

## PROGRAMAS DE ELABORAÇÃO DE HQS PARA CRIAÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM<sup>1</sup>

Greice da Silva CASTELA<sup>2</sup>  
Cristina de Souza VERGNANO-JUNGER<sup>3</sup>

**RESUMO:** O recorte apresentado neste artigo faz parte da pesquisa realizada no estágio pós-doutoral desenvolvido na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, a qual se insere na perspectiva teórica da Linguística Aplicada. Constitui um estudo documental com abordagem qualitativa de análise e método de investigação exploratório. Apresentamos, aqui, a descrição de programas que permitem criar HQs a partir de vários *designs*, imagens e formatos disponíveis, e a proposição de possibilidades pedagógicas e de sugestões de atividades para os Objetos Digitais de Ensino e Aprendizagem (ODEAs) gerados a partir deles. Parte dos produtos que estão sendo desenvolvidos na pesquisa e são apresentados neste texto, são quadros, um geral e outro específico, com dados dos programas, possibilidades pedagógicas e sugestões de atividades. Quanto a este artigo, objetivamos oferecer uma contribuição para o trabalho docente, estimulando o uso de ODEAs, não somente no âmbito do Espanhol Língua Estrangeira (E/LE), mas para outros idiomas, inclusive própria a língua materna.

---

<sup>1</sup> O presente artigo foi realizado com apoio da Fundação Araucária/SETI, por meio de bolsa de pós-doutorado.

<sup>2</sup> Pós-doutoranda em Letras na realizada na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora Associada da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste). Bolsista Fundação Araucária. Professora dos Programas de Pós-graduação em Letras- PPLG e PROFLETRAS, na Unioeste. [greicecastela@yahoo.com.br](mailto:greicecastela@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Pós-doutora em Linguística Aplicada. Professora associada aposentada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora do Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Letras na UERJ. Supervisora da pesquisa descrita. [crisvj.uerj@gmail.com](mailto:crisvj.uerj@gmail.com)

**PALAVRAS-CHAVE:** Elaborador de HQs; ODEAs; Descrição de programas; Possibilidades pedagógicas.

## INTRODUÇÃO

Apresentamos, neste artigo, a descrição de programas que permitem criar Histórias em Quadrinho (HQs) a partir de vários *designs*, imagens e formatos disponíveis, e a proposição de possibilidades pedagógicas e de sugestões de atividades para os Objetos Digitais de Ensino e Aprendizagem (ODEAs) gerados a partir deles. Preparamos um quadro geral com breve descrição, possibilidades pedagógicas e sugestões de atividades para os ODEAs que podem ser elaborados a partir de programas deste tipo e outro específico que preenchemos com os dados dos programas analisados.

Este recorte faz parte da pesquisa, em curso, de estágio pós-doutoral desenvolvido na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, a qual se insere na perspectiva teórica da Linguística Aplicada. Constitui um estudo documental com abordagem qualitativa de análise e método de investigação exploratório.

## PROGRAMAS PARA CRIAÇÃO DE HQs

Os programas enfocados neste artigo são de elaboração de ODEAs de HQs *online*. Consideramos que é necessário que a escola trabalhe com os alunos gêneros discursivos que contemplem a multimodalidade, isto é, a combinação de diversos modos de comunicação (DIONÍSIO et al., 2014). A multimodalidade remete a diversos sentidos em virtude dos diferentes contextos e modos de interação. Este autor explica que “o que faz com que um modo seja multimodal são as combinações com outros modos para criar sentidos” (DIONÍSIO et al., 2014, p.42).

Concordamos com Rojo (2017) ao afirmar que “É urgente enfocar os multiletramentos<sup>4</sup> e os novos letramentos<sup>5</sup> que circulam na vida contemporânea de

---

<sup>4</sup> “Multiletramentos são as práticas de trato com os textos multimodais ou multissemióticos contemporâneos majoritariamente digitais, mas também impressos –, que incluem procedimentos (como gestos para ler, por exemplo) e

nossos alunos" (ROJO, 2017, p. 4). Uma maneira de trabalhar com eles isso é utilizando programas como Pixton e o Fábrica de Tirinhas para elaboração de HQs *online*.

Pato (2007) sugere, como proposta pedagógica, que o trabalho com as HQs se realize da seguinte maneira:

É a partir das percepções, do afetivo e do vivencial da criança que devemos empreender nosso trabalho. Após evidenciarmos o sensível e indicial, o contextual nas histórias em análise, devemos prosseguir rumo à compreensão das relações simbólicas presentes na obra, para, em seguida, relacioná-las ao universo da criança e do jovem – a língua inserida no mundo, o caráter sociocultural da linguagem. (PATO, 2007, p. 103).

No quadro 1, indicamos outros exemplos de possibilidade pedagógicas elaboração de HQs a partir destes programas.

Quadro 1: Possibilidades pedagógicas de programas de elaboração de HQ *online*

<b>Tipo:</b>	<b>Criador de HQs</b>	
<b>Breve descrição:</b>	Programa que permite criar HQs a partir de vários <i>designs</i> , imagens e formatos disponíveis.	
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Produção textual, pelos alunos, de HQs e socialização destas nas redes sociais, a fim de serem lidas e comentadas.	
<b>Propostas de</b>	App utilizado: <i>Pixton</i>	
<b>Tipos de atividade</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Conteúdos</b>

---

capacidades de leitura e produção que vão muito além da compreensão e produção de textos escritos, pois incorporam a leitura e (re)produção de imagens e fotos, diagramas, gráficos e infográficos, vídeos, áudio etc." Nota de rodapé da citação da autora.

<sup>5</sup> "Novos *letramentos*, ou *letramentos digitais*, são um subconjunto dos multiletramentos, definido, segundo Lankshear e Knobel (2007), pela "nova" tecnologia (digital) adotada, mas não principalmente. O que define fundamentalmente os novos *letramentos*, segundo os autores, é um novo "ethos", isto é uma nova maneira de ver e de ser no mundo contemporâneo, que prioriza a interatividade, a colaboração e a (re)distribuição do conhecimento, ao invés da hierarquia, da autoria e da posse controlada e vigiada do conhecimento por diversas agências, como a escola, as editoras e a universidade." Nota de rodapé da citação da autora.

<b>atividades:</b>	Produção textual colaborativa, revisão e reescrita.	Criar, em duplas ou trios, uma HQ sobre algum texto lido.	Gênero discursivo HQ.  Intertextualidade.  Habilidade de produção textual de HQ intertextual (conto de fadas, lendas e gêneros literários em geral).
	<b>App utilizado: Fábrica de tirinhas</b>		
	<b>Tipos de atividade</b>	<b>Tipos de atividade</b>	<b>Tipos de atividade</b>
	Produção textual	Criar, individualmente, uma HQ a partir de uma temática.	Gênero discursivo HQ.  Habilidade de produção textual de HQ.  Aspectos culturais e experienciais.  Linguagem informal.
<b>Adequado para:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> ensino fundamental I <input checked="" type="checkbox"/> ensino fundamental II <input checked="" type="checkbox"/> ensino médio <input checked="" type="checkbox"/> ensino superior <input type="checkbox"/> professores		
<b>Observação:</b>	Devido à variedade de <i>designs</i> possibilita a produção de HQs de forma fácil e rápida.		

Fonte: Elaborado pelas autoras

No quadro a seguir, descrevemos as características do programa de criação de HQs Pixton.

Quadro 2: Descrição do Programa *Pixton*

<b>Programas deste tipo:</b>	
-Nome:	<u>Pixton / Editor de HQs Pixton</u>
- Site:	< <a href="http://www.pixton.com.br/">http://www.pixton.com.br/</a> >

- Aplicativo para Download:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim, no Google Play Store e na App Store -Apple ( <input type="checkbox"/> ) Não
- Idioma:	Inglês, Espanhol, Francês e Português.
- Custo:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Gratuito ( <input type="checkbox"/> ) Pago Há a opção gratuita chamada 'Pixton por diversão' e outras opções pagas.
- Link para tutorial:	< <a href="https://enclaveproductiva.es/crea-un-comic-con-pixton-tutorial/">https://enclaveproductiva.es/crea-un-comic-con-pixton-tutorial/</a> >
- Idioma do tutorial:	Espanhol
- Nível de dificuldade:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Fácil ( <input type="checkbox"/> ) Médio ( <input type="checkbox"/> ) Difícil
- Customização:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não Há diversas figuras disponíveis de personagens, cenários e objetos, bem como de customização de detalhes. Também há vários formatos de balões, nos quais o usuário pode inserir o texto escrito que desejar.
- Armazenamento da produção:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não Permite armazenar os textos criados.
- Download da produção:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não
- Escrita colaborativa:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não Permite que outras pessoas editem o texto somente na versão paga.
- Compartilhamento:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não Depois de pronta a HQ, há a opção de compartilhá-la diretamente no próprio Pixton, Facebook, Edmodo, LinkedIn, Twitter, Pinterest e YouTube.
- Visualização:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Pública ( <input checked="" type="checkbox"/> ) Restrita A opção gratuita só permite a publicação dentro do Pixton como pública, para que outros usuários possam visualizá-la. Antes de publicar a produção, é possível salvá-la para editá-la posteriormente. Os assinantes possuem como opções também publicar somente para amigos selecionados e gerar link para que só consiga visualizar quem o possui.
- Permite comentar a produção:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não Após a publicação, quem realizar a leitura pode comentar e avaliar a HQ na própria plataforma.
- Permite imprimir:	( <input checked="" type="checkbox"/> ) Sim ( <input type="checkbox"/> ) Não A impressão direta na plataforma só é possível para assinantes.

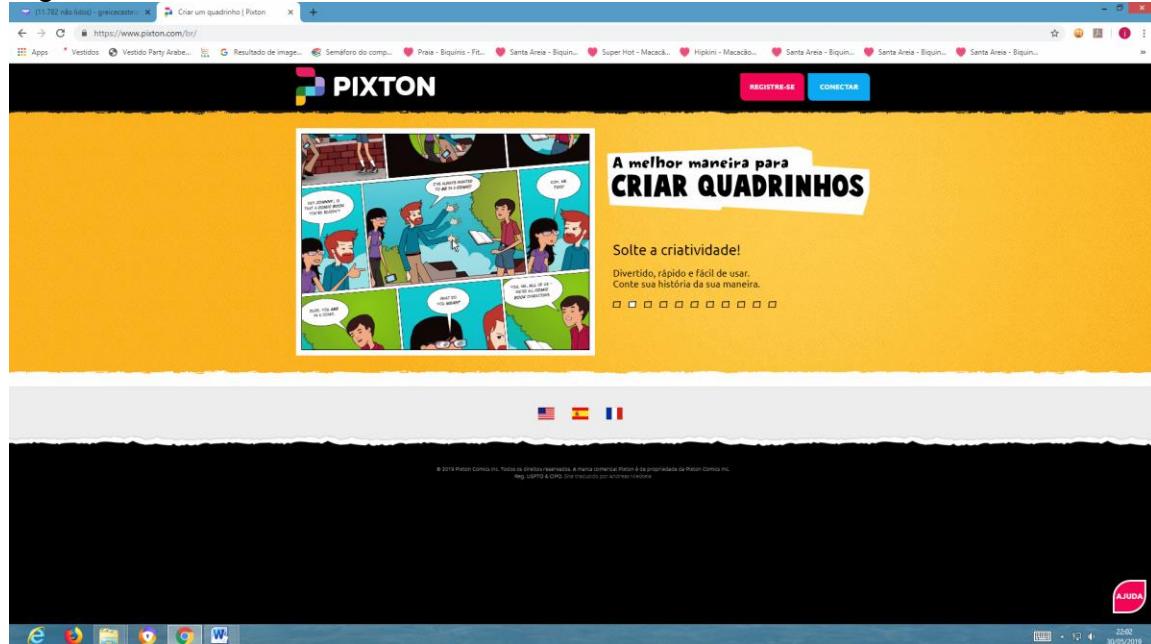
13 a 17 de Maio de 2019 - ISSN 2318-759X

- Banco de imagens:	( x ) Sim ( ) Não
	Possui várias imagens de personagens e cenários gratuitas.
- Observação:	As opções de baixar e imprimir são disponibilizadas somente para os assinantes, mas selecionando a HQ e usando os comandos 'Ctrl C' e 'Ctrl V' do teclado, é possível copiá-la, como imagem, para posterior impressão.

Fonte: Elaborado pelas autoras

As Figuras 1 e 2 mostram, respectivamente, a tela inicial do programa *Pixton* e a tela de criação de HQs *online* com os ícones que seu usuário utiliza para inserir balões, escrita, personagens - bem como para modificar a posição corporal e as características destes -, cenários e objetos, assim como a posição e as cores.

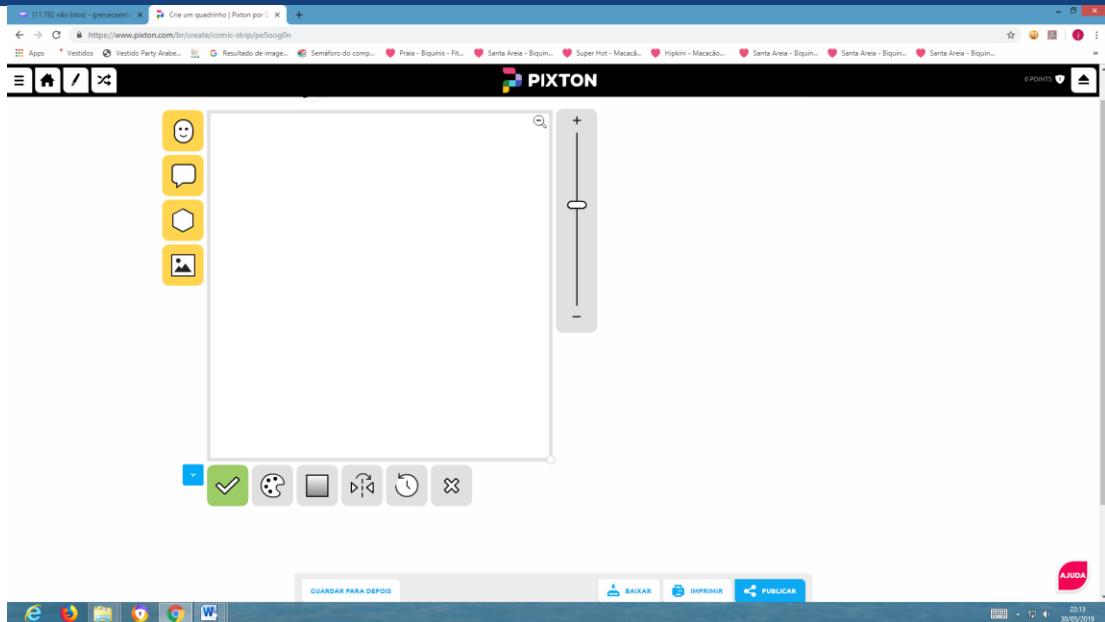
Figura 1: Tela inicial do *Pixton*



Fonte: <<https://www.pixton.com/br/>>

Figura 2: Tela de criação de HQ no *Pixton*

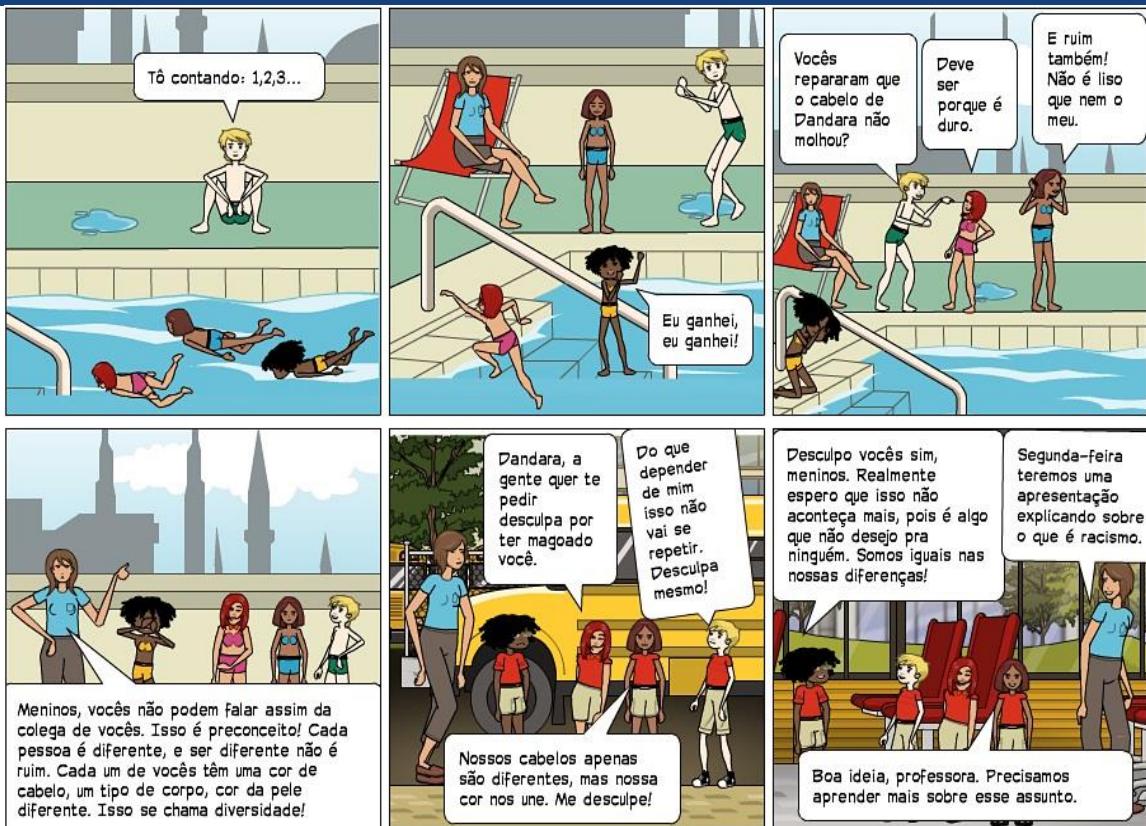
13 a 17 de Maio de 2019 - ISSN 2318-759X



Fonte: <<https://www.pixton.com/br/create/comic-strip/pe50og0n>>

Na Figura 3, mostramos um exemplo de HQ, de combate ao racismo, que encontramos na Internet, e que foi elaborada utilizando este programa.

Figura 3: Exemplo de HQ elaborado no *Pixton*



Fonte: <https://ufal.br/servidor/noticias/2017/11/professor-da-ufal-participa-de-congresso-internacional-no-chile/edutec-experiencias-mercado.pdf>

No próximo quadro, descrevemos as características do programa *Fábrica de tirinhas* utilizado para criação de HQs.

Quadro 3: Descrição do programa *Fábrica de tirinhas*

**Programas deste tipo:**

-Nome:	Fábrica de tirinhas
- Site:	<a href="http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html">www.proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html</a>
- Aplicativo para Download:	( ) Sim, no Google Play Store e na App Store -Apple ( x ) Direto no site ( ) Não
	Permite download e também o uso off-line desde que se substitua a terminação .html por .swf
- Idioma:	Português
- Custo:	( x ) Gratuito ( ) Pago
- Link para tutorial:	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=XtKx87E72Dw">www.youtube.com/watch?v=XtKx87E72Dw</a>
- Idioma do	Português

<b>tutorial:</b>	
- Nível de dificuldade:	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
- Customização:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
	Há figuras disponíveis de personagens, cenários, objetos, animais e balões, nos quais o usuário pode inserir o texto escrito que desejar. Podem ser aumentadas, diminuídas e colocadas em primeiro ou segundo plano as figuras.
- Armazenamento da produção:	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não
- Download da produção:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Permite salvar em formato .jpg
- Escrita colaborativa:	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não
- Compartilhamento:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Não há opção e compartilhamento direto da plataforma, mas depois de salvar a HQ pode ser compartilhada por e-mail, rede social, site ou blog.
- Visualização:	<input type="checkbox"/> Pública <input checked="" type="checkbox"/> Restrita A visualização direto no site só é possível enquanto se está produzindo a HQ.
- Permite comentar a produção:	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não
- Permite imprimir:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Não há opção de impressão direta da plataforma, só é possível imprimir depois de salvar a HQ.
- Banco de imagens:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Possui imagens gratuitas de personagens e cenários.
- Observação:	Disponibiliza a criação de HQs com até 3 quadrinhos. Não há necessidade de cadastro. Basta arrastar as figuras para o quadrinho.

Fonte: Elaborado pelas autoras

As Figuras 4 e 6, na sequência, apresentam, respectivamente, a tela inicial do programa *Fábrica de Tirinhas* e a tela de criação de HQs *online* com os ícones que seu usuário emprega para inserir balões, escrita, personagens - bem como para modificar a posição corporal e as características destes - , cenários e objetos, assim como a posição e as cores.

13 a 17 de Maio de 2019 - ISSN 2318-759X

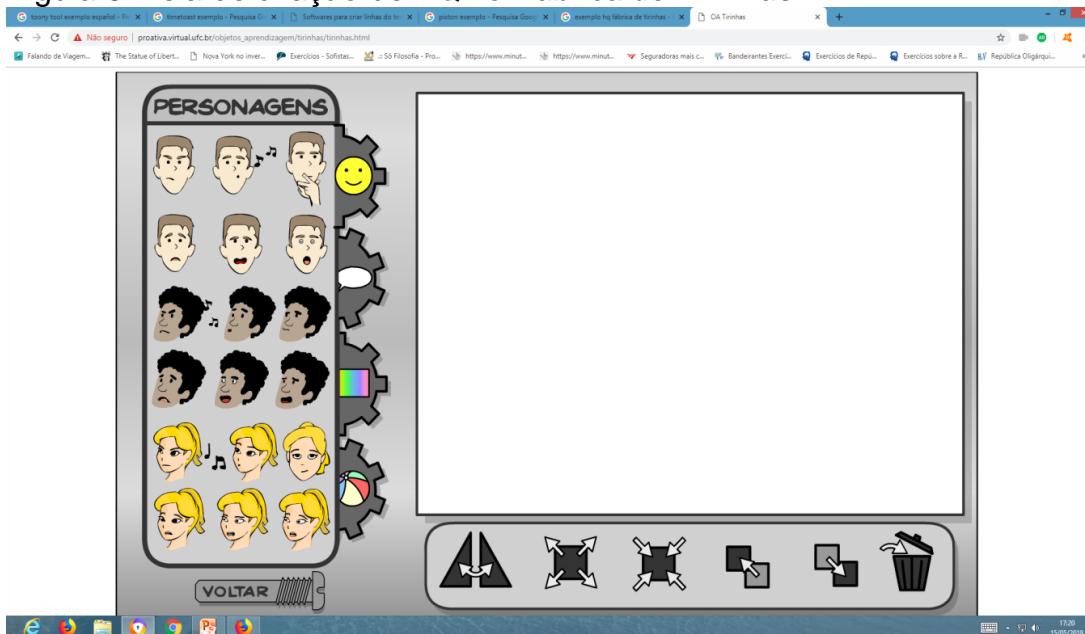
Figura 4: Tela inicial da *Fábrica de Tirinhas*



Fonte:

[http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos\\_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html](http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html)

Figura 5: Tela de criação de HQ no *Fábrica de Tirinhas*



Fonte:

[http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos\\_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html](http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html)

Cabe ressaltar que as opções disponíveis e também as opções de customização são bem menores do que no programa apresentado anteriormente. Por fim, na Figura 6 trazemos uma HQ, criada por nós, como um produto deste programa, a fim de exemplificar uma produção realizada nele.

Figura 6: Exemplo de HQ elaborado no *Fábrica de Tirinhas*



Fonte: Elaborado pelas autoras

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dois programas, apresentados neste texto, são fáceis de utilizar e podem ser empregados em diversos níveis de ensino. Estes são apenas alguns dos catalogados, descritos e para os quais elaboramos exemplificação didático-pedagógica em nossa pesquisa.

Sabemos que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) por si só não modifica o cenário educativo para melhor, faz-se necessário saber utilizá-las pedagogicamente para alcançar os objetivos propostos para as aulas. Diante disso, com as descrições e sugestões didático-pedagógicas que elaboramos, almejamos cooperar para que professores, não somente de Espanhol

como Língua estrangeira, mas também de língua materna e de outras línguas estrangeiras, conheçam estes programas e suas potencialidades para o ensino. Além disso, esperamos diminuir a resistência ao uso pedagógico das TDICs, motivando-os a experimentar os programas apresentados para criação de ODEAs em suas aulas.

## REFERÊNCIAS

- DIONISIO, Angela Paiva, VASCONCELOS, Leila Janot de, SOUZA, Maria Medianeira de. **Multimodalidades e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais.** Recife: Pipa comunicação, 2014. Disponível em: <<https://app.box.com/s/elu8ks7is2bnqte4r5xwte8e7dh78rrh>>. Acesso em 26 jun. 2019.
- PATO, Paulo Roberto Gomes. **História em Quadrinhos:** uma abordagem Bakhtiniana. Dissertação. Faculdade de Educação. UNB. 2007. 151 f. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/3523>>. Acesso em: 26 jun. 2019.
- ROJO, Roxane. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: Novos multiletramentos em tempos de WEB2. **The ESPecialist:** Descrição, Ensino e Aprendizagem, Vol. 38, No. 1, jan-jul 2017. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32219>>. Acesso em 10 Ago. 2018.