

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE
Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação
PPGCITED

Av. Ildefonso Simões Lopes, 2791 · Bairro Arco Íris · Pelotas/RS

CEP: 96.060-290

Telefone: (53) 3309.5550

www.cavg.ifsul.edu.br

Elaboração:

Ivonce Mesquita Sigales
João Ladislau Barbará Lopes

Design e diagramação:

Ivonce Mesquita Sigales

Revisão linguística:

Ivonce Mesquita Sigales

Ilustrações:

Canva

S574f

Sigales, Ivonice Mesquita

Formação continuada para o Ensino do Gênero Textual Histórias em Quadrinhos: integrando as competências digitais às práticas pedagógicas/ Ivonice Mesquita Sigales, João Ladislau Barbará Lopes . – 2024.

39 f. : il.

Produto educacional (Mestrado) – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Câmpus Pelotas Visconde da Graça, Programa de Pós-graduação em Ciências e Tecnologias da Educação, 2024.

1. Tecnologias na educação. 2. Tecnologias digitais. 3. Método de ensino 4. Práticas pedagógicas. 5. Língua Portuguesa I. Lopes, João Ladislau Barbará (aut.). II. Título.

CDU: 378.046-021.68: 811.134.3

Catálogo na fonte elaborada pelo Bibliotecário
Vitor Gonçalves Dias CRB 10/1938
Câmpus Pelotas Visconde da Graça

SUMÁRIO

Introdução.....	5
Referencial Teórico	8
Organização	10
1º encontro	11
2º encontro	18
3º encontro	26
4º encontro	37
Reflexões.....	38
Referenciais	39

INTRODUÇÃO

Esse Produto Educacional é vinculado à dissertação de mestrado denominada “Formação Continuada para Docentes de Língua Portuguesa: integrando competências digitais às práticas pedagógicas no ensino de Gêneros Textuais Histórias em Quadrinhos” do Programa de Pós-graduação em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED), em nível de Mestrado, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-riograndense (IFSul), Campus Pelotas Visconde da Graça (CaVG).

INTRODUÇÃO

A partir da pesquisa realizada resultou o Produto Educacional, intitulada “Formação Continuada para o Ensino de Gênero Textual ‘História em Quadrinhos’: integrando as competências digitais às práticas pedagógicas”.

Esse trabalho tem como objetivo aperfeiçoar as práticas pedagógicas docentes com a integração das competências digitais aos conhecimentos pedagógicos e de conteúdos no ensino de Gêneros Textuais, através de uma prática imersiva, utilizando-se de tecnologias digitais educacionais, direcionadas ao ensino de História em Quadrinhos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A presente pesquisa baseou-se fundamentalmente no legado teórico desenvolvido pelo professor, intelectual, filósofo e pesquisador Maurice Tardif (2000, p.7), haja visto que, “as fontes de formação profissional dos professores não se limitam à formação inicial na universidade; trata-se, no verdadeiro sentido do termo, de uma formação contínua e continuada que abrange toda a carreira docente”.

Consoante ao autor, Perrenoud (2002, p.17) afirma que “a formação dos professores é, sem dúvida, uma das que menos leva em conta as observações empíricas metódicas sobre as práticas, sobre o real trabalho dos professores no dia a dia, em sua diversidade e ambiente atuais”.

REFERENCIAL TEÓRICO

Diante disso, “torna-se imperativo que os professores tenham capacidade de racionalizar suas próprias práticas, de criticá-la, de revisá-la, de objetivá-la” (Tardif, 2014, p. 223), baseando-se, para isso, “na pesquisa de ensino num diálogo fecundo com os professores, considerados não como objetos de pesquisa, mas como sujeitos competentes que detêm saberes específicos ao seu trabalho” (Tardif, 2014, p. 230).

REFERENCIAL TEÓRICO

Por mais que as HQs e suas variações tenham suportes no campo jornalístico, elas vêm denotando uma autonomia, cada vez maior, em relação aos suportes midiáticos. No entanto, ainda não foram de fato incorporadas ao elenco de textos com que a escola trabalha (Mendonça, 2007, p. 200). Dada a constituição desse gênero em questão,

o papel de semioses distintas (verbal e não-verbal) para a construção de sentido termina por tornar as HQs acessíveis não só aos adultos com baixo grau de letramento, mas também às crianças em fase de aquisição de escrita, que podem apoiar-se nos desenhos para produzir sentido (Mendonça, 2007, p. 200).

ORGANIZAÇÃO

A presente Formação Continuada é constituída por quatro módulos, a saber:

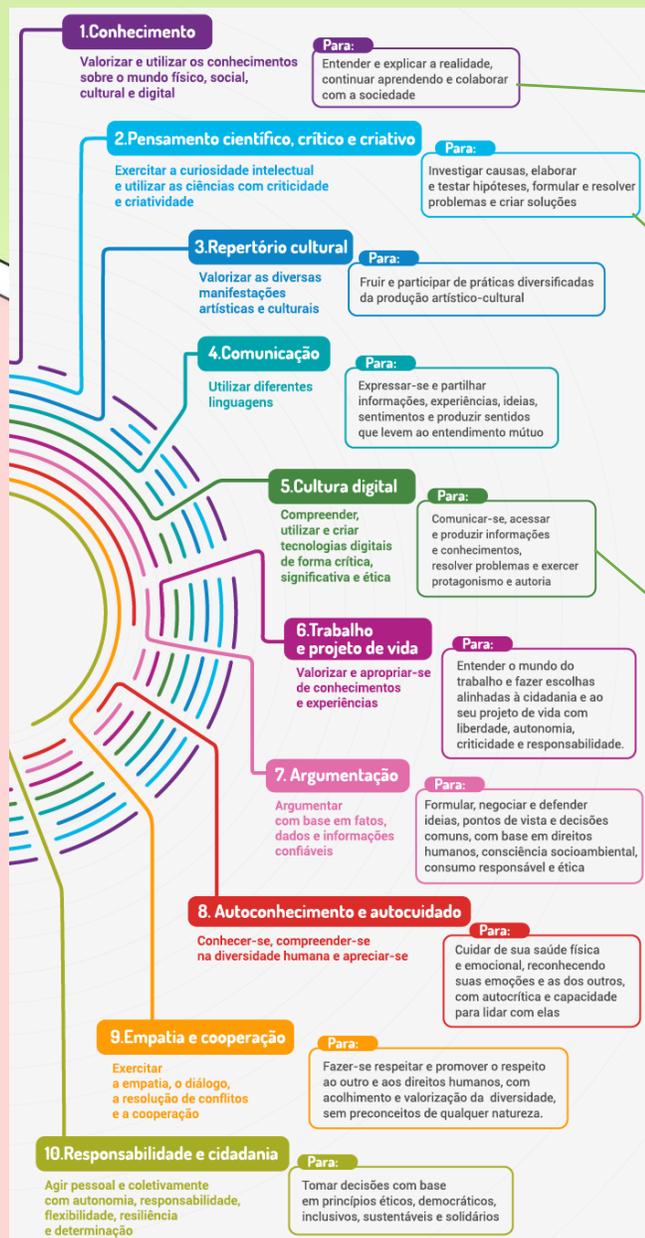
- Evolução das Tecnologias e BNCC;
- Conceitualização sobre as HQs;
- Recursos Digitais e
- Apresentação da HQs elaboradas.

APRESENTAÇÃO

Este Produto Educacional é fruto da pesquisa acadêmica “Formação Continuada para Docentes de Língua Portuguesa: integrando competências digitais às práticas pedagógicas no ensino do gênero textual H.Q.” desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED)- Câmpus Pelotas-Visconde da Graça (CaVG), do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul).

REFERENCIAL TEÓRICO

DEZ COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA - BNCC



1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital

Para:

Entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar com a sociedade

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade

Para:

Investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética

Para:

Comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria

BASES TEÓRICAS

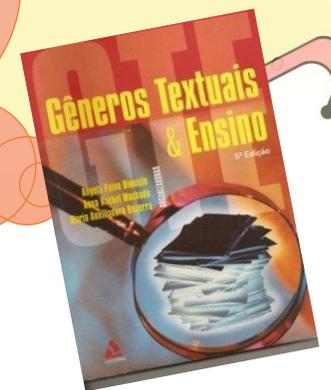
“As fontes de formação profissional dos professores não se limitam à formação inicial na universidade; trata-se, no verdadeiro sentido do termo, de uma formação contínua e continuada que abrange toda a carreira docente”.

(Tardif, 2014, p. 7).

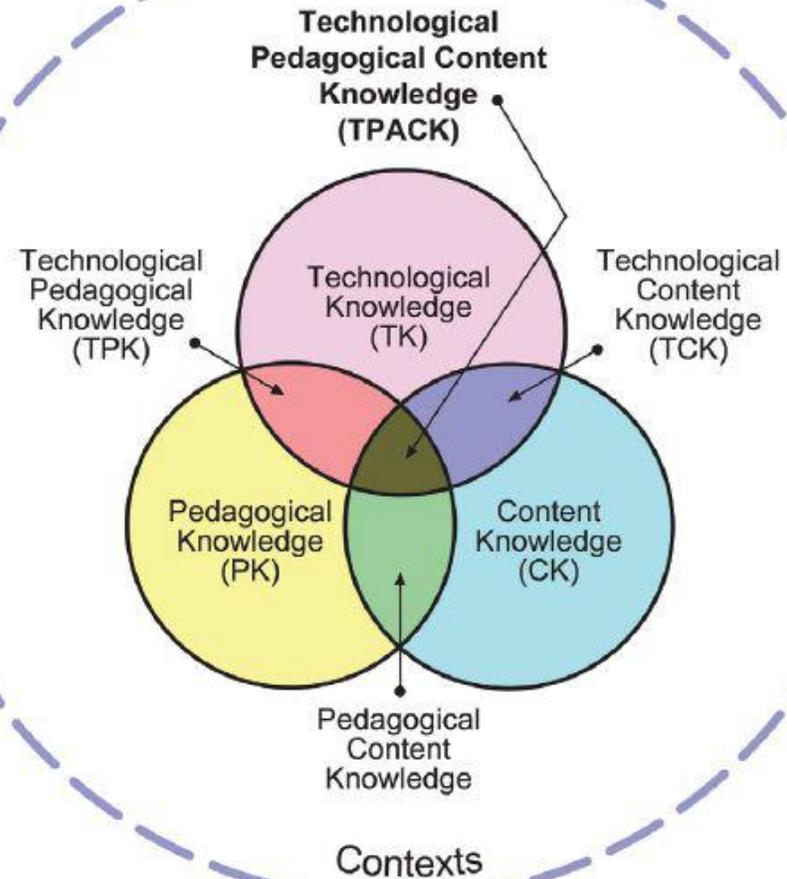
“A formação contínua acompanha também transformações identitárias”
(Perrenoud, 2000, p. 158).

“As HQs numa verdadeira ‘constelação’ de gêneros não-verbais ou icônico-verbais assemelhados.” Dentre os que circulam na mídia escrita, de acordo com a ordem de surgimento: a caricatura, a charge, o cartum, as próprias HQs e as tiras, são de difícil distinção.

(Mendonça, 2007, p. 197)



MODELO DE INTEGRAÇÃO - TPACK



A EVOLUÇÃO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO



Disponível em :

https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo&ab_channel=ProjetoDias

**SE AS TECNOLOGIAS EVOLUEM
CONSTANTEMENTE, POR QUE ESSE PROCESSO É
MAIS LENTO NAS SALAS DE AULAS DA REDE
PÚBLICA?**

**POR FAVOR, LEIA O TEXTO POSTADO NA
PLATAFORMA CLASSROOM, EM SEGUIDA,
RESPONDA AO QUESTIONAMENTO SOBRE O
TEMA.
ATÉ O PRÓXIMO ENCONTRO!**

Link de acesso:

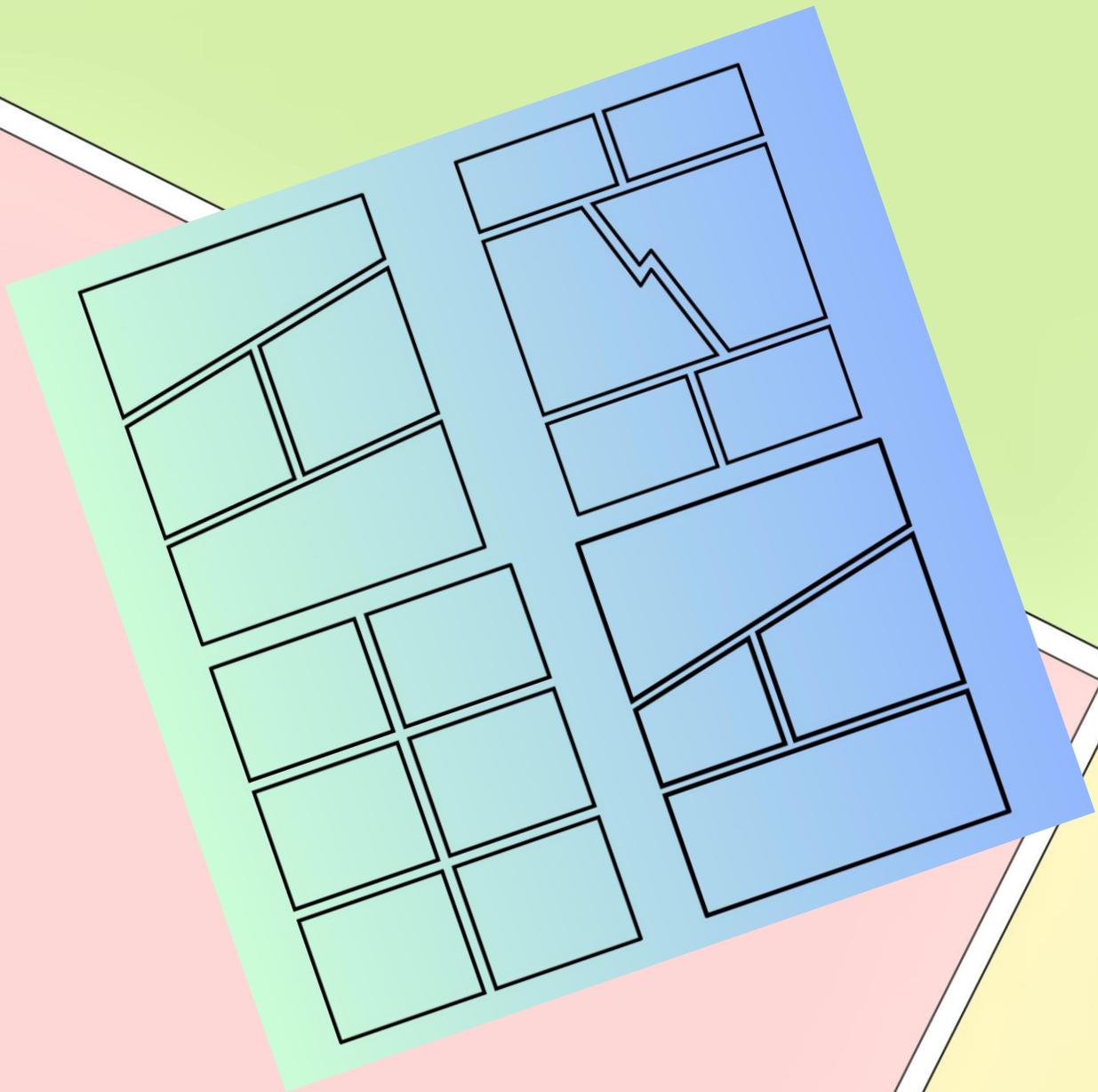
<https://classroom.google.com/c/Njk2NTUzOTUxNzIz?cjc=i5gyohb>

HISTÓRIA EM QUADRINHOS - HQS

“Ler HQs além de ser uma atividade que pode ser desenvolvida observando-se todas as estratégias de leitura, é também levar os leitores a momentos que antecedem a própria leitura das letras, pois a estrutura desse gênero é híbrida e possibilita leituras múltiplas”.

Andrade & Alexandre (2008) In_ Prática da Escrita - Histórias em Quadrinhos

Para que se compreenda em sua totalidade uma HQ, é preciso ler o texto, as imagens, ícones, balões, quadros, recursos visuais, enfim, todos esses elementos que fazem parte da estrutura e que, em conjunto, dão sentido à narrativa.



AS VINHETAS

É a unidade mínima de significação da HQ, de um espaço e de um tempo, na construção da história. Quando duas ou mais vinhetas se articulam, podemos dizer que existe uma sequência da narrativa. As vinhetas se entrelaçam para representar os momentos significativos da ação.

OS BALÕES

Nos quadrinhos, as letras e, conseqüentemente, as palavras, são inseridas em balões que podem representar pensamento, diálogo, grito ou narração, dependendo do desenho de contorno.

Os balões contêm um “rabicho” ou “apontadores” para indicar a autoria da mensagem, podendo assumir contornos diversos para ajudar nas expressões das personagens.



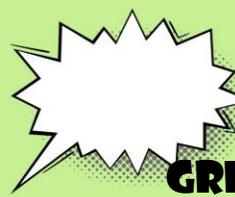
FALA



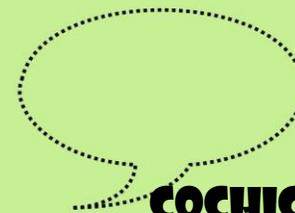
PENSAMENTO



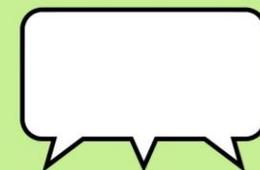
NARRAÇÃO



GRITO



COCHICHO



FALA EM GRUPO



FALA CENSURADA

A LEITURA DOS BALÕES E DAS VINHETAS

As vinhetas se entrelaçam para narrar uma ação e, dessa forma, estabelecem uma relação sequencial. Apesar das imagens serem estáticas e descontínuas, caberá à imaginação do leitor dar movimento à cena (sugerido pelo desenho) e dar unidade à narrativa.

A ordem de leitura dos balões contidos em cada vinheta segue a mesma da leitura de qualquer texto - da esquerda para a direita, de cima para baixo. Da mesma forma, ocorre o sentido de leitura das vinhetas que constituem a narrativa.

ONOMATOPEIAS

As onomatopeias imitam um som através de um fonema ou palavra, acompanhados de um recurso visual (formas, linhas e cores). Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana etc.

Geralmente, são de entendimento universal, por exemplo: Buuum, Atchim, Au-au, Ping-pong, Rrrrrr, Miau, Rac-rac-rac, Clic, din-don, Craak , Pow, Gluup, entre outros.





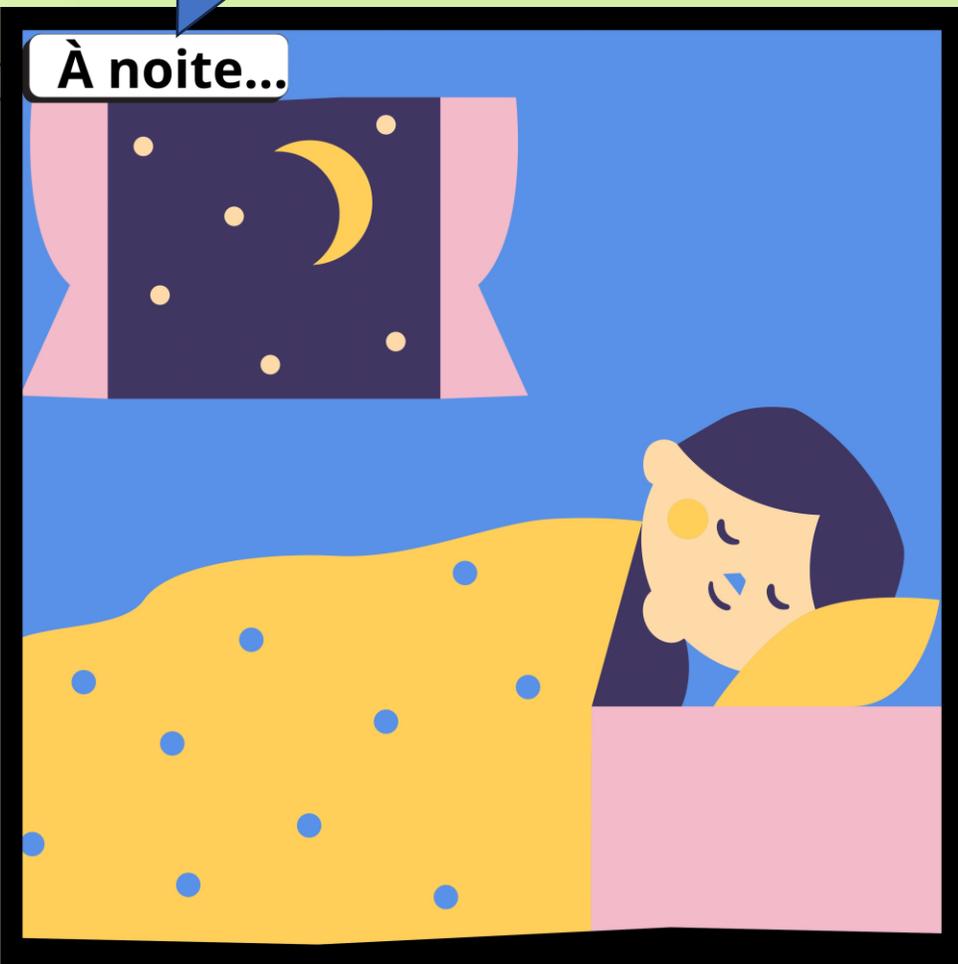
INTERJEIÇÕES

São palavras ou grupos de palavras que expressam emoções, sentimentos, estados de espírito; podem ser empregadas também como forma de saudação e cumprimento.

RECURSOS GRÁFICOS

Inúmeros recursos gráficos poderão ser usados pelo cartunista para melhor representar as ações e movimentos das personagens durante a narrativa: tracinhos paralelos, bolinhas, estrelinhas, brilhos, fumacinha, rastros etc. Além das expressões fisionômicas para representar tristeza, alegria, dor, espanto...





NARRAÇÃO / NARRADOR

A narração inserida em um balão sem “rabicho” ou “apontador” tem a função relevante na “costura” da narrativa de uma HQ.

O narrador é personagem invisível que pode ser: aquele que conta a história – autor, ou ainda, o que tira conclusões a respeito dela.

**AGORA QUE JÁ CONHECEMOS ELEMENTOS QUE
COMPÕEM AS HQs, QUE TAL CRIARMOS UMA?**

FRANÇÊS ESPANHOL

CONECTE-SE

Pixton



Clique nesta história em quadrinhos para explorar aleatoriamente

Traga o contador de histórias em todos

Mostre o que você sabe e expresse como você se sente através da criação de quadrinhos com avatares autênticos. **Experimente de graça!**

INSCRIÇÃO DE EDUCADOR

INSCRIÇÃO DE ALUNO

?

Acesse o link <https://www.pixton.com/welcome> , o site te direcionará a escolher como queres realizar a inscrição: educador ou aluno.

Has your teacher given you a join link?

YES

NO

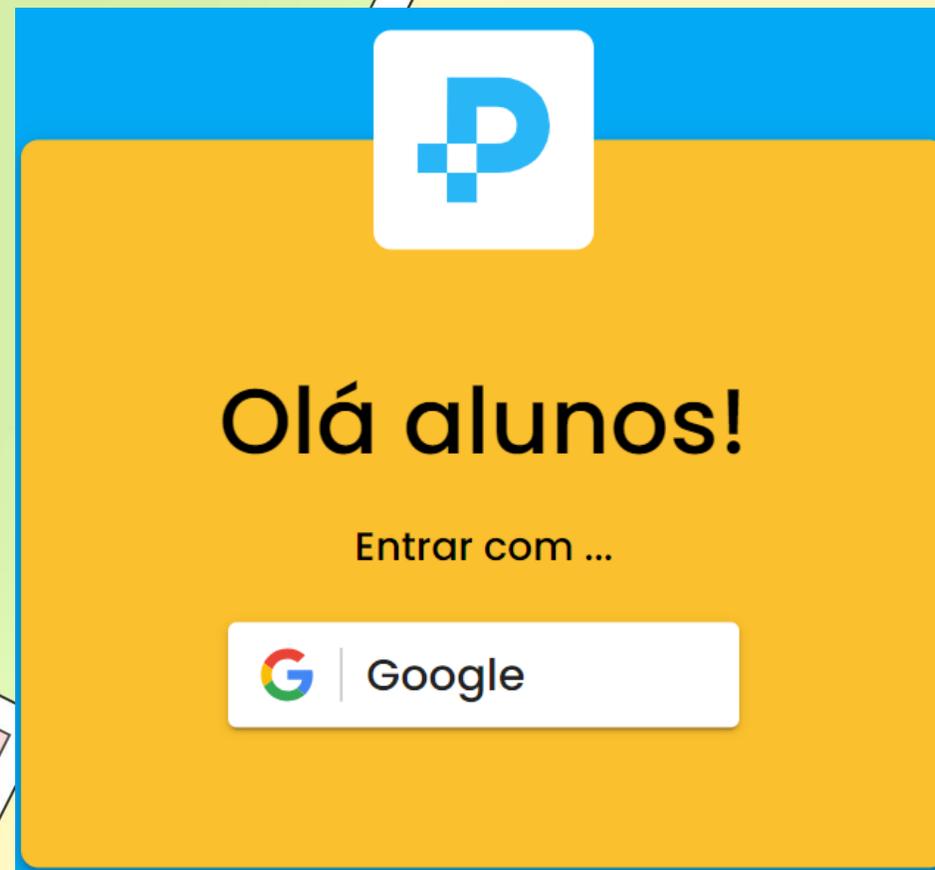
Tradução”: “Seu professor lhe deu um link de acesso? Sim ou não”





Olá alunos!

Digite o código da turma do seu professor:





Olá alunos!

Entrar com ...

 | Google

Se optou por “aluno”, insira o código fornecido pelo professor. Em seguida, acesse, via e-mail do Google (Gmail). Caso queira inscrever-se como professor, basta preencher o login e a senha da conta Google.

Observação: Caso realize a inscrição como “educador”, haverá um prazo de SETE dias de experiência, após esse prazo, não poderás convidar mais alunos, e serão ofertados planos pagos.

←  Escola Maria Helena

MEUS QUADRINHOS

MEUS PERSONAGENS



Crie uma história em

quadrinhos em
Faça uma história em quadrinhos em branco de zero

CRIE AGORA



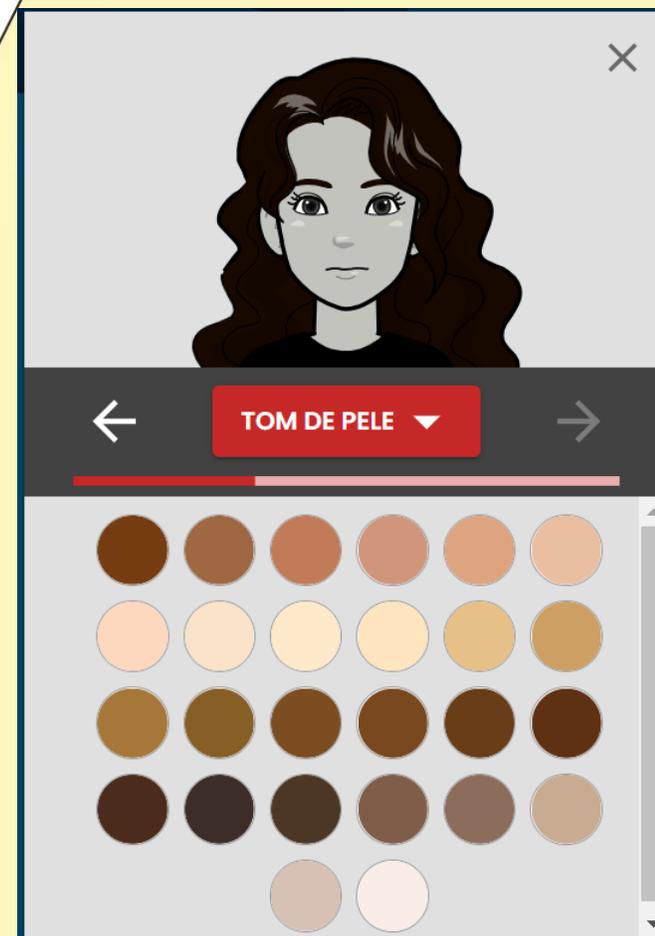
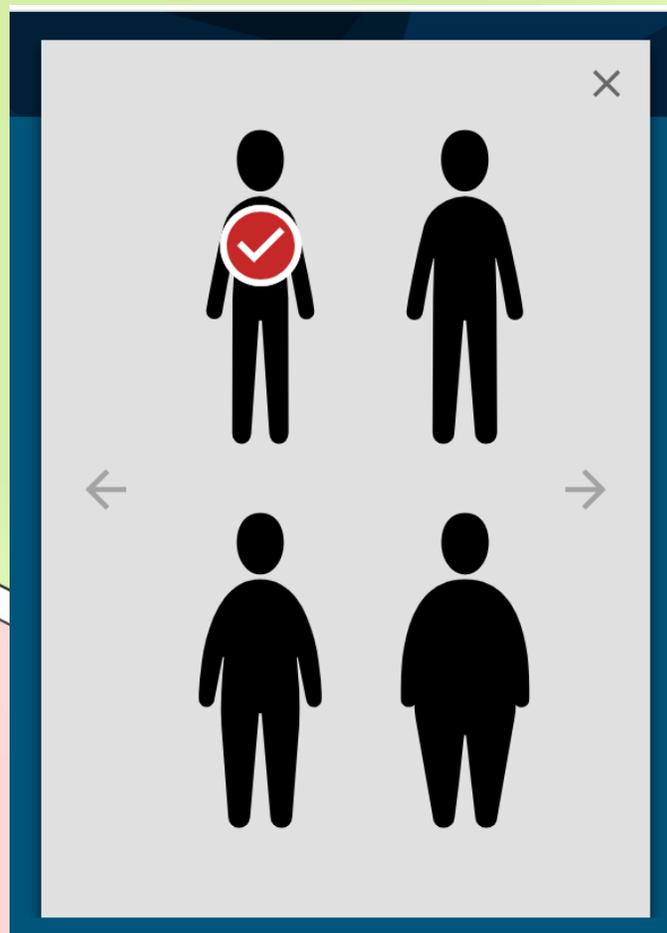
Precisa de uma ideia?

Use um iniciador de história ou um prompt por escrito

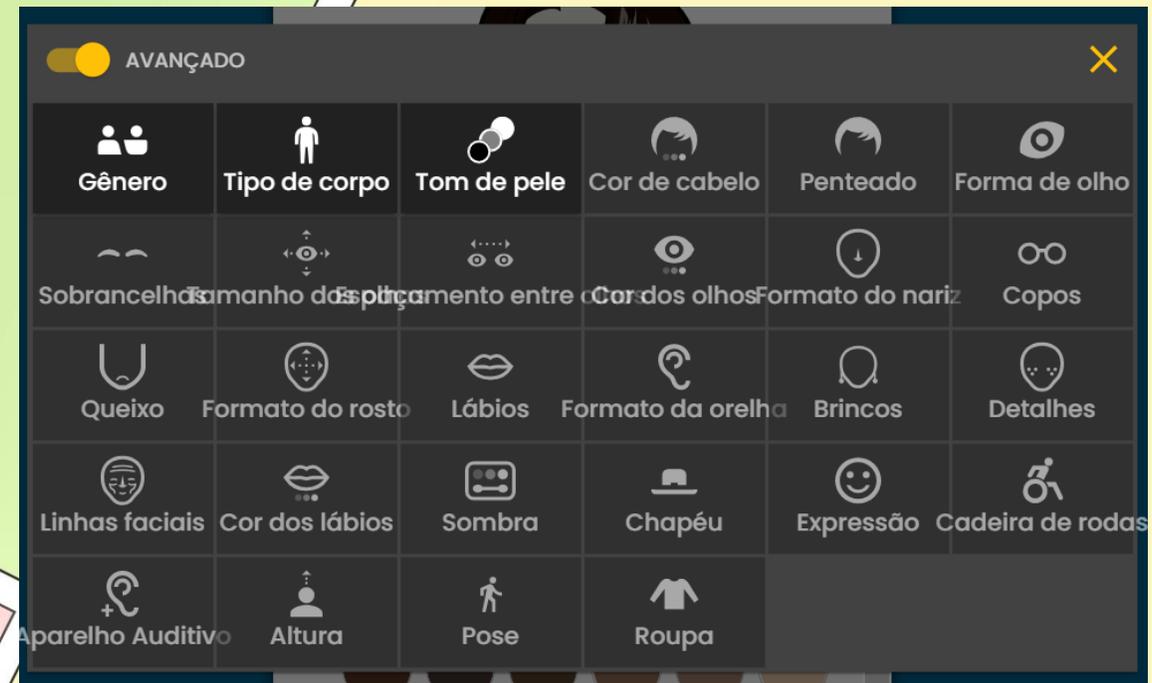
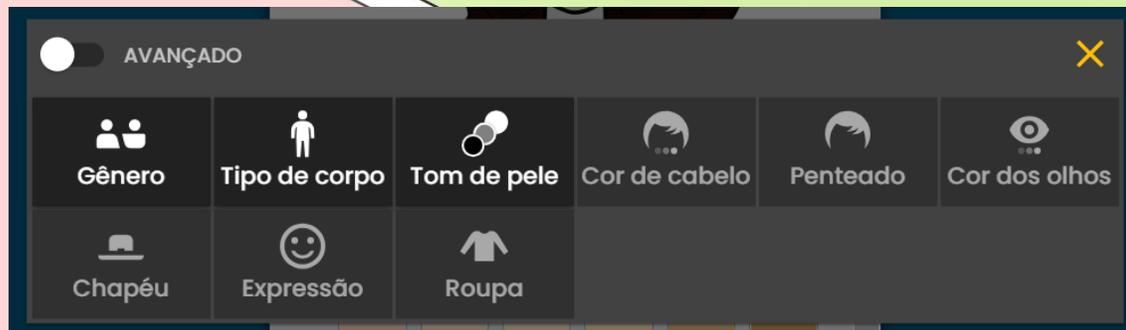
NAVEGUE AGORA



Pronto, estás logado! Agora, iremos personalizar o teu avatar!
Para isso, clique em “editar meu avatar”.



Selecione o “gênero”, o “tipo de corpo” e o “tom de pele”.



Poderás personalizar com poucas características ou em “avançado”, basta clicar no ícone circular do lado superior esquerdo.

← Escola Maria Helena

MEUS QUADRINHOS

MEUS PERSONAGENS



Crie uma história em

Faça uma história em quadrinhos em branco de zero

CRIE AGORA



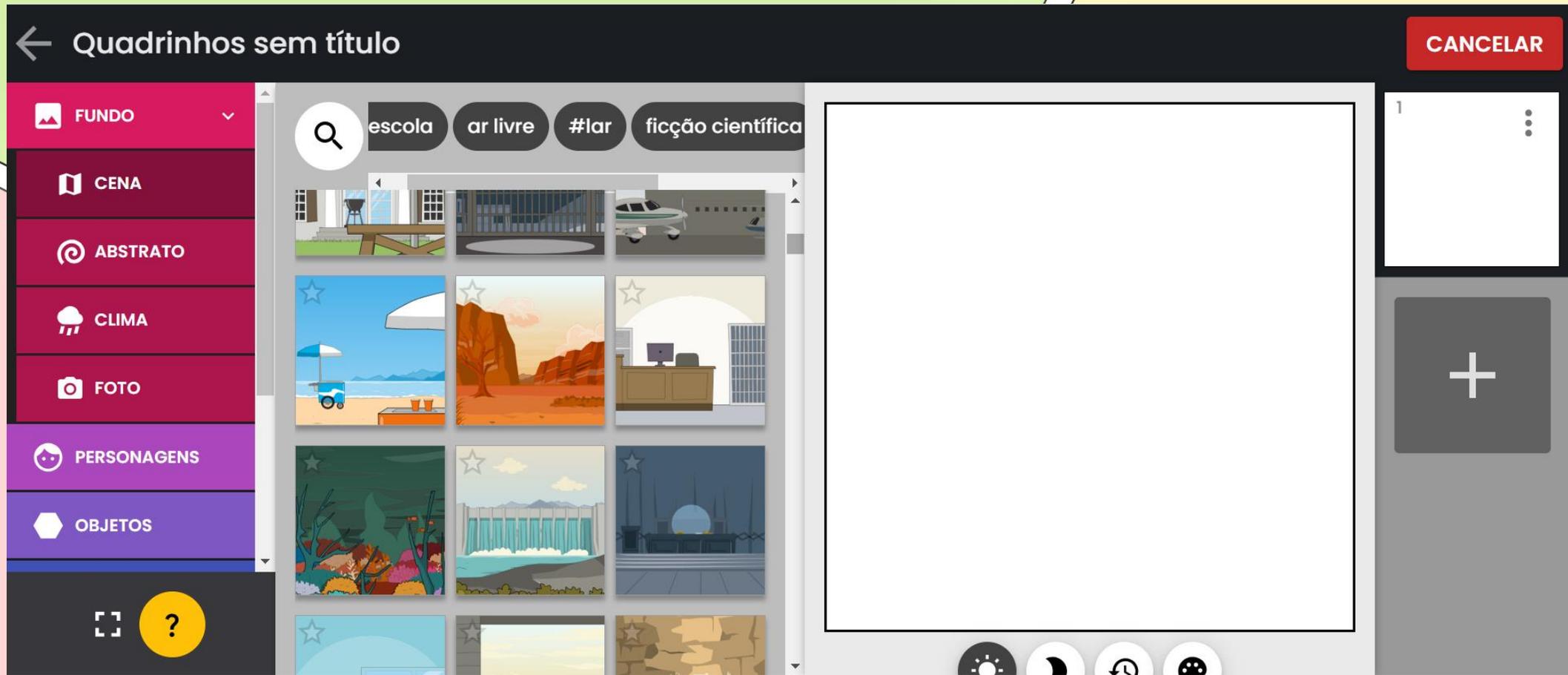
Precisa de uma ideia?

Use um iniciador de história ou um prompt por escrito

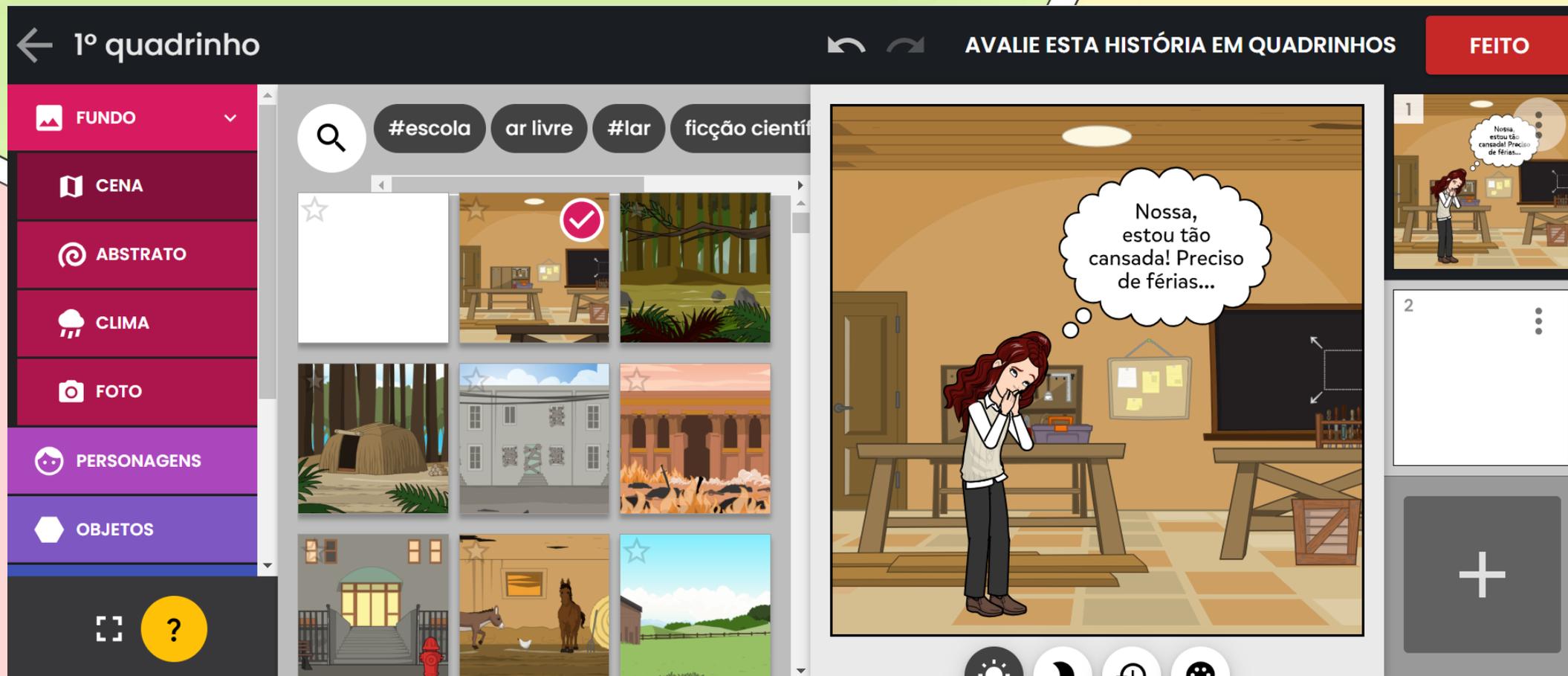
NAVEGUE AGORA



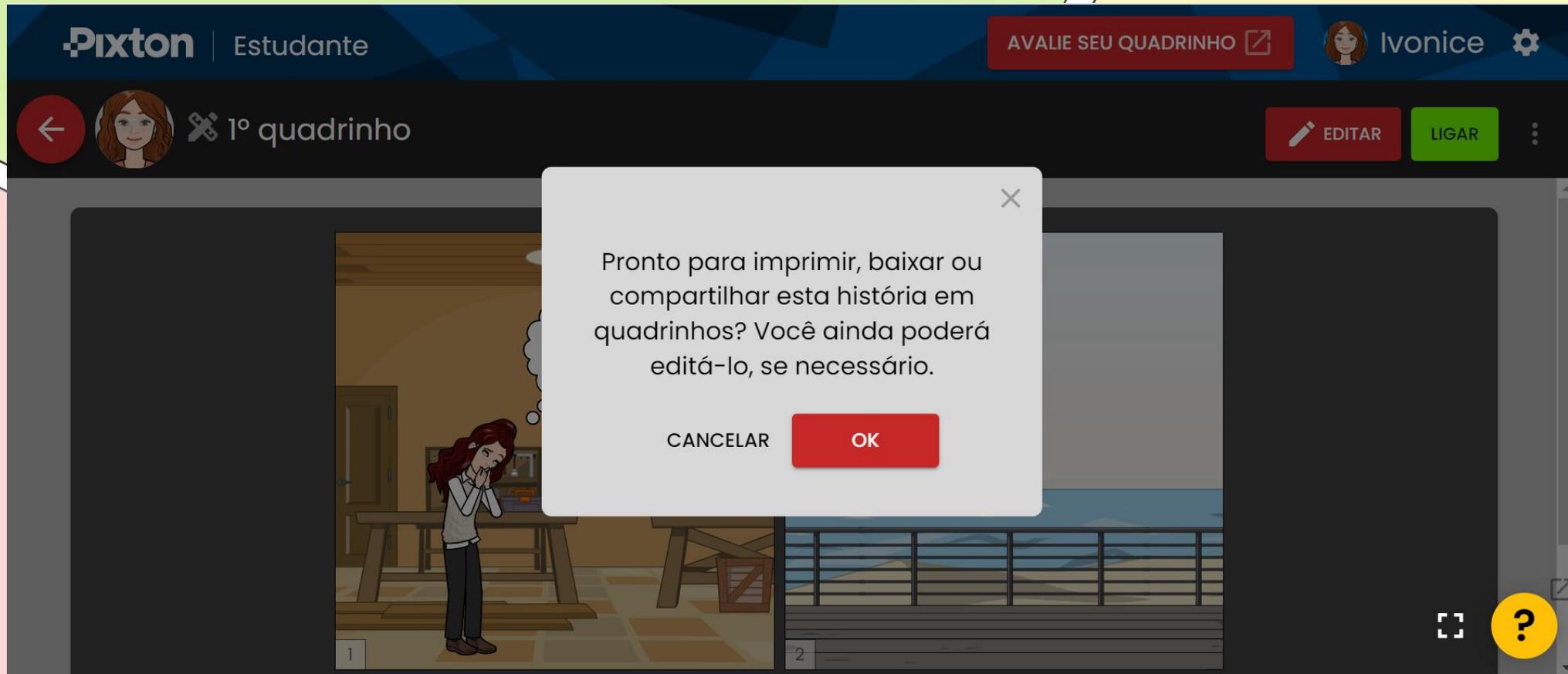
Neste momento, poderás navegar por duas opções: “crie uma história” ou “precisa de uma ideia?”



Aqui, tens acesso a diversos recursos: fundos, personagens, objetos, foco, palavras, rostos, ações. Sendo que, cada recurso é subdividido em outras opções.



Após explorar e criar o primeiro quadrinho, clique em “feito”, nomeie como desejar e inicie o próximo! Seja criativo, pois esse aplicativo é de fácil manuseio, intuitivo.



Ao concluir a tua HQ, clique em “ligar”. Logo, aparecerá a opção acima. Após clicar, poderás escolher entre “coloração”, “locução”, “download”, “imprimir” ou “compartilhar”!

**AGORA QUE JÁ CONHECEMOS ELEMENTOS DAS
HQs E UMA PLATAFORMA PARA CRIÁ-LA, QUE
TAL PRODUZIRMOS UMA?**

OBS.: Siga as orientações do professor sobre o tema
solicitado.

REFLEXÕES

O presente Produto Educacional, em formato de Formação Continuada para Docentes de Língua Portuguesa, teve como premissa contemplar a integração das competências digitais às práticas pedagógicas no ensino do gênero textual História em Quadrinhos.

Para tanto, não se esgota aqui, haja visto que demais educadores poderão utilizá-lo em formações aos professores e/ou em aulas aos alunos, conforme a especificidade do contexto escolar em questão.

Em síntese, espera-se que esse curso possa favorecer a prática pedagógica docente, assim como proporcionar o uso de um novo recurso digital para o processo de ensino, aliado às tecnologias digitais educacionais.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE & ALEXANDRE. Prática de Escrita: histórias em quadrinhos. São Paulo: Terracota, 2008.
Canva: imagens produzidas pela autora. Disponível em: <<https://www.canva.com/>>. Acesso em: 20 de maio de 2024.
- Competências Gerais da BNCC. 2018. disponível em: <<https://porvir.org/entenda-10-competencias-gerais-orientam-base-nacional-comum-curricular/>>. Acesso em: 20 de maio de 2024.
- Evolução das Tecnologias na Educação. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo&ab_channel=ProjetoDias>. Acesso em: 20 de maio de 2024.
- Histórias em Quadrinhos e Incentivo à Leitura. Disponível em: <<https://sae.digital/historias-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 24 de maio de 2024.
- Os Elementos dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.lataco.com.br/zipzapzup/downloads/elementosdoquadrinho.pdf>>. Acesso em: 24 de maio de 2024.
- MENDONÇA, M. R. S. Um Gênero Quadro a Quadro: a história em quadrinhos. In_Dionisio, A. P.; Machado, A. R.; Bezerra, M. A (org.). Gêneros Textuais & Ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 5ª ed., 2007, p. 194-207.
- PERRENOUD, P. 10 Novas Competências para Ensinar. Trad. Patrícia Chittoni. Pixton. Disponível em: <<https://www.pixton.com/welcome>>. Acesso em 24 de maio de 2024.
- TARDIF, M. Saberes Docentes e Formação Profissional. 17.Ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.