



PROGRAMAS DE ELABORAÇÃO DE HQS PARA CRIAÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM¹

Greice da Silva CASTELA²

Cristina de Souza VERGNANO-JUNGER³

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.

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

² Pós-doutoranda em Letras na realizado 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

³ 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



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 focar os multiletramentos⁴ e os novos letramentos⁵ que circulam na vida contemporânea de

⁴ “*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*

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

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.

⁵ “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.



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

atividades:	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).
	App utilizado: Fábrica de tirinhas		
	Tipos de atividade	Tipos de atividade	Tipos de atividade
	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.
Adequado para:	(x) ensino fundamental I (x) ensino fundamental II (x) ensino médio (x) ensino superior () professores		
Observação:	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*

Programas deste tipo:	
-Nome:	<i>Pixton</i> / Editor de HQs <i>Pixton</i>
- Site:	< http://www.pixton.com/br/ >



- Aplicativo para <i>Download</i> :	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim, no <i>Google Play Store</i> e na <i>App Store</i> -Apple (<input type="checkbox"/>) Não
- Idioma:	Inglês, Espanhol, Francês e Português.
- Custo:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Grátis (<input checked="" type="checkbox"/>) Pago
	Há a opção gratuita chamada ' <i>Pixton</i> por diversão' e outras opções pagas.
- <i>Link</i> para tutorial:	< https://enclaveproductiva.es/crea-un-comic-con-pixton-tutorial/ >
- 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.
- <i>Download</i> 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 <i>Pixton</i> , <i>Facebook</i> , <i>Edmodo</i> , <i>Linkedlin</i> , <i>Twitter</i> , <i>Pinterest</i> e <i>YouTube</i> .
- Visualização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Pública (<input checked="" type="checkbox"/>) Restrita
	A opção gratuita só permite a publicação dentro do <i>Pixton</i> 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.



- Banco de imagens:	(x) Sim () Não
	Possui várias imagens de personagens e cenários gratuitos.
- 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

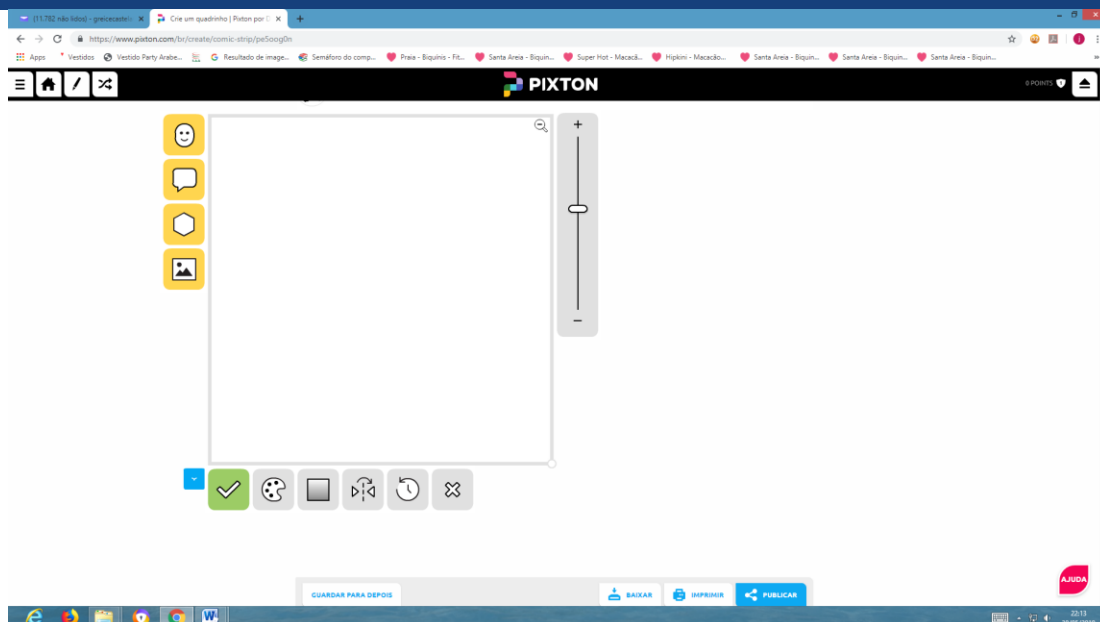
As Figuras 1 e 2 mostram, respectivamente, a tela inicial do programa *Pixton* e a tela de criação de HQs *online* com os ícones que seu usuário utiliza para inserir balões, escrita, personagens - bem como para modificar a posição corporal e as características destes -, cenários e objetos, assim como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

Figura 1: Tela inicial do *Pixton*



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

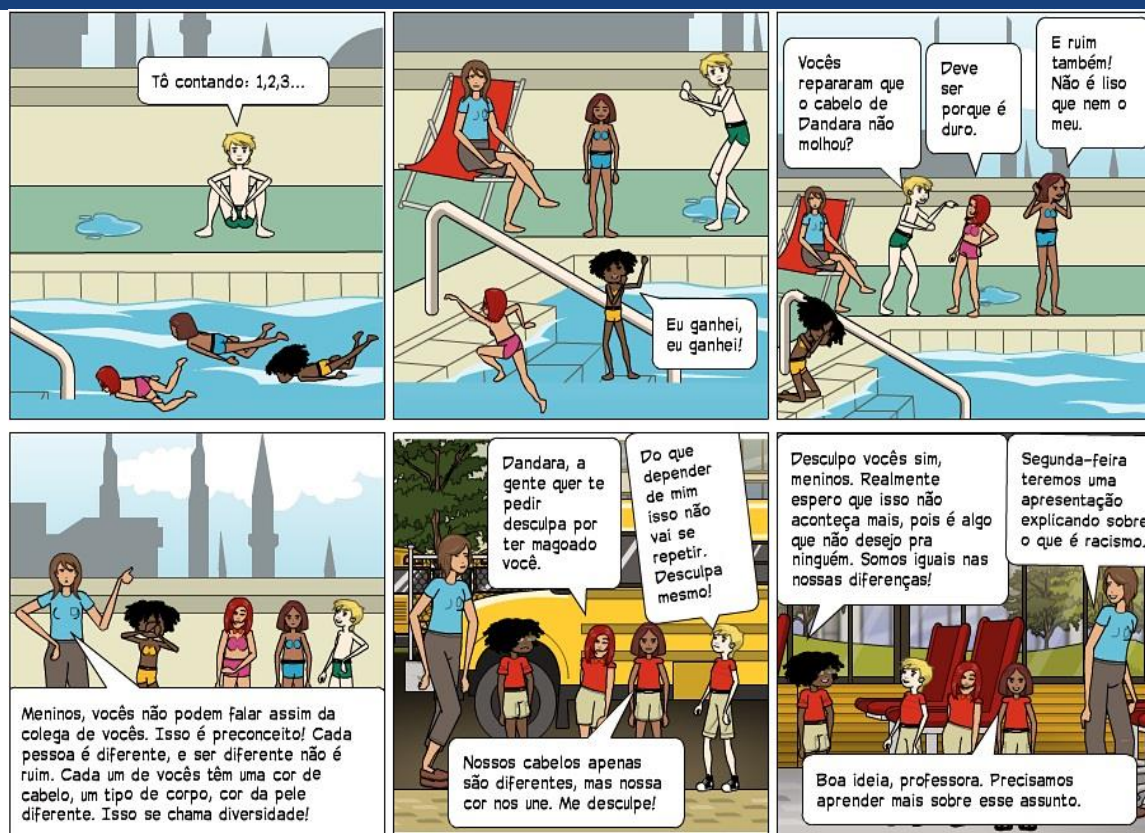
Figura 2: Tela de criação de HQ no *Pixton*



Fonte: <<https://www.pixton.com/br/create/comic-strip/pe5oog0n>>

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



tutorial:	
- 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
- <i>Download</i> 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 salva a HQ pode ser compartilhada por <i>e-mail</i> , rede social, <i>site</i> ou <i>blog</i> .
- Visualização:	(<input type="checkbox"/>) <i>Pública</i> (<input checked="" type="checkbox"/>) <i>Restrita</i> A visualização direto no <i>site</i> 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

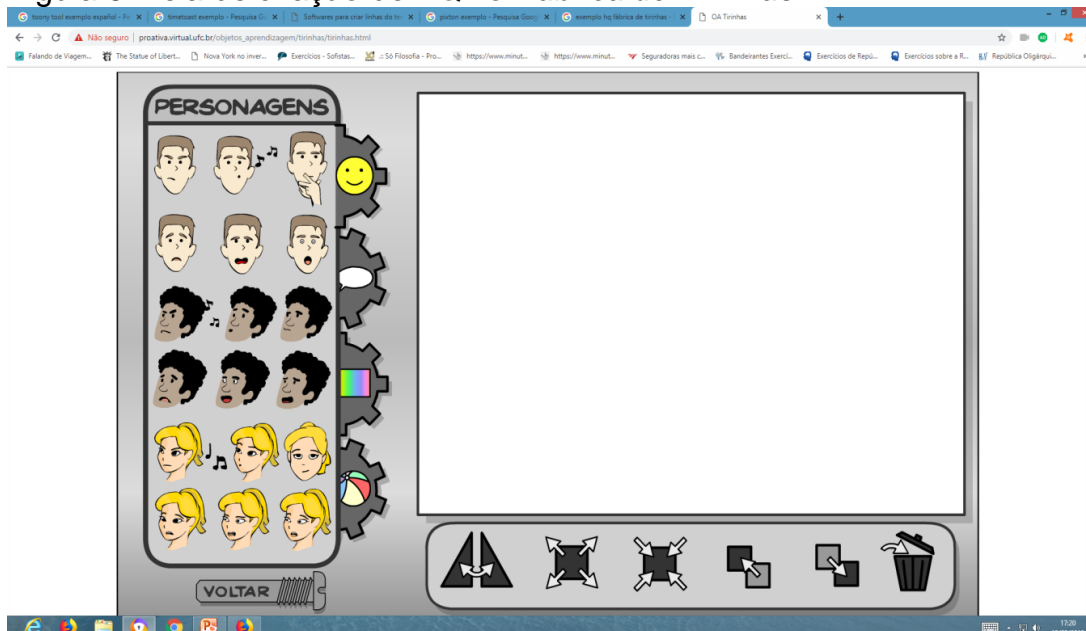
Figura 4: Tela inicial da *Fábrica de Tirinhas*



Fonte:

<http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/tirinhas/tirinhas.html>

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



Fonte:

<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.