

O USO DE QUADRINHOS E TIRINHAS NA CONSTRUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS PARA O ENSINO A DISTÂNCIA

SÃO PAULO/SP ABRIL/2017

JÔNATAS GOMES DE CARVALHO - UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL - jonatas.ccp@gmail.com

IVAN CARLOS ALCÂNTARA DE OLIVEIRA - UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL -
ivan.oliveira@cruzeirodosul.edu.br

Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)

Natureza: RELATÓRIO FINAL DE PESQUISA

Categoria: CONTEÚDOS E HABILIDADES

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar o estudo realizado sobre a possibilidade da inserção de quadrinhos e tiras cômicas em materiais didáticos para o ensino a distância. Para obter os resultados desse estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em textos dessa área e ferramentas que permitem a elaboração desse tipo de material didático. Dentre os resultados estão: considerações sobre aspectos de design a serem usados em um material didático; a importância do professor/tutor ter domínio sobre o conteúdo a ser trabalhado; a ilustração de algumas ferramentas que permitem elaborar quadrinhos; e também a força de expressão e criatividade que um quadrinho pode oferecer, se inserido corretamente e em harmonia com o material didático.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos – Material didático – Didática – Ferramentas para criação de quadrinhos

1. INTRODUÇÃO

Os quadrinhos e tiras cômicas são considerados por boa parte dos pedagogos uma interessante ferramenta de aprendizagem em relação a alfabetização e o letramento de crianças e adultos. Por sua vez, o material didático, é um instrumento usado na educação, que vem sempre sofrendo alterações devido às novas tecnologias, com intuito de melhorar a aprendizagem dos alunos.

Em cursos a distância, existe uma preocupação acentuada relativa à dificuldade de percepção e entendimento do que os alunos estão efetivamente aprendendo pela falta de contato face a face entre o aluno e professor/tutor. Por este fato, os materiais didáticos devem ser muito bem elaborados para que o aluno não tenha grandes dificuldades para compreendê-lo e também não perca a motivação para se alcançar o conhecimento desejado. Um problema é que nem sempre esses materiais possuem um design facilitador da aprendizagem e não se utilizam adequadamente de artifícios visuais. Com isso, surgiu a seguinte questão de pesquisa: é possível utilizar quadrinhos e tiras para o enriquecimento de materiais didáticos para melhorar o entendimento dos alunos?

Neste artigo, foram obtidos resultados mediante uma pesquisa bibliográfica que identifica a possibilidade e o sucesso do uso de tiras cômicas e quadrinhos na construção de um material didático para o ensino a distância. Essa pesquisa baseou-se em publicações da área de design instrucional e construção de materiais didáticos. Adicionalmente, foram pesquisadas ferramentas que permitem elaborar esse tipo de material.

Este artigo está estruturado em seções, conforme detalhamento a seguir. Na seção 2, é apresentada a história dos quadrinhos, desde sua criação e evolução até a situação atual. Uma abordagem sobre a criação, desenvolvimento e produção dos materiais didáticos, é destacada na seção 3. Na seção 4, é apresentado o uso dos quadrinhos e tiras no material didático, ilustrando suas vantagens e possibilidades. Algumas ferramentas pesquisadas que permitem elaborar quadrinhos são apresentadas na seção 5. Por fim, na seção 6, são realizadas as considerações finais.

2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONCEITOS E PERCURSO HISTÓRICO

Segundo Ferreira (2010), Histórias em Quadrinhos (HQs) são uma sequência de desenhos (geralmente limitadas por bordas regulares), com ou sem legendas que contam uma história.

Segundo Goidanish (2014), no século XIX, Joseph Pulitzer e William Randolph Hears, dois proprietários de jornais influentes na sociedade norte americana da época, para atrair as pessoas que eram semialfabetizadas e também os imigrantes que não dominavam a língua inglesa eles publicaram um material chamado Sundays (Suplementos Dominicais), que continham narrativas figuradas. Em um desses Sundays

foi publicado *The Yellow Kid* por Richard Outcalt que usava os balões de diálogo que revolucionaram as narrativas figuradas. Esses Suplementos Dominicais começaram a ser publicados como tiras Diárias pela grande popularização.

Segundo Goidanish (2014), na época da Segunda Guerra Mundial as histórias perderam seu caráter ingênuo e puramente aventureiro para se transformarem em objetos panfletários e ideológicos. Com isso, os quadrinhos deixaram de ser objeto de criança e passaram a ser coisa de adulto, também com o uso de abordagens mais maduras.

De 1980 a 1990 aconteceu a Revolução Permanente, onde Marvel e DC tiveram sua ascensão com as chamadas Novelas Gráficas trazendo novamente ao público, o gosto por quadrinhos.(GOIDANISH, 2014)

No Brasil, a narrativa figurada existe desde o século XIX. Destaca-se, que a grande popularização ocorreu entre os anos 50 – 70 onde Victor Civita começou a publicar histórias de Walt Disney e, depois, Mauricio de Sousa com a Turma da Monica, onde popularizaram de vez as histórias em quadrinhos no Brasil, gênero esse que vem sido muito popularizado devido as adaptações para o cinema (GOIDANISH, 2014).

3. MATERIAL DIDÁTICO

De acordo com Santos (2014), o material didático deve proporcionar a transferência de conhecimentos, por meio de um material que facilite a comunicação entre o educador e o aluno, além de criar um espaço para a interatividade cognitiva. O material didático deve possuir um design arrojado ao qual não dificulte o seu entendimento. Peters (2014) afirma que o cérebro humano aloca mais espaço para entender a interface de um material didático do que para aprender os conceitos ensinados, ou seja, com um material didático bem estruturado e descomplicado o cérebro humano estará focado na “atividade de aprendizado”.

Segundo Costa (2015), mesmo com o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's), os alunos ainda preferem como principal fonte de estudo o material didático em sua forma impressa. Essa preferência ocorre pelo fato de que todo aluno já possuiu alguma experiência com esse tipo de material, facilidade em seu manuseio, possibilidade de uso dentro ou fora da sala de aula e a não precisa estar conectado à internet para utiliza-lo.

Com base nos dados apresentados, mesmo com o crescimento das TIC's e o aumento na variedade de materiais didáticos, foi observado que os alunos ainda preferem o material impresso.

3.1 DESIGN INSTRUCIONAL

Segundo Ferreira (2010), didática é arte de bem ensinar, de transmitir conhecimento. A didática é um fato de extrema importância na educação. Ota (2012) afirma que o material didático pode apresentar-se de diversas formas criativas, seja ela por

intermédio de contos, reconstrução imaginativa da realidade ou em redação formal, apresentando o texto de forma expositiva onde a didática é um fator essencial.

O material didático para o ensino a distância deve considerar a elaboração de um conteúdo claro, que gera menos dúvidas, e que seja interativo, pois o contato com o professor/tutor é feito virtual e assincronamente.

O design instrucional ou projeto instrucional é uma área que se preocupa com a criação de material didático para o ensino a distância de qualidade, com o objetivo de motivar o seu estudo e chamar a atenção dos alunos.

Filatro (2007) define Design Instrucional como a

“Ação intencional e sistemática do ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar a aprendizagem humana a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos.” (FILATRO, 2007).

Segundo Silva (2014), o Design Instrucional possui algumas diretrizes fundamentais, sendo elas: A clareza do perfil dos estudantes ao qual o material se direciona; Apresentação das habilidades e competências esperadas ao longo da disciplina; Revelar claramente os objetivos de aprendizagem para então orientar o estudo; Utilização de uma linguagem clara, direta e organizada. Essas diretrizes são essenciais e norteadoras para o desenvolvimento de um material didático de qualidade.

Segundo Peters (2014, apud Gagné, 1992) para o aluno alcançar habilidades intelectuais e cognitivas desejadas, devem passar por 9 eventos de instrução que estão ligados a transferência de conhecimento, ou seja ensino e aprendizagem. Os três primeiros eventos são chamados de Pré-Aula e são: 1- obter atenção, 2- estimular conhecimentos prévios, 3- informar objetivos; eventos de 4 a 7 de Aula e são: 4 – apresentar o conteúdo, 5 – oferecer orientação para aprendizagem, 6 – incentivar performance, 7- fornecer feedback; e os dois últimos eventos são chamados de Pós-Aula e são: 8 – avaliar desempenho, 9 – aumentar retenção e transferir aprendizado para prática.

Com isso, no processo de desenvolvimento e criação de um material didático, o educador que o elabora deve seguir as orientações do Design Instrucional para, por exemplo, fazer o uso correto de figuras ilustrativas, mapas, quadros e etc. permitindo que o material desenvolvido se torne útil para o aluno, prenda sua atenção, o instigue a exercitar os conceitos aprendidos e seja uma ferramenta motivadora.

3.2 CRIAÇÃO, DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO

A ideia da criação do material didático deve estar de acordo com o Projeto Pedagógico do Curso. Por meio desse documento, o educador que elabora o material didático fará a sua adequação ao público-alvo e realizará a coleta e escolha das mídias adequadas,

envolvendo, por exemplo, as características socioeconômicas desse público-alvo.

Haslam (2007) afirma que os profissionais da área de design instrucional utilizam 4 etapas no processo de desenvolvimento e produção de material didático, sendo elas: Documentação, Análise, Expressão e Conceito

Dominando o conceito dos 9 eventos de instrução proposto por Robert Gagné e também as 4 etapas de desenvolvimento e produção de um material impresso por Andrew Haslam, é possível obter um material didático impresso de qualidade.

4. O USO DAS HQS NA EDUCAÇÃO

Na era de ouro dos quadrinhos, em 1954 um psiquiatra chamado Frederic Wertham publicou um livro chamado "Seduction of the Innocent" (Sedução do Inocente), onde combatia vorazmente os quadrinhos, pois segundo sua concepção os quadrinhos tornavam as crianças mais violentas, além disso, as mesmas poderiam confundir realidade e fantasia.

De acordo com Leite (2013), as tiras e quadrinhos são uma forte ferramenta no letramento e desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois são instrumentos que abordam uma grande diversidade de assuntos e conteúdo. Além disso, os quadrinhos são um meio de comunicação muito apreciado pelo público geral e esse tipo de material pode ser um atrativo se utilizado em harmonia com o conteúdo de uma disciplina.

4.1 O USO DE QUADRINHOS EM MATERIAIS DIDÁTICOS

Um material didático de qualidade possui uma junção de imagens ilustrativas e código verbal. Com isso, o material visual deve ser usado sem receio, porém com consciência de que se sabe o que está fazendo.

A inserção dos quadrinhos no material didático não deve ser feita de uma forma "jogada". Muito pelo contrário, o educador deve ser um adepto desse tipo de conteúdo e deve conhecer o valor que ele pode proporcionar na aprendizagem dos alunos, portanto, o professor deve ter familiaridade "conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário (VERGUEIRO, 2010, p. 29).

Na construção do material didático, é importante que seja utilizado, os 3 primeiros eventos da proposta de Robert Gagné. Primeiro impactando e chamando a atenção do aluno com um quadrinho, de preferência cômico, que desperte o interesse do aluno pela aula, e permita abordar os conhecimentos prévios e revisar o que foi trabalhado na última aula. Em seguida, deve-se apresentar o conteúdo, tomando cuidado e ponderando o uso do quadrinho, para não ofender o poder cognitivo do aluno.

4.2 CARACTERÍSTICAS E POSSIBILIDADES

Os quadrinhos dispõem de diversos recursos que o texto escrito sozinho não consegue

transpor. Esses recursos são:

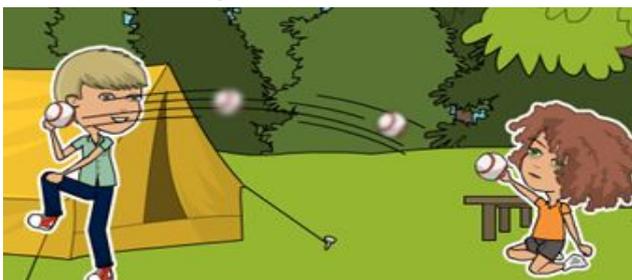
Balões de fala: Os balões de fala são artificios que passam para o leitor os pensamentos e falas do personagem. Com a evolução dos quadrinhos foram criados diversos tipos de balões, hoje em dia é possível expressar um cochicho, uma ideia e até mesmo a fala de um robô através de um balão de fala. Exemplos de balões de fala podem ser observados na Figura 1.



Onomatopeias: é um recurso que dá vida ao quadrinho de uma forma dinâmica, assim como os balões de fala. As onomatopeias representam o efeito sonoro por meio de uma palavra que imita o som. Por exemplo, a onomatopeia de um tiro seria "BANG". Uma ilustração de onomatopeias é apresentada na Figura 2.



Linhas Cinéticas: são a indicação de movimento que o personagem está fazendo ou a trajetória que um objeto realiza dentro da cena retratada, conforme exemplificadas no quadrinho da Figura 3.



Metáfora Visual: é um recurso muito utilizado por quadrinistas para mostrar situações por meio de uma figura. Por exemplo, a troca de uma palavra de baixo calão por caracteres especiais, ou a representação da perda de sentido do personagem, como ilustra a Figura 4.



Os recursos apresentados, podem ser utilizados em diversas áreas do saber. Por exemplo: Física: o educador pode utilizar o recurso de Linhas Cinéticas para demonstrar a velocidade de um objeto arremessado; Química: o educador pode utilizar o recurso de metáfora visual para ilustrar o pensamento de um cientista que deseja combinar substâncias da tabela periódica em pensamento; Língua Portuguesa: o educador pode utilizar os balões de fala e as onomatopeias para explicar a nova ortografia brasileira. Baseados nesses exemplos, pode-se dizer que há muitas possibilidades no uso dos recursos dos quadrinhos para a demonstração de conceitos em diversas áreas do conhecimento. Cabe ao educador identificar o encaixe dos recursos, visando a melhor compreensão dos alunos.

5. FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As ferramentas para criação de quadrinhos em sua maioria são aplicações web que utilizam a tecnologia Drag & Drop, que consiste em arrastar e soltar elementos em uma storyboard; por exemplo: cenários, objetos e personagens. Dentre as ferramentas pesquisadas, tem-se:

StoryboardThat – simples e de fácil uso. Esta ferramenta possui centenas de cenários e personagens. Um diferencial é a possibilidade de fazer o upload de imagens do computador para os cenários. Esta ferramenta é mais indicada para projetos rápidos. (STORYBOARDTHAT, 2016).

Toondoo – possui grande quantidade de personagens, balões de fala, linhas cinéticas e onomatopeias. Tem como diferencial a aplicação TraitR-v2, que possibilita a criação de um personagem que é permitido modificar todos os atributos faciais e corporais. Possui interface atrativa, porém algumas ferramentas não são fáceis de encontrar. (TOONDOO, 2016).

Pixton – possui dois tipos de edição, o modo Iniciante, que possui uma edição mais rápida, disponibilizando cenários e personagens pré-definidos; o segundo modo é o Avançado, que permite ao usuário utilizar todos os artifícios do modo Iniciante, além da possibilidade de posicionar os personagens como quiser, podendo girar, corpo e membros, dando um grau maior de realismo nos quadrinhos criados. (PIXTON, 2016).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no apresentado, é possível notar que os quadrinhos são uma boa ferramenta visual que permite auxiliar a ilustrar ideias e podem ser um elemento interessante na elaboração de material didático.

Os quadrinhos possuem uma forte forma de expressão por se tratar de imagens, além, de diversos recursos que são de fácil entendimento e permitir a ilustração de variadas situações em diversas áreas do conhecimento, com o devido cuidado para não fazer uso excessivo.

Com o conhecimento do design instrucional, intimidade com os quadrinhos e tiras cômicas, o professor pode propor a elaboração de material didático que faz uso de certos recursos, como onomatopeias e metáfora visual, para expor o conteúdo a ser ensinado de uma maneira simples, visual, diferenciada e lúdica, motivando o seu estudo e, com isso, contribuir para uma aprendizagem mais efetiva e significativa.

Considerando as ferramentas descritas neste texto, a Pixton apresenta características interessantes, é bem completa e gratuita.

REFERÊNCIAS

COSTA, Tuani Lopes. Hipertextualidade em materiais didáticos impressos para os cursos técnicos EAD do SENAC-RS: criando conexões através de elementos do design editorial. Rio Grande do Sul, 2015.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa. 8. Ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FILATRO, Andréa. Design Instrucional Contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: SENAC, 2007.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. Enciclopédia dos quadrinhos / Goida e André Kleinert. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

HASLAM, Andrew. O Livro e o Designer II: como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2007

LEITE, Eduardo dos Santos. Livros didáticos de História e história em quadrinhos: perspectivas históricas. Revista Latino-Americana de História. Rio Grande do Sul, 2013.

OTA, Marcos Andrei; VIEIRA, Paulo Luiz. Produção de Conteúdos para EAD: Planejamento, execução e avaliação. São Paulo, 2012.

PETERS, Dorian. Design de interface para aprendizagem – Estratégias de design para experiências de aprendizagem. New Riders, 2014.

PIXTON A melhor maneira para criar quadrinhos. Disponível em: <https://www.pixton.com/br/> . Acesso em 21/04/2017.

SANTOS, Mauricio Caetano. A importância da produção de material didático na prática docente. Vitória, 2014.

SILVA, Andreza; SPANHOL, José. Diretrizes para elaboração de material didático na educação a distância. Florianópolis, 2014.

STORYBOARDTHAT, Comunicação visual poderosa. Disponível em: <http://www.storyboardthat.com/>. Acesso em 21/04/2017.

TOONDOO, Maneira mais rápida do mundo para criar desenhos animados. Disponível em: <http://www.toondoo.com/>. Acesso em 21/04/2017.

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