

**A produção de história em quadrinhos na Educação do Campo:
análise sobre as tecnologias digitais na aprendizagem**

*Comic book production in rural education:
analysis of digital technologies in learning*

Cíntia Moralles CAMILLO¹
Liziany MULLER²

Resumo

O objetivo desta pesquisa foi avaliar por meio da construção de histórias em quadrinhos, utilizando os softwares Pixton e Toondoo, se ocorreu aprendizagem significativa. Desta forma, esta pesquisa é um estudo de caso com abordagem quali-quantitativa, em que a unidade de análise da pesquisa é composta por cento e dez alunos do curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal de Santa Maria em parceria com a Universidade Aberta do Brasil. Para a análise dos dados utilizou-se a Análise de Regressão Simples, considerando-se duas variáveis de análise, valor de uma prova prévia e valor das avaliações das histórias em quadrinho. Verificou-se que existe uma correlação entre as variáveis, porém fraca e negativa.

Palavras-chave: Pixton. Toondoo. Análise de Regressão. Avaliação.

Abstract

The objective of this research was to evaluate through the construction of comics, using the software Pixton and Toondoo, if significant learning occurred. Thus, this research is a case study with a qualitative and quantitative approach, in which the research analysis unit is composed of one hundred and ten students of the Field Education Degree course at the Federal University of Santa Maria in partnership with the University. Open from Brazil. For data analysis we used the Simple Regression Analysis, considering two analysis variables, value of a previous test and value of the comics evaluations. It was found that there is a correlation between the variables, but weak and negative.

Keywords: Pixton. Toondoo. Regression Analysis. Evaluation.

Introdução

O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) têm ascendido evidência no processo de ensino e aprendizagem, impulsionando novos

¹ Doutoranda em Educação em Ciências/UFSM. E-mail: cintiacamillo@gmail.com

² Professora Doutora do Departamento de Educação Agrícola e Extensão Rural -CCR/UFSM
E-mail: lizianym@hotmail.com

espaços de construção e troca de conhecimentos. O crescente interesse na aplicação dos Recursos Didáticos Digitais (RDD) em atividades relacionadas com o ensino e a aprendizagem nas instituições de ensino, conduzem a novas ações e metodologias no âmbito escolar, vindo a acrescentar na prática docente (LEITE, 2016).

Com a chegada das tecnologias, o professor, em tempos remotos era o centro do conhecimento e da informação, sendo assim, este passou a adquirir novas habilidades de mediador ou orientador. Conforme Leite (2017, p.59), o professor “no exercício de sua profissão, passa a ter um olhar mais atento aos conhecimentos prévios dos estudantes, seus estilos cognitivos e suas preferências de aprendizagem, fazendo uso de diversas teorias de aprendizagem”.

Os RDD no ensino e na aprendizagem, não são apenas ferramentas de diversão, podem estar disponíveis como um recurso favorável para o aprendizado, se utilizado de maneira correta e mediada pelo professor. Estes por sua vez, não substituem outros métodos de ensino, servem de aliados para o ensino e aprendizagem, auxiliando na promoção de uma aprendizagem significativa.

Neste contexto, a construção de Histórias em Quadrinhos (HQ), por meio das TDIC, propicia o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Leite e Leão (2015) as tecnologias quando utilizadas de forma adequada são atrativas e contribuem para uma aprendizagem ampla e agradável. Sendo assim, este estudo objetivou avaliar por meio da construção de HQ, utilizando os softwares Pixton e Toondoo, se houve aprendizagem significativa.

Pertinente ao exposto, os softwares Pixton e do Toondoo oferecem recursos para a construção de diversos tipos de HQ, ambos softwares fornecem diversas opções de cenários, objetos e balões de comunicação. Salienta-se que os programas são de fácil manipulação em que o aluno pode produzir seu próprio material e ainda publicar na rede, sem necessidade de saber de programação.

1 Histórias em Quadrinhos na Educação

De acordo com Brasil (1997) os Parâmetros Curriculares Nacionais, e mais recentemente Brasil (2017), com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as HQ 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.

Segundo Santos et al. (2012) as HQ, bem como outras TDIC, podem e devem ser utilizadas pelos professores como meio de facilitar a compreensão de assuntos que geralmente os alunos têm dificuldade para entender, ou ainda, complementar algum conteúdo visto previamente em sala de aula.

Ainda, considerando que este tipo de leitura é popular e muito comum, tendem a não mostrar resistência (Vergueiro, 2010). Em uma pesquisa realizada por Alencar e Serpa (1998) mostrou que os alunos na sua totalidade de 100% afirmam que preferem ler quadrinhos a qualquer outro tipo de texto.

Para Borges (2001) as HQ é uma alternativa para auxiliar o ensino de várias formas, além de estimular o aluno a ler, ela possui o recurso do lúdico, possibilitando a análise e reflexão do leitor. Em conformidade com o autor, é pertinente afirmar que os aspectos lúdicos e linguísticos presentes nas HQ são atrativas tanto para crianças como para adultos, perante uma linguagem visual e escrita atraente.

Segundo Xavier (2018, p.03) “o desenho é uma das mais antigas formas de expressão do homem”, desde a Pré-História, o homem primitivo já desenhava nas paredes das cavernas e deixava ali seus registros como forma de comunicação. Pertinente ao exposto, ao pensar na origem das HQ, estas iniciaram na civilização europeia, com o aparecimento de técnicas de reprodução gráfica, unindo o texto a imagem (CAMPOS e LOMBOGLIA, 1984). Ainda segundo os autores, nesta época surgiram os desenhos de humor, chamadas também de caricaturas.

Contudo as HQ que conhecemos na atualidade teriam surgido com os jornalistas, segundo (GOIDA, (2011). Assim, segundo Xavier (2018, p.17) em relação as HQ:

Com o avanço da tecnologia, a sociedade torna-se cada vez mais visual e, com isso, a compreensão da relação palavra-imagem adquire cada vez mais importância. Como os quadrinhos integram linguagem verbal e não verbal, seu estudo é uma ótima forma de encontrar meios de explorar as características dessa linguagem “mista” e, assim, instrumentalizam-se os professores para conhecer e aplicar diferentes estratégias de leitura em seu dia a dia.

Vive-se em um mundo com informações chegando a cada momento, com imagens por todos os lados, e assim, as HQ podem servir como instrumentos de ensino e aprendizagem, visto que ela possibilita a ampliação da capacidade de interpretação e

compreensão dos fatos do cotidiano, da participação do sujeito na sociedade. Segundo Brasil (1997, p.23) é por meio da linguagem que “o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento”.

Autores como Santos e Favero (2014) afirmam que, pelo fato de os alunos preferirem HQ pode estar ligado a conjuntura destes associar imagens a textos, incentivando a leitura de forma dinâmica, onde o texto flui facilmente. Logo, é notório que trabalhar com HQ em sala de aula, pode proporcionar facilidade no entendimento do conteúdo a ser abordado, além de desenvolver a criatividade, organização de raciocínio, solução de problemas, descrever elementos físicos e humanos, bem como contribui para a livre expressão dos alunos.

Diante da importância que as HQ exercem no processo de aprendizagem e a amplitude que abrange a sua utilização, apresentou-se aos alunos os editores de HQ online Toondoo e o Pixton. Estes, além de ser um RDD que permite aos alunos se apropriarem das TDIC, favorecem o uso de uma ferramenta pedagógica diferenciada para a aprendizagem de diversos conteúdos.

Metodologia

Esta pesquisa é um estudo de caso, com abordagem quali-quantitativa, em que um acontecimento específico ou contexto é pesquisado detalhadamente, buscando avaliar descritivamente a situação (CRESWELL, 2014; LUDKE e ANDRÉ, 2012). Logo, a unidade de análise da pesquisa é composta por 110 (cento e dez) alunos do curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em parceria com a Universidade Aberta do Brasil (UAB), presente em cinco Polos, todos no Estado do Rio Grande do Sul (RS), nas cidades de: Agudo, Cerro Largo, Itaqui, Seberi e São Sepé.

Desta forma, são analisadas as notas das provas dos alunos e as notas das HQ, tais avaliações ocorreram no 2º semestre de 2018, as provas foram realizadas individual, porém para a construção das HQ foi proposto que os alunos formassem grupos de 4 (quatro) ou 5 (cinco) alunos.

Para a construção das HQ primeiramente ocorreu uma oficina com o propósito de apresentar os softwares Pixton (www.pixton.com/br) e Toondoo

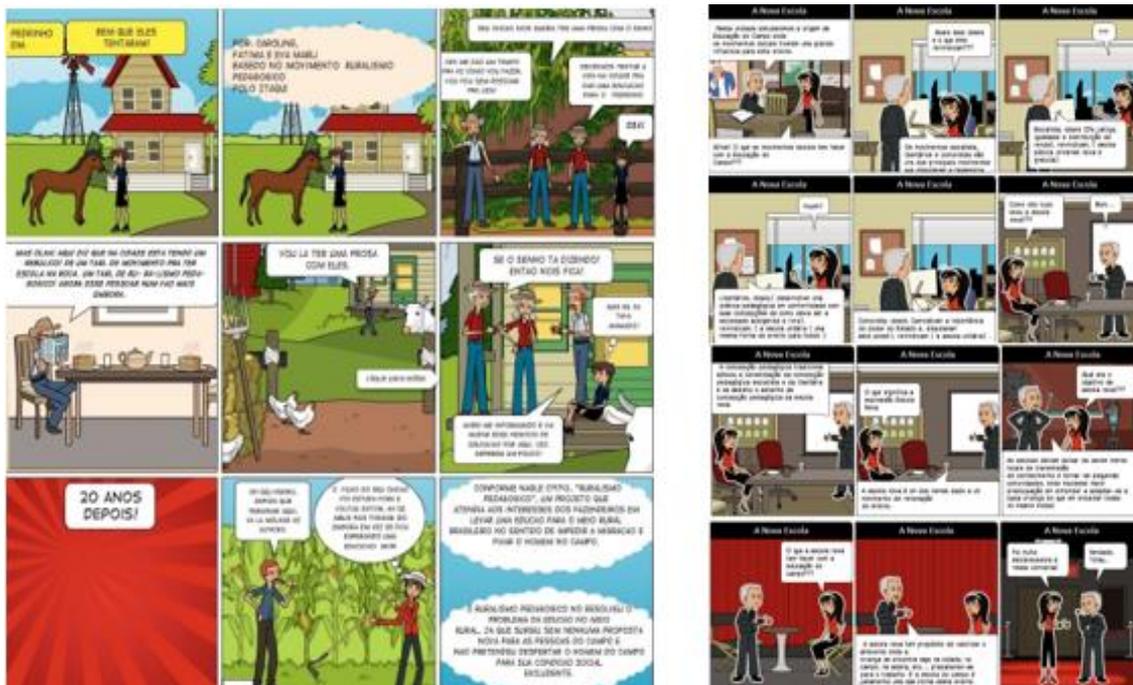
(www.toondoo.com), ferramentas da Web 2.0, para que os alunos pudessem executar a tarefa proposta. Em seguida, apresentou-se o tema das HQ que estava relacionado com os conteúdos já estudados ao longo do semestre, na Disciplina Concepções e Princípios da Educação do Campo, bem como era o mesmo assunto da prova que os alunos foram avaliados; são eles: Concepção da Educação do Campo no Brasil e As Diretrizes Operacionais da Educação do Campo no Brasil.

Para a análise dos dados utilizou-se a Análise de Regressão Simples, o qual estuda o relacionamento entre uma variável chamada de variável dependente e outra variável chamada independente, deste modo, este relacionamento é representado por um modelo matemático. Neste estudo foi considerado as variáveis de análise (valor de prova e valor das HQ), com o intuito de verificar se houve diferença significativa entes as notas, bem como avaliar se houve aprendizagem, interesse e motivação dos alunos na construção das HQ.

Resultados e discussões

Com a finalidade de saber se realmente ocorreu a aprendizagem por meio das HQ, utilizando os softwares apresentados na oficina, procedeu-se com a análise de dados referentes as notas dos alunos, estas relativos a uma nota de prova com valor 10 (dez) e a uma nota de avaliação da atividade das HQ com o mesmo valor. A seguir é ilustrado, Figura 1 e Figura 2 de algumas HQ produzidas pelos alunos, para surpresa, mesmo sendo exigido a utilização dos softwares para a produção da HQ, alguns alunos entregaram as HQ feitas à mão livre, por meio de desenhos ou por colagens de gravuras e/ou textos.

Figura 1: HQ produzido no Toondoo e no Pixton



Fonte: Arquivo da pesquisa.

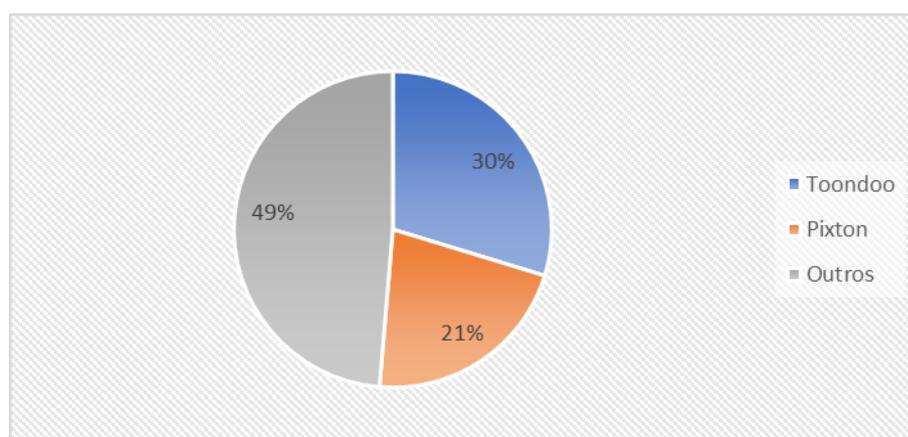
Figura 2: HQ produzido a mão livre e retirados da internet



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Ao analisar o Gráfico 1, conclui-se que 51% dos grupos de alunos utilizaram os softwares para criação das HQ e 49% dos grupos fizeram as HQ utilizando colagem de gravuras, desenho à mão livre, textos prontos e imagens retiradas da internet. Os alunos justificaram que por mais que tenham aprendido na oficina, promovida com o propósito de ensinar a utilizar os softwares Pixton e Toondoo, eles se sentiram desafiados e com receio de utilizá-los, preferindo assim fazer as HQ de outra forma.

Gráfico 1 – Quantificação dos recursos utilizados pelos alunos no seu total



Fonte: Dados da pesquisa

Tendo em consideração o conteúdo escolhido pelos alunos, os mesmos escolheram diversos conceitos dentro dos dois eixos apresentados pelo professor, porém o que mais se destacou foram as temáticas em relação a diferenciação entre a zona urbana e a zona rural, o campo e a cidade, bem como a escola do campo e a escola da cidade.

Na Educação do Campo é muito difícil não se discutir ou tentar diferenciar a zona urbana da zona rural, bem como o campo da cidade e a escola do campo da escola da cidade; na realidade todas estas relações estão intimamente ligadas quando se pensa em Educação do Campo. Por muitas décadas os sujeitos do campo lutam por seu espaço, por leis e diretrizes diferenciada para quem vive do campo e no campo.

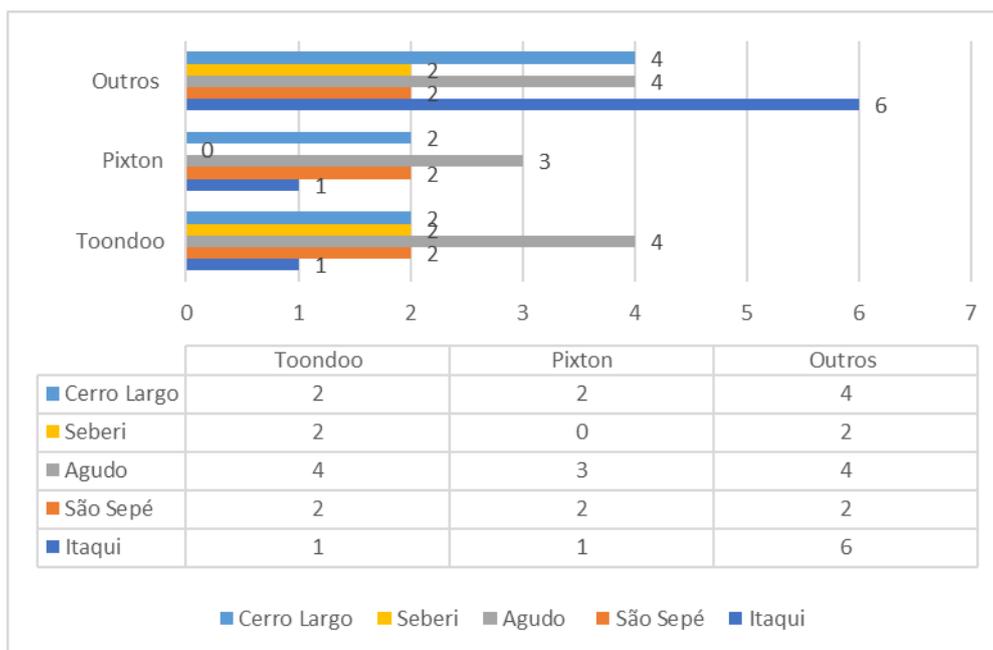
“Para romper com a dicotomia campo-cidade é necessário desconstruir a ideia de que só são verdadeiras e válidas as formas de vida e de relação com a vida que constituem o modo de viver urbano” (FELIPE, 2006, pp. 142 -143). Para tanto, é necessário que o pensamento mude, o campo não é território de saberes unitários, de

atraso e obsoleto; mas sim, de saberes diferenciados que articulam o conhecimento científico e o conhecimento popular.

Para um melhor entendimento, o Polo de Itaqui formou 8 grupos, São Sepé 6 grupos, Agudo 11 grupos, Cerro Largo 8 grupos e Seberi 4 grupos, alguns Polos formaram menos grupos devido a ter menos alunos matriculados no curso. Conforme o Gráfico 2, foi possível averiguar, que os alunos do Polo de Agudo foram os que mais utilizaram os softwares para construírem as HQ, enquanto os Polos de Seberi e Itaqui foram os que menos utilizaram os softwares.

O Polo de Itaqui é o que mais se destaca nessa análise, por ter formado 8 grupos de trabalho e apenas 2 grupos utilizar os softwares para a construção das HQ. Ao conversar com os alunos, foi possível concluir, que eles não têm como se reunir para executar as propostas de trabalho acadêmico fora do ambiente do Polo. Os alunos ainda relataram que o sinal de internet do Polo é muito precário, o que veio a contribuir para que estes não conseguissem entregar as HQ, conforme o solicitado.

Gráfico 2 – Quantificação dos recursos utilizados pelos alunos separados pelos respectivos Polos



Fonte: Dados da pesquisa

Compreende-se que com o desenvolvimento de ferramentas adequadas de análise de dados, atualmente, o papel da estatística está presente em praticamente em

todas as áreas, seja ela utilizada para informar ou avaliar algo que se precisa saber de um resultado para tomada de decisões (NOVAES e COUTINHO, 2013). Pertinente ao exposto, calculou-se a média aritmética, o desvio padrão e se existe a correlação entre as variáveis em relação as notas dos alunos das provas e das HQ, conforme Tabela 1, para que se possa avaliar, concluir e dimensionar se houve motivação ao utilizar as HQ.

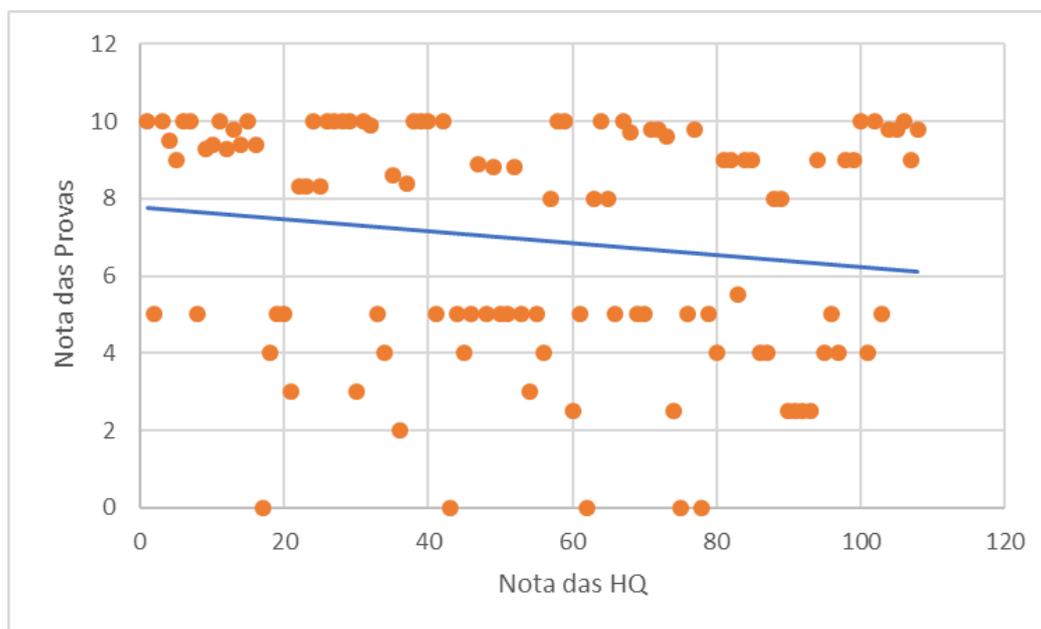
Tabela 1 – Dados das médias aritméticas, desvio padrão e correlações

Variáveis	Média	Desvio Padrão	Correlação Prova	Correlação HQ
Prova	9,783	18,344	1	0,283
HQ	6,880	3,106	0,283	1

Fonte: Dados da pesquisa.

Verificou-se que a média aritmética das provas foram bem altas, confirmada pelo seu desvio padrão, porém as notas das HQ foram inferiores, confirmada igualmente pelo desvio padrão. A análise em relação as notas das HQ, que é o objeto de estudo do artigo, atingiram uma média inferior associado a alguns alunos não terem utilizado os softwares solicitados, e como consequência, estes simplesmente utilizaram textos prontos da internet, comprometendo o real sentido do trabalho proposto.

Seguindo o estudo, quando calculado o coeficiente de correlação linear entre as variáveis notas de provas e nota das HQ, obteve-se que existe uma correlação fraca entre as variáveis, indicando que o estudo e a dedicação que os alunos tiveram para a prova não foi o mesmo quando solicitado a atividade de construção das HQ. Inclusive ao gerar o diagrama de dispersão, Figura 3, este permite inferir uma correlação negativa, porém não muito forte, pois estes estão dispersos e a reta de regressão linear simples não é acentuada negativamente.

Figura 3: Diagrama de Dispersão das notas da prova e nota das HQ

Fonte: Dados da pesquisa.

A menor nota das provas é 3 (três) e a maior é 10 (dez) e das HQ a menor é zero e a maior é 10 (dez), isso não quer dizer que o aluno que tirou uma nota baixa na HQ não tenha tirado nota máxima na prova e vice-versa. Aferindo-se o desempenho dos alunos que utilizaram os softwares Pixton ou Toondoo, as notas foram superiores, devido a organização, criticidade e criatividade, notou-se que estes alunos tiveram um maior empenho em fazer os trabalhos propostos, 79% dos alunos que utilizaram os softwares tiveram suas notas maiores que 9 (nove).

Conclusão

Com a finalidade de responder o objetivo do estudo, verificou-se por meio da regressão linear simples que existe uma correlação entre as notas das provas e das HQ, porém fraca e negativa, indicando que os alunos não tiveram a mesma dedicação para construir as HQ como ao estudar para a prova. Poder-se-ia pensar em estratégias para a modificação do cenário, tais como: inverter a ordem das avaliações, procurar formas de motivação para que o aluno construa a sua HQ nos softwares, visto que os alunos que

utilizaram o Toondoo e o Pixton obtiveram notas superiores dos que realizaram a atividade com outros recursos.

Ressalta-se que as tecnologias digitais aliadas ao ensino e aprendizagem, como na elaboração das HQ, os alunos atuam como protagonistas da sua aprendizagem, reforçando que ao trabalharem em grupo promove a colaboração no processo de aprendizagem. É preciso deixar claro que qualquer RDD deve ocorrer por meio de planejamento das ações didáticas, em que é necessário investigar os conhecimentos prévios do aluno, a fim de se adequar as necessidades de cada situação para que possa ocorrer a transformação da prática pedagógica. Assim, as HQ não têm limite no que tange a criatividade, porém é necessário que o professor conduza o aluno no que se refere a aprendizagem.

Referências

ALENCAR, M.; SERPA, D. (1998) As boas lições que aparecem nos gibis. In: **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. Acesso em: 07 de abril de 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>.

Brasil. (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília, DF: MEC/SEF. Acesso em: 07 de abril de 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livr_o02.pdf>

BORGES, L. R. Quadrinhos: Literatura gráfico-visual. In: **Revista Agaquê**, v. 3, n. 2, p. 13–28, 2001.

CAMPOS, M. H.; LOMBOGLIA, R. HQ: uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sonia M. (Org.). **Histórias em quadrinhos – leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

CRESWELL, J. W. **Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches**. 4th. ed. London: SAGE Publications, 2014.

FELIPE, E. Carta aos participantes do I Encontro Nacional de Pesquisadores – e não Pesquisadores – da Educação do Campo. In: MOLINA, M. C. **Educação do Campo e Pesquisa: questões para reflexão**. – Brasília: Ministério do Desenvolvimento Agrário, 2006.

LEITE, B. S. Aprendizagem tangencial no processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos: um estudo de caso. In: **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 14, n. 2, p. 1–10, 2016.

LEITE, B. S. Histórias em quadrinhos e ensino de química: propostas de licenciandos para uma atividade lúdica. In: **Revista eletrônica Ludus Scientiae - (RELuS) | V. 1, N. 1, Jan./Jul. 2017.**

LEITE, B. S.; LEÃO, M. B. C. Contribuição da Web 2.0 como ferramenta de aprendizagem: um estudo de caso. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 8, n. 4, p. 288–315, 29 dez. 2015.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: Abordagens qualitativas.** São Paulo: E.P.U., 2012.

GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. In: GOIDA, H. C.; KLEINERT, A **Enciclopédia dos quadrinhos.** Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

NOVAES, D. V.; COUTINHO, C. de Q. **Estatística para Educação Profissional e Tecnológica.** Ed. Atlas, 2ª Ed. 2013.

SANTOS, V. G.; DA SILVA, F. B.; ACIOLI, M. Produção de Histórias em Quadrinhos na abordagem interdisciplinar de Biologia e Química. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 10, n.3, dezembro, 2012.

SANTOS, M. A.; FAVERO, E. L. MCHQ-Alfa: Uma Proposta de Ferramenta para Aprendizagem da Língua Portuguesa na Educação de Surdos Utilizando o Potencial das Histórias em Quadrinhos Mediada por Mapa Conceitual. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 1, julho, 2014.

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

XAVIER, G. K. Histórias em quadrinhos: panoramas históricos, características e verbo-visualidade. **Dandarina** -Programa de Pós-graduação em Letras. V.10, n.2. 2018.