

UTILIZAÇÃO DE HQs DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO NA PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

THE USE OF DIGITAL COMICS AS AN EVALUATION INSTRUMENT IN POSTGRADUATE STUDIES
IN EDUCATION

USO DE LOS CÓMICS DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN EN EL POSTGRADO DE
EDUCACIÓN

Eduardo Bruno Almeida dos Santos

Mestre em Educação. Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas – UNCISAL. Técnico da
Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas – UNCISAL. Maceió, Alagoas, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1699-935X>

E-mail: almeidaeduardo88@gmail.com

Luís Paulo Leopoldo Mercado

Doutor em Educação. Universidade Federal de Alagoas – UFAL. Professor Titular da Universidade Federal
de Alagoas – UFAL. Maceió, Alagoas, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8491-6152>

E-mail: luispaulomercado@gmail.com

RESUMO

Este artigo discute a utilização de histórias em quadrinhos (HQs) digitais como instrumento de avaliação da aprendizagem. O estudo surge a partir do seguinte questionamento: como promover a avaliação por meio de histórias em quadrinhos? Para responder a esta questão, partimos do pressuposto de que a avaliação da aprendizagem é parte integrante do projeto pedagógico, como defendido por Luckesi (2011), e que não tem finalidade em si, mas que deve subsidiar ações com o propósito de atingir um resultado previamente definido. A metodologia utilizada incluiu levantamento bibliográfico sobre os temas avaliação da aprendizagem e HQs digitais e culmina com a exploração do recurso Pixton, apresentado durante seminário em uma disciplina de um Programa de Pós-Graduação em Educação de uma universidade pública do Nordeste brasileiro. Como resultado, concluímos que as HQs digitais podem representar um eficaz instrumento para avaliação, com base no planejamento definido pelos atores envolvidos no processo.

Palavras-chave: História em quadrinhos digitais; Avaliação da aprendizagem; Pixton.

ABSTRACT

This article discusses the use of digital comics (HQs) as an instrument for learning evaluation. The study arises from the following question: how to promote the evaluation through comics? To answer this question, we start from the assumption that the assessment of learning is an integral part of the pedagogical project, as defended by Luckesi (2011), thus it has no purpose in itself, but that it must subsidize actions with the purpose of achieving a result previously defined. The methodology used included a bibliographic survey on the subjects of learning assessment and digital comics and culminates with the exploration of the Pixton resource, presented during a seminar in a discipline of a Postgraduate Program in Education at a public university in Northeast Brazil. As a result, we conclude that digital comics can represent an effective instrument for evaluation, based on the planning defined by the actors involved in the process.

Key-words: Digital comic; Learning evaluation; *Pixton*.

RESUMEN

Este artículo analiza el uso de los cómics digitales (HQ) como instrumento para evaluar el aprendizaje. El estudio surge de la siguiente pregunta: ¿cómo promover la evaluación a través de los cómics? Para responder a esta pregunta, partimos del supuesto que la evaluación del aprendizaje es parte integral del proyecto pedagógico, como lo defiende Luckesi (2011), y que no tiene un propósito en sí misma, sino que debe servir de apoyo a las acciones destinadas a lograr un resultado previamente definido. La metodología utilizada incluyó una revisión bibliográfica sobre los temas de evaluación del aprendizaje y cómics digitales y culminó con la exploración del recurso *Pixton*, presentado durante un seminario en una disciplina de un Programa de Posgrado en Educación en una universidad pública en el noreste de Brasil. Como resultado, concluimos que los cómics digitales pueden representar un instrumento eficaz para la evaluación, sobre la base de la planificación definida por los actores involucrados en el proceso.

Palabras-clave: Cómics digitales; Evaluación de aprendizaje; *Pixton*.

INTRODUÇÃO

Discutir avaliação da aprendizagem é se deparar com um universo de definições tão diverso quanto ambíguo, cujos sujeitos e objetos de estudo aparecem, muitas vezes, de forma confusa e indeterminada (ZABALA, 1998). Em alguns casos, os estudantes são apontados como sujeitos da avaliação. Em outros, são os grupos ou classes. Há ainda os casos em que professores figuram nesta condição. Já o objeto da avaliação é entendido ora como o processo de aprendizagem seguido ora como os resultados obtidos.

Tão amplas quanto essas definições citadas são as percepções de professores e de estudantes sobre o tema (HOFFMANN, 2013). É comum a associação entre o termo “avaliação da aprendizagem” e a prática avaliativa tradicional: prova, nota, conceito, boletim ou recuperação. Embora esses elementos façam parte da avaliação da aprendizagem, não são capazes de resumi-la, e deixam em evidência a reprodução de experiências que se perpetuam ao longo dos anos.

Neste artigo, compreenderemos avaliação da aprendizagem como parte de um projeto pedagógico e, portanto, de um projeto de ensino. Entendemos que a avaliação não possui uma finalidade em si, mas que ela subsidia ações que tem como propósito atingir um resultado previamente definido, como afirma Luckesi (2011). A avaliação da aprendizagem norteia o processo de aprendizagem, garantindo a qualidade do resultado.

Partindo desta compreensão, nos deparamos com questionamentos sobre a(s) melhor(es) forma(s) de realizar a avaliação da aprendizagem e, então, chegamos à questão

central que permeia o nosso artigo: como promover a avaliação da aprendizagem por meio de histórias em quadrinhos digitais?

A resposta para esta pergunta surge de leituras de autores como Luckesi (2011), Hoffmann (2013) e Zabala (1998), que discutem em suas obras o processo de avaliação da aprendizagem. Mas, também encontram respaldo nas obras de Mercado (2018) e Santos, Silva e Acioli (2012), que se inclinam sobre a construção de HQs digitais, seja no processo de letramento digital, seja em áreas específicas da educação.

O percurso metodológico adotado tem início com o levantamento bibliográfico sobre os temas avaliação da aprendizagem e HQs digitais. São discutidas questões como a origem da expressão avaliação da aprendizagem, a diferença conceitual entre avaliação e exames, as perspectivas de avaliação e apresentada a sequência necessária para a estruturação de uma HQ digital – desde a definição do tema até a conclusão do roteiro.

Em seguida, há a exploração da ferramenta *Pixton*, apresentada durante seminário em Programa de Pós-Graduação em Educação de uma universidade pública do Nordeste brasileiro. O processo exploratório incluiu a criação de uma HQ digital com os estudantes.

Após a discussão de conceitos e exploração do recurso indicado, compreendemos que as HQs podem representar um eficaz instrumento para avaliação nos âmbitos diagnóstico, processual e somativo, desde que haja a inclusão dessa proposta em um eventual planejamento da disciplina e que os atores do processo tenham conhecimentos prévios necessários para a execução das atividades propostas. Faz-se necessário ressaltar aqui que a intencionalidade é um fator determinante para a aplicação do recurso.

Avaliação da aprendizagem como mediação

O conceito de avaliação da aprendizagem é, relativamente, recente e começou a ser utilizado em 1930, com Ralph Tyler (LUCKESI, 2011). A expressão buscava demonstrar, à época, a preocupação de seu idealizador com o processo de aprendizagem dos estudantes e fazia contraponto ao conceito de exame escolar, presente nos sistemas de ensino desde os séculos XVI e XVII, com a emergência da era da modernidade.

No Brasil, as primeiras discussões sobre avaliação da aprendizagem acontecem entre os anos de 1960 e 1970 (LUCKESI, 2011). Até então, a prática remetia aos já citados exames escolares. Apenas em 1996, com a edição de uma nova Lei de Diretrizes e Bases da

Educação Nacional (LDBEN), o termo exame deixou de ser utilizado e se passou a adotar a expressão avaliação da aprendizagem no sistema educacional brasileiro.

Para Luckesi (2011, p. 29), há uma diferença conceitual entre as ações de examinar e de avaliar. A primeira se caracteriza pela seletividade, enquanto a segunda se caracteriza pelo diagnóstico e pela inclusão. “Os exames, por serem classificatórios, não têm essa perspectiva; a sua função é de sustentar a aprovação ou reprovação do estudante; função diversa de subsidiar um investimento significativo no sucesso da aprendizagem, própria da avaliação”, pondera, na tentativa de distinguir os dois conceitos utilizados dentro do contexto educacional. O autor acrescenta:

O ato de avaliar implica coleta, análise e síntese dos dados que configuram o objeto da avaliação, acrescido de uma atribuição de valor ou qualidade, que se processa a partir da comparação da configuração do objeto avaliado com um determinado padrão de qualidade previamente estabelecido para aquele tipo de objeto. O valor ou qualidade atribuídos ao objeto conduzem a uma tomada de posição a seu favor ou contra ele. E o posicionamento a favor ou contra o objeto, ato ou curso de ação, a partir do valor ou quantidade atribuídos, conduz a uma decisão: manter o objeto como está ou atuar sobre ele (LUCKESI, 2011, p. 52-53).

Nesta perspectiva apresentada por Luckesi (2011), é necessário que a avaliação da aprendizagem esteja articulada com o projeto pedagógico e que as informações coletadas sejam utilizadas em favor do processo de ensino e aprendizagem.

No mesmo sentido, Zabala (1998) lembra que nossa tradição avaliadora tem se concentrado quase que de forma exclusiva nos resultados obtidos pelos estudantes e ressalta a necessidade de transformar as concepções de avaliação da aprendizagem, desenvolvendo as capacidades dos estudantes. Para ele, “o problema não está em conseguir que o máximo de meninos e meninas tenham acesso à universidade, mas em conseguir desenvolver ao máximo todas as capacidades, e entre elas, evidentemente, aquelas necessárias para chegar a serem bons profissionais” (ZABALA, 1998, p. 197-198), atribuindo um novo papel à avaliação.

O autor compreende que essa mudança de percepção envolve mudanças de conteúdos de avaliação e de caráter na forma como as informações devem ser usadas para proporcionar o conhecimento que se tem sobre as aprendizagens realizadas, considerando as capacidades que foram previstas durante o planejamento do professor.

No mesmo sentido, Hoffmann (2013, p. 27), ressalta que “avaliar é dinamizar oportunidades de autorreflexão, num acompanhamento permanente do professor que incitará o estudante a novas questões a partir de respostas formuladas”. Dentro deste contexto, a avaliação deixa de ser um “momento terminal” do processo educativo, como classifica a autora, e passa a ser utilizado no processo de compreensão de dificuldades.

Para a autora, a avaliação da aprendizagem deve exercer uma função dialógica, porque seria a interatividade a responsável por promover os participantes moral e intelectualmente, “tornando-os críticos e participativos, inseridos no seu contexto social e político” (ibidem, 2013 p. 31). Essa prática se contrapõe ao julgamento de resultados que se baseia na autoridade do professor e que desconsidera a importância da reciprocidade na ação educativa.

Na tentativa de sistematizar suas ideias, Hoffmann (2013) vai introduzir o conceito de avaliação como mediação. Nessa perspectiva, a avaliação da aprendizagem é percebida como aquela que possibilita “ação, movimento, provocação, na tentativa de reciprocidade intelectual entre os elementos da ação educativa” (ibidem, p. 86). Ou seja, os participantes do processo buscam coordenar os seus pontos de vista.

A autora vai nos lembrar que o sentido original do termo mediação é “intervenção, intercessão, intermediação” e que ela se articula com a educação:

Se transferirmos essas considerações para a ação de avaliar, poderemos vislumbrá-la nessa perspectiva, ou seja, a ação avaliativa, como mediação, se faria presente, justamente, no interstício entre uma etapa de construção do conhecimento do aluno e a etapa possível de produção, por ele, de um saber enriquecido, complementado (HOFFMANN, 2013, p. 86).

No entanto, se por um lado, autores como Luckesi e Hoffmann reconhecem avanços na legislação educacional brasileira e na compreensão de uma parcela dos professores quanto ao processo de avaliação, por outro enxergam um longo caminho para ressignificar a ação avaliativa. Um dos obstáculos para a mudança está na prática educativa, que, por vezes, faz o professor reproduzir sua experiência como estudante.

Luckesi (2011) afirma que esse modo de agir não acontece por um desvio ético ou de conduta do professor, mas simplesmente pelo “senso comum”. Para o autor, durante sua vida escolar, o professor foi examinado e, em sala de aula, reproduz a ação sem se questionar sobre o ato, sem parar para refletir se o processo ao qual foi submetido é ou

não é adequado. O autor defende que é necessário aprender a avaliar e que, para poder ressignificar a prática avaliativa, “há que se aprender um novo modo de ser e de agir, abrindo mão de conceitos e modos de agir que estão impregnados em nossas crenças conscientes e inconscientes, em nosso senso comum, em nossos estados emocionais, que têm sua base em nossa história” (ibidem, p. 32).

Para Luckesi (2011), a avaliação da aprendizagem exige a apropriação de conceitos, ou seja, a transformação da teoria em prática. Não bastam somente discursos, são necessárias ações baseadas em conceitos adequados. E, para ele, essa transformação da teoria em prática tem início com a concepção do estudante como um ser em movimento e tem seu ápice no agir de forma coerente a partir desta concepção.

De acordo com Hoffmann (2013, p. 21), “os educadores percebem a ação de educar e a ação de avaliar como dois momentos distintos e não relacionados. E exercem essas ações de forma diferenciada”. Para ela, ressignificar essa percepção da prática educativa só é possível por meio do “questionamento” do professor, ou seja, da reflexão transformada em ação, como pode-se observar a seguir:

Ação, essa, que nos impulsiona a novas reflexões. Reflexão permanente do educador sobre sua realidade, e acompanhamento de todos os passos do educando na sua trajetória de construção do conhecimento. Um processo interativo, por meio do qual educandos e educadores aprendem sobre si mesmos e sobre a realidade escolar no ato próprio da avaliação.

Conforme a autora, para que se reconstrua o significado da ação avaliativa, faz-se necessário que a postura do professor diante das alternativas de solução propostas pelo estudante esteja comprometida com a concepção de “erro construtivo”. Ou seja, segundo Hoffmann, deve-se considerar que o conhecimento produzido pelo educando é um conhecimento em processo de superação.

A autora afirma que é comum ouvir de professores que os estudantes estão na escola para aprender e que o erro faz parte dessa trajetória. No entanto, segundo ela, esse discurso não encontra eco na ação avaliativa e os erros cometidos pelos estudantes durante o processo de avaliação são punidos e, mais que isso, tendem a permanecer em forma de dificuldades, já que são reforçados pelos processos de correção utilizados.

Para Hoffmann (2013), é preciso entender que o processo de avaliação é estruturado, justamente, a partir da análise das respostas do estudante frente às situações

desafiadoras nas diferentes áreas de conhecimento e que suas manifestações representam formas de tentar se apropriar dos conhecimentos aos quais está exposto.

Visando dar concretude à sua teoria, Hoffmann (2013, p. 103-104) aponta caminhos que visam nortear uma avaliação em uma perspectiva mediadora:

- conversão dos métodos de correção tradicionais (de verificação de erros e acertos) em métodos investigativos, de interpretação das alternativas de solução propostas pelos estudantes às diferentes situações de aprendizagem;
- privilégio a tarefas intermediárias e sucessivas em todos os graus de ensino, descaracterizadas de funções de registro periódico por questões burocráticas;
- compromisso do professor com o acompanhamento do processo de construção do conhecimento do estudante em uma postura epistemológica que privilegie o entendimento e não a memorização.

Os apontamentos de Hoffmann (2013) indicam caminhos para que os envolvidos no projeto pedagógico possam ressignificar a prática avaliativa. No entanto, faz-se necessário ressaltar que estes apontamentos são possibilidades, que podem vir a se somar com outras ações que visam uma avaliação da aprendizagem mediadora.

HQs digitais em sala de aula

Diante do cenário de ressignificação da prática avaliativa, as HQs surgem como possibilidade para a avaliação mediadora proposta por Hoffmann (2013). Mas, como é possível promover essa forma de avaliação da aprendizagem a partir de HQs digitais? Antes de respondermos a esse questionamento, buscaremos rememorar a inserção de HQs em sala de aula e destacar o seu potencial no contexto educacional brasileiro.

De acordo com Santos (2003), embora as HQs sejam um produto de consumo elaborado pela chamada “indústria cultural”, elas podem ter diversas aplicações, que variam desde peças de marketing até instrumentos de transmissão do conhecimento. Para que isso aconteça, porém, ele ressalta a necessidade de observação e adequação dos elementos que compõem a narrativa: personagens, tempo e espaço, por exemplo.

O autor aponta que, à primeira vista, a leitura de HQs pode parecer uma atividade simples, que até mesmo uma criança pode fazer sem dificuldades. “Esta impressão deve-

se, em parte, à concepção errônea de que os quadrinhos são ingênuos, infantis e, portanto, seu conteúdo tornar-se-ia fácil de ser apreendido” (SANTOS, 2003, p. 7).

No entanto, segundo Santos (2003), HQ é um termo que congrega diferentes formas de apresentar narrativas iconográficas, como, por exemplo, a tira de quadrinhos publicada em jornais impressos, as revistas ou álbuns de quadrinhos, além dos sites de quadrinhos que podem ser encontrados na Internet atualmente. Neste artigo, abordaremos o *Pixton*, um *software* que permite a criação online de HQs digitais.

No que diz respeito à sua função educativa, Santos e Vergueiro (2012) afirmam que o ano de 1996 é considerado um marco para a trajetória das HQs como ferramenta pedagógica no Brasil. Isso porque foi neste ano que a LDBEN passou a apontar para a necessidade de inserção de outras linguagens no ensino, o que foi interpretado como um pacto entre as HQs e a educação.

Contudo, para os autores, apesar do empenho de educadores, do aval da legislação e do incentivo de programas à produção de HQs, a utilização das mesmas na educação ainda “necessita de reflexões que subsidiem práticas adequadas e levem a resultados concretos em relação ao aprendizado” (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 4).

A popularização das HQs é algo relativamente, recente. Franco (2002) lembra que as HQs, tradicionalmente publicadas em mídias impressas, começaram a migrar para o universo digital a partir dos anos de 1980 e que logo se expandiram e resultaram em uma ruptura dos processos de criação e publicação. No entanto, o autor ressalta que o “marco dessa ruptura se dá com a popularização da rede Internet, propiciando aos quadrinhistas a possibilidade de veicular seus trabalhos online, desta vez aliando os recursos de multimídia com as vantagens da ligação em tempo real” (FRANCO, 2002, p. 1).

Santos, Silva e Acioli (2012) destacam que, com o aprimoramento da Internet e dos softwares, os quadrinhos ganharam cada vez mais espaço no universo digital, facilitando tanto a produção quanto a divulgação das HQs. Para estes autores, as TIC oportunizam a socialização entre indivíduos, criando novos espaços de construção de conhecimento, aproximando pessoas e promovendo avanços na comunicação.

Neste contexto, para Santos, Silva e Acioli. (2012, p. 2), há muito se percebe a influência destas novas formas metodológicas na aquisição de informações por parte dos estudantes:

As HQs, assim como outras TICs, podem ser utilizadas como meio para facilitar a compreensão de assuntos geralmente difíceis de se entender pela população em geral. Pensando dessa maneira, muito material de divulgação científica tem sido produzido especialmente para estudantes (de todos os níveis de ensino, desde que já tenham sido alfabetizados), através das HQs, contendo material de cunho científico e tecnológico.

Os autores, apesar de destacarem os avanços proporcionados sobretudo pelas TIC, também reconhecem as dificuldades de inserção de HQs na educação e atribuem essa resistência, sobretudo, ao fato de as publicações não terem origem na academia, mas sim nos chamados veículos de comunicação de massa, com foco no entretenimento.

Retornando ao questionamento inicial feito nesta sessão — como promover uma avaliação da aprendizagem como mediação a partir de HQs digitais —, Mercado (2018) vai nos dar algumas pistas, ao afirmar que as HQs digitais contribuem para “desenvolver a capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor/escritor, assim como despertar maior interesse pela leitura e escrita” (MERCADO, 2018, p. 5).

Segundo ele, a elaboração de HQs digitais envolve a invenção de argumento, sequenciação, elaboração de roteiro, planejamento, definição de personagens e, por fim, a realização gráfica, o que permite a análise do letramento digital e a abordagem de conteúdos específicos de uma ou mais áreas do conhecimento com os estudantes.

Nesta perspectiva, Mercado (2018) trabalha a autoria das HQs digitais como prática pedagógica. O autor estabelece sequências didáticas que permitem ao professor o acompanhamento do processo de construção do conhecimento e, conforme proposto por Hoffmann (2013), estão descaracterizadas de funções de registro periódico.

A experiência com HQs digitais se inicia com a apresentação de temas aos estudantes e a discussão preliminar dos assuntos, fomentando então o debate e a pesquisa e proporcionando argumentos para a criação de HQs. Transportando essa sequência didática para o contexto da avaliação, neste momento seria possível realizar um diagnóstico dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre os temas propostos.

Após essa etapa, que busca dar subsídios para a criação de HQs digitais, Mercado (2018) sugere que os estudantes sigam para a construção dos roteiros. Os roteiros devem conter a indicação do tema, apresentação de personagens, apresentação de ambiente, desenvolvimento de relação entre ambiente e personagens, apresentação de situação-

problema, ampliação dessa situação-problema até chegar no ponto alto da história e condução da história até a solução do problema, culminando com o fim da narrativa.

Traçando novamente um paralelo com o processo de avaliação, nesta etapa é possível observar como os temas propostos pelo professor foram entendidos e como os participantes conseguem fazer a articulação entre as partes pedagógica e lúdica.

Por fim, Mercado (2018) sugere que os estudantes sejam apresentados a ferramentas online que possibilitem a criação de HQs digitais, como *Pixton*, *StoryBird* e *Toondoo*, o que permite a materialização dos roteiros elaborados em sala de aula. O material produzido é compreendido como o resultado do processo de aprendizagem.

Pixton: uma experiência na Pós-Graduação em Educação

Após abordar o conceito de avaliação da aprendizagem como mediação e a utilização de HQs digitais em sala de aula, partimos agora para uma experiência exploratória do recurso *Pixton*, apresentado durante seminário no Programa de Pós-Graduação em Educação de uma universidade pública do Nordeste brasileiro.

Nesta experiência educativa, apresentamos as possibilidades de uso do recurso como instrumento de avaliação aos estudantes do Mestrado em Educação, seguindo o embasamento teórico abordado durante as sessões anteriores deste artigo. A disciplina foi composta por 14 estudantes e conduzida por duas professoras do programa, durante o segundo semestre letivo do ano de 2018.

O seminário “A utilização de HQs como instrumento de avaliação” teve início com um *Problem Based Learning* (PBL) ou Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), em tradução para o Português. A proposta inicial do PBL foi perceber os conhecimentos prévios dos estudantes sobre tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) e, em particular, sobre a produção de HQs digitais no contexto educacional.

Foi apresentada a seguinte situação-problema: “Maria é recém-formada em Pedagogia e foi aprovada em uma seleção para atuar em uma escola que utiliza TDIC no currículo. No primeiro dia de aula, ela é informada que deverá incorporar as TDIC em seu dia a dia como professora e adotar formas de avaliação diversas da avaliação somativa. Sem experiência na área, Maria vai se aconselhar com a professora Isabel, a mais experiente do grupo, que lhe sugere uma avaliação formativa por meio da utilização de

HQs digitais. Como ferramenta, Isabel propõe o uso do *Pixton*. A professora, então, se anima com a ideia, mas, após refletir, lembra que não sabe quais sequências didáticas são exigidas para a produção de uma HQ digital e recorda que nunca fez uso de programas como o *Pixton* com fins didáticos. No final do dia, Maria deixa a escola preocupada e sem saber se atenderá às expectativas da direção, dos pais e dos estudantes”.

Logo após a apresentação do problema, houve um breve debate (20 minutos) no qual os estudantes refletiram sobre a atuação das personagens e apresentaram as suas experiências com a ferramenta. Embora alguns participantes do seminário tenham relatado ter utilizado o recurso, nenhum dos 14 estudantes afirmou conhecer as sequências didáticas necessárias para a produção de HQs digitais e a forma de avaliação que poderia ser utilizada. Somente uma das professoras afirmou utilizar HQs durante suas aulas no curso de graduação em Pedagogia, ofertado pela mesma universidade.

Depois do breve debate, o seminário teve sequência com a conceituação de avaliação da aprendizagem e a apresentação das diferenças entre as ações de avaliar e de examinar. O conteúdo ministrado teve como base os ensinamentos de Luckesi (2011), Hoffmann (2013) e Zabala (1998). Em seguida, foram apresentadas as sequências para a construção de uma HQs digital: definição do tema; definição do argumento; sequenciação; elaboração do roteiro; e produção do material.

Por fim, houve a apresentação dos elementos que compõem o roteiro (apresentação de personagens e ambiente, desenvolvimento de relação entre ambos, apresentação de situação-problema, ampliação dessa situação-problema até chegar no ponto alto da história e condução da história até a solução do problema, culminando com o fim da narrativa) e a materialização de HQs digitais produzidas pelos estudantes.

Como forma de explorar a ferramenta, inicialmente foi exibido um tutorial em vídeo (https://www.youtube.com/watch?v=hEIVHcCE_mo&feature=youtu.be), desenvolvido pelo canal Taba Eletrônica e disponibilizado no YouTube, no qual os estudantes conheceram as formas de acesso, de registro e de produção de conteúdo no *Pixton*. De forma simultânea, o grupo pode exercitar o conteúdo apresentado, criando perfis de acordo com as classificações propostas pelo *Pixton* e dando início ao processo de exploração dos recursos.

Após a etapa de discussão teórica e iniciada a parte prática do seminário, com a exibição do tutorial em vídeo, os estudantes receberam como missão a tarefa de elaborar

uma sequência de HQs digitais, utilizando como pano de fundo o debate sobre avaliação promovido no seminário. Os participantes do seminário poderiam abordar qualquer perspectiva dentro do contexto de avaliação da aprendizagem durante a atividade prática.

Apresentamos parte da sequência desenvolvida por um estudante e compartilhada por meio de link do próprio Pixton e do grupo de *WhatsApp* da turma. O conteúdo está disponível de forma pública por meio do endereço eletrônico: <https://www.pixton.com/br/comic-strip/2ouosoab>.

Figura 1 – Sequência produzida por estudante sobre contexto educacional.



Figura 1: Trecho de história em quadrinhos desenvolvida pelo aluno Wellington Pereira da Silva

Fonte: <https://www.pixton.com/br/comic-strip/2ouosoab>.

Nesta sequência publicada, o autor apresenta dois adolescentes dialogando sobre aquisição de conhecimentos e formas de avaliação. Neste trecho, é possível perceber que uma das personagens estuda a distância, por meio de videoaula, quando passa a ser questionada sobre sua atividade. O diálogo tem sequência com a explicação da atividade e a sua consequência em sala de aula, por meio da avaliação da aprendizagem.

O trecho publicado, ao mesmo tempo que materializa a proposta do seminário, busca exemplificar o conteúdo apresentado. Mas, como promover a avaliação deste produto? Este questionamento foi respondido após a produção das HQs digitais, mais uma vez, resgatando os conceitos apresentados aos estudantes em sala de aula.

Inicialmente, rememoramos a etapa de discussão do conteúdo, ou seja, o debate sobre o tema utilizado para a produção de HQs digitais. Nesta sequência didática, utilizamos um PBL, mas a discussão poderia ter ocorrido por meio de outras formas: os estudantes poderiam ter se dividido em grupos e realizado rodas de conversa, por exemplo.

Esta se caracteriza como a primeira oportunidade de avaliação, gerando um diagnóstico dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre o tema proposto.

Em seguida, relembramos as etapas de definição do argumento, de sequenciação e de elaboração do roteiro. Os estudantes foram provocados a criar suas próprias HQs digitais como produto final do seminário. Nesta fase, eles precisaram não apenas articular o conhecimento sobre as formas de produzir as HQs como também articular as informações sobre avaliação da aprendizagem no formato específico das HQs digitais.

Esta se configura como a segunda oportunidade de avaliação. Após a discussão inicial sobre o tema, a articulação do conhecimento adquirido pelo estudante pode ser verificada por meio desta etapa. Deve-se ressaltar que esta atividade, como proposto por Hoffmann (2013), vai converter métodos de correção tradicionais de verificação de erros e acertos em métodos investigativos, pois os alunos passam a refletir sobre o conteúdo.

Por fim, a materialização do conteúdo planejado, neste caso, por meio da ferramenta *Pixton*, surge como mais uma etapa para a avaliação da aprendizagem. Aqui, pode-se avaliar o processo pelo qual os estudantes percorreram: desde a etapa inicial, com discussão sobre o tema proposto, até a execução da atividade, com a produção e publicação do conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O debate sobre avaliação da aprendizagem exige do professor mais que conhecimento teórico. Faz-se necessária a articulação entre teoria e prática para que a avaliação da aprendizagem seja parte do projeto pedagógico no qual estão inseridos a escola, professores, pais, estudantes e a comunidade. Refletir sobre a prática avaliativa é apenas o primeiro passo para que haja uma transformação na forma de avaliação.

Conhecer diferenças conceituais entre os atos de “examinar” e “avaliar” não fará do professor um *expert* em avaliação da aprendizagem, mas pode representar o primeiro passo para que este rompa com a tradição avaliadora que tem se concentrado quase que de forma exclusiva nos resultados obtidos pelos estudantes.

Esta mudança pode ser viabilizada pela compreensão de que a avaliação é uma forma de dinamizar oportunidades de autorreflexão, na qual o professor tem em mãos a

possibilidade de acompanhar a evolução do estudante e compreender as suas dificuldades dentro de uma perspectiva dialógica e interativa.

Neste sentido, buscamos no conceito de avaliação da aprendizagem como mediação a base teórica para o desenvolvimento do seminário e, conseqüentemente, deste artigo. Compreendemos que a avaliação da aprendizagem deve ser percebida como ação, movimento e provocação, na tentativa de gerar a reciprocidade intelectual entre os elementos da ação educativa, ao explicar o conceito.

Materializar esses conceitos exige mudança de pensamento por parte do professor. E as HQs digitais podem auxiliá-lo neste processo. Embora tenham surgido como um produto de consumo elaborado pela chamada “indústria cultural”, as HQs podem ter diversas aplicações, inclusive na transmissão de conhecimentos, como buscamos exemplificar ao longo deste artigo.

As HQs digitais podem contribuir para desenvolver a capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor/escritor, assim como despertar maior interesse pela leitura e escrita. No que diz respeito à sua produção, exigem conhecimentos que envolvem a invenção de argumento, sequenciação, elaboração de roteiro, planejamento, definição de personagens e a realização gráfica.

É a partir destes pontos que buscamos destacar as possibilidades de avaliação da aprendizagem como mediação. Por meio das HQs digitais, buscamos demonstrar que é possível realizar a conversão de métodos de correção tradicionais por métodos investigativos, de interpretação de alternativas propostas pelos estudantes; que é possível privilegiar tarefas intermediárias, descaracterizadas de funções de registro periódico; e também que é possível que o professor faça o acompanhamento do processo de construção do conhecimento, em uma perspectiva que privilegie o entendimento e não a memorização.

Compreendemos que o processo para produção de HQs digitais permite aos estudantes não apenas uma atividade lúdica, mas uma atividade que promove a reflexão. A construção, se fundamentada em teoria sólida, conforme demonstrado neste trabalho, constitui como um instrumento de letramento digital.

Faz-se necessário ressaltar, no entanto, que esta não é a única forma de se promover uma avaliação da aprendizagem como mediação, mas, sim, uma possibilidade. Uma efetiva oportunidade, o que nos leva a concluir que a utilização de HQs digitais pode

representar um eficaz instrumento para avaliação, com base no planejamento definido pelos atores envolvidos no processo.

REFERÊNCIAS

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em quadrinhos e hipermídia: o processo criativo da HQtrônica NeoMaso Prometeu. In: COMPÔS - ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 11, 2002, Rio de Janeiro. **Anais** [...]. Rio de Janeiro: Compôs, 2002. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_964.pdf. Acesso em: 1 de mai. 2019.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação: mito & desafio: uma perspectiva construtivista**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Práticas de letramento digital envolvendo a produção de histórias em quadrinhos virtuais. **Educação Online**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, p. 1-30, 2018. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=964>. Acesso em: 1 de maio, 2019.

SANTOS, R. E. A história em quadrinhos na sala de aula. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26, 2003, Belo Horizonte, MG. **Anais** [...]. Belo Horizonte: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP11_santos_roberto.pdf. Acesso em: 1 de maio, 2019.

SANTOS, R. E; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS – Rev. Cient.**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/index.php?journal=eccos&page=article&op=view&path%5B%5D=3498&path%5B%5D=2269>. Acesso em: 13 mai. 2020.

SANTOS, Victor João da Rocha Maia; SILVA, Fernanda Brito da; ACIOLI, Mônica Fagundes. Produção de histórias em quadrinhos na abordagem interdisciplinar de Biologia e Química. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul, v. 10, n. 3, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36467>. Acesso em: 1 de maio, 2019.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Recebido em: 13/06/2020

Parecer em: 08/07/2020

Aprovado em: 15/09/2020