

---

## TOONDOO: O USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

<https://doi.org/10.4025/imagenseduc.v7i3.38294>

**Caroline Côrtes Lacerda\***

**Lenira Maria Nunes Sepel\*\***

**Gilse Morgental Falkembach\*\***

\*Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. carol.lacerda.ped@gmail.com

\*\* Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. lenirasepel@gmail.com

\*\*\* Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. gilsemf@gmail.com

### Resumo

Este artigo analisa um trabalho desenvolvido em um curso de formação continuada de professores implementado em uma escola municipal de Santa Maria, RS. Teve como objetivos contribuir para a formação continuada de professores com o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs); apresentar o editor de histórias em quadrinhos (HQs) Toondoo, para que os professores pudesse utilizá-lo como recurso pedagógico; mostrar o uso de HQs como estratégia de ensino e aprendizagem e incentivar o uso de TICs no processo de ensinar e aprender. A atividade consistiu em um fórum no *Moodle* que requeria a elaboração de HQs por meio do editor de HQs on-line. A análise dos dados foi realizada a partir das HQs elaboradas e de discursos produzidos pelos professores sobre a utilização do Toondoo em suas áreas de atuação. Verificou-se que não houve dificuldades com o Toondoo, pois os professores conseguiram compreender as ferramentas e utilizá-las para criar as HQs. Mostraram-se encantados com o *software* e com a proposta de usar HQs nas suas diferentes áreas de atuação. O trabalho incentivou esses educadores a utilizarem as TICs em seu cotidiano. Entretanto, observou-se que poderia ter sido abordada a questão de como elaborar HQs, visto que não basta apresentar uma tecnologia; é preciso instrumentalizar os professores para utilizá-la.

**Palavras-chave:** toondoo, histórias em quadrinhos, práticas pedagógicas.

**Abstract. Toondoo: the use of comics as an object of learning in continued teacher training.** This article analyzes a work developed as part of an ongoing teacher training course, implemented at the municipal school in Santa Maria, RS. It aimed to contribute to the continuous training of teachers with the use of Information and Communication Technologies (ICTs); to introduce Toondoo, a comic book (CB) publisher for teachers to use it as a teaching resource; to show the use of CB as a teaching and learning strategy; and to encourage the use of ICTs in the process of teaching and learning. The activity consisted of a forum inside Moodle that required the elaboration of a CB through the editor on-line. The analysis of the data was made from the elaborated CB and the speeches produced by the teachers about the use of Toondoo in their areas of activity. They have shown themselves delighted with the software and with the proposal to use CB in their different areas of activity. However, a limitation has been observed: it could also have been approached the question of how to elaborate CB, since in the use of the ICTs is not enough to present the technology, it is necessary to equip the teachers to use them.

**Keywords:** toondoo, comics, pedagogical practice.

## Introdução

Atualmente os estudantes, desde cedo, têm contato com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), pois já nascem envolvidos por esse universo tecnológico. Mesmo aqueles em situação de vulnerabilidade social, em algum momento de sua vida, já tiveram contato com as TICs, seja na escola, seja com os amigos ou pela mídia, estando conectados de alguma maneira com o universo virtual. O educando tem acesso a muitas informações, por meio de notícias, sites, *blogs*, redes sociais nas quais compartilham com amigos, colegas e pessoas em qualquer lugar do mundo. Com isso, o professor deixa de ser o detentor do saber, como é destacado pelas teorias tradicionais<sup>1</sup> e lhe passa a ser exigido que trabalhe dentro de uma perspectiva contextualizada. Dentro desta visão, as TICs podem ser utilizadas como aliadas, visto que, através delas, o educador pode aproximar o conhecimento científico à realidade dos alunos.

As escolas têm investido em laboratórios equipados com computadores, lousas digitais, projetores multimídias, além de proporcionar acesso à internet com velocidade compatível às demandas das atividades propostas em sala de aula, para que os alunos vivenciem experiências de aprendizagem com o uso das TICs. Dentro dessa abordagem, pode-se citar o Programa ProInfo<sup>2</sup>, que visa a informatização das escolas públicas brasileiras, possibilitando recursos tecnológicos para que os professores trabalhem com as TICs como ferramentas didáticas em suas aulas.

Entretanto, ter uma escola ambientalizada pela informação e tecnologia não garante a qualidade do ensino, uma vez que as concepções pedagógicas podem continuar marcadas por

fundamentos metodológicos tradicionais, baseados em práticas de memorização e repetição de informações. As aulas expositivas, sem dialogicidade e participação entre professores e alunos, podem ser exemplos do ensino tradicional, considerando que mesmo com o auxílio de projetor multimídia e *notebook*, o ensino pode ser marcado somente pela ação do professor, sem a participação e o envolvimento dos alunos. Assim, torna-se necessário capacitar os professores para utilizarem esses recursos proporcionados pelas TICs, para que esses sejam mais uma forma de incentivar os educandos a participarem ativamente no processo de ensino e aprendizagem.

Defende-se a necessidade de a formação continuada de professores abarcar o uso de TICs, já que, além de oferecer oportunidades para os educadores se atualizarem, pode enriquecer a prática pedagógica e torná-la mais dinâmica. Nesse aspecto, destacam-se diversas tecnologias que podem ser usadas na educação como instrumento pedagógico, tais como programas editores de texto e imagem, aplicativos de telefones, *tablets* e computadores, *games*, redes sociais, canal de vídeos, ferramenta de armazenamento de dados, como Google Docs e Dropbox, Google Earth para aulas de geolocalização, *blogs*, laboratórios virtuais de aprendizagem, entre outros<sup>3</sup>, que ajudam a potencializar o uso das TICs no processo de aprendizagem de professores e alunos.

Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar o trabalho desenvolvido durante um curso de formação de professores, no qual se utilizou um recurso tecnológico, o editor de histórias em quadrinhos Toondoo<sup>4</sup>. O uso desse instrumento foi uma maneira de apresentar um objeto de aprendizagem aos docentes que, posteriormente, poderiam utilizar como ferramenta didática com seus alunos.

Além disso, a temática em questão tem os objetivos de contribuir para a formação continuada de professores com o uso das TICs; apresentar o objeto de aprendizagem Toondoo para os professores utilizarem em suas aulas

<sup>1</sup> De acordo com Silva (2003), a teoria tradicional preocupa-se com os objetivos e a técnica a ser desenvolvida, onde o professor deposita as informações no aluno que é tratado como um ser vazio.

<sup>2</sup> Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo): programa educacional com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de Educação Básica. Leva às escolas computadores, recursos digitais e conteúdos educacionais. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/proinfo/proinfo>>.

Lacerda, C. C., Sepel, L. M. N., & Falkembach, G. M.

<sup>4</sup> Editor de histórias em quadrinhos Toondoo, *software* que permite criar imagens *on-line* personalizadas e está disponível no *site*: <<http://www.toondoo.com/>> com acesso gratuito.

como recurso pedagógico; mostrar o uso de histórias em quadrinhos (HQs) como estratégia de ensino e aprendizagem e incentivar o uso de TICs no processo de ensinar e aprender.

O texto está organizado da seguinte forma: introdução; desenvolvimento, que apresenta um referencial teórico sobre a importância dos educadores compreenderem o uso das TICs como recurso pedagógico; o uso de histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica e o editor de histórias em quadrinhos – Toondoo. Após, a contextualização da pesquisa e metodologia, os resultados e discussões e, por fim, as considerações finais.

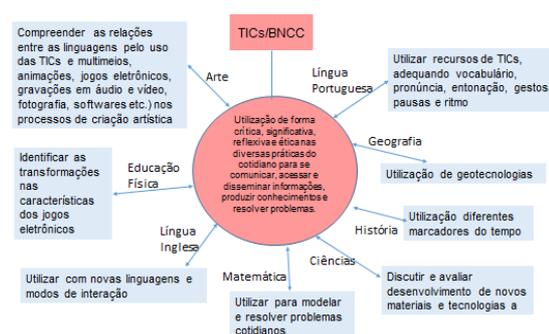
### TICs na educação: a importância de os educadores compreenderem o uso das TICs como recurso pedagógico

As TICs permitem maior flexibilidade nas relações entre espaço e tempo, bem como interações entre as pessoas e o conhecimento. Esse dinamismo propiciado pelas TICs e os avanços tecnológicos exige que o professor também esteja imerso nesse contexto e que o utilize em sua prática pedagógica, conforme afirmam Nogueira e Oliveira (2005). Com a mesma lógica de discussão, Kensky (2006) admite a necessidade de os professores adotarem novas posturas pedagógicas, mantendo o diálogo com diversas instâncias da sociedade, principalmente no que se refere ao avanço tecnológico e suas implicações no campo educacional.

Gilster (1997) afirma que, por intermédio da internet, as TICs podem facilitar o trabalho pedagógico, sendo que alunos e professores têm acesso, em qualquer momento e em qualquer lugar, aos textos, aos vídeos, e aos *chats*. Dependendo da qualidade do sinal, é possível transmitir aos alunos uma conferência que está ocorrendo em outro local, ou mesmo utilizar ferramentas disponíveis gratuitamente para um trabalho em sala de aula, impulsionando novas dinâmicas para ensinar e aprender. Para isso, o professor precisa compreender todo esse universo digital, ou seja, ser alfabetizado na linguagem digital, considerando o novo desafio docente para o letramento digital, que consiste em competências técnicas, cognitivas e sociais para a solução de problemas digitais (Gilster, 1997).

O educador carece de se envolver mais com os avanços tecnológicos, pois as demandas atuais

da sociedade necessitam de que as práticas escolares abarquem o uso das TICs. Essas questões ganharam espaço na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), conforme Brasil (2017), a qual foi entregue ao Conselho Nacional de Educação em abril de 2017. O documento aponta diversas competências e habilidades tecnológicas que precisam ser trabalhadas pelos professores com os alunos do Ensino Fundamental (Brasil, 2017). A Figura 1 sintetiza as abordagens destacadas pela BNCC.



**Figura 1** - Esquema das competências e habilidades definidas pela BNCC com relação ao uso das TICs nas diferentes áreas do saber no Ensino Fundamental.

**Fonte:** Organizado pelas autoras com base na BNCC.

Percebe-se o uso das TICs nas diversas áreas do conhecimento, como forma de apresentar os conteúdos e explorar diversas linguagens da vida cotidiana de forma crítica, sem perder a busca pelo conhecimento cientificamente elaborado. Por meio dos recursos digitais, Professores e alunos podem ter acesso as mais diversas informações, relacioná-las com os conhecimentos científicos e com as suas realidades. Há diversos *softwares* que permitem acesso a jogos que podem ser utilizados na aprendizagem da Matemática e das Linguagens, assim como laboratórios virtuais, que permitem aprender ciências, ou, até mesmo, o Google que é uma ferramenta de pesquisa facilmente disponível e conta com o recurso *Maps*<sup>5</sup>, o qual permite calcular e identificar distâncias geográficas. Isso demonstra o quanto é necessário o educador compreender e fazer o uso das TICs, pois, além de tornar o ensino mais próximo da realidade dos alunos, permite o acesso a ferramentas e a informações que

<sup>5</sup> <https://www.google.com.br/maps>

ajudam a promover o processo de aprendizagem.

Entretanto, sabe-se que alguns professores têm uma familiaridade tímida com o uso das TICs para fins pedagógicos em suas aulas, pois na maioria das vezes as utilizam em espaços extraescolares (Lopes & Melo, 2014). Por isso, além do professor ser alfabetizado digitalmente, este precisa também aprender a utilizar os saberes disponibilizados pela internet e outras tecnologias, em suas experiências educacionais, em sintonia com os seus conhecimentos e saberes escolares (Gilster, 1997).

O letramento digital se constitui de acordo com Souza (2007) em habilidades sociais e culturais para o uso das ferramentas digitais e eletrônicas. Também é considerado por Buzato (2006) e Soares (1998) como um conjunto de práticas que se dão a partir de dispositivos digitais, com o objetivo de construir interações digitais e aprofundar o uso da leitura e da escrita em ambientes digitais. Além disso, Novais (2010) destaca que não basta conhecer e identificar ícones de uma interface, pois ser alfabetizado digitalmente é compreender a dinâmica de funcionamento de determinado programa.

Nesse sentido, conforme Novais (2010), o professor precisa entender a dinâmica de funcionamento dos recursos digitais e tecnológicos com as quais pretende trabalhar, para não correr o risco das TICs serem utilizadas na disciplina como diversão. É preciso utilizá-la como meio de problematizar e de elaborar o conhecimento, contando com a possibilidade de promover mudanças, bem como novas formas de pensar o processo de ensinar e aprender aliado às TICs. Santos e Giraffa (2010) reforçam essa ideia afirmando que é necessário identificar possibilidades de uso das TICs na prática docente, visando à qualificação do processo de ensino e aprendizagem, ou seja, qualificar o professor para não correr o risco de confundir as TICs como programas de passa tempo ou de diversão.

Para isso, este texto propõe, como uma das formas de inserção das TICs no processo de ensino e aprendizagem, o uso de histórias em quadrinhos como ferramenta de trabalho digital e tecnológica do professor. Desse modo, primeiramente, apresenta-se um referencial teórico sobre a importância do uso de História em Quadrinhos (HQs) e, em seguida, um *software*

que pode ser utilizado como recurso tecnológico para elaboração das HQs.

### O uso de histórias em quadrinhos como ferramenta de pedagogia

De acordo com Brasil (1997), os Parâmetros Curriculares Nacionais, e mais recentemente Brasil (2017), com a BNCC, as histórias em quadrinhos (HQs) são recomendadas para incentivar a leitura, e isso permite que o professor utilize esse gênero literário na sua prática pedagógica, como forma de trabalhar as diversas linguagens.

Ramos (2009) considera os quadrinhos como um hipergênero, que comporta outros gêneros literários, tais como as tirinhas. Ao ler quadrinhos, o estudante utiliza linguagem verbal e visual, o que pode ser mais prazeroso, além de possibilitar melhores resultados na aprendizagem. Por se tratar de um tipo de leitura popular, os alunos não mostram resistência a esse recurso pedagógico (Vergueiro, 2010). Fato demonstrado por Alencar e Serpa (1998), em uma pesquisa realizada com estudantes sobre os seus hábitos de leitura, na qual 100% deles afirmaram que preferem ler quadrinhos do que qualquer outro tipo de texto.

De acordo com Vergueiro (2005), as HQs surgiram nos Estados Unidos e, juntamente com o cinema, se tornaram o meio de divulgação e comunicação em massa mais importante do século XX. Por isso, além de entreter, elas também têm um forte papel na construção de opiniões, influenciando diretamente o campo da educação, seja como recurso pedagógico seja na formação de ideias.

As HQs também podem ser utilizadas nas diversas disciplinas para ajudar a facilitar a compreensão de assuntos complexos em que os alunos têm pouco interesse (Vergueiro, 2010). Há possibilidade de trabalhar com diferentes temas, bem como questões éticas, científicas e tecnológicas a partir de histórias em quadrinhos, como afirma Santos (2012), permitindo, por meio de assuntos pertinentes, explorar a interdisciplinaridade, o trabalho coletivo, a criatividade e a comunicação (Rama & Vergueiro, 2004).

No estudo de Oliveira e Franco (2014) com alunos do Ensino Fundamental, nas aulas de Ciências, foi construído um almanaque em

quadrinhos, seguido de atividades envolvendo Genética e o DNA (Ácido Desoxirribonucleico). Tal pesquisa mostrou que a interpretação das falas das tirinhas contribuiu para a interpretação dos fenômenos naturais estudados (Oliveira & Franco, 2014). Outra experiência com histórias em quadrinhos foi realizada no ensino de Matemática por Martins e Pereira (2013), a qual mostrou que as HQs podem ser úteis para a resolução de problemas e associação dos conteúdos. Já Cunha e Moraes (2009), afirmam que as histórias em quadrinhos, com operações aritméticas, algébricas e questões lógicas, possibilitam aos estudantes uma forma mais descontraída de aprender Matemática.

No campo das ciências humanas, Deffune (2010) destaca um trabalho realizado com o curso de Licenciatura em Geografia, no qual os alunos avaliaram o espaço geográfico da universidade por meio de histórias em quadrinhos. A autora menciona que esse recurso contribuiu para a livre expressão dos alunos, organização do raciocínio e solução do problema apresentado e consistiu em descrever os elementos físicos e humanos do espaço geográfico.

Diante da importância que as histórias em quadrinhos exercem no processo de aprendizagem e a amplitude que abrange a sua utilização é que foi apresentado aos educadores o editor de HQs *on-line*, Toondoo. Este, além de ser um recurso tecnológico que permite aos professores e aos alunos se apropriarem das TICs, favorece o uso de uma ferramenta pedagógica diferenciada para a aprendizagem de diferentes conteúdos.

### Editor de histórias em quadrinhos – Toondoo

O editor de histórias em quadrinhos Toondoo possibilita criar *on-line* imagens personalizadas e está disponível no *site*<sup>6</sup> com acesso gratuito. Para utilizá-lo, é necessário acesso à internet e cadastro. Após realização do cadastro e *login*, inicia-se o processo de criação da HQ, na opção do menu *Create Toon* e opta-se pelo formato dos quadrinhos. O recurso apresenta elementos prontos que podem ser utilizados e editados na criação das histórias, permitindo ao usuário personalizar o seu trabalho, de acordo com a sua criatividade. A

Figura 2 mostra a tela inicial para a criação da HQ.



**Figura 2** - Interface do editor de histórias em quadrinhos.

Fonte: <http://www.toondoo.com>

Conforme a Figura 2, no menu superior, são apresentadas diversas opções de imagens, que podem ser arrastadas e inseridas no espaço destinado à criação da HQ, que é o quadrado em branco. Nas opções do menu, é possível criar novas imagens para serem inseridas, escrever textos, assim como colocar imagens da Internet ou do computador. O Editor é apresentado em inglês, mas não é necessário pleno domínio da língua para utilizá-lo, visto que há diversas imagens que indicam os comandos.

Quando finalizada a elaboração da HQ, é possível salvá-la na conta do Toondoo, clicando no menu superior do lado esquerdo, nomeando o trabalho e clicando em publicar. Na opção publicar, é possível compartilhar com amigos ou de forma privada. A Figura 3 é um modelo de história em quadrinho, criado pelas autoras deste trabalho para exemplificar o processo de utilização do editor.



**Figura 3** - *Layout* do modelo de uma HQ, criada para exemplificar o processo de elaboração.

Fonte: Autoras.

Neste mesmo menu, também há a opção de abrir o arquivo produzido ou outros que já tenham sido salvos na conta. Ainda há a opção, na página inicial do editor de textos, para acessar

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.toondoo.com/>>.

as HQs pela escolha *My Toondoo*, que apresenta todos os trabalhos já produzidos, bem como a opção para editá-los, compartilhá-los via *e-mail*, baixá-los no computador ou imprimi-los, conforme a Figura 4.

A Figura 4 mostra o *layout* da HQ, criada para exemplificar. As opções indicadas no menu inferior, posicionado abaixo da imagem, indicam se já houve visualizações, curtidas, compartilhamento, *download*, entre outras.



**Figura 4** - *Layout* da HQ após o salvamento da imagem, elaborada para demonstrar o menu na barra inferior do *software*.

**Fonte:** Autoras.

### Contextualização da pesquisa e metodologia

A pesquisa foi realizada a partir do material produzido por professores de uma escola de Ensino Fundamental da rede municipal da cidade de Santa Maria (RS), participantes de um curso para educadores na modalidade semipresencial. Ao final de um dos módulos do curso, foi proposto um fórum com uma atividade no Moodle, envolvendo a elaboração de HQs pelos professores com auxílio do *software* Toondoo. Optou-se por realizar um fórum pela interatividade que este proporciona e para que todos tivessem acesso às HQs dos demais. Ainda, foi destacado que o material produzido poderia ser utilizado posteriormente nas aulas e avaliações com os alunos.

Salientou-se que a participação neste fórum seria voluntária, já que se tratava da complementação das reflexões sobre o tema violência escolar, abordado na parte presencial do curso. Com intuito de ajudar a compreender a utilização do Toondoo, foram disponibilizados, no Moodle, exemplos de histórias em quadrinhos e um *link*<sup>7</sup> com um

vídeo<sup>8</sup> tutorial, para ajudar no entendimento dos recursos do *software*.

A amostra foi representada por cinco professores que resolveram explorar a atividade complementar e elaborar a sua HQ, sendo um professor da área da Matemática, dois da área de Letras, um de Artes e um Pedagogo, atuante nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O fato de apenas cinco professores terem realizado esta atividade pode ser atribuído à pouca familiaridade com o uso das TICs e a resistência em utilizar o Moodle. Este é um dos limites do uso das TICs na educação, apontado por Gesser (2012), pois a resistência dos profissionais é um fenômeno que pode ser originado pela falta de tempo e de incentivo para se atualizar (Silva & Hoff, 2015), bem como pela ausência de domínio na utilização e pelo excesso de carga horária (Rosa, 2013).

Além disso, a não realização de uma explicação presencial sobre o uso do *software*, pode ter desmotivado os professores, já que, como o *site* se apresenta em inglês, transpareceu difícil a sua utilização. É possível que isso tenha limitado o número de professores que se prontificaram a responder ao fórum, já que os demais participantes realizaram as outras tarefas do curso.

Com base nas informações coletadas nesta atividade com o uso do Toondoo, realizou-se uma pesquisa de campo, de natureza qualitativa, que focalizou uma comunidade e procurou desenvolver diversos procedimentos com o grupo estudado para captar explicações e interpretações (Gil, 2002).

Analisou-se, nas HQs, a utilização dos recursos disponíveis do *software* e o discurso dos professores. Tomou-se por base a metodologia de Lefevre; Crestana e Cornetta (2003), que visa a apurar a concepção de um coletivo a partir de dados coletados individualmente, por meio do agrupamento dos fragmentos de depoimentos, das ideias centrais, das expressões-chave e dos trechos mais significativos das respostas, em que o pesquisador formula uma síntese do conteúdo discursivo manifestado nas opiniões-chave. Assim formou-se um discurso coletivo, como se fosse individual.

### Resultados e discussões

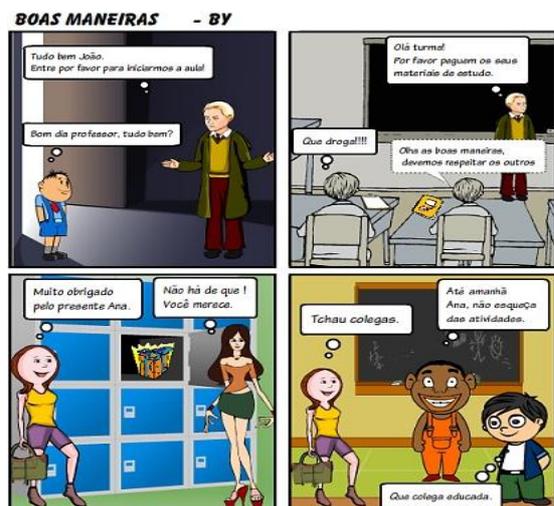
<sup>7</sup> <http://proec.ufabc.edu.br/uab/metdesOA/01-Tondoo-tutorial.pdf>

Lacerda, C. C., Sepel, L. M. N., & Falkembach, G. M.

<sup>8</sup> <https://youtu.be/Ge-OIGsqU00>

Imagens da Educação, v. 7, n. 3, p. 63-73, 2017.

Nesta sessão, são apresentados os resultados e discussões da atividade realizada pelos professores, a partir da utilização do *software* Toondoo. Na Figura 5, é representada a HQ elaborada por um professor da área da Matemática.



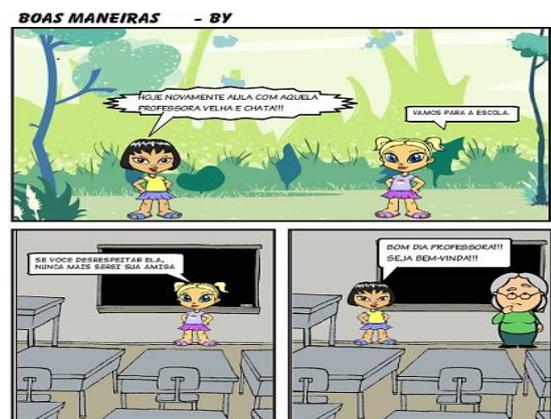
**Figura 5** - HQ desenvolvida pelo professor de Matemática.

**Fonte:** Dados da pesquisa.

A Figura 5, produzida pelo professor de Matemática, faz uma demonstração, em quatro quadrinhos, de boas atitudes que precisam ser desenvolvidas pelos alunos, iniciando pelo respeito e a cordialidade. Na imagem, percebe-se a utilização de diversos cenários de ambientes escolares; várias caixas de diálogo do professor com seus alunos; encontro de alunos dentro e fora da sala de aula, com exemplos de boas maneiras. Porém, para representar os diálogos, se observou a utilização de um único tipo de balão, e somente o uso dos que geralmente são empregados para expressar pensamento nas HQs. Luyten (1985; 2011) fez uma diferenciação de balões para serem usados em histórias em quadrinhos: aqueles usados para demonstrar falas, pensamentos, sons, etc.; e destaca que dentro do “círculo estão expressas as ideias do personagem: o que fala e o que pensa” (Luyten, 1985, p. 14). Ainda na Figura 5, observou-se a utilização de expressões faciais, como de surpresa e alegria, além da gestualidade na imagem do professor. Luyten (1985) destaca que nas HQs as expressões faciais, o modo de vestir, andar, falar, etc, definem o caráter da personagem e oferecem dinamismo a história.

A Figura 6 apresenta a HQ elaborada por um professor da área de Letras. A imagem

representa uma aluna que não gosta da professora e é incentivada pela colega a ir à escola e ser educada.

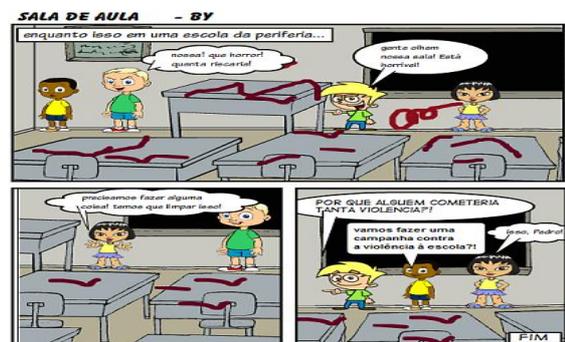


**Figura 6** - HQ desenvolvida pelo professor de Letras.

**Fonte:** Dados da pesquisa.

Foram utilizados três quadrinhos na Figura 6. O primeiro representa um encontro das alunas com um cenário fora da escola, e os demais com a demonstração de boas atitudes, incluindo o cenário da sala de aula em que se incita o respeito ao próximo. Observou-se que foi utilizada letra maiúscula para a fala das personagens, conforme recomendado na escrita de HQs por Mccloud (2005).

A Figura 7 apresenta a HQ elaborada também por um professor da área de Letras. Na representação, verificou-se que os alunos percebem a pouca valorização atribuída ao espaço físico escolar e decidem realizar uma campanha contra a violência.



**Figura 7** - HQ desenvolvida pelo professor de Letras.

**Fonte:** Dados da pesquisa.

Na Figura 7, foram utilizados três quadrinhos com o cenário da sala de aula de uma escola pública, com as classes riscadas e várias

caixas de diálogos entre os alunos sobre a violência praticada. Também se observou o uso de diversas expressões faciais e corporais.

Na Figura 8, elaborada por um professor de Arte, foi representada a questão da violência física, em que um menino convida o outro para lutar. Para que o outro aceite brincar, a personagem precisa esclarecer que o convite se trata de Judô, uma modalidade esportiva de luta. Neste caso, destaca-se que a HQ, criada pelo professor de Arte, também poderia ser explorada de forma interdisciplinar, como com a disciplina de Educação Física, através da abordagem das lutas.



**Figura 8** - HQ desenvolvida pelo professor de Arte  
**Fonte:** Dados da pesquisa.

A Figura 8 é representada por três quadrinhos com várias caixas de diálogo entre dois meninos. O professor utilizou o recurso em sequência, a mudança de expressões faciais dos meninos, tais como surpresa, medo e alegria. No primeiro e no segundo quadrinhos, percebeu-se o uso equivocado do balão, pois nos dois casos acontece diálogo. Por isso, o balão que expressa a resposta do menino que foi convidado a lutar, deveria ser o balão da fala e não o balão do pensamento, como consta no quadrinho (Luyten, 1985; 2011).

A Figura 9 apresenta a HQ elaborada pelo professor Pedagogo. Representa a violência física praticada no intervalo da escola e, conseqüentemente, o isolamento do agressor pelo seu ato.



**Figura 9** - HQ desenvolvida pelo professor de Pedagogia

**Fonte:** Dados da pesquisa.

A Figura 9 é representada por três quadrinhos, sendo que, nos primeiros, há gestos corporais de agressão e expressões faciais de raiva. Já no terceiro, há uma mudança de cenário, com várias crianças brincando e o menino agressor isolado com a expressão de tristeza.

Na elaboração das HQs, pelos professores, percebeu-se a utilização de diversos recursos do Toondoo que possibilitaram dinamismos às histórias, tais como mudança nos cenários, inserção de bonecos com diferentes gestualidades e mudanças das expressões faciais das personagens. O recurso mais utilizado foi o diálogo, por meio de balões que expressaram a fala das personagens. Porém, em alguns momentos das HQs, se observou o uso equivocado de balões, uma vez que, de acordo com Luyten (1985), existem diferentes formatos de balões, um para expressar a fala, outro o pensamento, o sono, a censura, etc.

O uso de onomatopeias<sup>9</sup> foi despercebido nas HQs apresentadas, pois não se constatou a utilização de sons representados por imagens (Luyten, 1985). Na maioria dos quadrinhos foram utilizadas letras minúsculas, o que dificulta a leitura, conforme destaca (McCloud, 2005).

Diante dessas limitações percebidas nas HQs elaboradas, constatou-se que, na introdução da atividade, poderiam ter sido fornecidos, no Moodle, aos professores, *sites* com vídeos e leituras que explicassem como elaborar histórias em quadrinhos. Focou-se apenas no uso do Editor, deixando de lado a abordagem de como é feita uma HQ, uma vez que, como diz Rama e Vergueiro (2004), para o professor trabalhar com histórias em quadrinhos, ele precisa conhecer os elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe. Mesmo este não sendo o foco da atividade, seria interessante essa abordagem, pois ampliaria a aprendizagem dos professores, visto que havia educadores de diversas áreas e evitaria alguns erros na estrutura das HQs.

No fórum, verificou-se que seis professores responderam ao fórum, sendo os cinco que elaboraram as HQs e um outro da área de química que comentou as postagens dos demais.

<sup>9</sup> A palavra (vocábulo) que se forma a partir da reprodução similar de um som; são exemplos de onomatopeia: bang (tiro); tic-tac (barulho do relógio); au (latido).

(<https://www.dicio.com.br/onomatopeia/>)

Isso reforça a ideia de que a estrutura do *site*, apresentada em outra língua e com diversos ícones para explorar a ferramenta do Toondoo, pode ter desinteressado alguns educadores em realizar a atividade.

Por meio das postagens no fórum, foi possível extrair duas categorias de discursos dos professores. A primeira sobre a utilização da ferramenta Toondoo no fazer pedagógico:

O Toondoo foi encantador para mim e passei a utilizá-lo em meu trabalho prático. Fiz muitas reflexões e autocríticas e estas foram muito válidas; achei muito interessante a atividade e foi um grande desafio para mim; nunca tinha ouvido falar sobre esse 'Toondoo'; muito interessante a criação de tirinhas para nos auxiliar nas aulas, podemos colocar qualquer 'conteúdo' e discutir com os alunos acerca disso. (Discurso do Sujeito Coletivo).

Esses discursos permitem aludir que a utilização dessa tecnologia serviu para incentivar os professores a utilizarem o recurso em atividades pedagógicas com seus alunos e a estimular o uso das TICs em suas práticas pedagógicas de forma interdisciplinar.

Outra categoria detectada foi sobre a utilização do Toondoo na área de atuação, a qual gerou o discurso coletivo:

Fiz a tirinha baseada em situações de violência que aconteceram ao longo do ano letivo e trabalhei bastante com eles sobre isso. Briguinhas por qualquer coisa ou, até mesmo, uma 'brincadeira', pois, para eles, agredir um colega às vezes era brincadeira. Então, coloquei um trequinho do que aconteceu um dia, um colega agredindo os outros, e depois, na hora do intervalo/lanche, ninguém queria ficar com ele, lanchar, brincar, etc.; além disso, a área em que atuo pode contribuir muito para a prevenção e a conscientização dos alunos sobre os diferentes tipos de violência, pois as próprias tirinhas devem ser trabalhadas sobre os mais diversos assuntos; penso que com as tirinhas possam ser trabalhados temas relacionados à violência, atitudes que não devem ser tomadas, e análises, tanto das figuras como da escrita, balões, produções textuais, etc. (Discurso do Sujeito Coletivo).

Essa fala destaca que, para a realização das HQs, os professores pensaram em situações do seu cotidiano, a fim de representar e usar como recurso pedagógico, principalmente para

desenvolver temas como respeito e valores. Também se percebeu a potencialidade interdisciplinar das HQs, apontada no discurso dos professores, uma vez que eles a veem como uma maneira de trabalhar com análises, interpretações e produções textuais.

### Considerações finais

Reconhece-se a importância que as TICs exercem no dia a dia de professores e alunos, bem como o seu potencial para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Em vista dessas possibilidades, acredita-se na necessidade de se investir na formação continuada de professores de forma que as TICs estejam presentes nas novas aprendizagens. O professor precisa compreender a dinâmica de funcionamento das tecnologias e dos recursos digitais, para que as utilize como meio de aproximar o conhecimento científico da realidade de vida dos estudantes. Além disso, a partir do momento em que o professor percebe que as TICs podem ser uma ferramenta a favor do ensino, estas perdem a funcionalidade de passatempo.

A utilização das TICs, como uma estratégia de aprendizagem de professores durante o curso, foi significativa, mas teve algumas limitações, pois apenas cinco se dispuseram a realizar a atividade. Acredita-se que os educadores encontraram dificuldades no uso do *software* Toondoo, por isso houve pouca participação. Tal fato pode ter se dado pela apresentação do recurso em Língua Inglesa, pela grande quantidade de ícones em sua tela e pelo tempo que requeria para entender o seu funcionamento e criar a história em quadrinho.

Porém, a investigação aponta que os professores que realizaram a atividade não encontraram dificuldades na utilização do editor *on-line*, uma vez que conseguiram compreender as ferramentas e utilizá-las para criar as HQs. Utilizaram diversos recursos como mudanças de cenários, inserção de gestualidade nas personagens e expressões faciais.

Na análise das histórias em quadrinhos criadas pelos professores, não se encontrou o uso de onomatopeias para expressar sons; os balões foram escritos com letras minúsculas e alguns foram empregados de forma equivocada, como o de pensamento que foi usado para expressar uma fala. Essas questões demonstram que, além da abordagem sobre a utilização do

Toondoo, deveria-se ter explorado os procedimentos e a linguagem utilizada na elaboração de HQs, já que havia professores de diversas áreas e, para alguns, essa atividade foi o primeiro contato com esse gênero textual.

Pelo discurso coletivo dos professores que realizaram a atividade e responderam ao fórum, identificou-se que esse *software* teve uma ótima aceitação, visto que os professores se mostraram encantados, relatando que passaram a utilizá-la em sua prática pedagógica. Ademais, gostaram da proposta de usar histórias em quadrinhos nas suas diferentes áreas de atuação, porque perceberam que podem trabalhar diversos temas com esse recurso e relacionar com outras disciplinas.

Portanto, os procedimentos adotados nessa atividade podem ter ajudado a incentivar esse grupo de educadores a utilizarem as TICs em suas práticas pedagógicas, uma vez que, além de produzirem as HQs com o editor *on-line*, puderam interagir no fórum de discussões, postando seu desenho e realizando comentários e diálogos sobre o tema. Também foi uma forma de mostrar aos professores que as histórias em quadrinhos podem ser usadas em diferentes áreas e de forma interdisciplinar.

## Referências

Alencar, M., & Serpa, D. (1998) As boas lições que aparecem nos gibis. *Revista Nova Escola*, 13(111), 10-19.

Brasil. (2017). *Base Nacional Comum Curricular – BNCC de março de 2017*. Dispõe sobre a terceira versão que complementa e revisa a segunda versão. Brasília, DF: MEC/SEB. Recuperado em 03 outubro, 2017, de [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf).

Brasil. (1997). *Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa*. Brasília, DF: MEC/SEF. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>

Buzato, M. E. K. (2006). *Letramento e inclusão na era da linguagem digital*. IEL/Unicamp, Mimeo.

Cunha, I. G., & Moraes, P. (2009). Liga matemática: porque juntos podemos aprender. *Anais do X Encontro Gaúcho de Educação*

*Matemática*. Ijuí/RS. Recuperado em 03 outubro, 2017, de [http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/cd\\_egem/fsccommand/RE/RE\\_26.pdf](http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/cd_egem/fsccommand/RE/RE_26.pdf)

Deffune, G. (2010). Relato de uma experiência de história em quadrinhos no ensino da Geografia. *Boletim de Geografia*, 28(1), 157-169. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/BolGeogr/article/view/8628/6105>

Gesser, V. (2012). Novas tecnologias e educação superior: avanços, desdobramentos, implicações e limites para a qualidade da aprendizagem. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 16, 23-31. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4095305>

Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo, Atlas.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.

Kensky, V. M. (2007). *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus.

Lefevre, A. M. C., Crestana, M. F., & Cornetta, V. K. (2003). A utilização da metodologia do discurso do sujeito coletivo na avaliação qualitativa dos cursos de especialização “capacitação e desenvolvimento de recursos humanos em saúde-CADRHU”, São Paulo – 2002. *Saúde e Sociedade*, 12(2), 68-75. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <https://www.revistas.usp.br/sausoc/article/view/7099/8570>

Lopes, P.M. A., & Melo, M. de F. A. de Q.; (2014). O uso das tecnologias digitais em educação: seguindo um fenômeno em construção. *Psicologia da Educação*, 38, 49-61, São Paulo. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <https://revistas.pucsp.br/index.php/psicoeduca/article/view/22799/19399>

Luyten, S. M. B. (2011). Quadrinhos na sala de aula. In Brasil. *Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem* (pp. 21-29). Salto Para o Futuro. TV Escola. Ano XXI, Boletim 01. Recuperado em 03 outubro, 2017, de

[https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf\\_ppt\\_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf](https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf)

Luyten, S. M. B. (1984). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Paulinas.

Martins, E. B., & Pereira, A. C. C. (2013). O ensino de análise combinatória utilizando história em quadrinhos: uma nova experiência. *Anais do XI Encontro Nacional de Educação Matemática*. Curitiba, Paraná. Recuperado em 03 outubro, 2017, de [http://sbem.web1471.kinghost.net/anais/XIENEM/pdf/184\\_1137\\_ID.pdf](http://sbem.web1471.kinghost.net/anais/XIENEM/pdf/184_1137_ID.pdf)

Mccloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books.

Nogueira, M. L. de L., & Oliveira, H. da S. G. de. (2005). Educação a distância e formação continuada de professores: Novas perspectivas. *Colabor@. Revista digital da CVA. RICESU*. Vol.3, N 10. Recuperado de: <http://pead.ucpel.tche.br/revistas/index.php/colabora/article/viewFile/68/60>

Novais, A. E. (2010). Experiências genuinamente digitais e a herança do impresso: o que ajuda na interação com as interfaces gráficas. In A. E. Ribeiro et al. *Linguagem tecnologia e educação*. (pp. 77-89). São Paulo: Petrópolis.

Oliveira, L.G. de., & Franco, M. A. M. O. (2014). Uso de Histórias em Quadrinhos no Ensino de Ciências: perspectivas de letramento científico. *Anais. IV Simpósio Nacional de ensino de ciências e tecnologia*. Ponta Grossa, Paraná. Recuperado de: <http://www.sinect.com.br/anais2014/anais2014/artigos/ensino-de-ciencias/01410232008.pdf>

Rama, A., & Vergueiro, W. (2004). *Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto.

Ramos, P. (2009). *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto.

Rosa, R. (2013). Trabalho docente: dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias. *Revista Encontro de Pesquisa em Educação Uberaba*, 1(1), 214-227. Recuperado de:

<http://revistas.uniube.br/index.php/anais/articloe/view/710>

Santos, P. K., & Giraffa, L. M. M. (2010). Um novo olhar sobre a capacitação de professores a distância para inclusão Digital. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, 8(1), EAD. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/15183>

Santos, R. E. (2012). Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. *EccoS – Rev. Cient.*, São Paulo, n. 27, 81-95. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/HIST%C3%93RIAS%20EM%20QUADRINHOS%20NO%20PROCESSO%20DE%20APRENDIZADO.pdf>

Silva, M. P. da., & Hoff, R. (2015). Formação Docente e as TICs: Percepção de Professores do Meio-Oeste de Santa Catarina – Brasil. *Unoesc & Ciência - ACHS* Joaçaba, v. 6, n. 2, 165-172. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <https://editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/view/6811>

Silva, T.T. da. (2003). *Documentos de identidade: um introdução as teorias do currículo*. Belho Horizonte: Autêntica.

Soares, M. (1998). *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica.

Souza, V. V. (2007). Letramento digital e formação de professores. *Revista Língua Escrita*, 2, 55-69. Recuperado em 03 outubro, 2017, de [http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/revista%20lingua%20escrita/LinguaEscrita\\_2.pdf](http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/revista%20lingua%20escrita/LinguaEscrita_2.pdf)

Vergueiro, W. (Org.). (2010). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto.

Recebido: 19/07/2017

Aceito: 01/10/2017