição de habilidades e competências desses recursos acabam sendo adquiridas com facilidade pelas crianças.

Como já mencionado neste texto, e socializado por outros estudos, ao visitar o contexto escolar “essa realidade é acompanhada por um descompasso: a escola apresenta-se como uma ilha distanciada dessa nova configuração [tecnológica]” (CORDEIRO; SOUZA, 2019). Periodicamente notamos um distanciamento, pois a escola se recusa a perceber a necessidade de mudanças nas suas práticas. Nós precisamos repensar o processo de ensino, integrando as mídias e tecnologias de forma a reconhecê-las como ferramentas que podem potencializar novas formas de aprendizagem significativas.

É nesse contexto que se insere a Mídia-educação, um novo campo que vem consolidando-se na educação contemporânea, como discussão indispensável na construção de cidadãos mais conscientes e participativos. A intenção é combinar a possibilidade de educar para e sobre as mídias, utilizando as mídias e abordando o tema de forma crítica, instrumental e expressivo-produtiva, como proposto por Fantin (2008).

A Mídia-educação tem se tornado cada vez mais relevante nas escolas, uma vez que a utilização de tecnologias da informação e comunicação, a apropriação crítica e criativa das mídias, bem como a compreensão da influência que as tecnologias exercem em nossas vidas, se tornou essencial no mundo contemporâneo. Nesse sentido, diversos autores têm se dedicado a estudar esse assunto, destacamos Belloni que aborda a mídia-educação em duas dimensões indissociáveis: “ferramenta pedagógica e objeto de estudo” (2001).

No que tange à perspectiva “ferramenta pedagógica”, entende-se o uso instrumental das mídias, auxiliando professores e alunos na rotina de sala de aula. Implica considerar sua funcionalidade e capacidade de registrar e produzir dados, acessar e coletar informações, organizar, produzir e divulgar informações, bem como criar, expressar, comunicar, cooperar, colaborar, brincar e jogar, entre outras possibilidades (FOLQUE, 2011). Assim sendo, a “ferramenta” encontra-se à disposição dos usuários, a partir de atividades que permitem expandir as capacidades de produção e comunicação, na medida que fazem uso dos recursos tecnológicos disponíveis.

Em se tratando da dimensão “objeto de estudo”, destaca a possibilidade de mergulhar no modo como as mídias são concebidas, observando-se a presença marcante da análise e da reflexão. Podemos considerar a importância de se refletir criticamente sobre as produções midiáticas, a fim de compreender sua função social, história e argumentação em relação a possíveis benefícios e malefícios (CORDEIRO; SOUZA, 2019). É dever da escola ensinar o aluno a ser um ouvinte ativo, um pesquisador autônomo e um produtor de mensagens midiáticas. A competência ideal que a escola pode contribuir para formar os alunos é prepará-los para as ações preventivas - alertar os jovens sobre as influências das mídias - mas

sobretudo torná-los capazes de compreender as mensagens veiculadas pelos meios de comunicação e de se posicionar de forma crítica frente a elas.

À vista disso, a mediação pedagógica é um processo fundamental na educação, no qual um mediador (normalmente o professor) desempenha um papel ativo na facilitação do aprendizado dos alunos. Esse conceito é amplamente baseado na teoria de Zona de Desenvolvimento Proximal, que destaca a importância das interações sociais e da orientação do educador no desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Essa teoria é assim descrita por Vigotski (1998, p. 112):

> [...] a distância entre o nível do desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Portanto, a mídia-educação pode ser vista como um exemplo de mediação pedagógica que ocorre no contexto da Zona de Desenvolvimento Proximal dos alunos, utilizando mídia e tecnologia enquanto "objeto de estudo" para promover a aprendizagem e a alfabetização mediática.

Assim, poderíamos pontuar três fios que tecem a perspectiva de mídia-educação (FANTIN, 2006): cultura (ampliação e possibilidades de diversos repertórios culturais), crítica (capacidade de análise, reflexão e avaliação) e criação (capacidade criativa de expressão, de comunicação e de construção de conhecimentos). Desse modo, a mídia-educação assume o papel de promover uma reflexão teórica sobre as práticas culturais, além de se apresentar como uma práxis educativa capaz de transformar e promover a aproximação entre cultura, educação e cidadania.

2.2 Práticas de Leitura, Escrita e Tecnologias Digitais

Para Santaella (2007, p. 34), "texto, imagem e som já não são o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se e entrecruzam-se", pois incorporam diferentes semioses com o intuito de expressar-se através da linguagem pela qual posicionamo-nos na sociedade, criando conceitos e significados para nossas interações.

As relações que o sujeito estabelece com os outros está sendo interferida diretamente pela linguagem e suas múltiplas modalidades, já que "é justamente a linguagem, camada processual mediadora, que revela, vela, desvela para nós o mundo (...) e nos constitui humano" (SANTAELLA, 2007, p. 189). Essa ideia está diretamente ligada aos estudos de

Vygotsky (1998), que evidenciam a linguagem como o fundamento para nossa interação com o contexto em que vivemos, pois não aprendemos isoladamente, mas sim entre os pares, numa relação de troca, de ajuda.

Os sujeitos desempenham o papel fundamental de construtores sociais, uma vez que a interação verbal e os diálogos entre os participantes são os meios pelos quais ocorrem as trocas e a edificação de conhecimentos. Segundo Geraldi, a linguagem é o veículo pelo qual "o sujeito que fala pratica ações que não conseguiria levar a cabo, a não ser falando; com ela o falante age sobre o ouvinte, constituindo compromissos e vínculos que não preexistiam na fala" (GERALDI, 1984, p. 41).

Nesse contexto, quando se trata da produção de textos, é imperativo que as orientações fornecidas pelos educadores abranjam a perspectiva da linguagem como um processo de interação. Em outras palavras, é necessário ensinar a produção de textos com base em situações de comunicação reais.

Ao refletir sobre a produção de textos (orais e escritos), Geraldi afirma que

> [...] para produzir um texto (em qualquer modalidade) é preciso que:
> a) se tenha o que dizer;
> b) se tenha uma razão para dizer o que se tem a dizer;
> c) se tenha para quem dizer o que se tem a dizer;
> d) o locutor se constitua como tal, enquanto sujeito que diz o que diz para quem diz;
> e) se escolham as estratégias para realizar (a), (b), (c) e (d) (GERALDI, 2013, p. 137).

Ampliando o conceito apresentado por Geraldi, ele sugere que um ponto de partida no processo de ensino da produção escrita seja a realização de atividades prévias, que precedem a composição de textos. Essas atividades têm como objetivo estimular o aluno a desenvolver seu senso crítico a partir da sua participação nelas.

Conforme Kenski (2012), a expressão da linguagem, por meio da escrita é vista como essencial para o sujeito, pois "amplia a capacidade de reflexão e apreensão da realidade" (p. 31) e viabiliza desenvolver a criticidade e inserir-se em diferentes contextos sócio-históricos de modo ativo e participativo.

No entanto, apesar das mudanças na forma de interação e nas práticas de leitura e escrita, é importante reconhecer que a linguagem continua a ser um elemento central na construção de relações socioculturais e na formação das identidades dos sujeitos (VYGOTSKY, 1998). Ao mesmo tempo que ela é usada para criar vínculos, transmitir valores culturais e negociar significados.

De acordo com Gadoti et al. (1995, s/p), a linguagem permite que cada indivíduo se posicione como um "ser inteligente e revelador", engajado na construção do seu conhecimento por meio das relações sociais e comunicativas em que está inserido. Para alcançar esse objetivo, é necessário repensar as práticas pedagógicas, a fim de formar sujeitos "consumidores críticos de textos" (NASCIMENTO; BEZERRA; HEBERLE, 2011, p. 531), uma vez que é fundamental transformar os discursos e os significados, oportunizando práticas tanto na recepção quanto na produção textual (ROJO, 2012).

Da mesma maneira, Lima e Araújo (2010) destacam que é responsabilidade da escola oferecer aos alunos a oportunidade de se envolverem em práticas de leitura e escrita que abrangem a comunicação, a construção e a pesquisa. Isso significa promover o uso da linguagem de forma contextualizada, pois é por meio desse uso que “intervimos no mundo e nos educamos” (FREIRE, 1996, p. 98).

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a produção textual é uma das competências gerais a serem desenvolvidas de forma contextualizada, ou seja, por meio de situações efetivas de produção de textos pertencentes a gêneros que circulam nos diversos campos de atividade humana; e também sinaliza para a compreensão das “práticas de linguagem relacionadas à interação e à autoria (individual ou coletiva) do texto escrito, oral e multissemiótico, com diferentes finalidades e projetos enunciativos […]" (BRASIL(d), 2017, p. 76).

Nesse contexto, a produção de textos escritos ganha uma dimensão significativa. Essa atividade pode ser considerada tanto uma prática social quanto uma prática cognitiva, conforme destacado por Melo e Silva (2007). Ela é social, pois transcende a mera escrita e abrange diversas formas de linguagem, incluindo oralidade, imagens e sons, adaptando-se a diferentes suportes e meios, como papel, computador, celular e internet. Além disso, é cognitiva, uma vez que sua natureza é intrinsecamente complexa, envolvendo uma multiplicidade de ações e conhecimentos. Embora seja indissociável da leitura, ela possui características específicas que a diferenciam, concluem os autores.

Para que os alunos possam compreender e utilizar as TDICs de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, é necessário, conforme a BNCC, “vivenciar experiências significativas com práticas de linguagem em diferentes mídias [...], situadas em campos de atuação social diversos” (BRASIL(d), 2017, p. 485). Além disso, oportunizar o desenvolvimento de habilidades como a análise de fontes de informação, a seleção e organização de informações, a produção de textos multimodais e a participação em espaços virtuais de diálogo e colaboração.

Diante disso, concebemos que oportunizar a leitura e escrita no atual contexto escolar, em que alunos estão imersos numa cultura digital, reconfigurando a sala de aula a partir das suas vozes reveladoras, exige novas posturas do(a) professor(a) para que se possa integrar "novas formas com novas funções, de acordo com as atividades que vão surgindo" (MARCUSCHI, 2011, p. 22). Ademais, é preciso experienciar práticas de produção de textos que possibilitem o aluno a usar as múltiplas linguagens – tecnológicas, artísticas, corporais, verbais - com vistas a propiciar sua inclusão social.

Ao considerar as diversas formas de linguagem presentes nos textos que combinam a escrita com os recursos tecnológicos amplamente disponíveis atualmente, é importante enfatizar a necessidade de a escola proporcionar práticas pedagógicas que contemplem essas diferentes linguagens, com as quais os alunos estão constantemente em contato. Haja vista que na visão de Dionísio e Vasconcelos (2013, p. 19), a "sociedade se constitui num grande ambiente multimodal", pois com a eclosão das mídias digitais, presencia novos formatos de ler e produzir textos e precisamos desenvolver na escola, a partir da mídia-educação, conhecimentos que permitam o domínio desses recursos pelos alunos, de forma crítica e reflexiva.

2.3 História em Quadrinhos como recurso de aprendizagem

As histórias em quadrinhos (HQs) representam uma forma de mídia única, como definido por Antônio Luiz Cagnin (2014). Elas se caracterizam por serem um sistema narrativo que combina dois elementos essenciais: a imagem, por meio dos desenhos, e a linguagem escrita, ambos trabalhando em conjunto para criar uma narrativa envolvente. Essas HQs são uma manifestação fundamental da arte sequencial, um conceito delineado por Will Eisner (2010, p. 9) que descreve essa forma de expressão como "uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia".

McCloud (2005), por sua vez, destaca o modo de comunicação das HQs. Conforme esse autor, histórias em quadrinhos representam "imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a veicular informações e/ou produzir uma resposta no espectador" (McCLOUD, 2005, p. 9). Assim sendo, os quadrinhos articulam uma combinação entre imagens e outros tipos de linguagens visuais (palavras, onomatopeias, símbolos, entre outros) com uma intencionalidade comunicativa. Cohn (2013 apud FOOHS; CORRÊA;

TOLEDO, 2021) concebe as HQs como um movimento cultural que origina da incorporação de dois artefatos socioculturais: a escrita e o desenho, com uma diversidade de combinações.

Contudo, o trabalho com o gênero textual histórias em quadrinhos em sala de aula ainda é recente. Essa mídia foi inserida no contexto escolar por volta dos anos 80 e 90, a partir dos livros didáticos que incorporaram as HQs como recursos ilustrativos dos diversos conteúdos (MENDONÇA; CARVALHO, 2019). Todavia, notou-se que sua identidade divertida e reflexiva contribuia significativamente para o processo de ensino-aprendizagem. Dessa maneira, aos poucos, esse gênero textual foi se incorporando às atividades da sala de aula, que passaram a abrangê-lo como possibilidade de trabalhar outros conhecimentos. (MONFARDINI; GRAZINOLI; FERREIRA, 2012; FERREIRA, 2015).

Portanto, na Educação, documentos oficiais como a Lei de Diretrizes e Bases - LDB (BRASIL(e), 1996), os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (BRASIL(f), 1998), as Diretrizes Curriculares Nacionais - DCNs (BRASIL(g), 2013) e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL(d), 2017) passaram a reconhecer e recomendar o uso das histórias em quadrinhos. Os PCNs de Língua Portuguesa, veem a necessidade de uma leitura crítica das tirinhas e de charges como gênero textual a ser estudado (BRASIL(h), 1998).

No que refere-se a BNCC, diante desse panorama de incentivo ao uso das HQs nas práticas educativas, é expressado no campo artístico-literário, da Língua Portuguesa, como área de atuação relativo à

> [...] participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas. Alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/ cartum, dentre outros (BRASIL(d), 2017, p. 96).

Além disso, desde 2006, o Programa Nacional Biblioteca da Escola - PNBE (BRASIL(i), 2009) incluiu as HQs em sua lista, junto com outros materiais que são adquiridos e distribuídos nas escolas da rede pública de ensino. Esses estímulos, a partir de políticas públicas e currículos, ocorrem principalmente porque as histórias em quadrinhos são consideradas uma linguagem midiática que apresentam uma variedade de conhecimentos e enredos contemporâneos.

Nessa conjuntura, a utilização de histórias em quadrinhos como um gênero textual potencializador de saberes vem sendo cada vez mais explorado por professores em sala de aula (MENDONÇA; CARVALHO, 2019). Livros de diferentes áreas passaram a utilizar as HQs, assim como outras linguagens, com a função de auxiliar na contextualização de seus

conteúdos. Como pontua Lopes (2012, p. 60), “os quadrinhos tornaram-se, então, um componente tanto para tornar as aulas diferenciadas como para incitar discussões e agregar conhecimentos”. Neste momento, o trabalho pedagógico torna-se ainda mais preciso, pois contribui para a formação de alunos críticos e reflexivos, além de enriquecer o repertório linguístico, artístico, cultural e digital, evidenciado por Tavares (2013, p. 78),

> [...] é com o reconhecimento e a exploração dos diversos textos que as crianças percebem as diferenças e/ou semelhanças entre eles, o que as leva a observar também que a linguagem pode ser usada de forma diferenciada nos variados gêneros. Isso implica em supor que, conhecendo as diferenças da linguagem que se utiliza nos textos escritos, as crianças passam a usar, sem problema algum, termos e expressões diferenciadas de acordo com o texto que está sendo produzido e com o suporte de textos que está sendo utilizado.

Neste ponto, é importante esclarecer que, mesmo que o professor esteja focado em trabalhar com um único gênero textual, é provável que ele deseje que seus alunos obtenham conhecimentos abrangentes. No contexto do uso de HQs, observamos isso como sendo um recurso tecnológico que pode promover experiências incríveis na sala de aula, o que é justificado pela “correspondência entre vários signos, como, por exemplo, as interjeições, onomatopeias e metáforas visuais, recursos que proporcionam vivacidade às tramas das histórias” (SILVÉRIO, 2012, p. 53).

Nesse sentido, é possível afirmar que as HQs são consideradas linguagens midiáticas e que cooperam para o aprendizado dos alunos, uma vez que oferecem uma abordagem lúdica e envolvente. Tal afirmação ancora-se no que Braga Junior (2012, p. 16) defende sobre HQs: “produções midiáticas vinculadas ao mundo do entretenimento e da expressão artística. São publicações impressas ou digitalizadas, que narram, através de uma sequência de imagens desenhadas, situações das mais diversas”.

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, novas perspectivas para os "recursos narrativos" utilizados na criação de quadrinhos foram estabelecidas (FOOHS; CORRÊA; TOLEDO, 2021). Os autores mencionam que adotaram recursos da hipermídia, como interatividade, animação, som, narrativa multilinear, dentre outros, ampliando as possibilidades e adicionando novos elementos ao repertório das histórias em quadrinhos.

Sem dúvida, a inclusão de recursos multimídia tem um impacto significativo na linguagem das histórias em quadrinhos, promovendo modificações em diversos aspectos. Para Ramos (2012), o uso da mídia digital abre horizontes que possibilitam até mesmo a criação de novos gêneros. Consoante Campos (2015), à medida que os meios e a cultura se reinventam, o conceito de quadrinhos também se transforma. À vista disso, compreender verdadeiramente

os quadrinhos digitais requer repensar a maneira como eles são criados e lidos, buscando uma abordagem que seja favorável às possibilidades emergentes e que contribua para as práticas de leitura e escrita.

Isto posto, essa multimodalidade das HQs pode ser oportunizada a partir do recurso narrativo digital Scratch. Como supracitado em outro tópico, ele é um ambiente de programação visual que permite a criação de animações, jogos, histórias e outros materiais multimodais de forma intuitiva e interativa. Ao utilizá-lo para criar histórias em quadrinhos multimodais, os alunos têm a oportunidade de explorar diferentes elementos da linguagem multimodal, como cores, formas, imagens, texto e som. Além disso, a programação permite a criação de interações e animações que enriquecem ainda mais a experiência de leitura.

Desse modo, para que o uso de HQs multimodais através do Scratch seja efetivo como recurso de aprendizagem, é importante proporcionar aos alunos uma experiência orientada, que inclua a análise de exemplos de HQs animadas e a exploração dos elementos disponíveis na plataforma. Além disso, é importante que os alunos sejam estimulados a pensar criticamente sobre as histórias que estão criando e a refletir sobre as escolhas que estão fazendo em relação à linguagem multimodal.

2.4 Scratch na educação: possibilidade motivadora de aprendizagem

Scratch é uma linguagem de programação visual, em blocos, de código aberto e multimodal, desenvolvida pelo Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) para ajudar crianças e jovens a aprenderem programação de forma divertida e interativa. Caracteriza-se como multimodal (DESCARDECI, 2002), pois com o uso do Scratch, os estudantes podem criar histórias interativas, jogos e animações, utilizando blocos de programação gráficos e linguagens midiáticas (áudio, imagens) sem a necessidade de saber uma linguagem de programação tradicional.

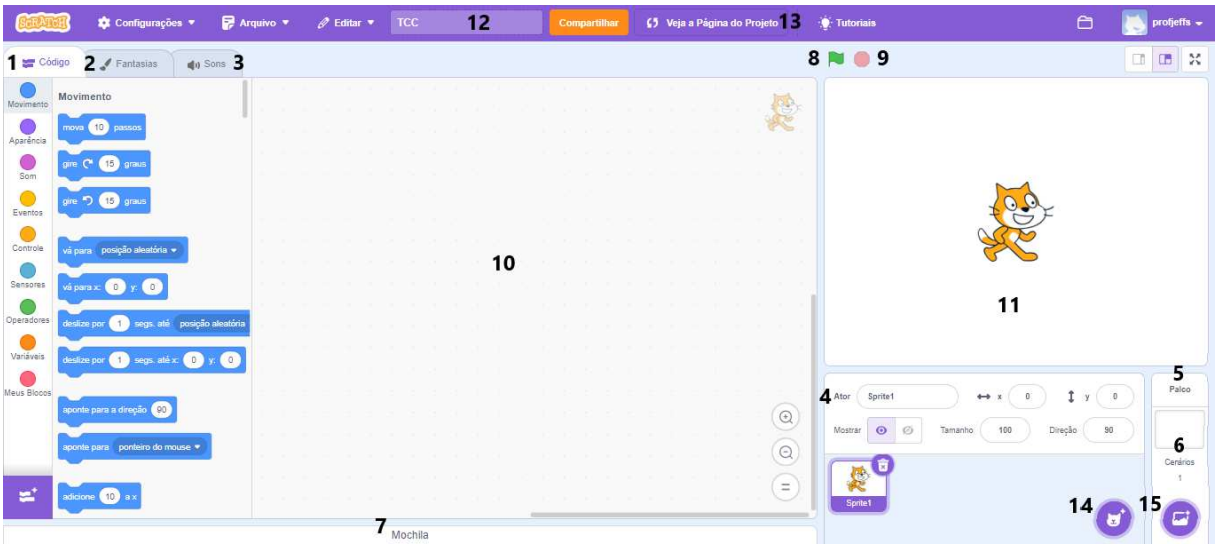
Essa ferramenta multimodal tem sido amplamente adotada como um ambiente de ensino em escolas de todo o mundo, pois oferece uma ampla gama de possibilidades educacionais. Apesar de não ser o foco deste trabalho, mas que estará presente implicitamente na prática que será realizada, o Scratch pode ser usado para desenvolver habilidades da programação por blocos, robótica, modelagem 3D, pensamento computacional e praticar conceitos das variadas áreas do conhecimento (RAMOS, 2022).

Independentemente da abordagem adotada (disciplinar, interdisciplinar ou transdisciplinar), acredito que a introdução da tecnologia, especificamente o Scratch, no

processo de ensino, tem o potencial de promover uma aprendizagem mais significativa por parte dos alunos (AUSUBEL, 2003; LEITE, 2011; PELIZZARI, 2002; PISCHETOLA, 2016). Nesse contexto, a ideia é que os alunos aprendam através da criação de mídias, neste caso, animações de histórias em quadrinhos, utilizando seus conhecimentos prévios e sendo incentivados a buscar novos conhecimentos, aprimorando gradualmente o processo de aprendizagem.

O Scratch é um software que permite criar materiais personalizados usando blocos lógicos, som e imagens. Portanto, para utilizá-lo é necessário entender as diferentes partes e peças que compõem a ferramenta. A Figura 02 mostra a tela inicial do Scratch, que é onde o usuário pode começar a criar seu próprio conteúdo.

Figura 02: Tela principal do Scratch



Fonte: Elaboração Própria.

Através da Figura 02, observa-se a organização e funcionalidades do Scratch. Ao explorar o editor, alguns itens possuem nomenclaturas bem típicas e não óbvias para quem está iniciando, mas não compromete a experiência, se bem explorados. Para facilitar a leitura e compreensão do editor, listei as principais denominações e funcionalidades:

1. A **guia "Código"** contém blocos de programação organizados em nove categorias distintas, cada uma com uma cor específica.

2. A **guia "Fantasias"** permite a edição de imagens dos personagens e cenários do projeto, permitindo alterações personalizadas.

3. A **guia "Sons"** é dedicada à edição dos sons utilizados no projeto, tanto aqueles associados aos personagens quanto aos cenários.

4. O termo **"Ator"** refere-se a cada personagem ou objeto utilizado no projeto, podendo ser modificado na guia "Fantasias".

5. O **"Palco"** é a área que aciona os cenários, permitindo sua edição na área de programação.

6. **"Cenários"** são os planos de fundo utilizados no projeto. Quando a edição de cenários está ativa, a guia "Fantasias" é renomeada para "Cenários".

7. A **"Mochila"** é a área do editor que abriga as três guias mencionadas, além do espaço de programação.

8. O **"Botão Ir"** inicia a execução do projeto na Área de visualização, permitindo testar se tudo está de acordo com o planejado.

9. O **"Botão Pare"** interrompe a execução do projeto na Área de visualização.

10. A **"Área de programação"** é o espaço onde é possível adicionar, visualizar e editar os blocos de programação utilizados para cada personagem ou cenário.

11. A **"Área de visualização"** funciona como uma mini tela, permitindo visualizar e testar a execução do projeto.

12. O **"Nome do projeto"** é o campo onde inserimos o nome do nosso projeto. Por padrão, ele é denominado "Untitled".

13. O **"Botão Veja a Página do Projeto"** alterna entre o modo de edição do projeto e o modo de compartilhamento, mostrando como o projeto será visualizado por outros usuários na plataforma.

14. O **"Botão Selecione um ator"** exibe as opções disponíveis para escolher, criar ou adicionar personagens ao projeto.

15. O **"Botão Selecionar Cenário"** exibe as opções disponíveis para escolher, criar ou adicionar cenários ao projeto.

Dentre as possibilidades oferecidas pelo Scratch, destaca-se o seu potencial como uma ferramenta motivadora para os estudantes, uma vez que lhes permite criar projetos pessoais e

significativos. Nesse sentido, o educador pode optar por integrar o Scratch no processo de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, estabelecendo uma conexão próxima com o universo dos alunos, com o objetivo de despertar o interesse deles por esse processo (RAMOS, 2022). Isso se torna possível, pois os alunos têm a oportunidade de criar jogos que realmente apreciam, contar histórias que eles próprios elaboraram, ou produzir animações que expressam suas ideias e conceitos de maneira criativa.

Além disso, acreditamos que, quando conduzido adequadamente, o trabalho com o Scratch pode não apenas promover aprendizagens, mas também fomentar uma consciência crítica dos alunos em relação à sua interação com a tecnologia. Isso pode despertar neles a percepção de que são mais do que simples consumidores de produtos tecnológicos (MOREIRA, 2000). Os alunos podem compreender que têm a capacidade de criar e de se expressar de maneira autônoma (FREIRE, 1996), apropriando-se de forma consciente dos recursos tecnológicos, compreendendo sua estrutura e funcionamento.

Em suma, o Scratch é uma poderosa ferramenta educacional que pode ajudar a motivar e engajar os estudantes em seu aprendizado, principalmente no que diz respeito à produção textual e animação de histórias em quadrinhos, proposta neste trabalho.

3 PROPOSTAS QUE DESTACAM E INCORPORAM TEXTOS EM PRÁTICAS COM TECNOLOGIA

Diante do nosso objetivo “Analisar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos, através da plataforma Scratch, para o aprimoramento das habilidades de leitura e escrita dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública”, conhecemos o estado da arte relacionado à produção e animação de histórias no contexto educacional com uso do Scratch.

Rocha e Hornink (2020) conduziram uma pesquisa com alunos do ensino fundamental II, usando o software Scratch para promover a produção textual alinhada às competência gerais da BNCC sobre tecnologias digitais. O estudo descreve uma sequência didática (SD) inovadora que permitiu aos alunos aplicar conhecimentos prévios, criando narrativas digitais por meio de uma análise crítica de seu contexto, usando diversas linguagens e demonstrando protagonismo em suas criações.

Silva et al. (2017) apresentam uma sequência didática que utiliza o Scratch para criar narrativas digitais no contexto do 3º ano do Ensino Fundamental. O objetivo é incentivar o raciocínio, criatividade e motivação dos alunos, demonstrando a utilidade das tecnologias digitais em diversas áreas. Os resultados destacam a eficácia do Scratch na construção de narrativas digitais, encorajando as crianças a pensar em soluções para problemas e a incorporar a leitura e escrita em suas vidas.

Fernandes et al. (2022) conduzem uma análise da produção textual gerada por alunos do 5º ano do ensino fundamental, durante uma experiência com a abordagem do "Game Criativo" em uma escola pública. Essa abordagem é inovadora e tem um impacto significativo na formação dos alunos. Os resultados demonstram um avanço na capacidade de escrita dos estudantes, aquisição de habilidades de pensamento computacional e uma ampliação de conhecimentos na criação de jogos digitais.

Silva et al. (2020) apresentam uma pesquisa documental que analisa trabalhos envolvendo a criação de Narrativas Digitais por meio do software Scratch como uma estratégia para fomentar o desenvolvimento do Pensamento Computacional (PC). Essas pesquisas abrangem estudantes desde a educação infantil até o ensino fundamental II. Evidencia-se que essa técnica não apenas promove a integração da tecnologia na educação, mas também destaca a natureza multidisciplinar do PC. Além disso, ela facilita o desenvolvimento do gênero textual narrativo, um elemento relevante no ensino da Língua Portuguesa.

Foohs et al. (2021) realizam uma revisão sistemática da literatura que aborda o uso de histórias em quadrinhos (HQs) como ferramenta de intervenção em sala de aula. Eles apresentam de maneira concisa uma proposta de intervenção pedagógica que integra o software livre Scratch. Os autores destacam os benefícios dessa abordagem, ressaltando que a alfabetização plena se beneficia quando as práticas em sala de aula incorporam HQs e promovem simultaneamente a competência digital.

Na sua monografia, Fernandes (2019) investigou as vantagens da construção de algoritmos narrativos e o uso do Scratch na interpretação de textos. Além disso, analisou como a criação de jogos digitais no Scratch beneficia a interpretação e a leitura de textos por alunos em processo de alfabetização e letramento. Ela implementou um Plano de Intervenção ao longo de seis meses. Os resultados destacam a utilidade do ambiente de programação Scratch para os alunos, pois, entre as inúmeras possibilidades criativas que a ferramenta oferece, ela promove a interpretação textual de maneira criativa e colaborativa.

Ricarte (2015) em sua dissertação explora a maneira como os alunos se apropriam da ferramenta Scratch para criar animações, investiga como eles lidam com os conceitos de multiletramentos, multimodalidade, autoria e remix que essa ferramenta oferece, bem como sua relação com o processo de aprendizagem. Os resultados da pesquisa evidenciam o alto envolvimento dos estudantes e mostram que o uso do Scratch promoveu a criação de animações multimodais, remixadas e colaborativas no ambiente escolar, resultando em uma prática de ensino transformadora.

Silva (2022) em sua monografia dedica-se a explorar o potencial educacional do Scratch, no Ensino Fundamental II. A autora compartilha uma experiência projetada para investigar de que maneira ocorre o processo de aprendizagem no contexto escolar. Através da metodologia aplicada, os objetivos foram alcançados com êxito, resultando na promoção de uma Aprendizagem Significativa, e estimulação do pensamento criativo e das habilidades de escrita.

Silva (2019) apresentou uma experiência em sua dissertação que visava explorar o uso do Scratch como uma inovação pedagógica para criar narrativas digitais relacionadas ao contexto dos alunos, com foco no desenvolvimento da criatividade. A pesquisa demonstrou que os professores podem usar o Scratch de forma interativa para ajudar os alunos a dominar essa ferramenta cultural, criar narrativas autorais e promover a criatividade literária.

Observa-se, ainda, estudo que discute o uso do Scratch como dispositivo auxiliar para a criatividade literária na autoria de histórias (Silva, 2022). Porém, não foi desenvolvido em contexto de sala de aula com alunos do Ensino Fundamental.

4 INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ENSINO FUNDAMENTAL

Este capítulo tem como premissa apresentar o contexto da pesquisa, os sujeitos envolvidos e responder às questões de pesquisa supracitadas. Também discute o planejamento, implementação, resultados e a análise decorrente dos dados coletados.

4.1 O contexto e sujeitos da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola localizada na cidade do Assú/RN[1], pertencente à rede pública estadual de Educação Básica. Dedica-se ao Ensino Fundamental (1º ao 9º Ano) no período integral. A instituição está inserida em um contexto social de pobreza, risco e vulnerabilidade social, tem sua sede nas instalações destinadas ao funcionamento dos antigos CAICs (Centro de Atenção Integral a Crianças e Adolescentes).

A estrutura física da escola constitui-se de uma quadra de esporte coberta, um refeitório e um pátio coberto, um anfiteatro, um campo de futebol, três blocos de edifícios interligados entre si por áreas descobertas, dois com segundo piso, contendo entre eles, salas divididas, corredores de circulação, banheiros e vestuários. Consta ainda Laboratório de Informática, Sala de Vídeo, Sala de Apoio ao Trabalho Pedagógico/Aluno e Biblioteca.

No que diz respeito ao Laboratório de Informática, que é o cenário das atividades da pesquisa, ele é equipado com um total de 16 computadores. Embora esse número seja considerável, enfrentamos algumas questões relacionadas a problemas técnicos em alguns desses computadores, o que ocasionalmente dificultou a conclusão das atividades com parcimônia. Vale ressaltar que, dado que as atividades foram desenvolvidas em grupo, a logística não representou um desafio significativo; contudo, as instabilidades técnicas das máquinas foram um obstáculo a ser superado.

A Intervenção Pedagógica foi realizada em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, composta por 26 alunos, com média de idade de 11 anos, selecionada por ser contexto de atuação do pesquisador como bolsista do Programa de Residência Pedagógica, e motivada tanto pela autonomia dos alunos diante das tecnologias e mídias digitais, quanto pelo avanço de aquisição da leitura e produção textual em comparação às turmas anteriores.

[1] De acordo com o IBGE (2022), o município possui uma área territorial de 1.303,442 km² e com uma população estimada de 56.502 pessoas. O município de Assú/RN está localizado na Mesorregião Mossoroense, Microrregião Vale do Assú/RN.

Todavia, será necessário aprimorar as habilidades dos alunos no que diz respeito à leitura e produção textual, alinhando-se aos objetivos estabelecidos pela BNCC para o 5º ano.

O estudo abrangeu o período de julho a outubro de 2023, com o primeiro mês destinado ao planejamento da proposta, enquanto os meses seguintes foram dedicados à execução da intervenção.

4.2 Planejamento e Coleta de Dados

Antes da realização da Intervenção Pedagógica, apresentamos a proposta para a direção da escola a fim de obtermos aprovação para a sua execução na turma selecionada. Além do pesquisador, participaram dessa etapa a professora da turma e setor pedagógico, por se tratar de um projeto integrado ao planejamento curricular.

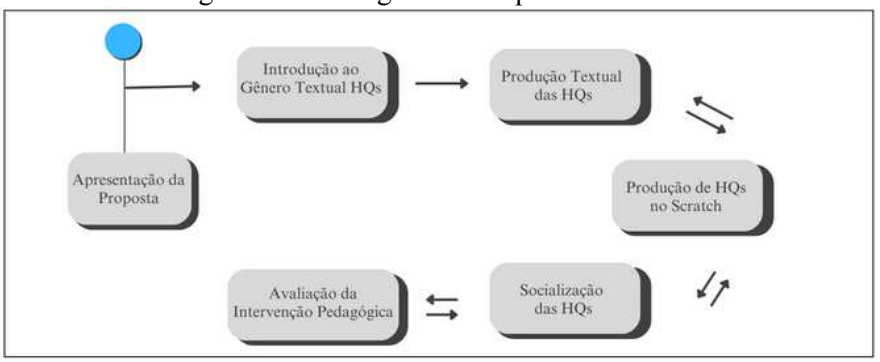
O planejamento iniciou-se no mês de julho de 2023, totalizando 27 aulas com duração de 50min cada, o qual possibilitou a construção de Histórias em Quadrinhos através do Scratch.

Em cada encontro, através da metodologia proposta, foi estabelecida uma avaliação processual, "com a finalidade de perceber nos sujeitos escolares suas motivações, fragilidades, seus avanços e, desta forma, mediar o processo de apropriação do conhecimento" (GASPAR, 2002, p.3). Isso possibilita revisitar o planejamento e adequá-lo às necessidades que se apresentavam.

Desse modo, a avaliação era seguida de indagações orais como: Vocês estão gostando da atividade? Como está o trabalho em grupo? Estão gostando de usar o Scratch? As histórias ficaram boas? Uma avaliação desse tipo possibilitou registros no diário de campo, que servirá para análise das questões de pesquisa.

De modo geral, a Intervenção Pedagógica consiste em uma sequência didática, composta por vários encontros, conforme ilustrado na Figura 03 e detalhado no Quadro 01:

Figura 03: Visão geral da Sequência Didática



Fonte: Elaboração Própria.

Tal proposta de Intervenção Pedagógica é constituída pela seguinte Sequência Didática, que também encontra-se de forma integral no Apêndice D:

Quadro 01: Sequência Didática para a Intervenção Pedagógica

SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA			
ETAPA		**OBJETIVOS**	**AULAS**
1	**Apresentação da Proposta**	Promover a apresentação da proposta educacional e estabelecer um diálogo efetivo com os alunos, professora e a equipe de gestão pedagógica, ao mesmo tempo em que realizamos um diagnóstico inicial das habilidades de leitura e escrita da turma.	2
2	**Introdução ao Gênero Textual HQs**	Explorar o gênero literário das HQs e suas características fundamentais, destacando sua relevância na produção textual e na compreensão dessa forma narrativa multimodal.	4
3	**Produção Textual das HQs**	Fomentar a criatividade e a produção textual de HQs.	5
4	**Produção de HQs no Scratch**	Estimular o raciocínio, imaginação, criatividade e motivação dos alunos introduzindo a utilização da plataforma Scratch, visando a produção textual de HQs.	10
5	**Socialização das HQs**	Fomentar o compartilhamento das HQs produzidas no Scratch.	4
6	**Avaliação da Intervenção Pedagógica**	Realizar uma avaliação abrangente da intervenção pedagógica, incluindo as percepções, aprendizados e contribuições no contexto do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, por meio da aplicação de questionários avaliativos aos alunos e condução de entrevistas com a professora.	2
		QUANTIDADE DE AULAS ESTIMADA	**27**

Fonte: Elaboração Própria.

Finalizada as etapas da Sequência Didática, analisaremos os resultados. Nesta fase, o pesquisador deverá conduzir uma análise abrangente dos resultados obtidos por meio dos

instrumentos de coleta de dados utilizados, que incluem o questionário diagnóstico inicial, o questionário avaliativo do aluno, a entrevista com a professora, o diário de campo e as produções dos alunos. O propósito principal dessa análise é avaliar se os objetivos estabelecidos na pesquisa foram alcançados.

Por fim, ao planejar uma Sequência Didática, é crucial levar em consideração diversos elementos que impactam diretamente na interação entre professor e aluno, aluno-aluno e como os conteúdos influenciam essas dinâmicas. Além disso, é fundamental compreender os papéis desempenhados pelo professor e pelo aluno, organizar os grupos de trabalho, estruturar os conteúdos, gerenciar o tempo e o espaço, selecionar recursos didáticos adequados e avaliar o processo de ensino-aprendizagem (ZABALA, 2015).

Nesse contexto, a Sequência Didática se alinha com a perspectiva de uma pedagogia bem orientada, na qual o(a) pesquisador(a)/professor(a) assume o papel de facilitador das ações e mediador do processo de aprendizagem.

4.3 Relato da Execução

Os encontros com os alunos iniciaram no dia 02/08 e encerraram em 20/09/2023, perfazendo um total de 27 aulas em 9 encontros. Devido a escola funcionar em período integral, facilitou realizar as atividades em 2 turnos seguidos. Em cada encontro utilizamos em média 4 horários de atividades, com duração de 50min cada, previamente planejados e distribuídos entre os turnos, de forma que não atrapalhasse a rotina da professora e alunos. O Quadro 02 apresenta um resumo do cronograma da Intervenção Pedagógica.

Quadro 02: Cronograma da Intervenção Pedagógica

CRONOGRAMA DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA		
ENCONTROS		**ATIVIDADE**
E1	02/08	Apresentação da Proposta para alunos, professora e gestão
E2	09/08	Introdução ao Gênero HQs
E3	16/08	Produção Textual das HQs
E4	23/08	Produção Textual das HQs
E5	25/08	Produção de HQs no Scratch
E6	30/08	Produção de HQs no Scratch
E7	06/09	Produção de HQs no Scratch

E8	13/09	Socialização das HQs
E9	20/09	Avaliação da Intervenção Pedagógica

Fonte: Elaboração Própria

No E1 o pesquisador apresenta a proposta de Intervenção Pedagógica para a gestão pedagógica, professora e alunos. Para o grupo de alunos foi realizado em momento distinto, no Laboratório de Informática, pois aproveitamos o espaço para aplicar um questionário diagnóstico inicial a fim de realizar uma avaliação quanto às suas habilidades de produção textual, familiarização com as tecnologias e mídias digitais, bem como o interesse em participar do projeto, conforme Apêndice A.

Após a aplicação do questionário diagnóstico, apresentamos a plataforma Scratch, exaltando as possibilidades e interatividade. Cientes dos objetivos da proposta, dividimos a turma em grupos para facilitar tanto as atividades no laboratório de informática devido limitações técnicas quanto ao atendimento individualizado de cada grupo quando necessário. No Quadro 03 consta a divisão dos grupos e respectivas identificações atribuídas pelo pesquisador.

Optar por nomeá-los com renomado(a)s autore(a)s da literatura brasileira é uma maneira de reconhecer e exaltar a riqueza da nossa tradição literária nacional. Essa escolha pode despertar a curiosidade dos alunos, motivando-os a investigar e se aprofundar nas obras desse(a)s autore(a)s, enriquecendo, assim, seu entendimento da cultura e da história literária do Brasil.

Quadro 03: Relação dos Grupos e Histórias em Quadrinhos

RELAÇÃO DOS GRUPOS E HQs		
GRUPO	**TÍTULO**	**RESUMO**
Ariano Suassuna	Real Sem Madrid	Uma conversa descontraída com os melhores do mundo: Neymar, CR7 e Courtois. Eles estão conversando sobre momentos que passaram durante alguns jogos.
Carolina Maria de Jesus	As Meninas e o Trabalho de Matemática	Situação que aconteceu com nosso grupo, durante um trabalho de matemática.
Conceição Evaristo	Batalha de Rima da Aldeia	Batalha de Rima da Aldeia, rimada por Xamuel e Winnit.
Djamila Ribeiro	O Campeonato da Copa do Brasil	Um jogo entre Flamengo e Internacional, num Campeonato da Copa do Brasil.

Poeta Renato Caldas	Os Espiões do Espaço	No espaço está acontecendo uma guerra. Vários Aliens estão destruindo a galáxia. Por isso os Espiões do Espaço vão à procura deles e prendem todos.
Ziraldo	South Park	História não concluída.
Maurício de Sousa	Um buraco enorme na minha rua	História não concluída.

Fonte: Elaboração Própria

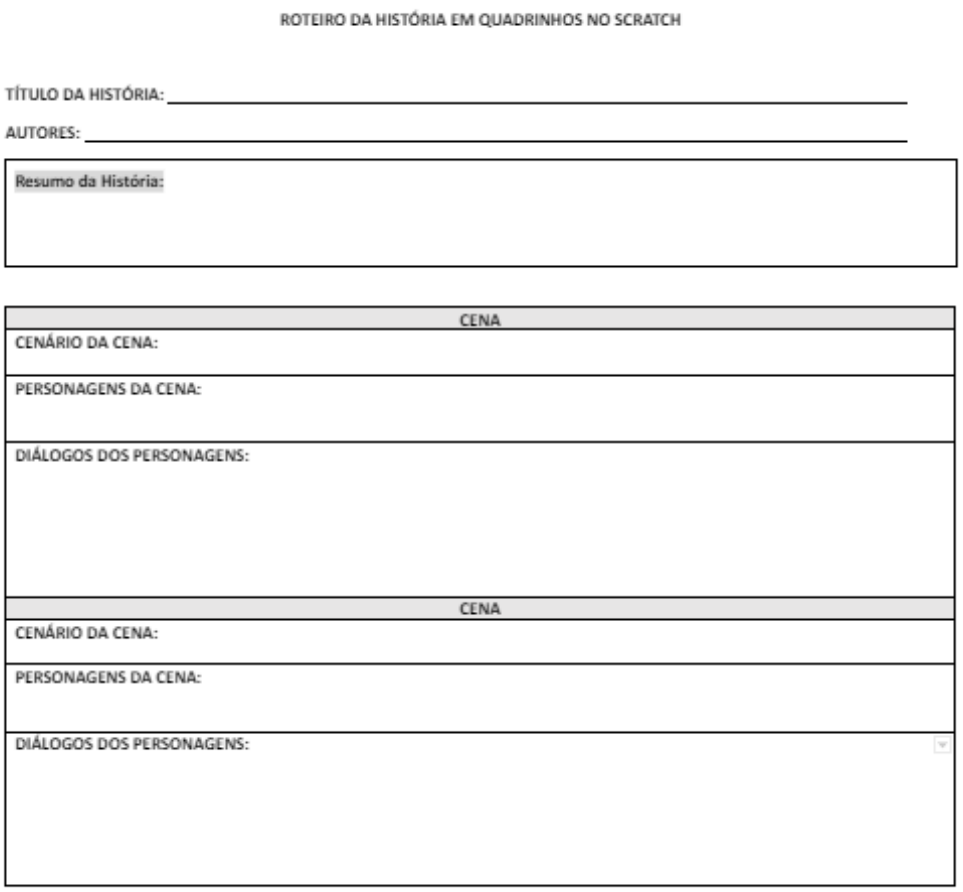
Ressaltamos ainda que ao final desse encontro, após explanação do projeto, os alunos demonstraram interesse em participar da intervenção e aprender sobre a produção de HQs com o Scratch.

O E2 foi destinado à introdução do gênero literário HQs e suas características fundamentais, como construção de personagens, cenários e diálogos. Trouxemos para a conversa, perguntas feitas no questionário diagnóstico, a fim de saber a relação dos alunos com esse gênero literário, como: Quem já teve a experiência de ler uma história em quadrinhos antes? Em que contexto vocês tiveram essa experiência? Vocês se recordam de alguma história em quadrinhos específica que já tenham lido? Aos que já estão familiarizados com HQs, o que mais lhes chamou a atenção em relação à estrutura desse formato? Para aqueles que estão vendo uma HQ pela primeira vez, quais são suas impressões iniciais?

Em seguida, viabilizamos uma leitura coletiva de HQs, para estimular a imaginação e a identificação dos elementos multimodais, como balões, metáforas visuais, onomatopéias, além dos sinais de pontuação e variação linguística. Para fixação desses conceitos, utilizamos atividades em formato de *Quiz* e promovemos um momento de revisão coletiva.

Seguindo o planejamento, iniciamos a etapa de produção textual das HQs nos encontros E3 e E4. No E3, cada grupo definiu a temática a ser trabalhada. Definidos os temas, construíram o roteiro (Figura 04) para as suas HQs, contendo resumo, personagens, cenários e diálogos.

Figura 04: Roteiro de Produção da História em Quadrinhos



ROTEIRO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO SCRATCH

TÍTULO DA HISTÓRIA: _____

AUTORES: _____

Resumo da História:

CENA
CENÁRIO DA CENA:
PERSONAGENS DA CENA:
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS:
CENA
CENÁRIO DA CENA:
PERSONAGENS DA CENA:
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS:

Fonte: Elaboração Própria.

No E4, os grupos finalizaram suas HQs. Para promover uma compreensão mútua das produções, realizamos uma leitura coletiva das histórias, permitindo que todos os participantes conhecessem o trabalho uns dos outros. Posteriormente, solicitamos que cada grupo digitasse suas produções em um documento no Word. Essa etapa tinha como objetivo facilitar a revisão ortográfica e a posterior criação das animações no Scratch, garantindo uma melhor compreensão do conteúdo escrito.

De forma coletiva, projetamos os roteiros das HQs de cada grupo e promovemos um momento de revisão dos textos. Essa abordagem permitiu aos alunos interagir entre si e identificar possíveis erros na escrita, além de propor soluções para corrigir esses equívocos.

Os encontros E5, E6, E7 foram destinados à construção das HQs no Scratch. Inicialmente apresentamos a plataforma Scratch e as possibilidades de criação, seguidos dos comandos e apropriação da linguagem de programação visual. Consultamos algumas animações públicas para estimular a imaginação.

Com os roteiros em mãos, os grupos dirigiram-se aos computadores e receberam orientações para acessar a plataforma Scratch. Foi solicitado a cada membro do grupo que interagisse ativamente com a plataforma, garantindo assim que todos tivessem a oportunidade de experimentar e contribuir para a produção de suas animações.

Alguns grupos usaram a estratégia de cada membro criar uma cena da história. Ao perceber isso, informamos ao restante dos grupos que se possível, seguissem a mesma dinâmica. Ao final das produções, passamos de grupo em grupo para verificar possíveis erros de digitação e corrigi-los.

Os alunos socializaram as produções finais no encontro E8. Foi um momento de muita conversa, pois cada grupo leu e explicou sua história para os colegas. Algumas animações não ficaram como desejaram, mas de forma geral representam a ideia principal que queriam passar. Destaco que os grupos "Ziraldo" e "Maurício de Sousa" não se empenharam em concluir as histórias (Quadro 03), tiveram alguns contratempos com os membros do grupo, nos últimos encontros a maioria tinha faltado, e por mais que o pesquisador estivesse auxiliando esses grupos, não foi possível concluir. Portanto, daqui em diante teremos apenas 5 produções.

No último encontro E9, foi reservado para avaliação da Intervenção Pedagógica. Os métodos utilizados foram aplicação de questionário avaliativo e entrevista com a professora. O questionário avaliativo do aluno (Apêndice B), contendo 11 questões objetivas e 1 dissertativa, foi aplicado através da ferramenta *Google Form,* no Laboratório de Informática. A entrevista com a professora (Apêndice C) foi realizada via WhatsApp.

Após concluir as atividades com os alunos, procedemos à análise dos dados coletados. Os resultados obtidos a partir do questionário diagnóstico inicial foram utilizados para avaliar o conhecimento prévio dos alunos relacionado a histórias em quadrinhos, suas habilidades de leitura e escrita, bem como seu interesse no projeto.

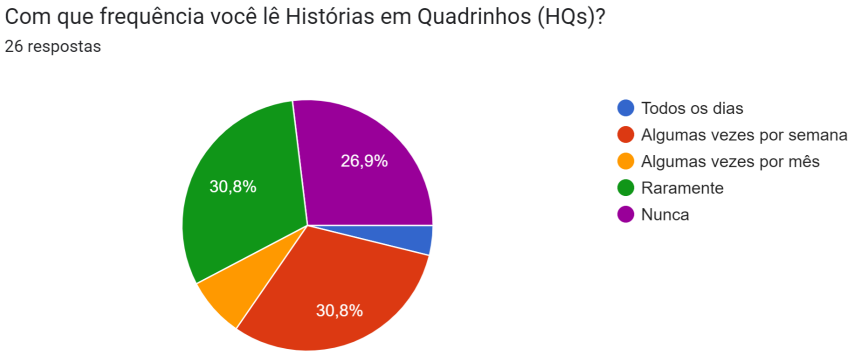
O questionário de avaliação do aluno foi empregado para verificar o nível de satisfação com a proposta de produção de histórias em quadrinhos utilizando o Scratch. Além disso, as histórias produzidas ofereceram a oportunidade de analisar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos, bem como forneceram dados valiosos sobre as características das animações e textos criados.

Os dados resultantes da observação das aulas do 5º ano foram documentados em um diário de campo, com alguns dos encontros sendo registrados através de fotografias. Por fim, a análise desses dados e a discussão dos resultados serão aludidas nas seções a seguir.

4.4 Análise e discussão dos resultados

Nos primeiros encontros da Intervenção Pedagógica, ficou evidente que já tínhamos dados valiosos em mãos. Quando mencionamos a criação de Histórias em Quadrinhos no Scratch, os alunos reagiram com curiosidade e passaram uma imagem de interesse pela atividade. Perguntado se já ouviram falar em HQs e com que frequência leem essas histórias, a maioria da turma revelou não conhecer e dificilmente ler HQs, conforme Figura 05.

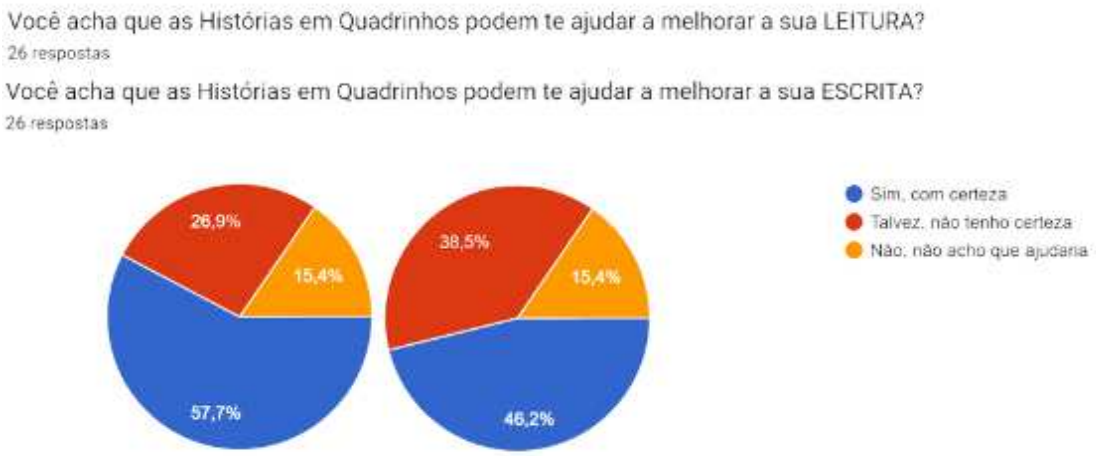
Figura 05: Pergunta 12 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma



Fonte: Elaboração Própria.

Por outro lado, embora o desconhecimento e pouco acesso a esse gênero literário, “Divertidas”, “Pelos personagens”, “Passar o tempo”, “Interessante” e as “Falas dos personagens” são alguns motivos pelos quais gostam de ler histórias. Ao mesmo tempo que boa parte dos alunos considera que as HQs podem contribuir para a melhoria da leitura e escrita (Figura 06). Esse dado foi coletado antes da execução da proposta.

Figura 06: Perguntas 14 e 15 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma



Fonte: Elaboração Própria.

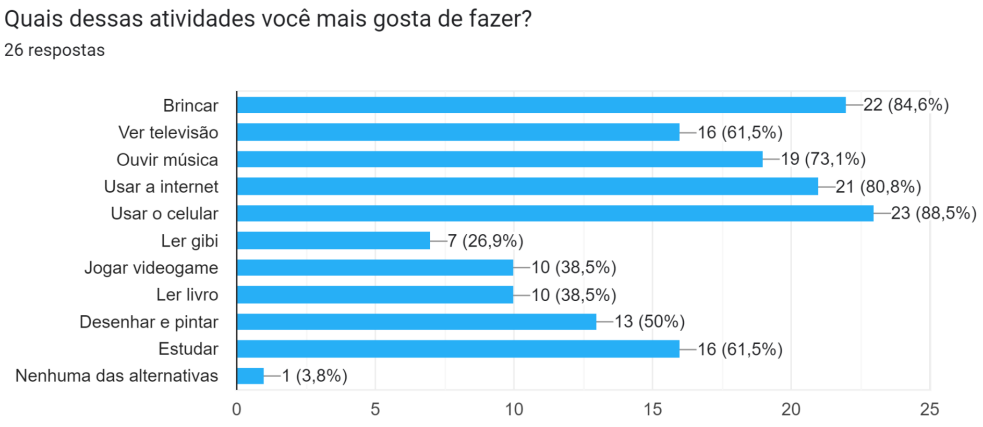
Em prol de perceber qual a percepção dos alunos quanto às suas habilidades de leitura e escrita, perguntamos se sentiam dificuldades durante a leitura e escrita. Dos 26 alunos, a maioria relatou ter dificuldades "Às vezes" e “Sim”, o que pode indicar que enfrentam desafios ocasionais na compreensão de textos e ao expressar suas ideias por escrito. Isso pode ser relevante para a produção textual, já que a compreensão de um texto é fundamental para a escrita eficaz. Além disso, essas dificuldades podem estar relacionadas à gramática, à organização das ideias ou a outros fatores que influenciam a produção textual.

Uma menor parte dos alunos, tanto para leitura quanto para escrita, respondeu "Não", indicando que não enfrenta dificuldades significativas nessas áreas. Isso é um bom sinal, pois a capacidade de leitura e escrita é fundamental para a comunicação eficaz e a produção de textos claros e coesos.

Esses dados sugerem que a maioria dos alunos enfrentam dificuldades significativas na leitura e escrita (Apêndice A). Para melhorar a leitura e escrita em uma turma como essa, pode ser útil promover a produção textual de HQs através do Scratch.

Apesar de ser conhecida por muitos, os alunos demonstraram não conhecer a plataforma Scratch (Apêndice A). Mas quando apresentamos a interface da plataforma e exploramos as possibilidades, o cenário mudou e os alunos sentiram-se interessados pela proposta. Esse entusiasmo é compreensível considerando que mais de 70% dos alunos que responderam ao questionário, tem interesse por atividades que envolvem tecnologias e mídias digitais quando perguntado quais atividades mais gostam de fazer, conforme Figura 07:

Figura 07: Pergunta 3 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma



Fonte: Elaboração Própria.

Isso nos fez perceber que as tecnologias e mídias quando utilizadas com intencionalidade pedagógica, e por fazerem parte do universo lúdico, representam uma oportunidade excepcional para conectar o aprendizado com o prazer.

Iniciar a conversa com uma introdução à plataforma Scratch e a exibição de animações compartilhadas com a turma representou uma estratégia para demonstrar que, para alcançarmos os resultados desejados, precisaríamos criar nossas próprias histórias em quadrinhos. No entanto, naquele momento, a reação de alguns alunos não foi favorável. Os resultados obtidos no questionário diagnóstico revelaram que mais de 80% dos alunos não gostam de escrever histórias ou textos. Isso é evidenciado pela soma das respostas "Sim, às vezes", "Não gosto muito" e “Não gosto de escrever”, conforme demonstrado na Figura 08:

Figura 08: Pergunta 6 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma

Fonte: Elaboração Própria.

No entanto, como aludido, a turma expressou interesse pela proposta. Para validar essa ideia, abordamos duas questões, conforme Figura 09: percepção e desejo em aprender mais sobre criar HQs no Scratch. Notavelmente, mais de 95% dos alunos estão dispostos e expressaram um forte desejo de aprender, se juntado “Sim, adoraria aprender” e “Talvez, se fosse interessante”.

Figura 09: Pergunta 20 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma

Fonte: Elaboração Própria.

O alto nível de interesse demonstrado e a atitude em relação à diversão sugerem que os alunos estão motivados a adquirir conhecimentos e habilidades na criação de histórias em quadrinhos, o que é fundamental para a produção textual, tornando-a mais criativa e envolvente. Alunos que acham a atividade divertida tendem a estar mais engajados e dispostos a aprender.

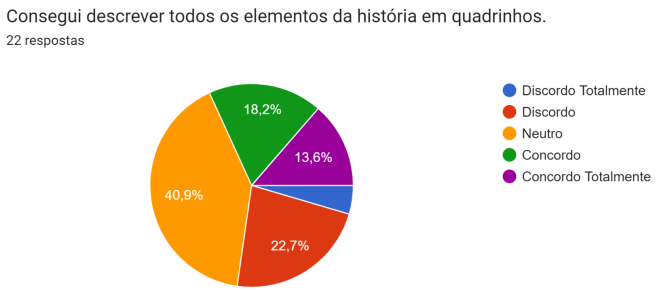
Nesse contexto, fomentamos a criatividade e a colaboração, organizando a turma em grupos, mencionados no Quadro 03, a fim de enriquecer a dinâmica de um exercício de escrita coletiva, no qual os alunos têm a oportunidade de aprender com os êxitos e desafios de seus colegas. Ainda, solicitamos que os grupos dividissem as etapas de construção do roteiro, para que todos contribuíssem para a escrita da história.

Na aplicação da Intervenção Pedagógica, foram destinados 2 encontros, sendo 4 aulas cada, para a Produção Textual das HQs pelos alunos. Ao final da escrita, o texto foi transferido para a ferramenta *Word*, em seguida passou por uma revisão coletiva.

Em linhas gerais, constatamos que a primeira versão dos textos apresentavam questões referentes à acentuação, problemas de pontuação - ausência de vírgulas e pontos finais - e reiteradamente, palavras com erros ortográficos. Ademais, os textos pecavam pela brevidade e falta de conteúdo. No entanto, vale ressaltar que essas deficiências não se manifestaram com a mesma frequência ou intensidade na segunda versão dos textos. O processo de revisão textual coletiva desempenhou um papel essencial, como detalharemos a seguir.

Consultamos os alunos sobre sua concordância com a afirmação de terem conseguido descrever todos os elementos das histórias em quadrinhos (resumo, cenários, personagens e diálogos). Conforme demonstrado na Figura 10, observamos que 13,6% concordam totalmente, 18,2% concordam, 40,9% se posicionam de forma neutra em relação a essa afirmação, 22,7% discordam e 4,5% discordam totalmente. Isso nos permite afirmar que 72,7% dos alunos afirmaram ter atendido a essa questão.

Figura 10: Afirmação 3 do Questionário Avaliativo dos Alunos



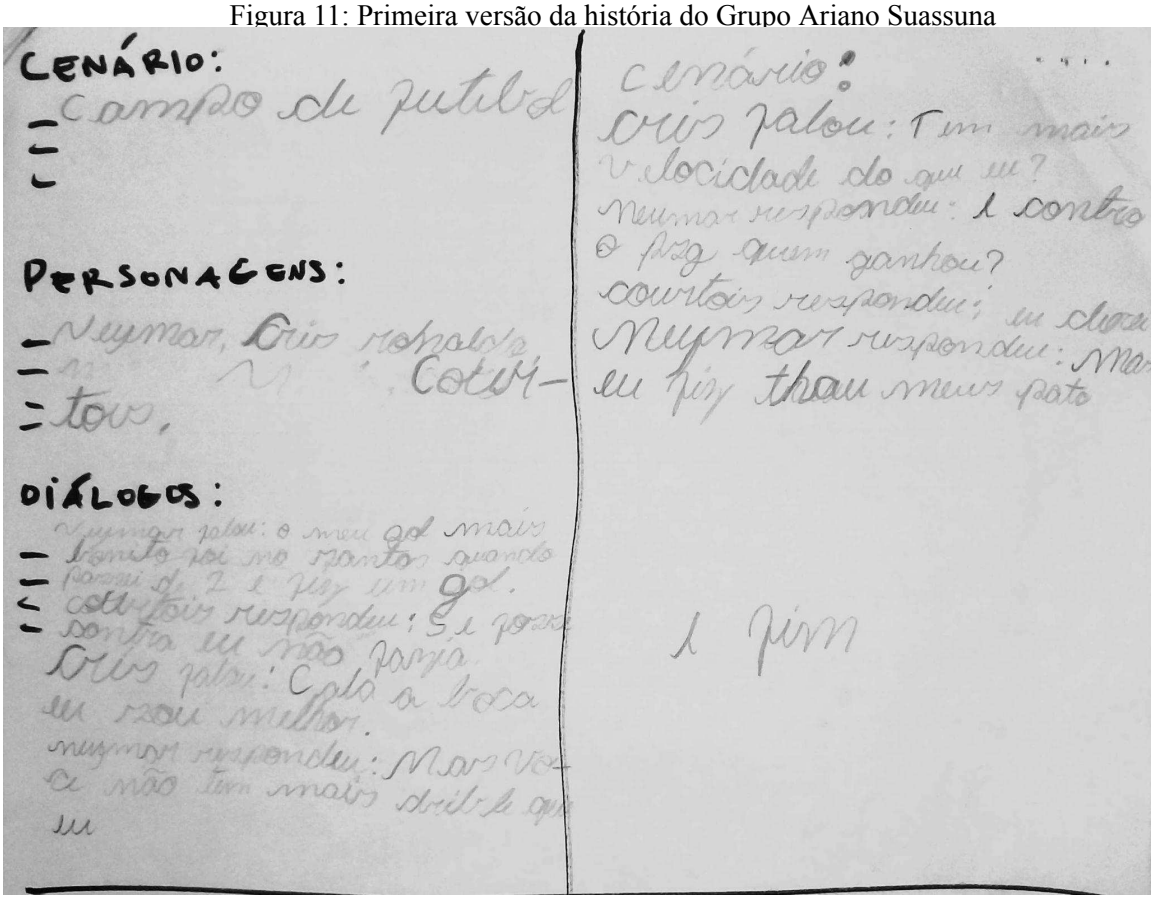
Fonte: Elaboração Própria.

Ao observarmos o desenvolvimento dos encontros destinados à produção textual, percebemos que a Intervenção Pedagógica possibilitou os alunos a (re)visitarem estratégias para a escrita apreendidas durante a disciplina de Língua Portuguesa. Umas das estratégias de escrita comentadas pelos alunos foi a estrutura de início, meio e fim. Isso ajudou a aprimorar suas habilidades de escrita e a compreensão da importância da organização de suas ideias de maneira lógica e coerente.

No encontro realizado em 23 de agosto de 2023, incentivamos ativamente os grupos a compartilharem suas produções textuais e a contribuírem para o aprimoramento das produções dos colegas. Foi uma oportunidade valiosa para percebermos que, em muitos casos, os diálogos estavam resumidos, as cenas careciam de descrição de cenários e havia uma ausência de clareza na identificação dos personagens envolvidos na cena.

Na produção do Grupo Ariano Suassuna, intitulada "Real Sem Madrid" (Figura 11), notamos a presença de pontuação - indicando diálogo entre os personagens, ao mesmo tempo que há ausência de vírgulas e pontos finais. Em alguns casos pecando na ortografia e acentuação. Na segunda cena da história, a descrição do cenário e personagens presentes na cena não foram detalhados.

Figura 11: Primeira versão da história do Grupo Ariano Suassuna



Fonte: Elaboração Própria.

Na segunda versão do texto, descrita no Quadro 04, observamos um avanço na escrita. Antes tínhamos apenas duas cenas, sugerimos que o grupo dividisse os diálogos em mais outras cenas para facilitar o entendimento. As frases encontram-se mais claras, detalhadas e com novos elementos, por exemplo, o "HAHAHA!" indicando uma onomatopeia e o travessão para falas. Alguns erros são em relação ao uso da vírgula.

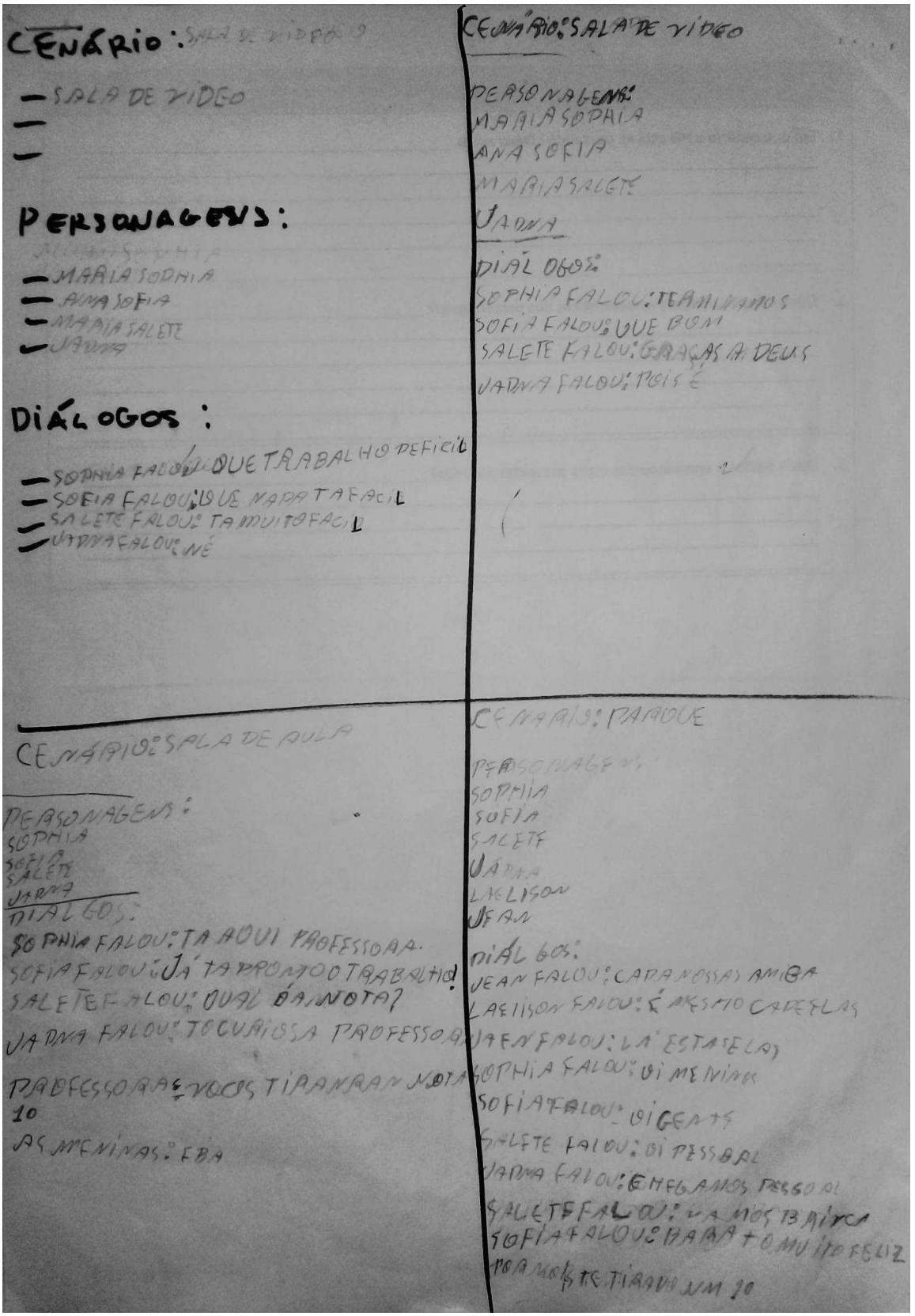
Quadro 04: Segunda versão da história do Grupo Ariano Suassuna

CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar e Courtois.
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Neymar: - O meu gol mais bonito foi no Santos, quando passei de 2 e fiz um gol massa! Courtois: - Se fosse contra mim você não fazia, Neymar! Neymar riu de Courtois: - HAHAHA!
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, CR7 e Courtois.
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: CR7 vem chegando e fala: - Cala a boca eu sou o melhor! Neymar: - Mas você não tem mais drible do que eu. CR7 riu de Neymar: - HAHAHA! CR7: - E você tem mais velocidade do que eu? Neymar: - E contra o PSG, quem ganhou? Courtois: - Eu deixei! Neymar: - Mas eu fiz! Tchau, meus patos!
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, CR7 e Courtois.
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Neymar, CR7 e Courtois deixam o campo de futebol.

Fonte: Elaboração Própria.

Na produção do Grupo Carolina Maria de Jesus, intitulada "As Meninas e o Trabalho de Matemática" (Figura 12), percebemos que o grupo conseguiu descrever os elementos da história, inserindo-os corretamente conforme a cena. Apesar de ser uma história com 5 cenas, as falas dos personagens são breves, muitas vezes monótonas. Os alunos cometeram alguns erros de gramática, mas que não comprometem o entendimento.

Figura 12: Primeira versão da história do Grupo Carolina Maria de Jesus

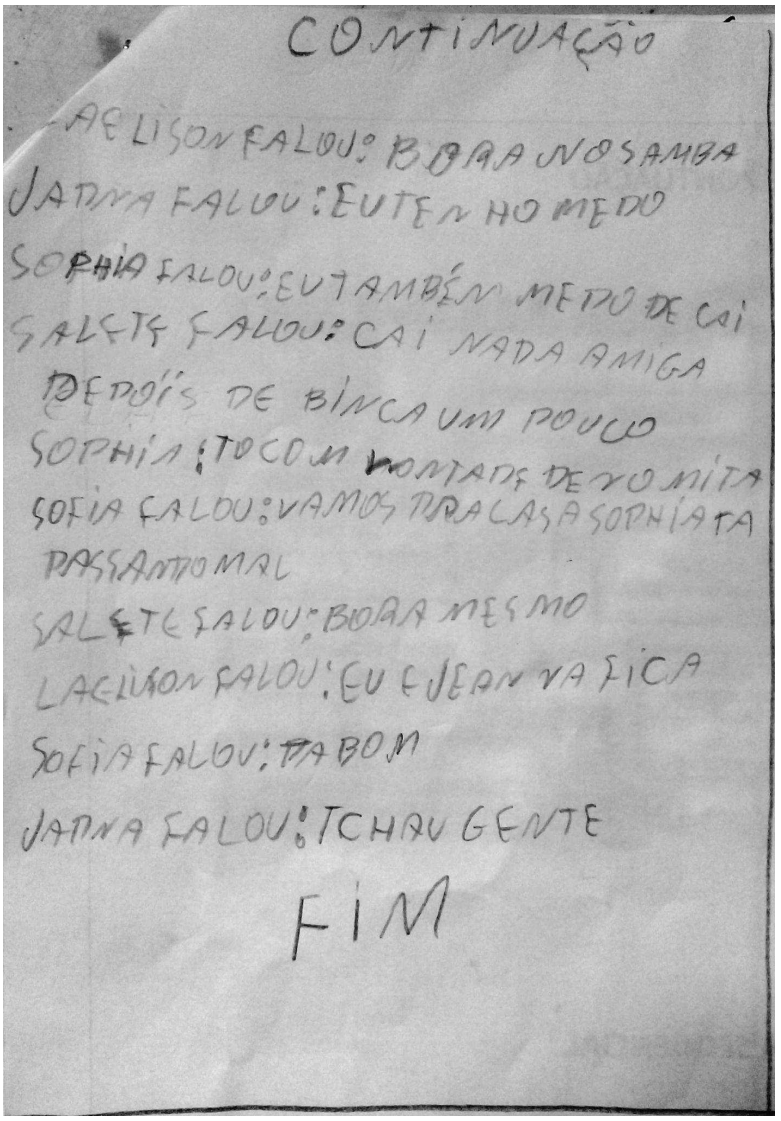


Continua

Fonte: Elaboração Própria.

Continuação

Figura 12: Primeira versão da história do Grupo Carolina Maria de Jesus



Fonte: Elaboração Própria.

Na segunda versão do texto, discorrida no Quadro 05, também observa-se uma evolução na escrita do grupo. Antes da nossa intervenção a respeito da falta de detalhes nas falas dos personagens, a história estava repleta de diálogos monótonos, então sugerimos que pensassem em um diálogo real entre as amigas, e imaginassem quais outras coisas seriam ditas para além de somente “Pois é”, “Né”, “Que bom”. Logo, a segunda versão evidencia o quanto é importante trazer exemplos reais, bem como promover uma mediação, foi importante para a ampliação da escrita.

Quadro 05: Segunda versão da história do Grupo Carolina Maria de Jesus

CENA
CENÁRIO DA CENA: Biblioteca
PERSONAGENS DA CENA: Sophia, Ana Sofia, Maria Salete e Jadna.
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Sophia: - Mulher, que trabalho de Matemática difícil é esse!? Ana Sofia: - Que nada mulher. Eu achei muuuuito fácil! Consegui até entender esses calculos aí. Maria Salete: - Pois é, eu também achei muito fácil! A gente já fez trabalhos piores. Jadna rir: - HAHAHA! Jadna: - Pronto! Acho que acabamos né? Vamos mostrar a professora agora? Sophia: - E Laelison, nós vamos colocar o nome dele? Ana Sofia: - Não sei. O que vocês acham? Maria Salete: - Bom, eu acho que não devemos colocar o nome dele. Jadna: - Pois é, também concordo. Nós chamamos ele pra vir fazer mais preferiu ficar brincando com o povo. Sophia: - Então pronto, deixa só o nosso mesmo. Se a professora perguntar por ele, falamos que não participou. Maria Salete: - Aonde será que a professora está, hein? Ana Sofia: - Boa pergunta mulher! Sophia: - Deve estar na sala de aula. Jadna: - Vamos lá então!
CENA
CENÁRIO DA CENA: Corredor da Escola
PERSONAGENS DA CENA: Sophia, Ana Sofia, Maria Salete e Jadna.
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS DA CENA: Estamos indo para a sala de aula, deixar o trabalho com a professora.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Sala de Aula
PERSONAGENS DA CENA: Sophia, Ana Sofia, Maria Salete, Jadna e a Professora.
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS DA CENA: Nós chegamos na sala e encontramos a professora. Professora: - Oi, meninas? O que querem? Jadna: - Vinhemos entregar o trabalho de Matemática, professora. Professora: - Mais já? Me dê! Jadna entrega o trabalho a professora. A professora pega o trabalho e ler. Professora: - Hummm… Parabens, está ótimo, meninas! A gente sai da sala.

Fonte: Elaboração Própria.

O próximo grupo, denominado Conceição Evaristo, surge após alguns membros de outro grupo quererem criar uma história baseada em um evento que acompanham pela internet, chamado Batalha da Aldeia[2]. A história nomeada “Batalha de Rima da Aldeia”, faz

[2] De acordo com Muck (2022), a Batalha da Aldeia (BDA) é uma influente organização cultural dedicada à promoção de eventos de rap no Brasil. Reconhecida como um notável exemplo de sucesso dentro do movimento

alusão a tal evento, e diferente dos anteriores, o grupo fez uma releitura de uma batalha específica entre 2 personagens.

No primeiro momento, o grupo perguntou se daria certo fazer a história, pois a mesma continha algumas gírias e jargões, específicas do contexto da batalha de rima. Respondemos que não tinha problema, contando que fizessem uma releitura da obra, ou seja, adaptando alguns trechos para outros que desejariam, acrescentando algo novo e original, explicamos. Como conhecem muito bem a batalha, digitaram o texto no *Word*, conforme Quadro 06.

A maior parte do texto foi escrito usando apenas a lembrança que eles tinham da batalha, posteriormente assistiram ao vídeo no YouTube para relembrar outros trechos. De início, escreveram toda a história com uma única cena, tornando o texto visualmente extenso. Sugerimos que o grupo reorganizasse em mais cenas para facilitar na compreensão do texto e também nas próximas etapas da atividade.

Quadro 06: Versão única da história do Grupo Conceição Evaristo

CENA
CENÁRIO DA CENA: Palco da Batalha da Aldeia
PERSONAGENS DA CENA: Xamuel e Winnit
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Xamuel: - Ei, alguém conseguiu entender o que esse cara tá falando? Quando ele tá versando? Só que você tá apanhando. Tá ouvindo a plateia? Pra mim ela tá vibrando! Huh, ela fala da minha base, é kamikase, a base é da Virgínia! Único round com teu trio, você contando com o ovo da galinha. Winnit: - Xamuel, cê sabe que é assim. Por isso que o William já passou base e pó. E você fica no quase. Essa é a miragem. Um sopro na sua cara é bem melhor que maquiagem. Xamuel: - Que é melhor que maquiagem? Eu acho que não. É batalha de rima. E não de agressão, Jão! Então, cê vai parar no chão, quando eu faço a parada de improvisação. Sendo que você mandou duas. Eu mando duas. Essa é a improvisação. Então, a base é da Virgínia. Se você falar da minha Maria, você vai se ver com o Zuluzão.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Palco da Batalha da Aldeia
PERSONAGENS DA CENA: Xamuel e Winnit
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Winnit: - Eu vou me ver com o Zuluzão? Não! Calma, calma, chocolate branco. Na luz do sol, sei que cê derrete. Xamuel: - Só que vc não é inteligente, faço o verso que é eficiente. Eu vou derreter na luz do sol. Você gaguejou rimando na minha frente, no round passado, meu bem, meu bem. Por isso que agora você perdeu. Você não representa o trio do Chris. Então pega o telefone e vai ligando pro Dudu.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Palco da Batalha da Aldeia

hip-hop, a BDA manteve viva a tradição das batalhas de rima, mantendo-as em destaque. Atualmente, é amplamente reconhecida como a maior competição de rimas do país. É também uma modalidade dentro do hip-hop que envolve duelos entre MCs, nos quais eles criam rimas improvisadas.

PERSONAGENS DA CENA: Xamuel e Winnit
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Winnit: - Vai ligando pro Dudu. Você liga pro Dudu. Depois da Batalha liga no facetime. E é desse jeito que a gente faz. Na moral, ver se você pode, eu sou tipo Chris, soprar sua cara e transformar em pagode. Xamuel: - Ela é tipo todo mundo quando rima, isso que eu não entendo. Faço disciplina, por isso bato e mal trato toda vez que eu faço sina. É que você não entende. Faço versos kamikazes. Então vou ligar no facetime, que o papi bateu primeiro, na metade da segunda fase.

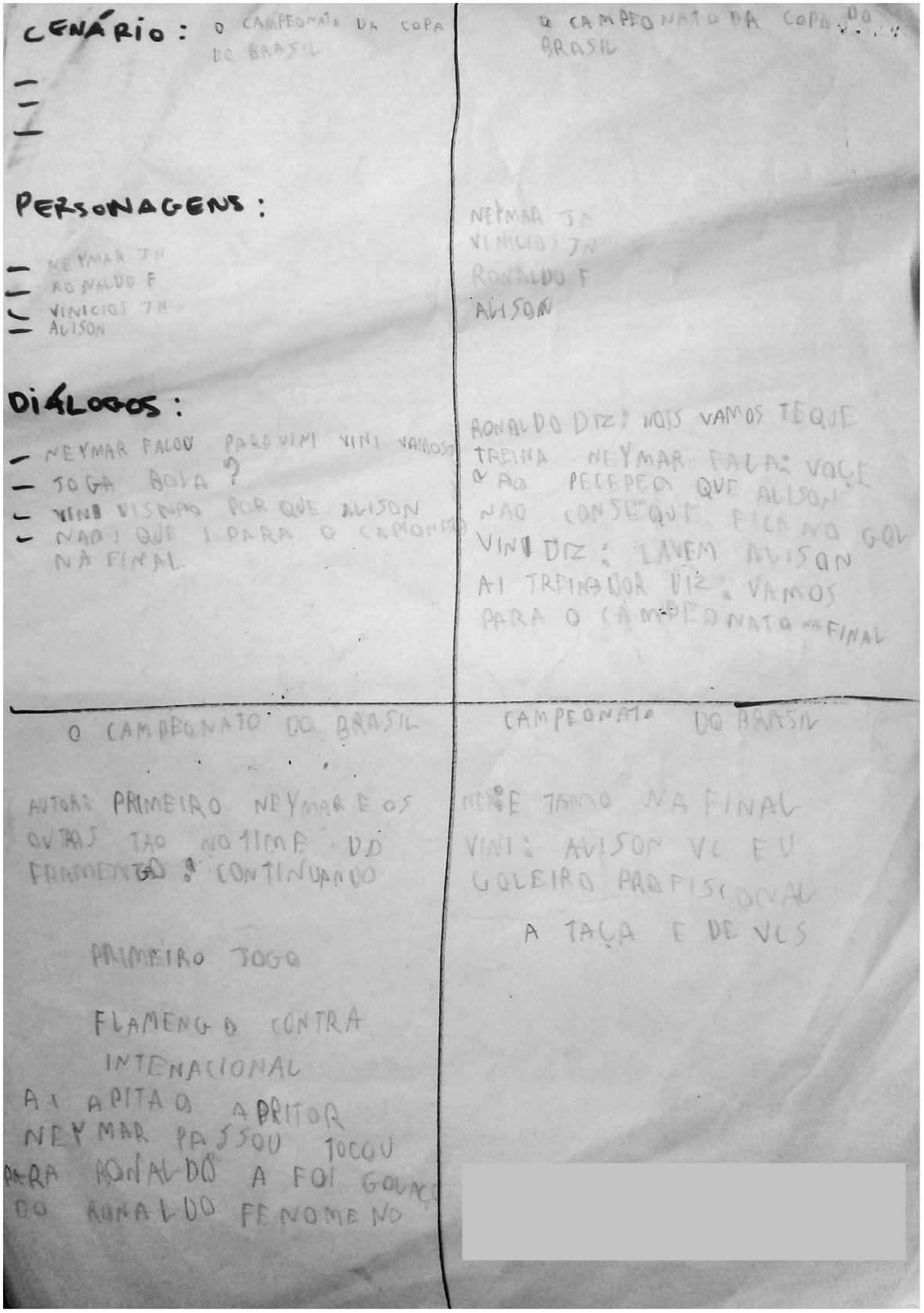
Fonte: Elaboração Própria.

No texto, nota-se a forte presença de rimas (gírias e jargões), como também palavras abreviadas, a ausência de pontuação e acentuação, que não necessariamente estejam incorretas. Se considerarmos que a linguagem varia conforme contexto, e que a produção textual em questão retrata uma forma de expressão popular entre os jovens brasileiros - o rap, a proposta do grupo está coerente. O rap usa fortemente a rima para se conectar com públicos locais, criando uma sensação de pertencimento e autenticidade linguística, enquanto frequentemente exploram questões sociais, políticas e culturais, refletindo a realidade das favelas, a desigualdade e a identidade racial.

Nesse sentido, compreendemos que os alunos aprenderam sobre a valorização da variação linguística, e que uma forma de falar e escrever de uma determinada cultura não anula as de outras culturas, pois textos desse tipo representam uma forma de expressão cultural diversificada e rica, que incorpora elementos culturais e variações linguísticas específicas do local.

Adiante, na produção do Grupo Djamila Ribeiro, denominada “O Campeonato da Copa do Brasil” (Figura 13), temos a descrição dos elementos da HQs (cenário, personagens e diálogos), porém em algumas cenas o grupo informa todos os personagens, sendo que nem todos fazem parte daquela cena. Os alunos tiveram dificuldade de escrever o texto em formato de diálogo, há a ausência da pontuação do travessão, além das vírgulas, ponto final e interrogação. Erros ortográficos e abreviações de palavras também estão presentes.

Figura 13: Primeira versão da história do Grupo Djamila Ribeiro



Fonte: Elaboração Própria.

Já na segunda versão do texto, posta no Quadro 07, o grupo demonstra uma evolução na escrita, consegue enriquecer com mais detalhes as cenas, além de usar corretamente a pontuação de interrogação nas frases. Em nossas conversas, o grupo estava com receio de usar gírias ou palavras informais, falamos que poderiam utilizar, pois condizia com o contexto da história, e que fazia parte de um movimento de variação gramatical a presença de palavras ditas "erradas".

O grupo consegue inserir mais uma cena na história, inclusive sinaliza, durante o texto, os momentos em que os personagens entram e saem da cena. Isso facilitará na execução da próxima etapa da atividade, que será no Scratch.

Quadro 07: Segunda versão da história do Grupo Djamila Ribeiro

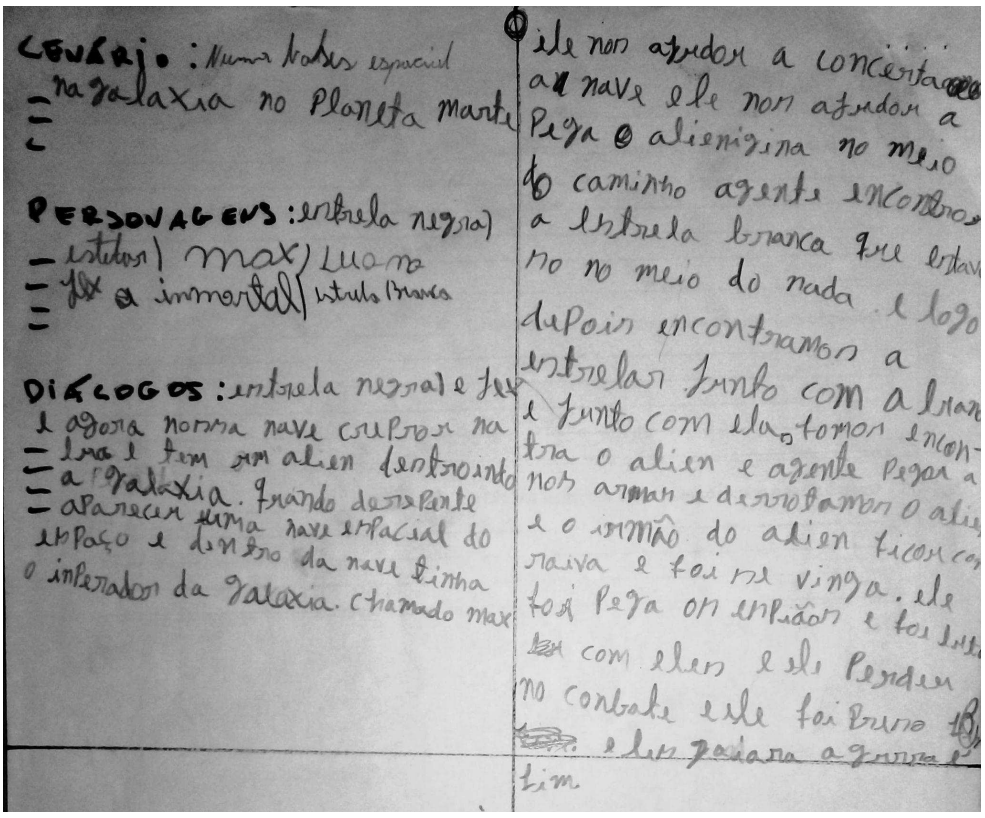
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, Vini Jr., Gabigol, Goleiro Alisson
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Neymar e Vini Jr. conversam no campo, enquanto não começa o jogo do Flamengo e Internacional. Neymar: - E aí, pessoal! Vamos jogar bola? Vini Jr.: - E aí, menino Ney! Não vai dar certo, cara. O Alisson não quer ir para o Campeonato na Final. O Gabigol aparece na conversa.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, Vini Jr., Gabigol, Goleiro Alisson
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Gabigol: - Nós vamos ter que treinar! Neymar: - Você não percebeu que o Alisson não consegue ficar no gol? O goleiro Alisson chega na conversa. Vini Jr. diz: - Lá vem o Alisson!
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, Vini Jr., Gabigol, Goleiro Alisson, Treinador
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Enquanto eles conversam, o treinador chega na roda e diz: - Vamos para o Campeonato na Final! Todos saem e vão se preparar para o grande jogo. Transição para anúncio do jogo: Flamengo x Internacional
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, Vini Jr., Gabigol
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: O árbitro apita e inicia o jogo. Neymar passou, tocou para o Gabigol…

Gabigol passa para o Vini Jr. Vini Jr. recebe a bola e faz um golaço!
CENA
CENÁRIO DA CENA: Campo de Futebol
PERSONAGENS DA CENA: Neymar, Vini Jr., Gabigol, Goleiro Alisson segurando a Taça
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Em um jogo emocionante, o Flamengo venceu o campeonato da Copa do Brasil! Todos se reúnem e comemoram. O goleiro Alisson segura a taça.

Fonte: Elaboração Própria.

Na produção do Grupo Poeta Renato Caldas, nominada “Os Espiões do Espaço” (Figura 14), no primeiro momento temos a descrição, como solicitado pelo roteiro, de apenas dois elementos da HQs, cenário e personagens. No elemento “diálogo” o grupo seguiu uma lógica diferente dos demais, demonstrando não saber o que é um diálogo e como o estrutura. Apesar do grupo apresentar uma escrita fluida e criativa, pecaram na ortografia - pontuação, acentuação e erros gramaticais.

Figura 14: Primeira versão da história do Grupo Poeta Renato Caldas



Fonte: Elaboração Própria.

Em conversa com o grupo, e também durante os momentos de revisão do texto, frisamos que a história estava empolgante, e demonstrava domínio da escrita pelo grupo. Como forma de entendimento da história, organização do texto, sobretudo para facilitar o desenvolvimento da próxima etapa, solicitamos que o grupo reestruturasse o texto, distribuído-o em mais cenas. Salientamos que não necessariamente necessitava dividir em diálogos, poderiam seguir a lógica usada na primeira versão, de escrever em formato de narração.

Ainda na segunda versão, apresentada no Quadro 08, o grupo apresenta uma evolução na escrita. Os problemas que tiveram na primeira versão, em relação à ortografia - pontuação, acentuação, maiúscula em nomes próprios, conseguiram ajustar. Essa foi uma das histórias que presenciamos os membros discutirem a melhor forma de escrever tal frase, enquanto que um aluno queria pôr, na cena 2, "*[...] Depois, foram pegar o Alien.*", outra aluna sugeriu inserir uma nova palavra para complementar a frase, resultando em "*[...] Depois, foram juntos pegar o Alien*". Essas nuances de escrita coletiva enriquecem a aprendizagem dos alunos, pois constantemente há uma troca de ideias.

Quadro 08: Segunda versão da história do Grupo Poeta Renato Caldas

CENA
CENÁRIO DA CENA: Galáxia - Planeta Marte
PERSONAGENS DA CENA: Estrela Negra, Jex
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: A Estrela Negra e o Jex estavam explorando o espaço em sua nave espacial, quando de repente a nave quebrou. A Estrela Negra então fala: Estrela Negra: - E agora, Jex, nossa nave quebrou na lua! Jex: - Não acredito nisso! E parece que tem um Alien destruindo a galáxia! Enquanto a Estrela Negra e Jex pensavam no que fazer, após a nave espacial ter quebrado… de repente aparece outra nave espacial no espaço, e nela estava o imperador da galáxia, chamado Max.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Galáxia - Planeta Marte
PERSONAGENS DA CENA: Estrela Negra, Jex, Max (Imperador da Galáxia)
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: O Max em sua nave espacial fala: Max: - Olá! Sou Max, o imperador da galáxia! Quem são vocês? Estrela Negra: - Oi, Max! Eu sou a Estrela Negra. E esse é meu amigo, o Jex. Jex: - Soubemos que aqui tem um Alien destruindo a galáxia. Nossa nave quebrou! Max: - Sim, também estou querendo pegar esse Alien que está destruindo nossa galáxia! Querem ajuda para consertar a nave? Estrela Negra: - Sim, queremos! O imperador da galáxia, Max, ajudou a consertar a nave. Depois, foram juntos pegar o Alien.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Galáxia - Planeta Marte

PERSONAGENS DA CENA: Estrela Negra, Jex, Max (Imperador da Galáxia), Estrela Branca
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: No meio do caminho eles encontraram a Estrela Branca e se juntaram para prender o Alien.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Galáxia - Planeta Marte
PERSONAGENS DA CENA: Estrela Negra, Jex, Max (Imperador da Galáxia), Estrela Branca, Alien
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Finalmente encontraram o destruidor da galáxia. Com suas armas e poderes, juntos derrotaram o Alien.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Galáxia - Planeta Marte
PERSONAGENS DA CENA: Estrela Negra, Jex, Max (Imperador da Galáxia), Estrela Branca, Alien, O irmão do Alien e outros Espiões
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: O irmão do Alien ficou com raiva e foi se vingar. Chamou todos os Espiões para lutar com ele. A Estrela Negra, o Jex, o imperador Max e a Estrela Branca lutaram contra os Espiões e derrotaram eles.
CENA
CENÁRIO DA CENA: Galáxia - Planeta Marte
PERSONAGENS DA CENA: Estrela Negra, Jex, Max (Imperador da Galáxia), Estrela Branca, Alien, O irmão do Alien e outros Espiões
DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS: Em seguida prenderam todos. A galáxia segue protegida!

Fonte: Elaboração Própria.

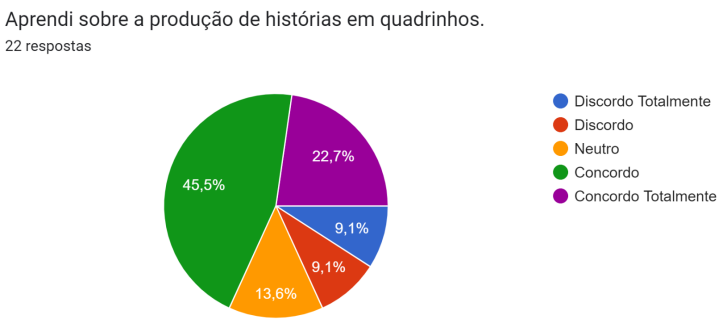
A relevância da mediação nessa etapa do projeto se torna aparente quando indagamos aos alunos se eles concordam que conseguiram efetuar as correções requeridas no texto com base nas orientações que receberam. Os dados do questionário avaliativo são positivos e indicam que 63,6% dos alunos conseguiram efetuar as mudanças necessárias na história (40,9% concordam e 22,7% concordam totalmente). Enquanto que, 9,1% expressaram neutralidade e 27,3% não concordam com a afirmação (18,2% discordo e 9,1% discordo totalmente), de acordo com a Figura 15.

Figura 15: Afirmação 4 do Questionário Avaliativo dos Alunos

Fonte: Elaboração Própria.

A fim de validar a etapa de produção textual, perguntamos aos alunos o quanto aprenderam a respeito da produção de HQs. Os resultados obtidos a partir das respostas no questionário de avaliação indicam que 68,2% dos alunos adquiriram conhecimento sobre a produção de HQs (com 45,5% concordando e 22,7% concordando totalmente). Enquanto isso, 13,6% dos alunos manifestaram neutralidade em relação à afirmação, e 18,2% expressaram discordância (com 9,1% discordando e 9,1% discordando totalmente), conforme ilustrado na Figura 16.

Figura 16: Afirmação 5 do Questionário Avaliativo dos Alunos



Fonte: Elaboração Própria.

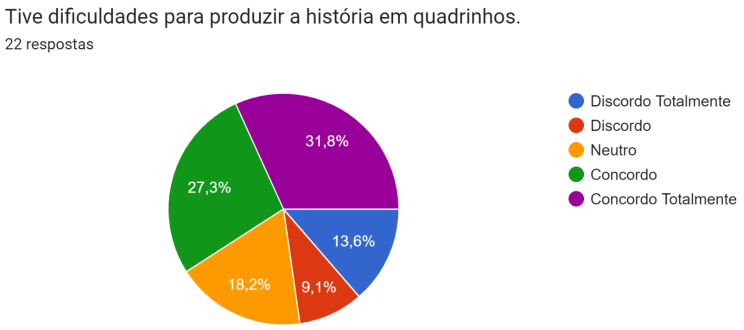
Os resultados do questionário de avaliação estão alinhados com os eventos ocorridos nesta etapa, onde a escrita ocorreu de forma colaborativa. Cada membro da equipe contribuiu escrevendo as falas de um dos personagens ou assumindo a responsabilidade por uma cena específica. Além disso, houve o cenário em que os membros compartilharam ideias com o colega encarregado da escrita, descrevendo o que gostariam que fosse incluído nas falas dos personagens.

Na etapa de revisão, os membros da equipe identificaram por conta própria palavras com erros ortográficos. Além disso, alguns alunos contribuíram com sugestões para aprimorar os textos de seus colegas. Também foi notável que outros grupos demonstraram autonomia, engajando-se ativamente na melhoria de seus próprios textos.

Devido à natureza coletiva da produção textual, onde cada membro do grupo assumia a responsabilidade por uma cena ou a fala de um personagem, houve ocasiões em que a narrativa tomou direções que não estavam alinhadas com o início da história. Nesses momentos, realizamos discussões com os alunos sobre essa questão, destacando a importância da leitura atenta do texto para garantir que a narrativa mantivesse coerência com a ideia inicial.

Diante disso, embora a produção textual não seja uma atividade simples e que todos gostem de fazer, como expressado na Figura 08, notamos que 59,1% dos alunos relataram não enfrentar dificuldades na elaboração do texto (sendo 27,3% em concordância e 31,8% concordando totalmente). Além disso, os dados revelam que 18,2% mantiveram uma posição neutra, enquanto 22,7% discordaram da afirmação (com 9,1% discordando e 13,6% discordando totalmente), como apresentado na Figura 17.

Figura 17: Afirmação 2 do Questionário Avaliativo dos Alunos



Fonte: Elaboração Própria.

Além dos avanços na elaboração dos roteiros de cada elemento que integra as histórias em quadrinhos, é possível observar melhorias na organização das ideias e na conformidade com as regras da norma culta. Essas melhorias abrangem aspectos como pontuação, ortografia e acentuação, especialmente quando comparamos as versões iniciais e finais dos textos. A única exceção a esse padrão são as histórias que propositadamente utilizam estruturas

gramaticais não convencionais para criar um estilo singular e facilmente identificável, como é o caso do texto rimado presente no Quadro 06.

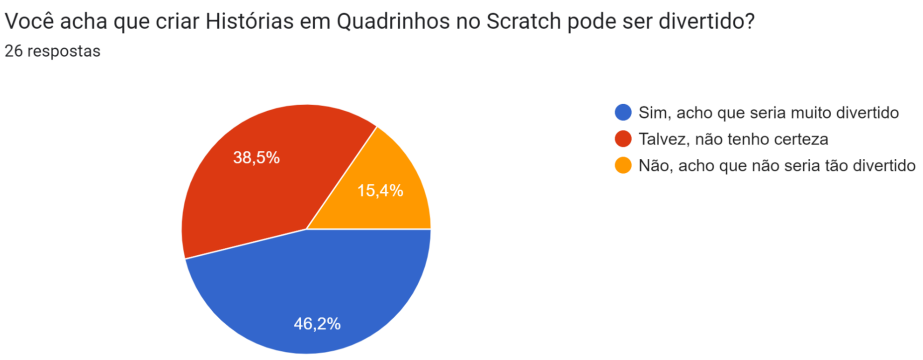
Finalizada a etapa de Produção Textual das HQs, detalhada anteriormente, foram destinados 3 encontros, sendo 4 aulas cada, para a Produção das HQs no Scratch pelos alunos, com auxílio do pesquisador e da professora.

O objetivo principal deste estudo não reside na avaliação da qualidade das histórias em quadrinhos produzidas no Scratch. Em vez disso, nosso foco está na análise do impacto da proposta no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos. Entretanto, é relevante que façamos algumas considerações sobre as criações resultantes, uma vez que elas representam um dos produtos finais da Intervenção Pedagógica.

A análise das HQs no Scratch foi fundamentada nos dados obtidos por meio da observação dos encontros, da análise do questionário de diagnóstico inicial da turma, da entrevista com a professora, da socialização dos textos, das respostas fornecidas nos questionários de avaliação dos alunos e da avaliação intrínseca das próprias HQs. Como já mencionado anteriormente, foram elaboradas cinco HQs, uma por grupo, conforme detalhado no Quadro 03.

Inicialmente, boa parte da turma demonstrou interesse em aprender sobre a criação de HQs no Scratch, conforme Figura 09. Atrelado a isso, perguntamos se concordavam que tal atividade poderia ser divertida, 46,2% confirmaram que sim, já 38,5% respondeu que talvez. Enquanto que 15,4% disse que não achava que seria tão divertido. Se considerarmos que os alunos que responderam “Talvez, não tenho certeza” estão abertos a vivenciar essa prática, então 84,7% dos alunos concordam que essa proposta pode tornar a produção textual uma atividade prazerosa e divertida, de acordo com a Figura 18.

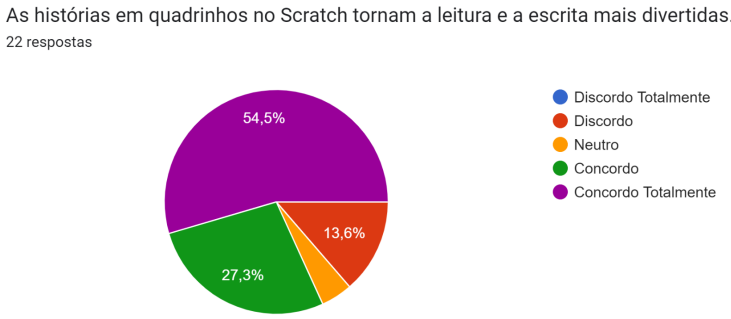
Figura 18: Pergunta 19 do Questionário Diagnóstico Inicial da Turma



Fonte: Elaboração Própria.

Após a intervenção, voltamos com essa mesma pergunta no questionário avaliativo dos alunos. Solicitamos que os alunos respondessem sobre a afirmação de que as histórias em quadrinhos no Scratch tornaram a leitura e a escrita mais divertidas. Com base nos dados apresentados na Figura 19, observa-se que 81,8% dos alunos concordam com tal afirmação (sendo 54,5% concordam totalmente e 27,3% concordam). Ao passo que 4,5% permanece neutro (equivalente a 1 aluno) e 13,6% discordam (correspondente a 3 alunos).

Figura 19: Afirmação 6 do Questionário Avaliativo dos Alunos



Fonte: Elaboração Própria.

Além de divertimento, essa atividade proporcionou autonomia aos alunos. Durante os encontros, observamos que eles buscavam na internet o significado de palavras (gírias, jargões) utilizadas nas histórias, ou saber como se escreve uma certa expressão. Além do *download* de imagens para serem incrementadas nas animações. O uso do computador nesse momento facilitou essa interação. Nota-se uma certa motivação devido estarem em contato com uma nova plataforma, e fazendo algo de interesse deles. A professora da turma confirma essa ideia, quando observamos sua fala.

[Pesquisador]: Você acha que a proposta, com o uso do Scratch, favoreceu a leitura e escrita dos alunos? Como você avalia isso?
[Professora]: Sim, pois a proposta apresentada era de interesse dos alunos. Eles estavam muito entusiasmados em criar suas próprias histórias usando tecnologias digitais. Acredito que esse engajamento tenha contribuído significativamente para a melhoria de suas habilidades de leitura e escrita. Além disso, o Scratch possibilitou a integração de elementos visuais e interativos nas histórias, tornando a experiência de leitura mais envolvente e dinâmica. Também percebi um aumento na colaboração entre os alunos, à medida que trabalhavam juntos na criação das histórias, o que estimulou discussões construtivas sobre a narrativa e o uso da linguagem escrita.

De fato, como podemos observar nas imagens abaixo, cada grupo demonstrou um notável exercício de imaginação e ressignificação ao criar suas histórias no Scratch. Ao iniciar pela produção da Figura 20, ficou evidente que utilizam cenários, personagens e diálogos de acordo com suas criatividades, respeitando o roteiro previamente estabelecido no Quadro 04. A narrativa se destaca por sua dinâmica, que se reflete tanto nas falas dos personagens quanto no movimento deles. Isso fica evidente quando, em determinado momento, um personagem entra em cena de acordo com o roteiro estabelecido.

Figura 20: HQs “Real Sem Madrid” no Scratch

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899224072

Em uma questão discursiva do questionário avaliativo dos alunos, perguntamos aos alunos sobre o que achavam que tinham aprendido durante a realização da produção textual e animação no Scratch. O grupo responsável por esta história manifestou sua satisfação em

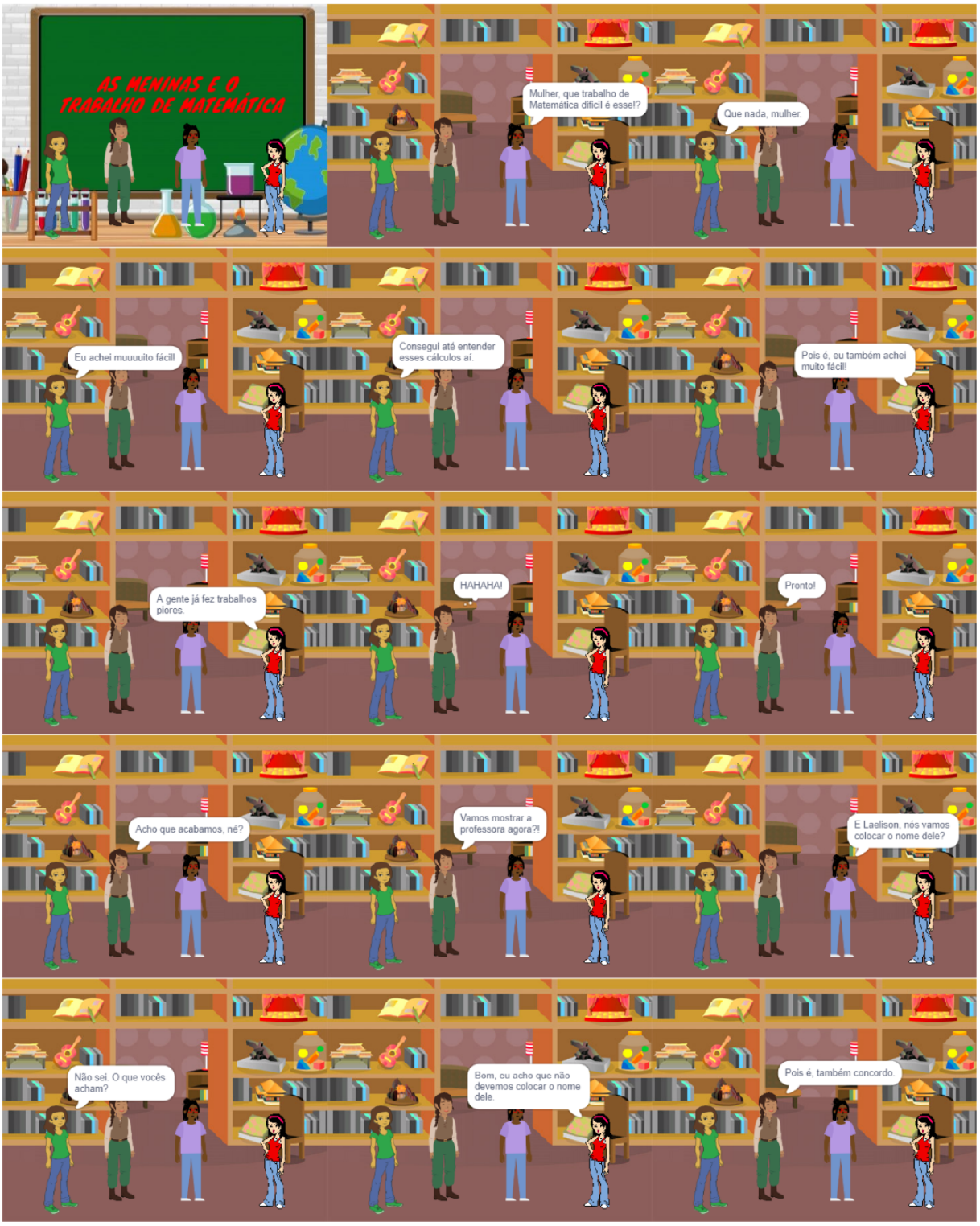
relação à experiência, destacando que esta contribuiu de maneira positiva para o desenvolvimento de suas habilidades de leitura e escrita:

[Aluna1]: Aprendi a fazer em dupla para terminar ligeiro.
[Aluno2]: Eu aprendi muito e gostei de usar o Scratch.
[Aluno3]: Me ajudou a ler e a escrever.
[Aluna4]: Aprendi coisas novas que eu não sabia até então.

Essa próxima história, apresentada na Figura 21, aparenta ser extensa, mas aconteceu que o grupo foi orientado de dividir as falas dos personagens em mais balões, pois no roteiro (Quadro 05), alguns contém falas longas que quando inseridas no Scratch, dificultaria a leitura. De modo geral, a história também apresenta dinamismo, com entrada e saída de personagens, mudança de cenário, o que a torna coerente com o roteiro.

Esta história passou por significativas transformações ao longo de sua construção no Scratch. Na primeira versão (Figura 12), é possível notar a presença de uma cena que não se encontra na segunda versão (Quadro 05). Isso ocorreu devido a uma mudança na composição do grupo, originalmente composto por 4 meninas e 2 meninos. Entretanto, com a saída dos meninos do grupo, as meninas optaram por dar um novo desfecho à narrativa.

Figura 21: HQs “As Meninas e o Trabalho de Matemática” no Scratch



Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899258147.

Continuação

Figura 21: HQs “As Meninas e o Trabalho de Matemática” no Scratch

Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899258147.

Continuação

Figura 21: HQs “As Meninas e o Trabalho de Matemática” no Scratch

Leia o QR Code para visualizar no seu aparelho celular.

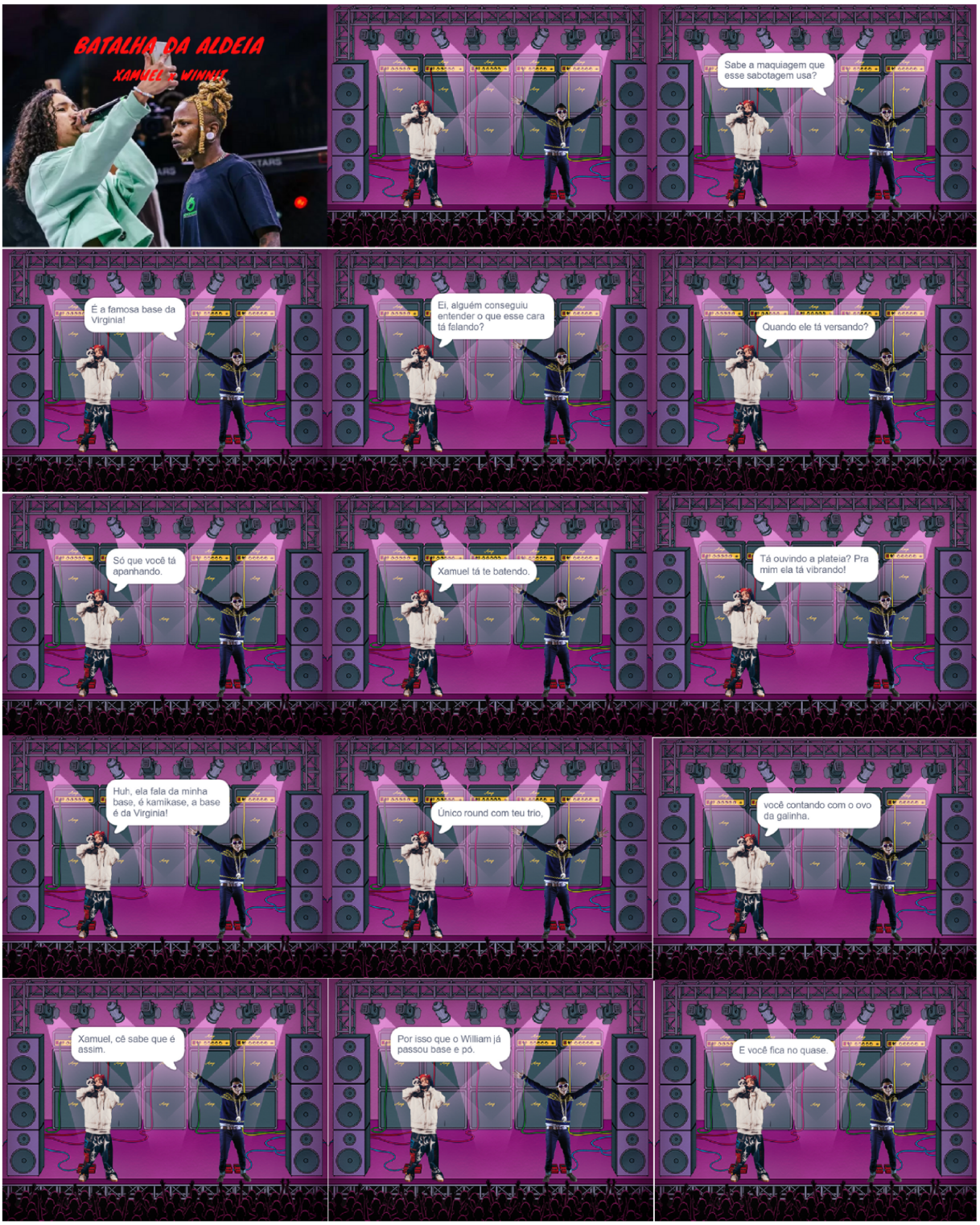
Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899258147.

Sobre a questão discursiva, o grupo expressou interesse pelo Scratch, achou divertido usá-lo, e gostaria de continuar utilizando a plataforma. A vontade de querer continuar utilizando possibilita a integração do Scratch em outras propostas de produção textual, pois os alunos estarão se divertindo ao mesmo tempo que aprendem.

[Aluna5]: Aprendi muitas coisas, gostei de animar os personagens no Scratch.
[Aluna6]: Sim, aprendi um pouco.
[Aluna7]: Aprendi a fazer em grupo.
[Aluna8]: Eu gostei da história, é super divertido usar o Scratch. Eu queria continuar.

Adiante, a história discorrida na Figura 22 trata-se de uma releitura, e apresenta aspectos semelhantes a anterior em questão de dinamismo. Ela possui vários elementos positivos que contribuem para uma experiência envolvente. O grupo explorou sua criatividade, incluiu áudio, deu movimento aos personagens, além do uso da variação linguística como um dos aspectos que fazem desta HQ uma criação cativante e memorável.

Figura 22: HQs “Batalha de Rima da Aldeia” no Scratch



Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899299735.

Continuação

Figura 22: HQs “Batalha de Rima da Aldeia” no Scratch

Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899299735.

Continuação

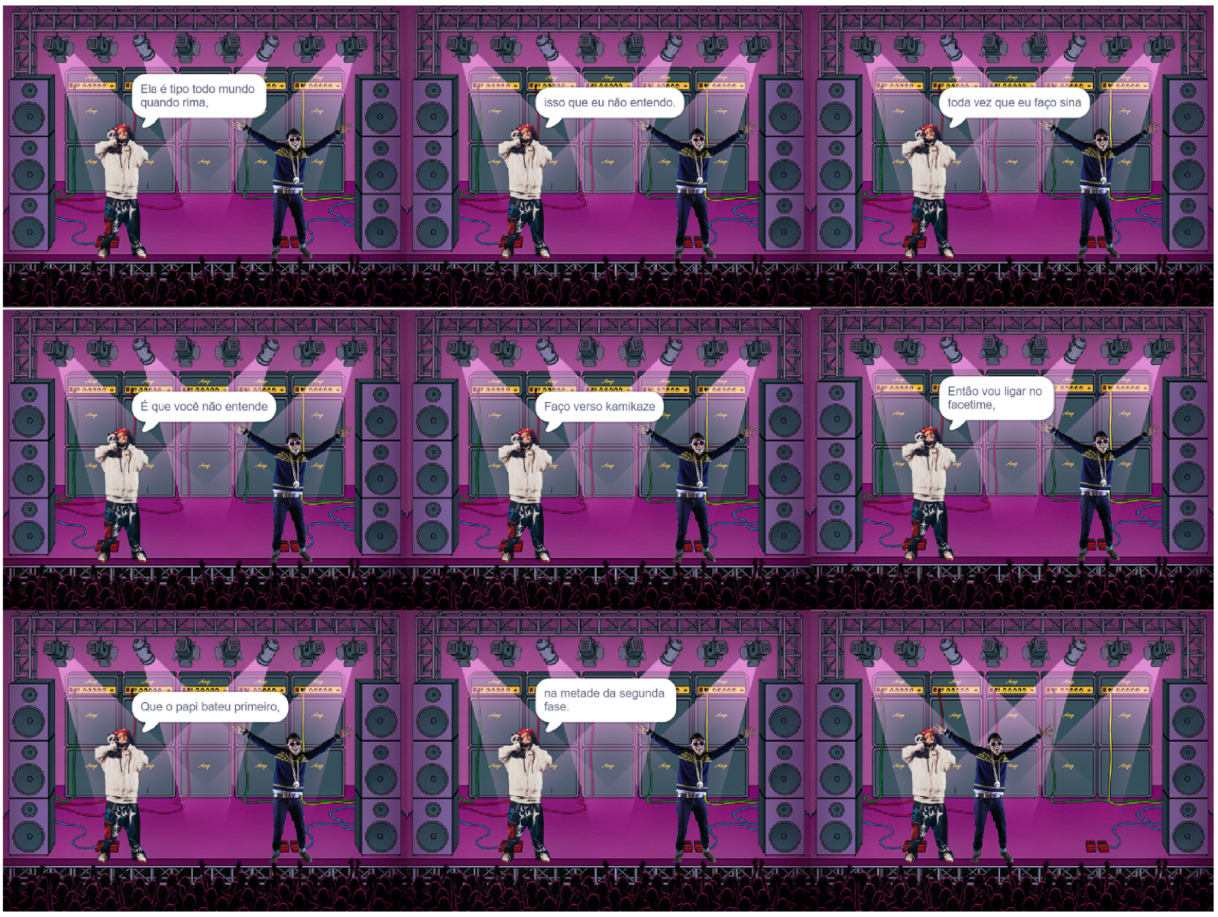
Figura 22: HQs “Batalha de Rima da Aldeia” no Scratch

Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899299735.

Continuação

Figura 22: HQs “Batalha de Rima da Aldeia” no Scratch



Leia o QR Code para visualizar no seu aparelho celular.

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/899299735.

Em relação à questão discursiva, o grupo demonstrou interesse pelo Scratch e enfatizou a contribuição da proposta para o desenvolvimento de suas habilidades de leitura e escrita. Vale ressaltar que apenas um aluno não conseguiu participar plenamente do projeto no Scratch, pois ele esteve ausente nas aulas designadas para os encontros dessa fase.

[Aluno9]: Com certeza gostaria de continuar fazendo histórias, gostei bastante.

[Aluno10]: Sim, porque é muito divertida e me ajudou muito a ler e a escrever.

[Aluna11]: Muito legal saber mais sobre animações.

[Aluno12]: Eu gostei da história, mas não participei do Scratch.

A história apresentada na Figura 23 demonstra uma rica expressão de criatividade e imaginação. Isso é essencial para a criação de uma narrativa envolvente e original, e esses elementos ajudam a prender a atenção do público. A partir de uma vivência, o grupo conseguiu transmitir parte da ideia na animação. Comparando a segunda versão(Quadro 07) com o resultado da produção, os alunos inseriram novos elementos à história, que só foi capaz de perceber após o contato com o Scratch.

A inclusão de áudio é um ponto forte, a história ganha vida de maneira mais dinâmica, o que pode cativar ainda mais os leitores. A incorporação de movimento aos personagens é uma característica importante em HQs animadas. Isso confere dinamismo à narrativa, permitindo que os personagens interajam e se movam no ambiente, tornando a história mais interativa e visualmente atraente.

Figura 23: HQs “Campeonato da Copa do Brasil” no Scratch

Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/902572273.

Continuação

Figura 23: HQs “Campeonato da Copa do Brasil” no Scratch

Leia o QR Code para visualizar no seu aparelho celular.

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/902572273.

Em conversa com a questão discursiva do questionário avaliativo dos alunos, o grupo expôs sua opinião acerca da experiência, e nota-se uma concordância com o fato da proposta ter promovido a escrita e leitura:

[Aluno13]: Eu gostei muito e aprendi a fazer as histórias em quadrinhos.
[Aluna14]: Aprendi a criar uma história em quadrinhos.
[Aluna15]: Sim, me ajudou muito a ler e a escrever.
[Aluna16]: Aprendi muitas coisas boas, aprendi a fazer história em quadrinhos.
[Aluno17]: Gostei do Scratch e queria continuar a usar.

Por fim, apresentamos na Figura 24, uma das histórias que esboça um senso de criatividade e imaginação tamanha. Observando a primeira(Figura 14) e segunda versão(Quadro 08), mais a produção final, o grupo apresentou uma evolução considerável. Os alunos responsáveis exploraram bem os elementos do Scratch, inserindo sons, movimentos e transição entre os personagens, tornando a leitura dinâmica.

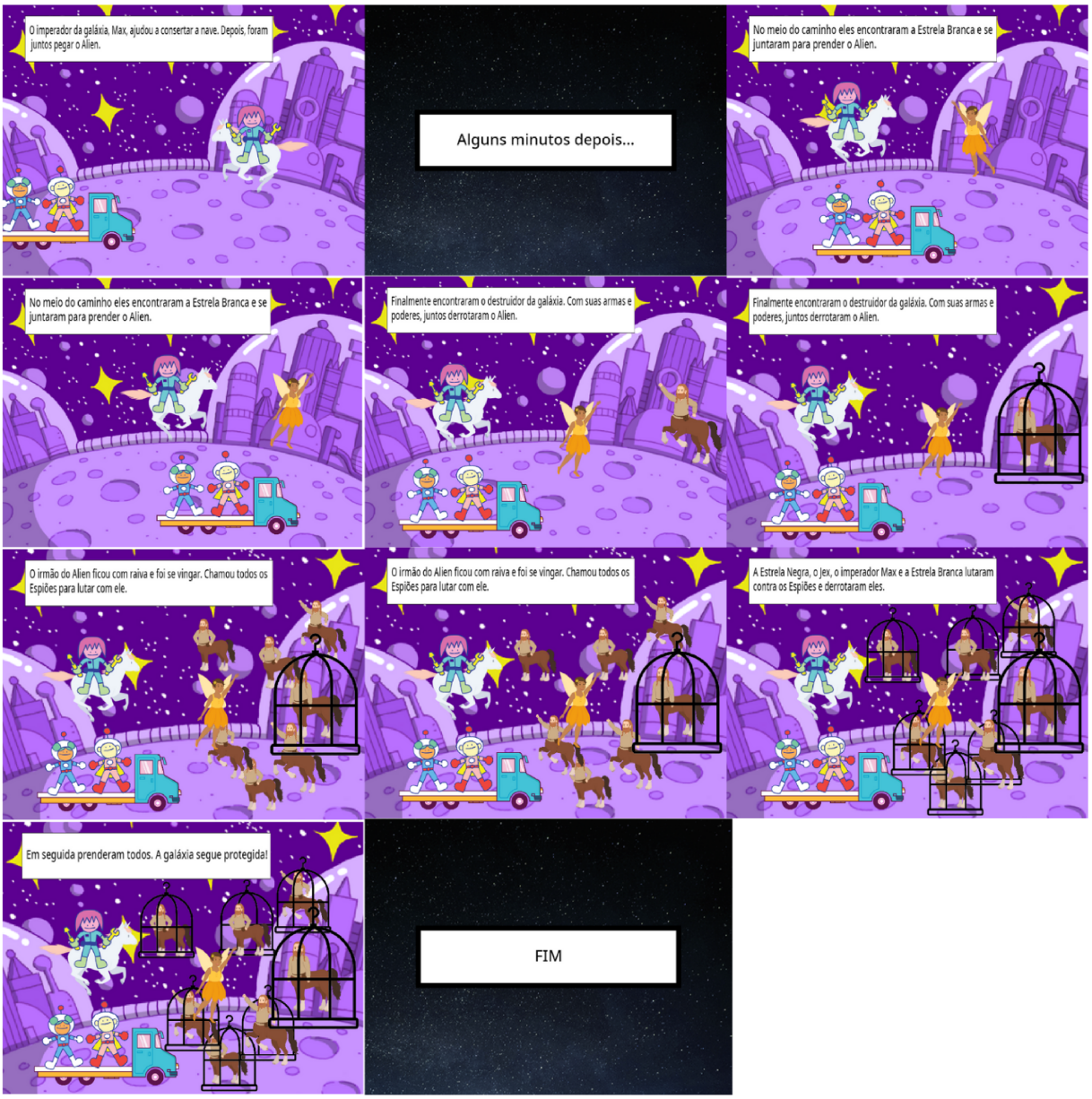
Figura 24: HQs “Os Espiões do Espaço” no Scratch

Continua

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/901858974.

Continuação

Figura 24: HQs “Os Espiões do Espaço” no Scratch



Leia o QR Code para visualizar no seu aparelho celular.

Fonte: https://scratch.mit.edu/projects/901858974.

O grupo expressou sua opinião em relação à experiência e aos aprendizados, destacando um apreço pelo Scratch e o desejo de continuar aprendendo. Esse aspecto é extremamente positivo, uma vez que, em sua natureza de plataforma interativa, os alunos constantemente interagem com comandos de leitura para dar vida às histórias.

[Aluno18]: Achei bom.
[Aluno19]: Eu aprendi como mexer no Scratch.
[Aluna20]: [Gostei de movimentar] os bonecos.
[Aluna21]: Gostei de criar a história e aprender coisas novas no Scratch.

Essas passagens das falas acerca das aprendizagens resultantes das atividades desenvolvidas durante a intervenção nos levam a compreender que o aspecto mais cativante para esses estudantes foi, sem dúvida, o envolvimento com a plataforma Scratch. Isso se torna evidente, pois suas observações se concentram nas nuances técnicas da plataforma, uma vez que eles refletem sobre o conhecimento adquirido e sua aplicação na criação das HQs animadas. Além disso, suas palavras estão em sintonia com a diversidade de conhecimentos adquiridos ao longo do processo de produção das animações, demonstrando o quanto absorveram da experiência.

Nesse sentido, a produção das HQs, com a mediação do pesquisador por meio da plataforma Scratch e a partir da leitura e escrita das histórias, abriu portas para a aquisição de novos conhecimentos tecnológicos e o desenvolvimento de novas competências literárias. Pelos relatos fornecidos anteriormente, torna-se claro que os alunos não apenas aprenderam a criar animações, mas também compreenderam a importância de um elemento fundamental, como o roteiro das histórias.

Paralelo a isso, durante a entrevista, perguntamos à professora sobre a contribuição dessa proposta a longo prazo:

[Pesquisador]: A longo prazo, a aplicação desta abordagem pode contribuir significativamente para o aprimoramento dos indicadores de desempenho relacionados à língua portuguesa?
[Professora]: Bastante. Pois vem de encontro com a proposta da escola no projeto de leitura. Além disso, a utilização de ferramentas digitais, como a utilizada no projeto[Scratch], pode aprimorar a aprendizagem ao permitir que os alunos explorem a linguagem escrita de forma mais dinâmica e interativa. Isso pode levar a um aumento no interesse e engajamento pela leitura e escrita, o que, por sua vez, pode resultar em melhorias nos indicadores de desempenho relacionados à língua portuguesa. Portanto, a abordagem tem potencial para trazer benefícios a longo prazo em termos de competências linguísticas e familiaridade tecnológica.

É evidente que a professora reconhece a relevância das práticas que incorporam a tecnologia para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. Essa conscientização é crucial, uma vez que espera-se que a escola, como facilitadora de experiências variadas e significativas, reconheça a importância de integrar a cultura digital no currículo escolar.

Além das aprendizagens, também conduzimos uma análise das dificuldades enfrentadas pelos alunos ao longo da Intervenção Pedagógica. Nesse contexto, notamos que as dificuldades eram mais frequentes durante as fases de leitura e produção textual, especialmente na organização do roteiro da história. No que diz respeito ao uso do Scratch, inicialmente, os alunos manifestaram apreensão, uma vez que se tratava de uma ferramenta nova que demandava uma abordagem lógica na execução dos comandos.

As experiências apresentadas enfatizam a compreensão de que a produção de histórias em quadrinhos por meio do Scratch expande os limites da aprendizagem. Nesse cenário, a sala de aula transcende suas barreiras físicas, transformando-se em um ambiente onde os alunos vivenciam uma ampla gama de interações que abarcam a leitura, escrita e interpretação. Isso os eleva de simples observadores para o epicentro da imaginação e da criatividade, desempenhando o papel de protagonistas, ultrapassando as fronteiras físicas da sala de aula.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho descreve uma Intervenção Pedagógica que implementou uma Sequência Didática para a criação de histórias em quadrinhos utilizando o Scratch. A finalidade principal desta abordagem foi contribuir no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos de uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental.

Com o propósito de orientar nosso estudo, formulamos três questões de pesquisa:

1º Questão de Pesquisa: Quais são as iniciativas que utilizam a produção de Histórias de Quadrinhos através do Scratch como meio para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita? Iniciativas que dialogam com o objeto de estudo desta pesquisa foram apresentadas no Capítulo 3 como resultado de uma pesquisa sobre o estado da arte. De modo geral, essas práticas pedagógicas variam em termos de abordagem e metodologia, desde a criação de histórias com um forte enfoque na gramática e estrutura textual até a exploração de temas interdisciplinares, promovendo uma compreensão mais ampla das conexões entre leitura, escrita, pensamento computacional e as habilidades de programação necessárias para o uso do Scratch.

2º Questão de Pesquisa: A ferramenta Scratch favorece a produção de histórias de quadrinhos (pelas crianças)? O Scratch, como plataforma de criação, proporcionou um ambiente interativo e atrativo para os alunos. A possibilidade de produzir histórias em quadrinhos animadas, com elementos visuais dinâmicos, cativou-os e aumentou o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. Esse engajamento pode ter um impacto positivo nas habilidades de leitura e escrita, ao longo prazo, conforme ressaltou a professora.

Ao combinar texto e elementos visuais, o Scratch cria uma forma multimodal de comunicação. Isso permitiu que os alunos explorassem diversas maneiras de expressar suas ideias, incentivando o desenvolvimento da literacia, que incluiu a compreensão da relação entre texto, imagem e som.

É importante ressaltar que as atividades realizadas no Scratch têm o potencial de desenvolver uma ampla gama de habilidades em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Desde a criação de atividades mais simples, como animações e histórias produzidas pelos próprios alunos, até a elaboração de jogos mais complexos, essa ferramenta proporciona um ambiente em que o aluno desempenha um papel ativo como autor, sendo responsável pelas escolhas e pelo desenvolvimento de sua própria aprendizagem. Isso ressalta

a capacidade do Scratch de promover o empoderamento dos estudantes e de engajá-los de forma significativa em sua própria educação.

3º Questão de Pesquisa: A produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita/produção de textos? A proposta pedagógica apresentada ofereceu aos sujeitos uma rica oportunidade para estimular as habilidades de leitura e escrita. Isso porque a criação de HQs envolveu a concepção de narrativas que combinam elementos visuais e textuais, fomentando a expressão criativa e a compreensão das interações entre elementos narrativos, como enredo, personagens e diálogos. Esses componentes são fundamentais nas habilidades de escrita.

Além disso, com a proposta estabelecemos uma conexão direta entre leitura e escrita. Os alunos precisaram analisar como as histórias seriam estruturadas, como definir os diálogos e como os elementos visuais poderiam contribuir para a compreensão da narrativa. Essa análise não apenas reforçou a compreensão textual, mas também promoveu a aplicação prática das habilidades de leitura na criação de textos, tema caro para a Língua Portuguesa. Compreenderemos isso a partir das versões dos textos, pois no primeiro momento tínhamos textos com poucos detalhes e a forte presença de erros gramaticais e ortográficos. Enquanto que na segunda versão há uma evolução na escrita e aprimoramento das ideias.

A produção de HQs no Scratch proporcionou um ambiente fértil para a exploração criativa das habilidades de leitura e escrita. Embora não tenhamos realizado uma avaliação precisa do desenvolvimento das habilidades de leitura, durante os momentos de socialização das histórias, os alunos demonstraram uma disposição notável para ler. Isso se destacou como uma mudança significativa em relação ao que ocorria nas aulas regulares da turma, onde a leitura não era tão interessante.

O envolvimento ativo dos alunos em uma proposta que despertou seu interesse, aliado ao caráter colaborativo da atividade em grupo, gerou um engajamento notável na turma, conforme destacado pela professora.

Em suma, considerando as análises realizadas ao longo deste estudo, surge uma recomendação crucial: não subestimar o vasto potencial de aprendizagem que as tecnologias e mídias digitais oferecem. É fundamental reconhecer que a integração da tecnologia pode representar uma oportunidade para romper com práticas de ensino fragmentadas e descontextualizadas. No entanto, o principal desafio nesse processo é adotar um uso pedagógico eficaz e deliberado das tecnologias disponíveis.

Nesse contexto, a mediação pedagógica desempenhou um papel fundamental no alcance dos resultados desejados, especialmente quando associada à flexibilidade na incorporação da tecnologia. Essa abordagem mediadora revelou-se crucial para o sucesso da intervenção e para a realização dos objetivos educacionais preestabelecidos.

É importante destacar o envolvimento ativo tanto do pesquisador quanto da professora, que orientaram, apoiaram e promoveram o desenvolvimento das competências dos alunos ao longo de todo o processo de intervenção pedagógica. Sem um planejamento cuidadoso, a disposição para ouvir os alunos, o respeito por seus interesses e a valorização do trabalho em equipe, é improvável que a intervenção tenha atingido o êxito que alcançou.

É fundamental evitar a armadilha de adotar uma abordagem tecnológica meramente tecnicista, em que a tecnologia é utilizada de forma superficial, sem intencionalidade pedagógica. Em vez disso, é necessário conceber processos pedagógicos que transformem a tecnologia em um elemento ativo e operacional no ambiente de aprendizagem. Isso implica em explorar como as tecnologias podem ser incorporadas de maneira significativa para enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos e promover o desenvolvimento de competências relevantes para o século XXI. Em suma, a recomendação principal deste estudo é abraçar o potencial da tecnologia de forma consciente e deliberada, a fim de criar ambientes de aprendizagem mais eficazes e envolventes.

6 REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. **Aquisição e Retenção de Conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. 1ª ed. Tradução de Lígia Teopisto. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem.** 7ª ed. São Paulo: HUCITEC, 1995.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação.** Campinas: Autores Associados, 2001.

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas.** Educação & Sociedade, v. 30, n. Educ. Soc., 2009 30(109), p. 1081–1102, set. 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 04/04/2022.

BRAGA JÚNIOR, A. X. **Quadrinhos independentes:** usando imagens para contar muito mais que história. História, imagem e narrativas, n. 14, abr. 2012.

BRASIL(a). Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Resultados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) 2021.** Brasília: INEP. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/ideb. Acesso em: 10 mar. 2023.

BRASIL(b). Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Resultado do Sistema de Avaliação da Educação Básica 2021.** Brasília: INEP. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/saeb/resultados. Acesso em: 10 mar. 2023.

BRASIL(c). **Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação e da Cultura/MEC. BRASIL, Brasília. 2022. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file. Acesso em: 10/12/2022.

BRASIL(d). **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 25/09/2022.

BRASIL(e). **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL(f). **Parâmetros Curriculares Nacionais:** introdução aos parâmetros curriculares nacionais do Ensino Fundamental II. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL(g). **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica.** Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.

BRASIL(h). **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Língua Portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf. Acesso em: 25/05/2023.

BRASIL(i). Resolução nº 7, de 20 de março de 2009. **Dispõe sobre o Programa Nacional Biblioteca da Escola**. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola. Acesso em: 25/05/2023.

BUCKINGHAM, D. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização.** Educação & Realidade, [S. l.], v. 35, n. 3, 2010. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13077. Acesso em: 02/03 2023.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos:** linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria:** o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

CGI.br/NIC.br, Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2020. Disponível em: https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/.

CIEB - Centro de Inovação para a Educação Brasileira; Fundação Telefônica Vivo; União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime). **Tecnologias Digitais nas escolas municipais do Brasil:** cenário e recomendações. Brasil: ., 2023. 46 p. Disponível em: https://undime.org.br/uploads/documentos/phplWgA0C_64622c469d0ff.pdf. Acesso em: 20 jun. 2023.

CORDEIRO, Sandro da Silva; SOUZA, Sandra Mara de Oliveira. **Mídia-Educação e Formação Docente:** uma proposta para a educação da infância. *In:* SOUZA, Sandra Mara de Oliveira; CORDEIRO, Sandro da Silva. (Org.). Mídia, infância e prática pedagógica. 1ed. Natal: SEDIS UFRN, 2019, v. 1, p. 17-39. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/27388. Acesso em: 25/05/2023.

CORRÊA, Guilherme dos Santos. **Histórias em quadrinhos: autoria mediada por software livre.** 2020. 37f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/220602. Acesso em: 25/08/2023.

DESCARDECI, Maria Alice Andrade de Souza. **Ler o mundo: um olhar através da semiótica social.** ETD – Educação Temática Digital, v.3, n.2, p.19-26, Campinas: Unicamp, jun. 2002. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/604. Acesso em: 25/05/2023.

DIONÍSIO, A P.; VASCONCELOS, L. J. Multimodalidade, gênero textual e leitura. In: BUZEN, C., MENDONÇA, M. (Org). **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FANTIN, Mônica. **Mídia-Educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália.** Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FANTIN, Mônica. **Os cenários culturais e as multiliteracies na escola.** Comunicação e Sociedade, [S. l.], v. 13, p. 69–85, 2008. Disponível em: https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1365. Acesso em: 13/10/2023.

FERNANDES, Kleber Tavares. **Game criativo: desenvolvendo habilidades de pensamento computacional, leitura e escrita através da criação de jogos.** 2021. 325f. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) - Centro de Ciências Exatas e da Terra, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/31918. Acesso em: 08/04/2023.

FERNANDES, Kleber Tavares; ARANHA, Eduardo Henrique da S.; LUCENA, Márcia Jacyntha N. R.; FERNANDES, Gildene Lima de S.; ARAÚJO, Wendell. **Do Texto ao Jogo:** uma Análise da Produção Textual Motivada pela Criação de Jogos Digitais em Sala de Aula. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 28. , 2022, Manaus. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 01-13. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/22332. Acesso em: 10/09/2023.

FERNANDES, Wanessa Silva. **Algoritmos Narrativos e Ferramenta Scratch no auxílio da interpretação de textos em turmas dos anos iniciais do ensino fundamental**. 2019. 105f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Departamento de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/37716. Acesso em: 10/09/2023.

FOLQUE, Maria da Assunção. **Educação Infantil, tecnologia e cultura.** Revista Pátio Educação Infantil. Porto Alegre, RS: Artmed S.A., 2011. Disponível em: http://hdl.handle.net/10174/10504. Acesso em: 25/04/2023.

FOOHS, M. M.; CORRÊA, G. S.; TOLEDO, E. E. **Histórias em quadrinhos na educação brasileira:** uma revisão sistemática de literatura. Instrumento: Rev. Est. e Pesq. em Educação, Juiz de Fora, v. 23, n. 1, p. 80-96, jan./abr. 2021. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/30228. Acesso em: 25/04/2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 50. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **A abordagem sócio-histórica como orientadora da pesquisa qualitativa**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 116, p. 20-39, jul. 2002. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0100-15742002000200002. Acesso em: 25/03/2023.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **A perspectiva sócio-histórica: uma visão humana da construção do conhecimento.** In: Freitas, Maria Teresa; Souza e Jobim, Solange; Kramer, Sônia. Ciências Humanas e Pesquisa: leituras de Mikhail Bakhtin. São Paulo: Cortez, 2003, pp. 26-38. (Coleção Questões de Nossa Época).

GADOTI, M.; FREIRE, P.; GUIMARÃES, S. **Pedagogia: diálogo e conflito**. 4 ed., São Paulo: Cortez, 1995.

GASPAR, Magna. **O Processo de Avaliação da Aprendizagem Escolar na Prática Pedagógica**. Paraná: 2002. Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1770-6.pdf. Acesso em: 20/09/2023.

GERALDI, João Wanderley. **O texto na sala de aula**. Cascavel: ASSOESTE, 1984.

GERALDI, João Wanderley. **Portos de Passagem**. 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico 2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: https://censo2022.ibge.gov.br/. Acesso em: 25/08/2023.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. 6. ed., Campinas/São Paulo: Papirus, 2012.

LEITE, L. S. Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo. In: FREIRE, Wendel (Org.). **Tecnologia e Educação:** as mídias na prática docente. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2011. p. 61-67.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, S. C.; ARAÚJO, J. C. **Letramento digital em ambiente virtual de aprendizagem: descrição de práticas de leitura e escrita promovidas por propostas de atividades no curso de letras/inglês.** In: ARAÚJO, J. C.; LIMA, S. C.; DIEB, M. Línguas na Web: links entre ensino e aprendizagem. Ijuí: Unijuí, 2010, p. 243-266.

LOPES, M. F. **Histórias em quadrinhos e midiaeducação:** a experiência de oficinas midiaeducativas sobre HQ com alunos da 4ª série de uma escola de Cambé-PR. Universidade Estadual de Londrina. 234 f. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2012. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000172405. Acesso em: 24/04/2023.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986. – (Temas básicos de educação e ensino).

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação**. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Org.) Gêneros textuais: reflexões e ensino. 4 ed., São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2005.

MELO, K.L.R.; SILVA, A. da. **Planejando o ensino de produção de textos escritos na escola**. *In*: LEAL, T. F.; BRANDÃO, A. C. P. (Orgs.). Produção de textos na escola: reflexões e práticas no ensino fundamental. 1º ed., 1 reimp.— Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. (81-98). Disponível em: https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/15.pdf. Acesso em: 10/09/2023.

MENDONÇA, C. K. F.; CARVALHO, G. K. M. Histórias em quadrinhos em sala de aula: uma mídia educativa potencializadora de saberes. In: SOUZA, Sandra Mara de Oliveira; CORDEIRO, Sandro da Silva. (Org.). **Mídia, infância e prática pedagógica.** 1ed. Natal: SEDIS UFRN, 2019, v. 1, p. 391-417. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/27388. Acesso em: 25/05/2023.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento**. 10. ed. São Paulo: HUCITEC, 2007.

MONFARDINI, J. C. G.; GRAZINOLI, D. C.; FERREIRA, M. N. **As epistemologias do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula: uma abordagem histórica**. In: Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, 16., 2012, Campinas. Anais... Campinas: UNICAMP, 2012. p. 1-11.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa crítica**. In: ENCONTRO INTERNACIONAL SOBRE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA, 3., 2000, Lisboa. Atas [...]. Lisboa: Peniche, 2000. p. 47-66. Disponível em: https://www.mlrg.org/memberpublications/LivroPeniche2000.pdf. Acesso em: 27/03/2023.

MUCK, Bruno Affonso. **"Batalha não é rolê porque Batalha é minha vida":** etnografia de narrativas sônicas com mcs de batalha na região metropolitana de porto alegre - rs. 2022. 183 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Música, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/251983. Acesso em: 13 out. 2023.

NASCIMENTO, R. G., BEZERRA, F. A. S., HEBERLE, V. M. **Multiletramentos: iniciação à análise de imagens.** Linguagem & Ensino, Pelotas, v. 14, n. 2, Jul./Dez., 2011. Disponível em: https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/rle/article/view/15403. Acesso em: 25/04/2023.

PELIZZARI, A. et at. **Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel**. Revista Psicologia Educação e Cultura, Curitiba, v. 2, n. 1, p. 37-42, jul. 2002. Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf. Acesso em: 23/03/2023.

PEREIRA, Aidê Romão; SILVA, Aline Ferreira Pereira da. **Ensino da Computação Potencializado pela Contação de Histórias**. *In*: LABORATÓRIO DE IDEIAS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (EDUCOMP), 3. , 2023, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 06-07. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/educomp_estendido/article/view/24133. Acesso em: 24/04/2023.

PISCHETOLA, M. **Inclusão Digital e Educação:** a nova cultura da sala de aula. Petrópolis: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2016.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais Imigrantes Digitais**, 2001. Disponível em: http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf. Acesso em: 20/06/2023.

RAMOS, Ely Ticiana da Silva. **Uso do Scratch na produção de conteúdo multimodal com representatividade étnico-racial por estudantes de pedagogia.** Orientador: Cibelle Amorim Martins. 2022. 117f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/49847. Acesso em: 17/05/2023.

RAMOS, Paulo. **Revolução do gibi:** a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

RICARTE, Lidiany Teotonio. **O uso da ferramenta Scratch na escola pública: multiletramentos, autoria e remixagem**. 2015. 175 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. Disponível em: https://hdl.handle.net/20.500.12733/1626086. Acesso em: 13/10/2023.

ROCHA, Moisa Aparecida Silva; HORNINK, Gabriel Gerber. **Aplicação de competências da BNCC na construção de Narrativas Digitais**. Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância), São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1277. Acesso em: 13/10/2023.

ROJO, R. **Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola**. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). Multiletramentos na Escola. 1. ed. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2012, p. 11-31.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade moderna**. São Paulo: Paulus, 2007.

SCRATCH.MIT.EDU. Massachusetts Institute of Technology. **Scratch**. Disponível em: https://scratch.mit.edu. Acesso em: 20 abr. 2023.

SILVA, Alexandre Ribeiro da; DESIDÉRIO, Camila Augusta; BULAMARQUI, Aquiles Medeiros Filgueira; MADEIRA, Charles Andrye Galvão; PETRY, Arlete dos Santos. **Scratch e a narrativa conto:** incentivo ao uso da leitura e escrita no ciclo de alfabetização, UFRN, p. 10, 2017. Disponível em: http://ceur-ws.org/Vol2117/EPoGames_2017_AC_paper_9.pdf. Acesso em: 13/10/2023.

SILVA, Luiza de Oliveira; ISOTANI, Seiji; TODA, Armando M.. **O Desenvolvimento do Pensamento Computacional na Construção de Narrativas Digitais no Ensino de Língua Portuguesa**. Anais dos Trabalhos de Conclusão de Curso. Pós-Graduação em Computação Aplicada à Educação. Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação. Universidade de São Paulo, 2020. Disponível em: https://especializacao.icmc.usp.br/documentos/tcc/luiza_silva.pdf. Acesso em: 10/09/2023.

SILVA, M. A. **Criatividade literária na autoria de narrativas digitais multidisciplinares no Scratch.** 2019. 172 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Alfenas, Alfenas, 2019. Disponível em: https://bdtd.unifal-mg.edu.br:8443/handle/tede/1368. Acesso em: 10/08/2023.

SILVA, Vivian Caroline da. **O uso do Scratch como potencializador de aprendizagem no 5º ano do Ensino Fundamental.** 2022. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Serafina Corrêa, 2022. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/256283. Acesso em: 15/08/2023.

SILVÉRIO, L. B. R. **Histórias em quadrinhos** – gênero literário e material pedagógico – Maurício de Sousa em foco. 2012. 162f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, 2012. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000183156. Acesso em: 28/06/2023.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento digital.** Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2023.

TAVARES, L. H. M. da C. **Gêneros e Multimodalidade Discursiva nas Histórias em Quadrinhos.** PROLÍNGUA, [S. l.], v. 5, n. 2, 2013. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/prolingua/article/view/15309. Acesso em: 13 out. 2023.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

VYGOSTKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução de Paulo Bezerra. – 2ª Ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009. (Biblioteca Pedagógica).

VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6ª ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOSTKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. – (Psicologia e pedagogia).

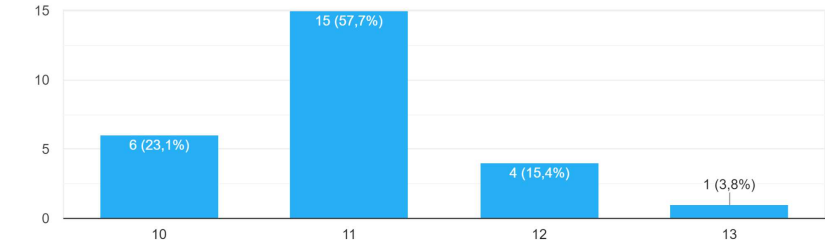
ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Penso Editora, 2015.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Diagnóstico Inicial da Turma

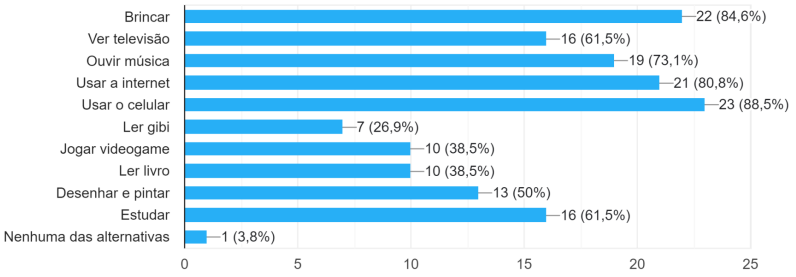
Idade

26 respostas



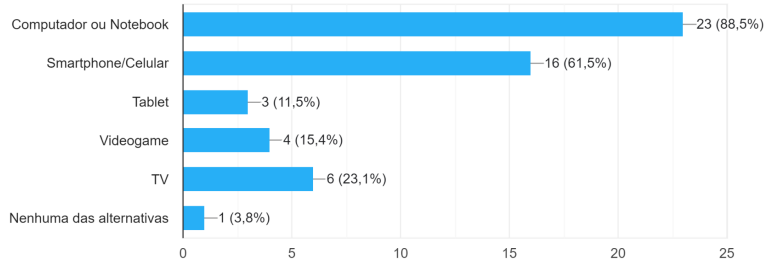
Quais dessas atividades você mais gosta de fazer?

26 respostas



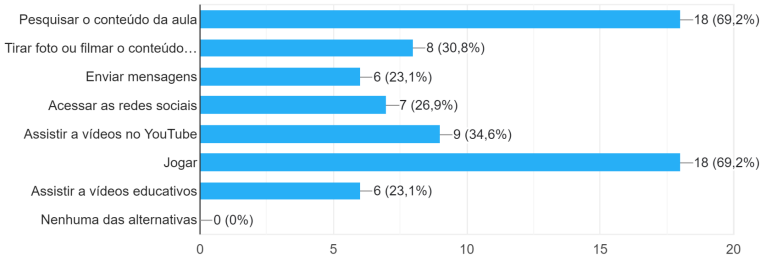
Você tem acesso a algum desses recursos tecnológicos na escola?

26 respostas



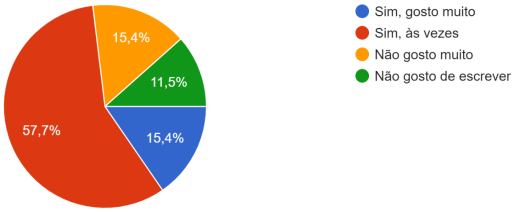
Caso tenha marcado algum dos recursos tecnológicos na questão anterior, para o quê você utiliza quando está na escola?

26 respostas



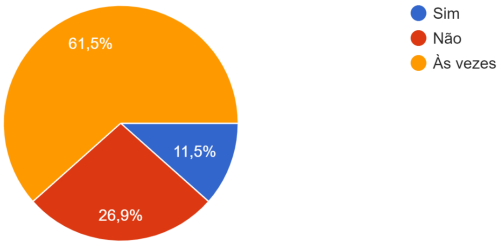
Você gosta de escrever histórias ou textos?

26 respostas



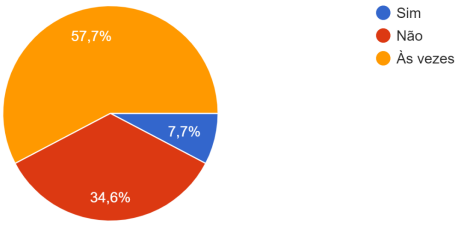
Você sente dificuldades quando vai escrever?

26 respostas



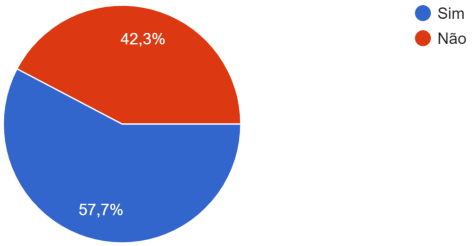
Você sente dificuldades durante a leitura?

26 respostas



Você já ouviu falar sobre Histórias em Quadrinhos (HQs)?

26 respostas



Caso tenha respondido **SIM** na questão anterior, qual Histórias em Quadrinhos (HQs) você conhece?

25 respostas

Não conheço

Turma da Mônica

Mônica, Homem Aranha, Super-Man, Queixo Rubro e Venon

Turma da Mônica, Pato Donald

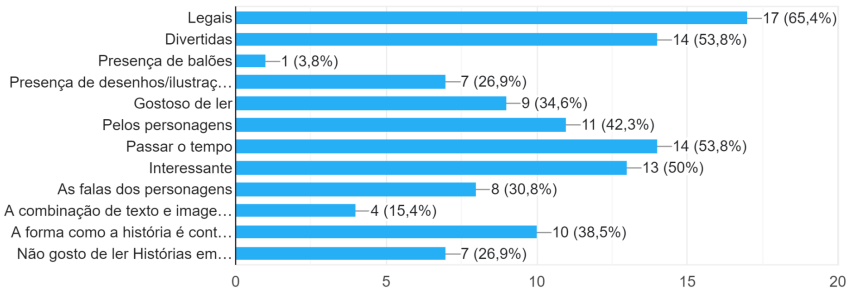
Mônica, Dora

Mônica e Cebolinha,
Chaves e a Vila,
A Bruxa e a Casa Assombrada,
Tom e Jerry,
Chapolin Colorado

Lobo Mau,
Os 3 Porquinhos

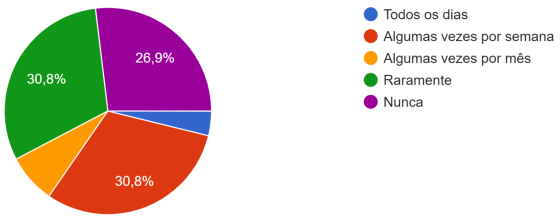
Você gosta de ler Histórias em Quadrinhos? Por quê?

26 respostas



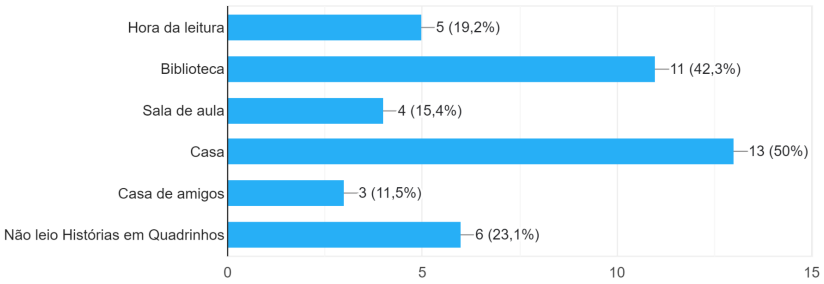
Com que frequência você lê Histórias em Quadrinhos (HQs)?

26 respostas



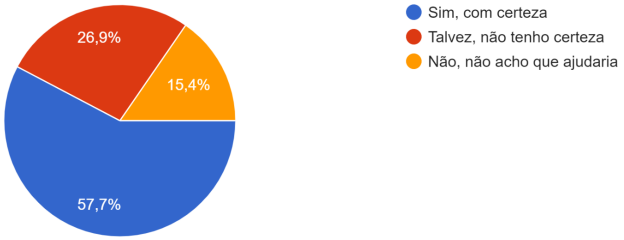
Aonde você costuma ler as Histórias em Quadrinhos?

26 respostas



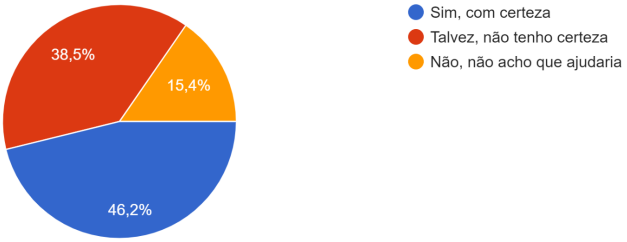
Você acha que as Histórias em Quadrinhos podem te ajudar a melhorar a sua LEITURA?

26 respostas



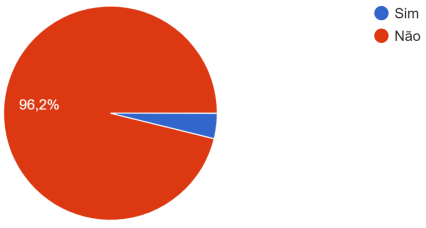
Você acha que as Histórias em Quadrinhos podem te ajudar a melhorar a sua ESCRITA?

26 respostas



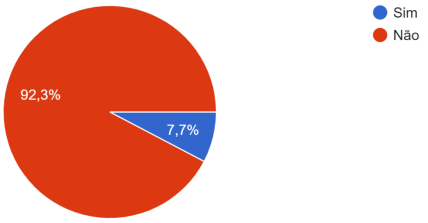
Você já ouviu falar ou conhece a plataforma Scratch?

26 respostas



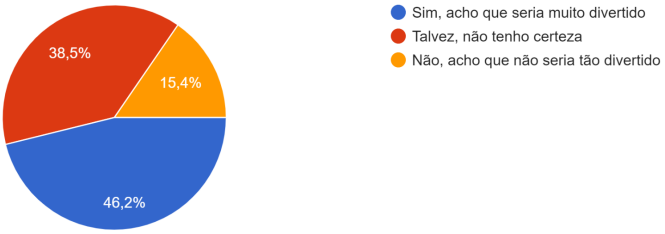
Você já utilizou a Plataforma Scratch para criar alguma coisa antes?

26 respostas



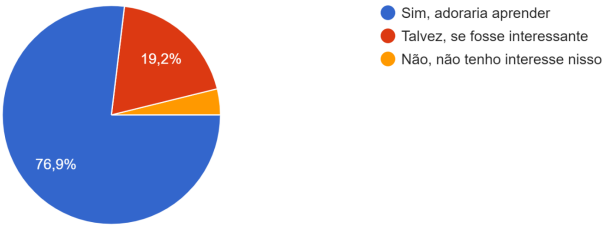
Você acha que criar Histórias em Quadrinhos no Scratch pode ser divertido?

26 respostas



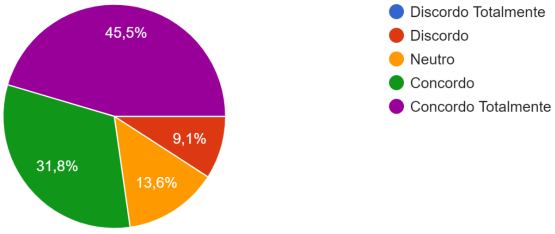
Você gostaria de aprender mais sobre como criar Histórias em Quadrinhos no Scratch?

26 respostas

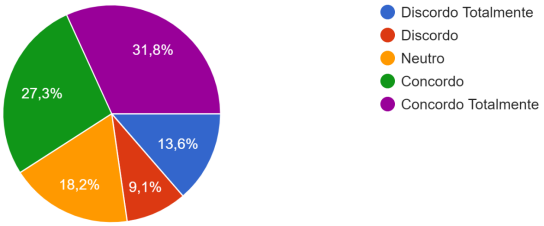


APÊNDICE B - Questionário Avaliativo dos Alunos

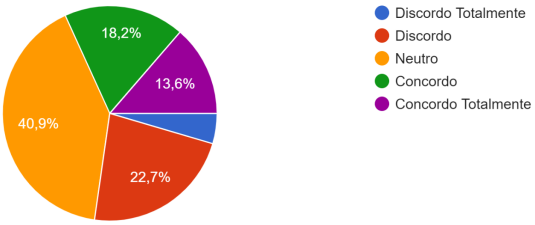
Gostei da experiência de produção de história em quadrinhos no Scratch.
22 respostas



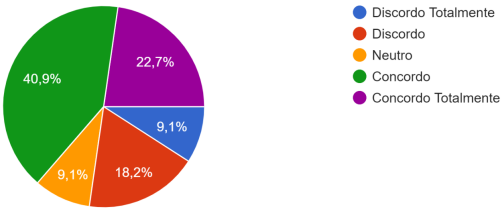
Tive dificuldades para produzir a história em quadrinhos.
22 respostas



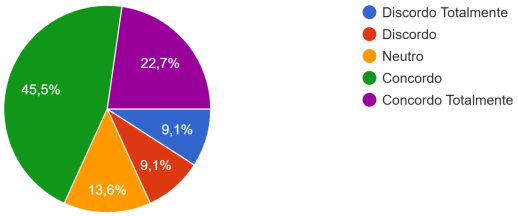
Consegui descrever todos os elementos da história em quadrinhos.
22 respostas



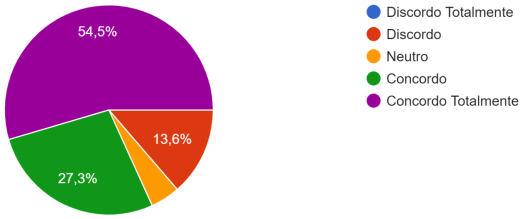
Consegui fazer os ajustes necessários na história em quadrinhos a partir das orientações recebidas.
22 respostas



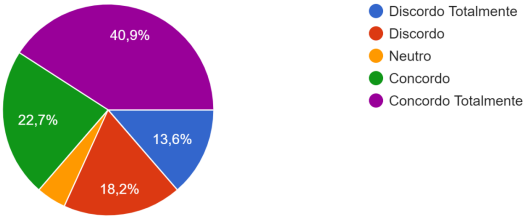
Aprendi sobre a produção de histórias em quadrinhos.
22 respostas



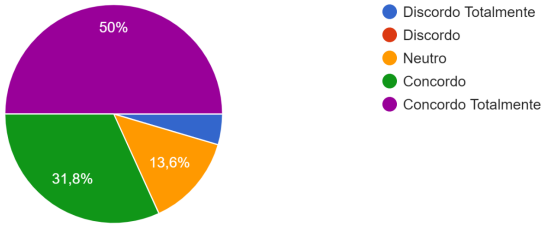
As histórias em quadrinhos no Scratch tornam a leitura e a escrita mais divertidas.
22 respostas



Me senti motivado(a) para ler e escrever durante a produção das histórias em quadrinhos no Scratch.
22 respostas

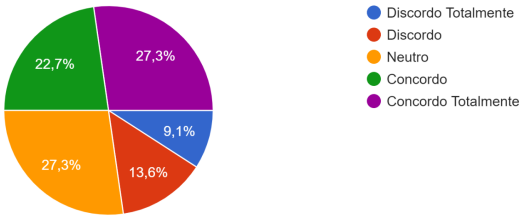


A história em quadrinhos produzida com o Scratch ampliou a minha criatividade e imaginação.
22 respostas



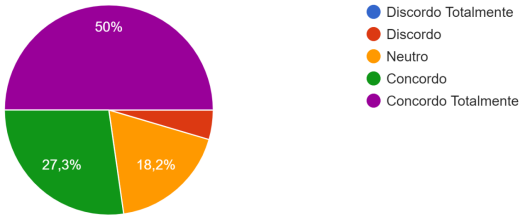
Consegui aprender algo ao criar a história em quadrinhos.

22 respostas



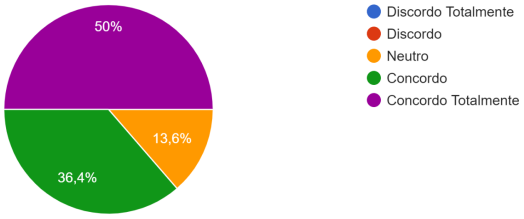
Você acredita que a história em quadrinhos ficou boa?

22 respostas



Gostaria de continuar criando histórias com o Scratch.

22 respostas



O que você acha que aprendeu durante a realização da produção textual e animação no Scratch?

22 respostas

- Aprendi a criar uma história em quadrinhos
- Eu gostei da história, mas não participei do Scratch
- Eu gostei da história, é super divertido usar o Scratch. Eu queria continuar.
- Eu gostei muito e aprendi a fazer as histórias em quadrinhos
- Sim, me ajudou muito a ler e a escrever
- Gostei do Scratch e queria continuar a usar
- Aprendi a fazer em dupla para terminar ligeiro
- Aprendi coisas novas que eu não sabia até em tão
- Aprendi muitas coisas

Muito legal saber mais sobre animações

Gostei de criar a história e aprender coisas novas no Scratch

Sim, porque é muito divertida e me ajudou muito a ler e a escrever

Aprendi a fazer em grupo

Eu aprendi muito e gostei de usar o Scratch

Com certeza gostaria de continuar fazendo histórias, gostei bastante

Achei bom

Os bonecos

Sim, aprendi um pouco

Aprendi muitas coisas, gostei de animar os personagens no Scratch

Eu aprendi como mexer no Scratch

Aprendi muitas coisas boas, aprendi a fazer história em quadrinhos

Me ajudou a ler e a escrever

APÊNDICE C - Entrevista com Professora

[Pesquisador]: Os alunos demonstraram avanços nas atividades de produção textual?
[Professora]: Sim. Pois apresentaram bons trabalhos e estavam bem empolgados com as produções.

[Pesquisador]: Você acha que a proposta, com o uso do Scratch, favoreceu a leitura e escrita dos alunos? Como você avalia isso?
[Professora]: Sim, pois a proposta apresentada era de interesse dos alunos. Eles estavam muito entusiasmados em criar suas próprias histórias usando tecnologias digitais. Acredito que esse engajamento tenha contribuído significativamente para a melhoria de suas habilidades de leitura e escrita. Além disso, o Scratch possibilitou a integração de elementos visuais e interativos nas histórias, tornando a experiência de leitura mais envolvente e dinâmica. Também percebi um aumento na colaboração entre os alunos, à medida que trabalhavam juntos na criação das histórias, o que estimulou discussões construtivas sobre a narrativa e o uso da linguagem escrita.

[Pesquisador]: A longo prazo, a aplicação desta abordagem pode contribuir significativamente para o aprimoramento dos indicadores de desempenho relacionados à língua portuguesa?
[Professora]: Bastante. Pois vem de encontro com a proposta da escola no projeto de leitura. Além disso, a utilização de ferramentas digitais, como a utilizada no projeto[Scratch], pode aprimorar a aprendizagem ao permitir que os alunos explorem a linguagem escrita de forma mais dinâmica e interativa. Isso pode levar a um aumento no interesse e engajamento pela leitura e escrita, o que, por sua vez, pode resultar em melhorias nos indicadores de desempenho relacionados à língua portuguesa. Portanto, a abordagem tem potencial para trazer benefícios a longo prazo em termos de competências linguísticas e familiaridade tecnológica.

[Pesquisador]: Qual a sua avaliação a respeito das 6 produções feitas no Scratch pelos alunos.

[Professora]: Muito boa. Apesar das dificuldades apresentadas pelos alunos, o pesquisador conseguiu desenvolver um bom trabalho com os mesmos. Foi bastante relevante o trabalho apresentado.

APÊNDICE D - Sequências Didáticas

	UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO **CENTRO MULTIDISCIPLINAR DE ANGICOS** **PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM O SCRATCH: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 01:
Apresentação da Proposta

1. Objetivo Geral

Apresentar a proposta de uma sequência didática voltada para o uso de Histórias em Quadrinhos (HQs), através da plataforma Scratch, como possibilidade de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

2. Objetivos Específicos

- Apresentar os benefícios educacionais das HQs;
- Apresentar as possibilidades da plataforma Scratch;
- Explicar as etapas da Sequência Didática;
- Aplicar um questionário para coletar conhecimentos prévios da turma;
- Obter a aprovação e o apoio da equipe escolar e turma selecionada.

3. Conteúdo Programático

Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch

- Índices de Avaliação da Educação Básica
- Benefícios educacionais das HQs
- Plataforma Scratch

4. Duração

2 Aulas

5. Metodologia

1º Momento

- Entrega da Carta de Anuência para realização da pesquisa na escola;
- Apresentação da proposta em reunião pedagógica, e obter aceite da escola;
- Após a apresentação, abrir para dúvidas.

2º Momento

- Boas-vindas à turma, e explicar o motivo da pesquisa;
- No Laboratório de Informática, ou como preferir, aplicar um Questionário Diagnóstico para coletar conhecimentos prévios relacionados às tecnologias e mídias digitais, habilidades de leitura e escrita e demais interesses dos alunos;
    - Exemplo de Questionário Diagnóstico: APÊNDICE A.

3º Momento

- Apresentar a proposta para a turma, de forma a esclarecer toda a sequência didática, procedimentos de coleta de dados, etapas e a contribuição da turma para o estudo em questão;
- Conversar com a turma sobre a plataforma Scratch, exaltando as possibilidades e interatividade;
- Após apresentação, dividir a turma em grupos de 4 ou 5 alunos, nomeá-los de acordo com sua preferência, pois facilitará na continuidade das etapas desta sequência didática;
- Construídos os grupos, conversar com a turma sobre dúvidas e expectativas.

4º Momento

- Ler para a turma e professora, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), e explicar a intencionalidade do documento.
    - Exemplo de TCLE: APÊNDICE E.
- Entregar a cada aluno(a) 2 vias do TCLE, brevemente assinadas pelo(a) pesquisador(a), e orientá-los(as) a respeito da assinatura do(a) responsável.

6. Materiais de Apoio

- Canva
- YouTube
- Google Forms
- Computador/Notebook
- Laboratório de Informática
- Caixa de som

7. Avaliação

A avaliação se dará de modo processual, ao longo de toda aplicação, envolvendo a observação da participação, interação dos estudantes, feedback e cumprimento das atividades propostas.

8. Referências

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 02:
Introdução ao Gênero Textual HQs

1. Objetivo Geral

Explorar o gênero literário das Histórias em Quadrinhos (HQs) e suas características fundamentais, destacando sua relevância na produção textual e na compreensão dessa forma narrativa multimodal.

2. Objetivos Específicos

- Adquirir conhecimento sobre o gênero textual das Histórias em Quadrinhos (HQs);
- Identificar as diversas linguagens utilizadas nas HQs;
- Reforçar o entendimento e aplicação da pontuação na escrita e na interpretação das HQs;
- Interpretar as expressões e ações dos personagens em relação ao contexto narrativo da HQ;
- Entender a organização da produção do gênero literário HQ;
- Estimular a imaginação dos alunos a partir da leitura e compreensão de HQs.

3. Conteúdo Programático

Introdução ao Gênero Textual Histórias em Quadrinhos (HQs)

- Gênero HQs
- Elementos das HQs
- A Linguagem das HQs
- Sinais de pontuação
- Autores e Artistas Famosos

4. Duração

4 Aulas

5. Metodologia

1º Momento:

- Apresentar o objetivo da aula e o roteiro que será seguido.

2º Momento:

- Explicação do que são HQs, destacando que são uma forma de narrativa visual que combina texto e imagens para contar uma história;
- Em seguida, faça perguntas para avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre o tema a ser abordado, utilizando a comunicação oral para este propósito. Para esse momento, recomendo incluir durante a conversa, as perguntas e respostas do Questionário Diagnóstico aplicado na primeira etapa:
    - Quem está familiarizado com esse tipo de gênero literário?
    - Quem já teve a experiência de ler uma história em quadrinhos antes?
    - Em que contexto vocês tiveram essa experiência?
    - Vocês se recordam de alguma história em quadrinhos específica que já tenham lido?
    - Aos que já estão familiarizados com HQs, o que mais lhes chamou a atenção em relação à estrutura desse formato?
    - Para aqueles que estão vendo uma HQ pela primeira vez, quais são suas impressões iniciais?
- Esta breve introdução pode possibilitar uma visita de campo à Biblioteca da escola ou da cidade, bem como para a leitura compartilhada de HQs em sala de aula.

3º Momento:

- ATIVIDADE: Após visita à Biblioteca ou leitura compartilhada de HQs em sala de aula, inicie uma discussão para explorar as características importantes que os alunos observaram na estrutura das HQs:
    - Vocês notaram diferenças nos balões de fala dos personagens?
    - Observaram expressões em que a comunicação não se dá necessariamente pela escrita? Se sim, que tipo de linguagem isso envolve?
- ATIVIDADE: Para estimular a identificação dos elementos das HQs, como Balões, Metáforas visuais, Onomatopéia dentre outros, produzida um Quizz na ferramenta Wordwall e responda com o auxílio da turma.
    - Exemplo de Quizz no Wordwall: https://wordwall.net/resource/60488890

4º Momento:

- Conhecida as características das HQs, é importante também abordar o reconhecimento e uso da pontuação. A partir de indagações, explore quais sinais de pontuação estão presentes nas histórias e respectivos significados.
    - Exemplos de sinais de pontuação presentes nas HQs:
        - **(.) Ponto final**;
        - **(,) Vírgula**;
        - **(:) Dois pontos**;
        - **(!) Ponto de exclamação**;
        - **(?) Ponto de interrogação**;
        - **(...) Reticências**.
- ATIVIDADE: Para estimular a identificação dos sinais de pontuação, produza um Quizz na ferramenta Wordwall e responda com o auxílio da turma.
    - Exemplo de Quizz no Wordwall: https://wordwall.net/resource/16663701

5º Momento:

- ATIVIDADE: Ainda em grupo, em posse das HQs distribuídas, cada equipe irá identificar elementos que representem a leitura, características dos personagens e construção de cenários, a partir das seguintes indagações:
    - Em que cenário a HQ está se passando?
    - Quais são as principais características dos personagens?
    - Quais balões e onomatopeias estão presentes nas HQs?
- O objetivo é ajudá-los a elaborar o esboço das histórias em quadrinhos que eles mesmos irão desenvolver.

6º Momento:

- Ouvir dos alunos como foi participar dessa etapa, quais aprendizagens, dificuldades e onde podemos melhorar;
- Informar sobre a próxima etapa da Sequência Didática, que será a Produção Textual das HQs.

6. Materiais de Apoio

- Canva
- YouTube
- Computador/Notebook
- Caixa de som
- Plataforma Wordwall
- Lápis, borracha, caneta, papel
- Histórias em Quadrinhos físicas e digitais

7. Avaliação

A avaliação se dará de modo processual, ao longo de toda aplicação, envolvendo a observação da participação, interação dos estudantes, feedback e cumprimento das atividades propostas.

8. Referências

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 03:
Produção Textual das HQs

1. Objetivo Geral

Promover a criatividade e a produção textual de Histórias em Quadrinhos (HQs).

2. Objetivos Específicos

- Planejar roteiro das HQs;

3. Conteúdo Programático

Produção Textual de Histórias em Quadrinhos (HQs)

- Planejamento de roteiro
- Construção de personagens e cenários
- Criação de diálogos
- Linguagem verbal e não verbal
- Uso das Onomatopeias

4. Duração

5 Aulas

5. Metodologia

1º Momento:

- Apresentar o objetivo da aula e o roteiro que será seguido;
- Solicitar que os alunos formem os mesmos grupos das etapas anteriores, pois será fundamental para o desenrolar das atividades em diante.

2º Momento:

- Nesta fase, cada equipe irá desenvolver o roteiro para as suas HQs. O esboço deste roteiro será orientado pela escolha dos personagens, pela ordem temporal dos eventos e pela ambientação espacial da história;
- Será fornecido papel A4 com quadrados impressos, servindo como guia para produção das HQs. Os alunos podem utilizar canetas coloridas, marcadores, lápis de cor, cola, tesoura e outros recursos que

auxiliem na produção de suas HQs com qualidade, tanto do ponto de vista material quanto intelectual;
- Importante que o mediador da sala oriente-os durante todo o processo de criação das HQs na sala de aula, intervindo quando necessário.

3º Momento:

- Após a conclusão das HQs, cada equipe deverá fazer uma apresentação das suas criações, lendo suas histórias e explicando a razão por trás da escolha do tema;
- Serão indagados a respeito do processo, trabalho em equipe, aprendizagens, dificuldades e expectativas para transformá-las em animação no Scratch.

4º Momento:

- No Laboratório de Informática, solicite que os grupos transfiram suas produções para o documento Word, com o objetivo de facilitar a leitura e entendimento da escrita;
- De forma coletiva, projete o roteiro de cada equipe, e promova um momento de revisão dos textos.

5º Momento:

- Informar sobre a próxima etapa da Sequência Didática, que será a Produção das HQs no Scratch.

6. Materiais de Apoio

- Canva
- Computador/Notebook
- Lápis, borracha, caneta, papel A4, lápis de cor, cola, tesoura
- Template do Roteiro das HQs

7. Avaliação

A avaliação se dará de modo processual, ao longo de toda aplicação, envolvendo a observação da participação, interação dos estudantes, feedback e cumprimento das atividades propostas.

8. Referências

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 04:
Produção de HQs no Scratch

1. Objetivo Geral

Estimular o raciocínio, imaginação, criatividade e motivação dos alunos introduzindo a utilização da plataforma Scratch, visando a produção textual de Histórias em Quadrinhos (HQs).

2. Objetivos Específicos

- Familiarizar os alunos com a interface do Scratch;
- Explorar as diversas aplicações do Scratch na criação de animações;
- Fomentar a prática da escrita e leitura no contexto do gênero literário HQs;
- Co-criar histórias em quadrinhos digitais com os alunos;
- Compreender e possibilitar o uso do Scratch;

3. Conteúdo Programático

Produção das HQs digitais (Uso do Scratch)

- Scratch
- Construção de Cenário e Atores
- Elementos do Scratch

4. Duração

10 Aulas

5. Metodologia

1º Momento:

- Apresentar o objetivo da aula e o roteiro que será seguido;
- No Laboratório de Informática, solicitar que os alunos formem os mesmos grupos das etapas anteriores, pois será fundamental para o desenrolar das atividades em diante;
- Verificar se os grupos estão portando os respectivos roteiros das HQs para produção no Scratch.

2º Momento:

- Os alunos formarão um círculo, sentados no chão ou nas cadeiras, para conhecer a interface de programação em blocos do Scratch;
- Através do Projetor e um Notebook, mostre o ambiente do Scratch e suas principais funcionalidades, como blocos de eventos, movimentos, aparência e controle. Além da seleção de cenários e atores.

3º Momento:

- Os grupos seguirão para os computadores para produção dos seus projetos;
- Para agilizar o processo, recomendo que crie uma turma no Scratch, em seguida um login e senha para cada grupo;
- Solicite que cada grupo divida as tarefas entre si, de modo que todos interajam com o Scratch e principalmente com o projeto. Importante ficar atento a essa conversa entre eles, e mediar se necessário.

4º Momento:

- Durante a execução do projeto, caso necessite de materiais externos ao Scratch, como gravação de áudio, pesquisas no Google, registro fotográfico dentre outros, oriente-os na transferência de arquivos para o computador.

5º Momento:

- Finalizadas as produções, verifique juntamente com os alunos, os possíveis erros ortográficos e técnicos das HQs digitais, antes de torná-las públicas.

6º Momento:

- Cada equipe deverá fazer uma apresentação das suas criações, lendo suas histórias e explicando a razão por trás da escolha do tema;
- Importante indagá-los a respeito do processo, aprendizagens, dificuldades, trabalho em equipe.

6. Materiais de Apoio

- Projetor e Notebook
- Caixa de som
- Fone de ouvido, Celular e Cabo USB
- Laboratório de Informática com acesso à Internet
- Lápis, borracha, caneta, papel
- Plataforma Scratch
- Roteiro das HQs

7. Avaliação

A avaliação se dará de modo processual, ao longo de toda aplicação, envolvendo a observação da participação, interação dos estudantes, feedback e cumprimento das atividades propostas.

8. Referências

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 05:
Socialização das HQs

1. Objetivo Geral

Fomentar o compartilhamento das HQs produzidas no Scratch.

2. Objetivos Específicos

- Estimular a troca de ideias, comentários e feedbacks construtivos entre os participantes.
- Aplicar questionário com a turma e professora da turma para identificar possíveis contribuições;

3. Conteúdo Programático

- Produções das HQs no Scratch

4. Duração

4 Aulas

5. Metodologia

1º Momento:

- Apresentar o objetivo da aula e o roteiro que será seguido;
- No Laboratório de Informática, solicitar que os alunos formem os mesmos grupos das etapas anteriores, pois será fundamental para o desenrolar da atividade;
- Para facilitar o acesso das HQs digitais, reserve os respectivos links antecipadamente.

2º Momento:

- Os alunos formarão um círculo, sentados no chão ou nas cadeiras, para acompanhar a apresentação de cada grupo;
- Explique que cada equipe deverá fazer uma apresentação das suas criações, ler suas histórias e explicar a escolha do tema;
- Projete as HQs digitais e medie as apresentações. Certifique-se que todos os integrantes do grupo participem da discussão.

6. Materiais de Apoio

- Projetor e Notebook
- Caixa de som
- Celular
- Laboratório de Informática com acesso à Internet
- HQs produzidas pelos grupos
- Plataforma Scratch

7. Avaliação

A avaliação se dará de modo processual, ao longo de toda aplicação, envolvendo a observação da participação, interação dos estudantes, feedback e cumprimento das atividades propostas.

8. Referências

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 06:
Avaliação da Intervenção Pedagógica

1. Objetivo Geral

Avaliar a aplicação da Intervenção Pedagógica, destacando sua contribuição para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos.

2. Objetivos Específicos

- Aplicar questionário avaliativo com os alunos;
- Realizar entrevista com a professora da turma.

3. Conteúdo Programático

4. Duração

2 Aulas

5. Metodologia

1º Momento:

- Aplique um questionário avaliativo com a turma, para discutir sobre o processo desenvolvido, dificuldades, trabalho em equipe e aprendizados. Pode fazer um link com perguntas do Questionário Diagnóstico:
    - Exemplo de Roteiro: APÊNDICE B

2º Momento:

- Compartilhe com a professora da turma, todas as produções, a fim de obter uma avaliação;
- Faça uma entrevista com a professora da turma para identificar possíveis contribuições da intervenção pedagógica para o processo de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos;
    - Exemplo de Roteiro da Entrevista: APÊNDICE C
- Explique que a professora não será identificada durante o momento de análise, resguardando todo o sigilo dos dados.

6. Materiais de Apoio

- Notebook
- WhatsApp
- Laboratório de Informática com acesso à Internet
- HQs produzidas pelos grupos
- Google Form

7. Avaliação

8. Referências

APÊNDICE E - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CENTRO MULTIDISCIPLINAR DE ANGICOS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Esclarecimentos

Estamos solicitando a você a autorização para que o menor pelo qual você é responsável participe da pesquisa intitulada **"Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch: contribuições para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita"**, que tem como pesquisador responsável Jefferson Rodrigues do Nascimento, licenciando em Computação e Informática, na Universidade Federal Rural do Semi-Árido, sob orientação do Prof. Dr. Kleber Tavares Fernandes, e coorientação da Profª. Dra. Elaine Luciana Sobral Dantas.

Esta pesquisa pretende analisar as contribuições da produção de histórias em quadrinhos, através da ferramenta Scratch, para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental da rede pública. O motivo que nos leva a fazer este estudo é a dificuldade que os alunos têm durante o processo de alfabetização, e a falta de acesso ao patrimônio tecnológico digital por estes.

Caso concorde, seu/sua filho(a) irá participar dos seguintes procedimentos: i) pesquisa através de questionário online; ii) acompanhamento das aulas regulares da turma; iii) intervenção pedagógica com a produção de histórias em quadrinhos no Scratch. Os momentos citados poderão ser gravados em áudio e vídeo e registrados em diário de campo para eventuais consultas por parte do pesquisador ou pelos(as) participantes da pesquisa.

Durante a realização da pesquisa poderão ocorrer eventuais desconfortos e possíveis riscos como ele(a) sentir vergonha/timidez com as perguntas, dificuldade ou desinteresse.

Esses riscos de timidez poderão ser minimizados através de uma linguagem amigável com o(a) aluno(a), e/ou, desligando o gravador. Havendo algum desconforto, ele(a) terá a liberdade de interromper a participação e, se desejar, poderá conversar com o pesquisador sobre o assunto. Outro possível risco poderá ser referente à confidencialidade de dados da gravação. Esses riscos serão minimizados mediante: Garantia do anonimato/privacidade do participante na pesquisa, onde não será preciso colocar o nome do mesmo; Para manter o sigilo e o respeito ao participante da pesquisa, apenas o pesquisador responsável poderá manusear e guardar os dados coletados; Sigilo das informações por ocasião da publicação dos resultados, visto que não será divulgado dado que identifique o participante; Garantia que o participante se sinta à vontade para responder ao questionário e participar das intervenções pedagógicas.

O benefício desta pesquisa é fornecer percepções valiosas sobre como a produção de histórias em quadrinhos através do Scratch pode impactar positivamente o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, abrindo caminho para aprimoramentos na integração da computação na educação, importante área de atuação do curso de Licenciatura em Computação e Informática.

Sendo a participação de todos(as) os(as) alunos(as) não-obrigatória e totalmente voluntária, não haverá direito a remuneração. Durante todo o período da pesquisa você poderá tirar suas dúvidas entrando em contato com o pesquisador responsável Jefferson Rodrigues do Nascimento, através do e-mail: - , ou telefone: -.

Você tem o direito de não autorizar ou retirar o seu consentimento da participação do menor em qualquer fase da pesquisa, sem nenhum prejuízo para o mesmo.

Os dados que o menor irá fornecer serão confidenciais e poderão ser divulgados em eventos científicos e publicados em revistas nacionais ou internacionais e outros, sempre de forma anônima, não havendo divulgação de nenhum dado que possa lhe identificar. Esses dados serão guardados pelo pesquisador responsável por essa pesquisa em local seguro e por um período de 5 anos.

Este documento foi impresso em duas vias. Uma ficará com você e a outra com o pesquisador responsável Jefferson Rodrigues do Nascimento.

Consentimento Livre e Esclarecido

Concordo em participar desta pesquisa **"Produção de Histórias em Quadrinhos com o Scratch: contribuições para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita".** Declarando, para os devidos fins, que fui devidamente esclarecido quanto aos objetivos da pesquisa, aos procedimentos aos quais meu/minha filho(a) será submetido(a) e dos possíveis riscos que possam advir de tal participação. Foram garantidos a mim esclarecimentos que

venham a solicitar durante a pesquisa e o direito de desistir da participação em qualquer momento, sem que minha desistência implique em qualquer prejuízo a minha pessoa ou a minha família.

Autorizo assim, a publicação dos dados da pesquisa, a qual me garante o anonimato e o sigilo dos dados referentes à minha identificação.

Angicos/RN, _____/_____/_____

_____

Assinatura do menor

_____

Assinatura do Responsável pelo menor

Angicos/RN,____/___/___

_____

Assinatura do Pesquisador