

A “CULTURA NERD” COMO EIXO TEMÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Aline Ticiania de Andrade Dantas; Magliana Rodrigues da Silva; Everton Alves Menezes;
Kelly Aparecida Almeida Gouveia; Josielio Pereira Marinho

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, alineandrad@yahoo.com.br, maglianarodrigues@hotmail.com,
everton.alvesmenezes@hotmail.com, kellyalmeidaag@gmail.com, josielio_cgpb@yahoo.com.br

Resumo: No atual cenário educacional, a adoção de uma prática docente mais atrativa e que dialogue com o contexto dos alunos se torna de fundamental importância. O estudo de língua portuguesa, considerado chato e enfadonho, recebe esse “rótulo” de grande parte dos estudantes porque é reflexo da “tradição” que se propaga há décadas no nosso sistema educacional. Nesse contexto, acreditamos que a temática da “cultura *nerd*”, através do desenvolvimento de um trabalho com plano de atividades sequenciadas, cria subsídios necessários para um ensino de língua que dialogue mais facilmente com a realidade dos educandos e possibilite a adoção de uma prática diferenciada, haja vista a utilização de linguagens próximas à realidade dos alunos, como a das redes sociais e do gênero HQ (histórias em quadrinhos). Sob essa perspectiva, o projeto Base Artística e Reflexiva, pertencente ao PIBID/Letras, da Universidade Estadual da Paraíba, desenvolveu, no semestre 2017.2, um plano de atividades sequenciadas, com a temática citada, para alunos do ensino fundamental da Escola Estadual de José Pinheiro, em Campina Grande-PB. Nesse sentido, este trabalho objetiva refletir sobre uma experiência de ensino que utiliza a linguagem das redes sociais através da escrita, a competência de leitura e produção textual a partir do gênero HQ, os aspectos da oralidade na construção do gênero e, ainda, a análise das variantes linguísticas pertencentes ao grupo dos “nerds”, mostrando o quanto a prática educacional com a linguagem coloquial se faz necessária para a formação do cidadão crítico e criativo. Percebemos que, através dos meios virtuais, o ensino/aprendizagem de língua portuguesa torna-se muito mais atrativo e dinâmico para professores e alunos. Como aporte teórico, nos embasamos nas perspectivas da sociolinguística, dando ênfase à variação linguística; em documentos oficiais, como a *Lei de Diretrizes e Bases* (1996) e *Parâmetros Curriculares Nacionais* (1998); e também em Marcuschi (2005), Barbosa (2009), Kleiman (2009), que, dentre outros estudiosos, auxiliam na construção e efetivação da prática docente.

Palavras-chave: Prática Docente, Língua Portuguesa, Cultura *nerd*.

INTRODUÇÃO

A sociedade atual se tornou diversificada, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento das manifestações linguísticas. O advento tecnológico proporcionou mudanças que interferem diariamente em nossas vidas e, conseqüentemente, em sala de aula. Os alunos tem estado cada vez mais conectados e o que poderia significar um grande desafio para o ensino de língua pode ser transformado em uma ferramenta que auxilie nesse processo.

Pensando nisso, o Projeto B.A.R. – Base Artística e Reflexiva – desenvolveu um plano de atividades sequenciadas no qual, por intermédio da temática: “Cultura NERD: um mundo por trás da tela”, objetivou-se o desenvolvimento de algumas competências da língua portuguesa, como a escrita, leitura, oralidade e análise linguística.

É importante salientar, sobretudo, que a escola da qual o projeto se insere faz parte de uma comunidade periférica da cidade de Campina Grande e, por isso, a abordagem temática é uma grande aliada para tornar as aulas atrativas e instigantes aos alunos. Com isso, é possível relacionar língua portuguesa ao cotidiano do aluno e dessa maneira fazê-lo participar cada vez mais das atividades propostas.

O projeto é desenvolvido há quatro anos na Escola Estadual José Pinheiro, tem duração semestral e a cada semestre utiliza a estratégia de promover um estudo que proporcione a reflexão e atuação na construção de conhecimentos sobre a língua portuguesa, promovendo um diálogo com as manifestações artísticas e/ou lúdicas. A cada semestre, é adotado um módulo didático, construído em consonância com as propostas do plano de atividades sequenciadas; tal material auxilia como ferramenta de conteúdos que dialogam com as propostas sugeridas a cada abordagem.

As aulas, de abordagem expositivo-dialogada, aconteciam dois dias por semana, com a duração de duas horas por encontro, nas quais quatro graduandos bolsistas se revezam em duplas para a ministração de cada encontro. Fazendo parte do PIBID/ Letras da Universidade Estadual da Paraíba, o projeto conta com uma coordenadora de área (professora da UEPB) e uma supervisora (professora do Ensino Básico).

O primeiro plano de atividades sequenciadas abordado durante o segundo semestre de 2017, com um total de oito (8) encontros, teve como eixo temático a cultura *nerd* e contou com o auxílio de um aporte teórico norteador para a sua construção, que serão apresentados adiante, para então serem descritos os relatos das aulas e os resultados obtidos com a ministração do plano de atividades sequenciadas.

Aporte teórico norteador da construção do plano de atividades sequenciadas

Um dos maiores desafios dos licenciandos, sejam eles de qual área for, é a conciliação entre a teoria e a prática, uma vez que estão integrando a um projeto de iniciação à docência. Entretanto, isso não se refere a abordar em sala de aula todas as metodologias apreendidas durante a graduação. É necessário colocar em prática a transposição didática, possuindo percepção de qual teoria se encaixa e pode ser usada, considerando efetivamente determinada escola, o público atendido e a localidade na qual a mesma está inserida.

Levando em consideração o contexto no qual a nossa escola está inserida, primeiramente foi adotada a construção de um plano de atividades sequenciadas, em que o eixo norteador foi a Cultura *nerd* e suas conexões com a

Língua Portuguesa, pois, pensando que as tecnologias digitais de comunicação tem ocupado um espaço significativo na sociedade pós-moderna e conseqüentemente na vida dos alunos, a internet, muito recorrente no “mundo *nerd*”, tem influenciado as formas de comunicação, o que possibilita sua inserção nas aulas como ferramenta facilitadora do ensino de língua portuguesa, uma vez que, através dela, novas formas de utilização da língua surgiram promovendo outros níveis de letramento.

Desta forma, dando ênfase à questão do Letramento digital, sabe-se que, numa visão tradicional, letramento se restringe ao domínio da língua escrita, desde o momento de alfabetização e conhecimento ortográfico, até a utilização de textos para informar algo aos seus leitores (KLEIMAN *apud* DIAS, 2009, p.24).

Logo, as práticas específicas da escola, em que os sujeitos eram classificados como alfabetizados ou não-alfabetizados, passam a ser, em função dessa definição, apenas um tipo de prática de letramento, que, segundo Kleiman (1995) *apud* Dias (2009), é capaz de desenvolver alguns tipos de habilidades, mas deixar outras de lado, e que determina uma forma de utilizar o conhecimento sobre a escrita. Tendo consciência da utilização de algumas práticas descontextualizadas de letramento que ainda ocorrem com frequência nas instituições nas quais o saber é centrado na aprendizagem do código escrito, faz-se de extrema importância que se ministre nas aulas de língua portuguesa um ensino com foco na produção textual contextualizada, através de práticas e eventos construídos na vida diária.

Paralelamente a isso, a percepção de diferentes formas de utilização da linguagem verbal escrita na internet, ganha espaço com a adoção de tal eixo norteador, uma vez que, nesse meio, a língua portuguesa, através dessa nova forma letramento e da necessidade de uma comunicação rápida e prática, recebe uma nova variante muito comum entre os alunos e que de maneira inadequada ganha espaço nas escolas e situações de uso formal da língua: o internetês.

Sob a ótica da linguística, sobretudo no que diz respeito à adequação da linguagem aos diferentes contextos comunicativos, percebe-se que o internetês deve ganhar espaço nas salas de aula no sentido de alertar os alunos a respeito da adequação de diferentes formas de utilização da linguagem escrita nos ambientes que lhes são próprios, não marginalizando, mas atribuindo a situações de uso, como em ambientes virtuais, a variante linguística do internetês.

Outro aspecto que a abordagem temática propicia diz respeito tanto à leitura quanto às reflexões sobre os aspectos da oralidade através do contato com o gênero textual histórias em quadrinhos, muito difundido e apreciado no meio

nerd. Segundo Ramos (2009) “a língua falada apresenta várias expressões ou palavras, próprias à oralidade (‘né’, ‘tipo assim’, ‘daí’ etc.)” que se mostram transcritas nesse gênero textual, em momentos de conversação entre personagens. O gênero estudado também tem como característica o entrelaçamento da linguagem verbal e não verbal com aspectos formais e informais presentes na oralidade. Com isso, o aluno vê nos “quadrinhos uma reprodução de como ele mesmo usa a língua oralmente” (RAMOS, 2009, p. 76), possibilitando, nas aulas de língua portuguesa, uma análise linguística das diferenças entre a oralidade e a escrita nos processos de produção textual.

Embora tenha se objetivado o estudo de um gênero textual específico, as HQs (histórias em quadrinhos), avalia-se como importante estabelecer uma relação com os diversos gêneros textuais. De acordo com os PCNs (1998), o ponto inicial para o estudo da Língua é os gêneros discursivos, visando à inserção do aluno no seu contexto social e construindo um cidadão crítico capaz de refletir e agir sobre as necessidades da sociedade.

Através das leituras e discussões, os alunos, além de dominarem um determinado gênero, desenvolvem aptidões que vão além do gênero em questão e que podem servir para outros que evocam diferentes situações comunicativas. Para isso, as situações pedagógicas devem estar relacionadas às situações reais de comunicação, e isso se torna possível realizando produções textuais advindas das vivências dos alunos. Segundo os PCNs:

Sem negar a importância dos textos que respondem a exigências das situações privadas de interlocução, em função dos compromissos de assegurar ao aluno o exercício pleno da cidadania, é preciso que as situações escolares de ensino de Língua Portuguesa priorizem os textos que caracterizam os usos públicos da linguagem. Os textos a serem selecionados são aqueles que, por suas características e usos, podem favorecer a reflexão crítica, o exercício de formas de pensamento mais elaboradas e abstratas, bem como a fruição estética dos usos artísticos da linguagem, ou seja, os mais vitais para a plena participação numa sociedade letrada. (PCNs, 1998: 24)

Estar desenvolvendo planos de atividades sequenciadas que envolvam gêneros textuais é relevante para promover no educando o domínio discursivo que ocorre constantemente na sociedade, inserindo uma ideia de acordo com o contexto do público-alvo e do ambiente onde estão inseridos.

Pensando ainda nos gêneros como norteadores na construção do conhecimento, Marcuschi (2008) nos diz que,

(...) todos os textos se realizam em algum gênero e que todos os gêneros comportam uma ou mais sequencias tipológicas e são produzidos em algum domínio discursivo que, por sua vez, se acha dentro de uma formação discursiva, sendo que os textos se fixam em algum suporte pela qual atingem a sociedade (p. 176)

Sendo assim, partimos do que já nos propõe os PCNs, que é o desenvolvimento dos conhecimentos discursivos, semânticos e gramaticais imbuídos na fundação dos sentidos textuais, reconhecendo os elementos não verbais e o domínio da escrita para a utilização em diversas situações de produção.

Assim, tivemos como fundamentos para nossas aulas, além de conceitos sobre Letramento, documentos oficiais que nos direcionaram a realizar um ensino contextualizado da gramática, oferecendo aos estudantes condições de produção e elaboração de processos didáticos para a construção de leitores. Ainda de acordo com os PCNs,

No trabalho com os conteúdos previstos nas diferentes práticas, a escola deverá organizar um conjunto de atividades que possibilitem ao aluno desenvolver o domínio da expressão oral e escrita em situações de uso público da linguagem, levando em conta a situação de produção social e material do texto. (BRASIL, 1998, p. 49)

Assim, com base nesse documento, é possível que se desenvolva nos alunos capacidades na leitura, na oralidade e na escrita visando à inserção do discente na sociedade como um agente crítico e reflexivo.

Por fim, ainda é ressaltado que o ensino possui três variantes no processo de aprendizagem: o aluno, os conhecimentos com os quais se opera nas práticas de linguagem e a mediação do professor, onde o aluno é o sujeito de ação do aprender, os conhecimentos são implicados nas práticas sociais de linguagem e a mediação do professor serve como ponte entre o sujeito e o objeto do conhecimento, sendo assim, nós como professores, fazendo uso da temática Nerd, servimos como elo nesse processo, promovendo a interação e aquisição de conhecimento amplo ao aluno.

METODOLOGIA, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes da exposição dos processos metodológicos, vale salientar que, visando a organização e a objetividade, para esse trabalho, foram priorizados nos relatos as partes mais pertinentes ao desenvolvimento dos aspectos da língua objetivados com a construção do plano de atividades sequenciadas. Os momentos de motivação e mais lúdicos, apesar de fazerem parte das aulas, não são amplamente explicitados nas descrições a seguir.

Sendo assim, o nosso primeiro encontro deu início ao novo plano de atividades sequenciadas, intitulado “Cultura NERD: um mundo por trás da tela”. Iniciamos o primeiro encontro, intitulado “A evolução das redes sociais em um click”, com grande expectativa, visto que a temática é muito versátil. Como forma de quebrar o gelo, focalizamos nossas expectativas em uma dinâmica de apresentação, na

qual os alunos foram instigados a passar uma bola de assopro e, automaticamente, dizer características básicas como: nome, o que mais gosta de fazer e suas expectativas para o novo plano de atividades sequenciadas.

Em outro momento, como forma de inserir nossa temática, apresentamos, por meio de Datashow, imagens de caixas de bate-papo de várias redes sociais, para que os alunos pudessem identificar e, então, por sua vez, falar de qual rede social era aquela caixa de bate-papo. Ao realizar esse momento, percebemos que os alunos estavam completamente inteirados no assunto e conheciam todas as redes sociais existentes, até mesmo as mais antigas.

Por conseguinte, entregamos, aos alunos, um texto que abordava as vantagens e desvantagens das redes sociais. No primeiro momento, solicitamos aos alunos que lessem o texto silenciosamente e, em seguida, realizamos uma leitura conjunta, com espaço para reflexões, sobre as duas faces das redes. Enquanto realizávamos esta leitura, os alunos expuseram relatos sobre alguns problemas que já tiveram no mundo virtual, como: mandar conteúdos indevidos para pessoas erradas.

Adiante, como forma de trabalhar a escrita e, ao mesmo tempo, instigar a parte afetiva dos alunos, solicitamos que eles escrevessem um depoimento (atividade comum do Orkut em que os usuários da rede trocavam mensagens carinhosas) para alguém que eles gostassem bastante e, assim, demonstrassem todo afeto por essa pessoa.

O segundo encontro do nosso plano de atividades sequenciadas teve como objetivo o estudo da linguagem através de sua manifestação no meio digital. Como elemento motivador, foi encenada uma esquete teatral que demonstrava a dificuldade de uma senhora em entender determinados termos utilizado pelos jovens nas redes sociais, como: *selfie*, *post*, *instagram*, *hashtag*, etc. Como forma de contextualizar aquilo que foi apresentado na dramatização, a aula seguiu com a reflexão a respeito da comunicação e adequação linguística aos diferentes contextos comunicativos, levando os alunos entenderem que a linguagem muda de acordo com alguns fatores, como meio de circulação, faixa etária, grupo social, entre outros.

Seguindo adiante, e ainda dando espaço à análise linguística, iniciamos os estudos sobre o Internetês (forma de comunicação que utiliza a abreviação de palavras no meio digital), com a exibição do vídeo “Internetês”, que demonstrava a relação de algumas pessoas com essa forma de linguagem. Pode-se perceber que, por terem mais acesso ao meio digital, as pessoas mais jovens conseguem reconhecer esse dialeto, que já que é algo mais comum e de seu uso.

Seguindo as reflexões, lemos à crônica: “O internetês na escola”, que demonstra a opinião do autor como contrária ao estudo desse tipo de linguagem na escola. A partir dessa exposição, desmistificamos essa dicotomia (certo x errado), explorando a ideia de adequação e inadequação. Com isso, foi explicado que o uso e o estudo do Internetês não são incorretos, visto que é uma das manifestações da linguagem, mas que há situações comunicativas em que o seu uso é adequado (nos bate-papos, chats e publicações em redes sociais), assim como há situações em que o seu uso não é adequado (situações de escrita formal).

Como forma de introduzir nossos estudos sobre o estrangeirismo, apresentamos a música “Samba do Approach”, de Zeca Baleiro, e, automaticamente, os alunos reconheceram que muitas palavras na música não faziam parte do nosso idioma. Uma análise mais detalhada, os fez perceber e reconhecer algumas das palavras (*ligh*t, *drag queen*, *love*, *drink*) que apareciam na música, relacionando ao seu cotidiano. Isso deu margem à introdução da dinâmica “Ache a tradução”, na qual os alunos recebiam a tradução de algumas palavras em inglês que seriam lidas pelos professores. Conforme o aluno conseguisse identificar a palavra lida, deveria ler o seu significado. Essa foi uma maneira muito dinâmica de demonstrar que algumas palavras de língua estrangeira estão tão enraizadas em nosso idioma que acabam nem precisando de uma tradução, como *shopping*, *self-service*, *internet*. Assim, também foi possível mostrar que os estrangeirismos são muito comuns em nossa língua, de maneira que uma grande parte de palavras estrangeiras já fazem parte do nosso vocabulário.

Adiante, estudamos os “*emojis*, *emoticons* e *memes*”, caracterizando-os também como formas de linguagem. Percebeu-se que com a evolução das redes sociais e da tecnologia, os *emoticons* cederam espaço aos *emojis*, e que os “*memes*” surgem como uma nova forma de linguagem (geralmente ligada ao humor), que expressa uma mensagem através da união entre um texto verbal e um texto não verbal. Essa parte da aula foi facilmente assimilada pelos alunos, visto que tais representações de linguagem fazem parte do seu cotidiano, através do acesso à internet. Ao fim, pedimos que os alunos expusessem o seu sentimento em relação à aula, construindo o seu próprio *emoji*. Foi um momento bastante divertido, em que cada um pode desenhar a expressão facial que mais o representasse naquele momento.

Como forma de iniciar o terceiro encontro com a temática que iria ser trabalhada no presente encontro, aplicamos a dinâmica “Telefone sem fio: da fala à escrita”, na qual os alunos ficaram em um círculo e um dos professores disse uma frase no ouvido do aluno, de modo que o último tinha como missão escrever o que havia sido repassado pelo colega. Pudemos perceber que a expressão dita pelo professor

continha traços marcados da oralidade, erros ortográficos e uma falta de compreensão no sentido da frase, o que é comum na dinâmica do telefone sem fio.

Posteriormente iniciamos uma discussão, questionando os alunos se eles conheciam algum gênero textual que, na escrita, conserva os aspectos da oralidade. Os alunos citaram apenas a Literatura de Cordel. Logo em seguida, perguntamos se na cultura *Nerd* há algum tipo de texto que segue essas características e não souberam dizer.

Em outro momento, para trazer luz aos questionamentos anteriores, apresentamos as HQs como gênero textual capaz de promover justamente uma conversa entre oralidade e escrita, em sua estrutura. Partindo para a prática, analisamos, no módulo, alguns exemplos, correlacionando a leitura das HQs à cultura *Nerd* e explicamos também a diferença entre HQs, tirinhas, quadrinhos e charge, que, apesar de serem gêneros muito semelhantes, possuem, cada um, suas particularidades. Este esclarecimento foi muito interessante, pois até mesmo os alunos tinha dificuldade de diferenciar cada gênero.

Em seguida, foi entregue uma tirinha em que as falas das personagens foram removidas, a fim de que os alunos completassem os espaços, criando uma história. Os alunos não apresentaram dificuldade com a tarefa e rapidamente devolveram as tirinhas com os diálogos feitos.

Como forma de deleite e apreciação, foram levados para sala de aula vários HQs pelos professores. Após esse momento, alguns se isolaram para realizar sua leitura e outros ficaram em grupo apontando para os seus personagens prediletos.

Iniciamos o quarto encontro, *O nerd e o cinema*, com o elemento motivador “caixinha dos adjetivos”, os alunos sorteavam o nome de algum herói e tinham que dizer alguém que possuísse a característica do herói em sua vida, como por exemplo: “Mulher Maravilha é representada pela minha mãe, pois a considero uma supermulher”.

Exibimos um vídeo sobre os oito filmes de super-heróis mais esperados do ano de 2017. Muitos dos alunos já haviam assistido aos filmes, alguns relataram gostar desse tipo de filme, outros não, mas, no geral, ficaram empolgados com a temática.

Também promovemos uma contextualização entre a figura da mulher nas HQ's, as duas únicas mulheres que possuem suas próprias histórias são a Mulher Maravilha e a Arlequina. Os alunos discutiram e deram seu posicionamento em relação à mulher como heroína ficar sempre inferior aos super-heróis, discutimos sobre a erotização do corpo feminino, tendo em vista que os homens têm um certo preconceito em ler histórias nas quais a personagem principal é uma mulher, isso acaba

influenciando os criadores das histórias a dar enfoque nas poucas roupas e no corpo feminino para chamar a atenção dos leitores.

Após esse momento de discussão sobre a mulher, vimos os *trailers* dos filmes “Mulher Maravilha” e “Liga da Justiça”, e os alunos comentaram se já haviam assistido e quais suas expectativas em relação aos filmes.

Entramos, então, no estudo do gênero notícia, apresentando uma notícia sobre o filme da mulher maravilha, os alunos leram e identificaram que tipo de gênero era aquele, apontando suas características e funcionalidades.

Por fim, pedimos aos alunos que produzissem uma notícia com a temática: “A mulher maravilha chega ao bairro do José Pinheiro”, com o propósito de já encaminhá-los para a produção de uma tirinha que eles poderão reescrever essa notícia em forma de diálogos.

Dando continuidade aos estudos sobre a Cultura *Nerd* e objetivando a proposta de produção das tirinhas com a temática: “A chegada da Mulher Maravilha ao bairro do José Pinheiro”, o cinema no B.A.R. ocorreu no quinto encontro e a obra cinematográfica escolhida foi “Mulher Maravilha” (2017). Narrando a história de Diana Prince, o filme conta a aventura de uma heroína que acredita na humanidade, a ponto de sair da Ilha de Temiscira (sua terra natal) e embarcar numa jornada rumo ao fim da primeira guerra mundial.

Os alunos se mostraram compenetrados e muito instigados, ao longo de todo filme e, a partir de um conhecimento mais aprofundado da história dessa incrível heroína dos quadrinhos, escolhida para a produção final, puderam relacionar o filme assistido à escrita da notícia realizada no encontro anterior.

O sexto encontro, intitulado “Aula Bazinga”, expressão utilizada pelo *nerd* Sheldon Cooper, da série “*The Big Bang Theory*”, foi muito empolgante. Para tanto, como forma de aproximar os alunos ao contexto da aula, apresentamos, por meio de slides, os diversos jogos online que existem, tanto antigos quanto atuais. A princípio, foi contada parcialmente a história dos jogos digitais. À medida com que íamos apresentando os jogos, concomitantemente, os alunos expressavam grande entusiasmo com os *games* que já haviam brincado e, também, algumas experiências negativas que passaram, como, por exemplo, isolamento e vício extremo.

Com base nos desabafos/relatos dos alunos durante toda aula, refletimos sobre os limites de alguns jogos que estimulam a violência e até mesmo incentiva o suicídio, a exemplo do famoso jogo de desafios “Baleia azul”.

Adiante, explicamos que todos esses jogos, e até mesmo as facilidades que o mundo virtual oferece a nossa geração, estão diretamente associados a uma nova forma de aprendizagem conhecida como “Letramento Digital”, a qual tem como objetivo inserir o sujeito aos meios tecnológicos, seja por meio de computadores, celulares, jogos, etc.

Em outro momento, como forma de dinamizar mais a aula e relembrar os jogos que trabalham a interação física e mental de seus participantes, foi apresentada aos alunos uma mesa repleta de jogos de tabuleiro. Deixamos os alunos à vontade para que escolhessem com qual jogo eles queriam brincar.

Iniciamos nosso sétimo encontro, intitulado “O maior *nerd* que você respeita”, com um *quis* para relembrar todo o conteúdo que foi estudado durante o plano de atividades sequenciadas. As perguntas permearam os aspectos linguísticos e a cultura *nerd*. Um dos objetivos do *quis* ser executado nessa aula foi revisar o conteúdo para que os alunos escrevessem o gênero principal do plano de atividades sequenciadas: a história em quadrinhos. Ademais, os professores relembraram as características do gênero para que os alunos desenvolvessem a HQ.

A temática sugerida foi “A chegada da Mulher Maravilha no bairro do José Pinheiro”. Os alunos criaram uma história correlacionada ao contexto social em que eles estão inseridos. Ao analisarmos a primeira versão da história em quadrinhos, pudemos perceber que eles entraram no mundo das HQ’s e colocaram um pouco do mundo deles também, o que, para nós professores em formação, é muito interessante, visto que, dessa forma, conhecemos um pouco mais os alunos e tivemos uma interação melhor.

Pode-se concluir que os alunos absorveram de forma satisfatória o gênero estudado e fizeram um ótimo trabalho.

O oitavo e último encontro deste primeiro plano de atividades sequenciadas foi intitulado “O *nerd* marginal” e teve como objetivo, além de finalizar um processo construído ao longo das aulas passadas, estabelecer uma ligação com o plano de atividades sequenciadas que está por vir.

Para isso, a aula foi iniciada estabelecendo um trabalho com o campo semântico dos alunos. Ao se depararem com a palavra MARGINAL no chão, eles deveriam escrever, em papéis, palavras que pudessem ser associadas ao termo. Para a surpresa dos professores, dado o contexto social em que os discentes se encontram, a maioria das palavras associadas ao termo não possuía uma carga negativa, mas, sim, demonstravam um olhar diferenciado sobre

o que é ser marginal: “arte, dança, imaginação, pintura”.

Na sequência, exibimos o documentário “Marginais”, no qual pudemos presenciar algumas pessoas marginalizadas pela sociedade por diferentes motivos (ex-presidiário, tatuado, deficiente, gay e negro). Diante da exposição de conceitos sobre o que vem a ser o marginal, o documentário, que também trás a voz de alguns estudiosos e profissionais, ajudou a construir, com os alunos, um conceito que deixasse de lado toda a carga negativa e os estereótipos sobre o que é ser um marginal, ou uma pessoa marginalizada.

Adiante, questionamos aos alunos se a figura do *nerd* poderia ser comparada a de uma pessoa marginalizada. Eles responderam que sim, uma vez que o *nerd*, quando associado a alguém que gosta de estudar, sofre preconceito, especialmente na escola. Logo, foi possível refletir que, em lugares onde a educação e os estudos não são valorizados, aquele que se destaca por gostar de estudar sofre preconceito e é marginalizado.

Para finalizar a aula, foi realizada a reescrita dos quadrinhos produzidos no encontro passado. Os professores orientaram os alunos a fazer algumas adaptações necessárias e concluir a produção deste gênero, trabalhado durante o primeiro plano de atividades sequenciadas. Este último encontro teve o tom reflexivo que precisava ter, pois a finalização deste plano de atividades sequenciadas, assim como tudo o que foi estudado ao longo desses oito encontros, foi de grande valia para mostrar aos alunos a importância que os estudos têm na vida deles e os lugares onde eles podem chegar através da educação, independentemente de classe social ou qualquer outro fator que os façam pensar que não podem conquistar seus objetivos de vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reconhecendo a importância de um ensino que vise não só o acúmulo de conhecimento nos alunos, mas a construção destes enquanto sujeitos sociais, conscientes e atuantes; a construção de um plano de atividades sequenciadas que buscasse dialogar com o cotidiano dos discentes, haja vista a sua inserção em um mundo cada vez mais digital, mostrou-se satisfatória no cumprimento dos objetivos estabelecidos para ela.

Primeiramente, notou-se que os discentes passaram a refletir sobre a importância da adequação linguística tanto em aspectos escritos como em aspectos orais de acordo com o grau de formalidade e o meio ou ambiente de circulação que cada manifestação está presente. O que por sua vez, fomentou as discussões a respeito das variantes linguísticas do internetês e dos estrangeirismos, assim como a funcionalidade e

aplicabilidade destas formas no contexto sócio discursivo dos alunos.

E como uma das contribuições mais importantes para o processo de aprendizagem dos educandos, destaca-se o desenvolvimento da escrita, através do contato com o gênero HQ aliado aos mais diversos gêneros discursivos que compõem a cultura *nerd*, eixo motivador da produção das aulas, o que possibilitou a produção final de tirinhas nas quais os alunos relacionavam a chegada do seu super-herói favorito à localidade onde moram, entrando em confronto com situações e/ou problemas sociais pertinente à realidade deles.

Entende-se assim, que o trabalho construído e executado proporcionou um ensino mais atrativo e dinâmico de língua portuguesa para professores e alunos, contribuindo respectivamente para a formação docente e o desenvolvimento de algumas das competências necessárias para a aprendizagem de língua portuguesa por parte dos discentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais – Ensino Fundamental – Língua Portuguesa**. Brasília: SEF/MEC, 1998.

DIAS, Sandra Maria Araújo. ***Um estudo de caso sobre um diário reflexivo na perspectiva da Gramática Sistêmico-funcional: I wish I had learnt about journal writing before***. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Linguística. Universidade Federal da Paraíba, 2009.

KLEIMAN, Angela B. **Modelos de letramento**. In: KLEIMAN, Angela B. (Org.) *Os significados do letramento*. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1995, p. 39-68

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

RAMOS, Paulo. **Os quadrinhos nas aulas de língua portuguesa**. In: BARBOSA, Alexandre. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2009, p 65- 85.