



## **MULTILETRAMENTO: O USO DA PLATAFORMA PIXTON COMO RECURSO DIDÁTICO NA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Reijane Filho da Silva Macedo<sup>1</sup>

Aluizio Lendl Bezerra<sup>2</sup>

Ítalo D'Artagnan Almeida<sup>3</sup>

1. *Graduando em Letras Português/Literatura na Universidade Estadual do Ceará – UECE, reijano@outlook.com*
2. *Mestrando em Letras Programa de Pós-Graduação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, lendl.b3@gmail.com*
3. *Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, italodalmeida@outlook.com.*

### **RESUMO**

Este trabalho objetiva apresentar o resultado de ensino de escrita de Língua Portuguesa através do uso da ferramenta digital *Pixton* para produção de histórias em quadrinhos (HQ), objetivando a prática do Multiletramento. A sala de aula é o ambiente da linha de pesquisa, onde os alunos são os participantes da produção, que ocorrerá mediante as oficinas ministradas por facilitadores, gradativamente. A pesquisa se desenvolveu em forma de Oficinas de Letramentos Multissemióticos (OLM), que ocorreu em sete (07) OLM, desenvolvidas em oito (8) horas/aula. Após o processo de construção, as produções foram recolhidas e, posteriormente, analisadas. Após a análise, identificamos que o desenvolvimento de habilidades e competências, visto que essas que seguem OLM são mais proficientes por abarcarem questões sociais, culturais, políticas e ideológicas. Com isso, destacamos a necessidade de desenvolvimento de pesquisas que visem produções com apoio das ferramentas digitais, pois são capazes de atender os anseios dos envolvidos.

**Palavras chaves:** Histórias em quadrinhos, Língua Portuguesa, Ensino, Produção.

### **INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem como objetivo despertar no discente a curiosidade e o interesse, bem como efetivar sua participação nas práticas dos Multiletramentos com ênfase nas Histórias em Quadrinhos (HQ), onde a prática é realizada através de oficinas de aprendizagens, dividida em nove etapas, com o suporte da plataforma digital *Pixton*.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

As discussões em torno dos Multiletramentos surgiram em 1996 através de pesquisadores e professores americanos, nos Estados Unidos, onde visaram a Pedagogia dos Multiletramentos (ROJO, 2013), tendo em mente que as informações impressas já não eram o bastante para a população. Acreditavam que as junções das formas variadas de comunicação deveriam ser tomadas como práticas educativas, onde se tem os recursos audiovisuais, além da forma tradicional de Letramento. Para tanto, a diversidade da linguagem passou a ser incorporada entre a impressa e a digital, validando a efetivação das práticas múltiplas de Letramento.

Visto que a sociedade contemporânea executa as práticas socioculturais, como a comunicação e transmissão de informações através das mídias digitais, há a necessidade de atrelar a educação em meio à modernidade e em consonância com Rojo (2013), desprender-se do ensino transmissivo desde o século XIX. A autora ainda aponta que é indispensável a utilização de novos recursos – além das da escrita manual (papel, lápis, caneta, lousa e giz) e impressora (tipografia, imprensa) – de áudio, vídeo, imagens, diagramação e edição.

Com isso, as práticas de Multiletramentos a serem levantadas neste artigo faz uso das Histórias em Quadrinhos (HQ) como suporte e incentivo a leitura e escrita, onde se tem a *língua como forma de interação*<sup>1</sup> (BAKHTIN, 1979).

O presente estudo expressa uma sequência lúdica e didática, através de oficinas realizadas com alunos do ensino fundamental II e médio, propondo aliar o aluno ao interesse pela produção de HQ visando a interação do prazer e conhecimento numa linha tênue para o desenvolvimento da capacidade e habilidades na práxis educativa do Multiletramento escolar. Sendo assim, Baptista (2013) alega que desenvolve um melhor desempenho nas práticas discursivas que serão abordadas em sala de aula.

Assim, é possível mostrar a influência que esse gênero textual pode exercer na construção interpretativa do indivíduo, aliando-se à percepção crítica das questões sociais, culturais, políticas e ideológicas. Vale ressaltar que para produzir as HQ, há estruturação adequada, onde o Design de sentidos atrela-se ao eixo formador de toda a teoria dos Multiletramentos, pois segundo Bevilaqua (2013), é por meio desse conceito que a teoria instanciará concepções de construção de sentido, interesse, agenciamento e multimodalidade, primordiais para o ensino requerido na contemporaneidade.

---

<sup>1</sup> Grifos dos autores.





# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

O conceito de Design de sentidos é o eixo estruturador de toda a teoria dos Multiletramentos, pois é por meio desse conceito que a teoria instanciará concepções de construção de sentido, interesse, agenciamento e multimodalidade, primordiais para o ensino requerido na contemporaneidade e explicitadas no decorrer do texto. (...) o conceito de Design fora instituído com o propósito de contrapor-se a concepções tradicionais de ensino pautadas em uma visão estática e monomodal da linguagem (foco na escrita). Design institui uma concepção dinâmica de representação (de linguagem, de aprendizagem, de mundo), sendo definido como ato de construção de sentido. (...) o conceito de Design apresenta uma dupla e feliz coincidência de sentidos: estrutura (sistemas, formas e convenções de sentido) e ato de construção de sentido (processo criativo pelo qual o sujeito, definido como meaning-maker, ou produtor de sentido, constrói e representa sentidos, passando a agente, designer de sentidos e não simples receptor de habilidades e competências) (BEVILAQUA, 2013, p.106).

Design, então, se refere ao modo como as pessoas fazem uso de recursos de significação disponíveis em um dado momento em um ambiente específico de comunicação para realizar seus interesses (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 204 apud BEVILAQUA, 2013).

A Pedagogia dos Multiletramentos permite e instiga, através das histórias em quadrinhos, a construção crítica do aluno, onde este se torna autônomo na elaboração individual/coletiva do conhecimento de mundo. O aluno não continua estático como na educação tradicional, agora há uma relação horizontal entre aluno x aluno e aluno x professor, visto que a sala de aula passa a ser um laboratório de ideias múltiplas, pois a comunicação através de HQ discutidas em sala permite a construção discursiva dos variados temas que podem ser abordados nas produções do gênero.

É necessário além de inovar, recriar a prática escolar no processo de ensino-aprendizagem, tomando como base a multiplicidade das formas de interação e comunicação, visando o desenvolvimento do ser autônomo na construção dos sentidos a partir das leituras realizadas pelos alunos.

## METODOLOGIA

Quando optamos em trabalhar com histórias em quadrinhos, sabíamos que queríamos levar algo novo para a escola. Entretanto, o nosso intuito não seria trabalhar apenas com os gibis tradicionais, mas com a produção do próprio HQ, ou seja, do HQ digital. Para que isso se tornasse realidade, precisaríamos de uma ferramenta digital, de um laboratório de informática na escola e de uma gestão disposta a compreender nossa atividade como uma prática de multiletramento.

Trata-se então de uma pesquisa qualitativa, pois preocupa-se com os aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

na compreensão (MINAYO, 2001) e pesquisa-ação, pois segundo Thiollent (1988) é uma investigação social com base empírica tendo participação planejada do pesquisador.

A Escola de Ensino Básico João Batista Campos, localizada em Iguatu – CE foi definida como *locus* da pesquisa por incentivar a formação do conhecimento e desenvolvimento social dos alunos.

Os alunos buscavam aulas interativas e dinâmicas, sempre indagando por aulas diferenciadas. Por terem acesso à internet e verem a dinamicidade da rede, pediam um diferencial nas aulas de Produção Textual. Com isso, surge a ideia da efetivação do trabalho do multiletramento. Então apresentamos o projeto para as turmas de ensino fundamental II e médio, onde foi explanada a forma de trabalho, que são as Oficinas de Letramentos Multissemiótico (OLM). Os alunos mostraram-se interessados e entusiasmados com a ideia, pois viram a oportunidade de desenvolverem habilidades e competências ainda não exercitadas por os mesmos.

Os Objetos de Aprendizagem constituem ferramentas dinâmicas lúdicas e interativas que auxiliam no ensino através de ferramentas virtuais, facilitando a compreensão de determinados conteúdos. Objetos de aprendizagem podem ser compreendidos como qualquer entidade, digital ou não digital, que é utilizada ou referenciada durante o aprendizado através das Novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. (ALMEIDA, 2016, p. 70)

Nesse sentido, a ferramenta digital que escolhemos foi a *Pixton*<sup>2</sup>, que é um serviço gratuito oriundo da Web 2.0, mas que funciona por um sistema de créditos, onde são acumulados durante os acessos e estes destravam novas funcionalidades. Uma das formas de adquirir créditos é indicar para os amigos. Quanto mais você usa a ferramenta, maior será o seu nível, e mais créditos você irá ganhar. Os créditos também podem ser comprados, alternando os níveis de usuários de básico para *premium*, por exemplo.

A plataforma auxilia na criação de quadrinhos de forma rápida e com qualidade em alta definição. A partir de personagens totalmente descartáveis para painéis dinâmicos, adereços e balões de fala, todos os aspectos de uma história em quadrinhos podem ser controlados em movimentos de cliques, arrastando para onde deseja diagramar no painel. Ao abrir a página, aparecerá ao lado direito na parte superior a opção Conectar. Clicando na opção, você será redirecionando para outra página e nesta você poderá escolher entrar com o Facebook ou até mesmo com o Google+.

---

<sup>2</sup> Disponível em: [www.pixton.com](http://www.pixton.com)





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Entendido como foram feitas nossas escolhas, trataremos de explicar como aconteceu a produção. A produção textual aconteceu no final de uma Oficina, aqui chamamos de Oficina de Letramentos Multissemiótico (OLM). Foram sete oficinas divididas em 8 aulas.

Na primeira aula levamos os alunos para o laboratório de informática e lá aconteceu a arguição detalhada do projeto, assim como a exposição do intuito e o objetivo que queríamos. Solicitamos a abertura do site para se familiarizarem com a página. Após explicarmos como seria a divisão das oficinas, deixamos tempo para questionamentos e esclarecimentos. Posteriormente surgiram dúvidas de como organizar as histórias em cada painel, como escolher os personagens e qual seria a forma correta de alocar cada fala em seu respectivo local, sem prejudicar a interpretação visual. As dúvidas foram esclarecidas teoricamente e os alunos mostraram-se empolgados com a ideia das oficinas.

Num segundo momento, solicitamos aos participantes que abrissem o sítio para que começassem a interagir com o ambiente de produção. Neste momento a prática se efetiva. Foi necessário o cadastramento de todos. Abrimos o endereço [www.pixton.com](http://www.pixton.com) e seguimos o passo a passo:

1. No menu superior direito escolha “Diversão” e clique em Login;
2. Clique em “Registre-se” ou use sua conta no Facebook/Google e abrirá uma nova tela;
3. Na próxima tela clique em “Ainda não tenho um nome de usuário Pixton”, escolha o nome e clique em “Aceito”.

Após o cadastro concluído, abre-se a página inicial e apresentamos as três modalidades que a plataforma oferece: Quadrinhos, HQ com Legendas e Graphic Novel. Solicitamos que escolhessem Quadrinhos, onde há uma grade de painéis quadrados, curtas ou longas e solicitamos a escolha da configuração, dos personagens, assim como o tipo de texto.

É importante mostrar que há o nível para iniciantes e avançados. Optamos pelo iniciante. Em seguida, os participantes poderiam escolher o cenário que sua HQ se adequava, desde aeroportos, praias, cafés, até o antigo testamento, escritórios, escolas, etc. Ao selecionar o ambiente, o próximo passo é escolher quantos personagens farão parte da história. Feito isso, abre-se uma página com o painel para o enredo ser diagramado como desejar. Numa caixa abaixo você tem acesso às expressões faciais e corporais, assim como as poses e até mesmo a cor que deseja para o seu protagonista. Ao lado esquerdo você tem a opção de desfazer as últimas adequações e ao lado direito você pode adicionar mais painéis para



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
**E D U C A Ç Ã O**

prolongar sua narrativa. Nesse meio tempo, as dúvidas quanto à prática foram esclarecidas e finalizamos a segunda parte apresentando uma HQ intitulada Quadrinistas Underground de Cadu Simões.

Já na terceira oficina, procuramos instigar os alunos a relatarem fatos corriqueiros, mas que apresentassem humor, moral, cultura, ideologias e críticas. Houve roda de debates e nesta abordamos estruturas que contemplam uma HQ, como pensamentos, interjeições, onomatopeias, falas, sustos, choros e ideias. A partir dessas colocações, informamos e mostramos na plataforma que há balões com estruturas diferentes para cada situação que queiram expressar. Para efetivar nossas posições sobre o processo de criação, concluímos esta etapa com uma produção, realizada em dupla, abordando o racismo dentro do ambiente escolar, onde foi questionado “por que há poucos professores negros?”. No momento que iniciaram a montagem, dúvidas de como escolher qual expressão facial, como demonstrar gestos de insatisfação e repulsa foram interpeladas e respondidas para a equipe. O resultado ficou para ser exibido no encontro seguinte.

Retomando a abordagem, solicitamos a apresentação das duplas para exibirem as HQ que produziram. Durante a apresentação percebemos que foram elencadas situações que os mesmos já haviam passado em sala de aula. Abrimos, em cada apresentação, um momento para que os aprendizes pudessem expor oralmente o relato de suas criações. Notamos que sentiram dificuldades para diagramarem as falas e os pensamentos e, com isso, colocamos em pauta para esclarecermos na próxima oficina.

Chegamos à quinta OLM explicando a importância de figurar corretamente cada fala e cada pensamento para que haja uma melhor interpretação do expectador, onde este ligue os balões aos momentos e a cada personagem. E assim solicitamos a edição das HQ, em que as duplas reuniram-se para melhorar suas montagens. Auxiliamos nas ferramentas e as demos dicas de como deixar visualmente atraente. Fechamos a etapa e marcamos a reapresentação para a última exposição que ocorrerá no último dia.

Na penúltima oficina decidimos atrelar música para incrementarmos o desenvolvimento lúdico, onde trabalhamos a música Eu Te Devoro – Djavan, mas dessa vez individualmente, visando à interpretação de figuras de linguagem, bem como de um texto literário. Solicitamos a criação da HQ que retratasse a música, mas com adereços ilustrativos e que facilitassem o entendimento do leitor. Deixamos a música reproduzindo e ficamos à disposição caso surgissem dúvidas. Nessa etapa buscamos mostrar o amadurecimento enquanto usuários da plataforma e, assim, saírem do nível iniciante para o avançado, pois algumas ferramentas ilustrativas estão disponíveis





# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

apenas nessa categoria. Marcamos a reapresentação da HQ anterior e a apresentação da atual para a última fase da oficina.

Por fim, chegamos ao momento das apresentações em duplas e individuais. As produções foram impressas e expostas pelos próprios alunos, compartilhadas nas suas contas do Facebook e colocadas no modo de visualização da plataforma. Percebemos a interação que os debates promoveram através da dinamicidade que as oficinas promoviam, onde verificamos o desenvolvimento de habilidades e competências ainda não moldadas. Os alunos mostraram-se bastante felizes com os resultados, assim como nós que idealizamos a OLM.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao término das OLM foram criadas e editadas várias HQ com temáticas diversas, tendo como foco a interdisciplinaridade, onde abordamos: racismo, humor, preconceito, tecnologia, jogos, educação, saúde e segurança. Todas elas, além de compartilhadas na *web*, foram impressas e fixadas nos ambientes da escola, tendo como objetivo a visibilidade dos que circundam ali, como pais, responsáveis, amigos, alunos, professores, coordenadores e direção.

Cada produção possuía características peculiares, pois os alunos levantaram discussões sobre deixar as histórias em quadrinhos mais próximas do real. É interessante mencionar que alunos negros se emponderaram, enquanto participantes, dos enredos, efetivando a presença afro como personagens destaques de suas produções (ver Figura 01).



**Figura 01: HQ 01**

Fonte: pesquisa dos autores



# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Outro tipo de produção, que refletiu a individualidades do autor, diferentemente da perspectiva mostrada anteriormente é a autorreflexão ou reflexão individual sobre as escolhas que cada sujeito possui (ver Figura 02).



**Figura 02: HQ 02**

Fonte: Pesquisa dos autores

No decorrer das oficinas alguns alunos, por terem maior contato com plataformas digitais, desenvolveram com mais facilidade a habilidade de montar os painéis, concluindo rapidamente o preenchimento dos mesmos e progredindo para o nível mais avançado. Como já são conhecedores e usuários da tecnologia, os demais não sentiram dificuldades no processo. Durante as OLM relataram a necessidade de os professores buscarem lecionar seus conteúdos de forma que os atráíssem sem o peso da obrigação de estudar e que usar as histórias em quadrinhos seria uma ótima solução, pois é divertido interpretar textos atrelados às imagens por facilitar a compreensão.

Os debates durante as oficinas foram produtíveis, pois os alunos desconstruíram pensamentos retrógrados, principalmente, acerca das questões sociais. Para produzirem, procuramos fornecer bases sólidas, fazendo com que os achismos não ocupassem seus pensamentos, e sim, conhecerem os pontos indagados e discutidos através de estudos realizados.

A plataforma digital que trabalhamos apresenta uma grande variedade de aplicações na educação, pois envolve características que podem ser trabalhadas de diferentes formas em várias áreas do conhecimento. Essas novas formas de letramentos possibilitam estabelecer novas linguagens junto com os estudantes, despertar seu





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

engajamento com as disciplinas, numa relação entre teoria e prática atreladas ao mundo real, em que permitem o professor servir como ponte nas atividades de criação, pesquisa, colaboração, criatividade e inovação.

## **CONCLUSÃO**

Com a realização das oficinas, percebe-se o quão desafiador é educar numa sociedade que está conectada em tempo integral. O Pixton através de seu poder multissemiótico que visa uma prática lúdica e atrativa, se propõe a ser a maior rede de criação de HQ, tendo um público diversificado, pois atrai quadristas, professores e alunos, além de curiosos. É uma ferramenta que tem um poder importante na prática docente, pois oferece maior interatividade entre professores e alunos, bem como os leitores das produções realizadas.

Visando a modernidade do ensino, novas propostas de Letramento fazem-se necessárias para a dinamização e multiplicidade da aprendizagem e, com isso, a inserção das novas tecnologias educacionais precisa ser efetivada gradativamente. O efeito multissemiótico, ou seja, de possuir ou desenvolver habilidades de leitura e domínio dos gêneros da mídia, provocou a intensificação vertiginosa e a diversificação da circulação da informação nos meios de comunicação digital, que, por isso mesmo, distanciam-se hoje dos meios impressos.

Para isso, a utilização do Pixton como ferramenta de Multiletramento, atrai a atenção dos alunos devido a sua fluidez de montar painéis atrativos e divertidos com falas, pensamentos e representações de sons, auxiliando de forma interdisciplinar na aquisição de saberes. Além disso, desenvolveram habilidades e construíram a criticidade do pensamento, visando à reflexão e o interesse do envolvido, já que o modelo tradicional de ensino - livro didático – não mais cerca seus anseios, visto que o avanço da tecnologia ocorre progressivamente.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)



ALMEIDA, I. D. **Novas tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de geografia: um olhar sobre o ensino público de Recife.** 2016. 167 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Departamento de Ciências Agrárias e Ambientais. Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco. 2016.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAPTISTA, A. M. S. **Multiletramento e HQ: o ensino da língua por um viés lúdico e reflexivo.**

Disponível em:

<[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uen\\_p\\_port\\_pdp\\_angela\\_maria\\_sampaio\\_baptista.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uen_p_port_pdp_angela_maria_sampaio_baptista.pdf)> Acesso em 22 de julho de 2016.

BEVILAQUA, R. **Novos estudos do letramento e multiletramentos: divergências e confluências.**

Disponível em <<http://www.revlet.com.br/artigos/175.pdf>>. Acesso em 21 de julho de 2016.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: New literacies, new learning.** Pedagogies: An International Journal, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009.

COSTA, G. S. **Multiletramento visual na web.** Disponível em

< <https://www.ufpe.br/nehte/simposio2008/anais/Giselda-Costa.pdf> >. Acesso em 21 de julho de 2016.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** (Org.) Petrópolis: Vozes, 2001

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: parábola editorial, 2009.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez & Autores Associados, 1988.