

Fanzine: Uma Estratégia Pedagógica Motivadora na Produção de Gêneros Textuais Através da Utilização do Computador

Rosimeire Rebouças Rodrigues Costa¹, Aparecida Maria Costa de Albuquerque²

¹EMEIF Raimundo Soares de Sousa
Rua Costa Freire, 550 – 60730-640 – Vila Pery – Fortaleza – Ce

²EMEIF José Batista de Oliveira
Rua Goiás, s/n – Pan Americano – 60411-000 – Fortaleza – Ce

roserogeral@yahoo.com.br, aparecidaalbuquerque@yahoo.com.br

Abstract. *The use of new technologies in educational contexts inspires educators to develop innovative strategies and motivating in the different areas of knowledge. However it is absolutely essential to observe how students interact with these technologies. From observations of everyday life at school, we promote the **Fã de Fanzine** project with the goal of providing students the opportunity to produce a fanzine, through which they could experience the unique and fascinating experience of integrating art, reading, producing images and texts in various genres, related to an object of interest, using computer technology to socialization of content through printed and virtual support.*

Resumo. *A utilização das novas tecnologias no contexto educacional inspira educadores no desenvolvimento de estratégias inovadoras e motivadoras nas diversas áreas do conhecimento. No entanto é imprescindível observar como os alunos interagem com essas tecnologias. A partir de observações do cotidiano escolar, promovemos o projeto **Fã de Fanzine** com o objetivo de proporcionar aos estudantes a oportunidade de produzir um fanzine, através do qual pudessem vivenciar a inédita e fascinante experiência de integrar arte, leitura, produção de imagens e textos, em diversos gêneros, relacionados a um objeto de seu interesse, utilizando a tecnologia do computador, visando socialização dos conteúdos através de suporte impresso e virtual.*

1 Introdução

O presente artigo relata a experiência pedagógica realizada com um grupo de onze alunos do 5º ano do ensino fundamental, de uma escola pertencente à rede pública do município de Fortaleza - Ceará, através do projeto **Fã de Fanzine**. O referido projeto teve como objetivo despertar nesses alunos maior interesse pela leitura e desenvolver o aprimoramento da escrita, a partir da produção de um fanzine, nas versões impressa e virtual e da elaboração de textos, em gêneros diversificados, utilizando-se a tecnologia do computador.

A escolha do público alvo partiu da perspectiva de que os estudantes do 5º ano, por estarem cursando a etapa final do ensino fundamental I, encontram-se em um estágio avançado quanto a proficiência referente à leitura e a escrita, como afirma Solé

(1998, p 34): “A leitura e a escrita aparecem como objetivos prioritários na Educação fundamental. Espera-se que, no final dessa etapa, os alunos possam ler textos adequados para a sua idade de forma autônoma (...) que possam exprimir opiniões próprias sobre o que leram.” Entretanto, estes alunos ao concluírem este nível de aprendizagem, apresentam sérias dificuldades na leitura e escrita, segundo relato de professores. Estas dificuldades tendem a se agravar no estágio subsequente comprometendo, excessivamente, a aprendizagem, uma vez que o nível insatisfatório da compreensão leitora destes alunos apresenta-se incompatível em relação à complexidade dos conteúdos com os quais irão se deparar no ensino fundamental II.

O projeto foi idealizado a partir da pressuposição de que o fanzine – revista de fã – configura-se como um suporte impresso, em potencial, para a veiculação de gêneros textuais variados como observam Branco, Soares e Brito (2011, p. 9): “Na diversidade de textos componentes dos fanzines, é possível encontrar dos temáticos aos doutrinários.”, além de ser materializado através de um processo bastante simplificado, requerendo um investimento financeiro irrisório, sendo, portanto, viável sua produção à realidade tanto da escola pública como de seus estudantes.

A partir deste ponto de vista o professor tem à disposição um recurso valioso para transformar o modelo tradicional da produção dos gêneros textuais de sala de aula em um processo “vivo”, transformando estas revistas em suportes para as redações dos seus alunos, promovendo a circulação destas entre muitas pessoas, seja na esfera escolar ou além de suas fronteiras. Além deste aspecto, a produção desta modalidade de revista fundamenta-se a partir vontade do autor, ou editor, de expressar a paixão por um determinado assunto, o que torna, indubitavelmente, a elaboração de textos uma tarefa, sobremaneira, espontânea e prazerosa.

A palavra **fanzine** advém do neologismo que integra as palavras inglesas – *fanatic magazine* – revista do fã. Os fanzines se distinguem das revistas convencionais por circularem, geralmente, em um grupo limitado de pessoas, embora esta característica não se constitua uma regra. Os editores são responsáveis tanto pelos custos como pela autoria dos conteúdos, uma vez que este tipo de publicação pode ser produzido artesanalmente, não possuindo fins lucrativos. A revista pode abrigar diversos gêneros textuais, embora, dentre os quais, predominem as histórias em quadrinhos – HQs – que tanto podem ser originais como transcritas de outros suportes midiáticos. Os fanzines também apresentam em sua composição colagens de fotos, desenhos, procedentes de fontes diversas, sejam materiais impressos, virtuais ou manuais.

Essas características viabilizam a produção de fanzines no ambiente escolar como ainda afirmam Branco, Soares e Brito (2011, p. 9) ao tecerem observações referentes à estrutura e possibilidades desta revista, enquanto motivadoras para o envolvimento dos alunos nas atividades de leitura, escrita e artes:

Através da união entre palavras e imagens, possibilitada pelos fanzines, é possível ao professor estabelecer um diálogo entre as linguagens visual e falada, levando o aluno a compreender, através de um veículo familiar a ele, a relação com as diferentes formas de comunicação. Uma estratégia possível de aplicação desse instrumento como recurso pedagógico seria a produção de fanzines em sala de aula.

A partir da observação dessas particularidades, propusemos a elaboração dos fanzines utilizando, excepcionalmente, as ferramentas disponíveis no computador, a partir da perspectiva de que o uso das novas tecnologias, no atual contexto educacional,

contribui para o dinamismo do processo ensino aprendizagem, proporcionando aos professores um grande leque de possibilidades em termos de estratégias. Entretanto, como afirmam Nascimento, Lima, Freire e Filho (2011, p. 1257): “É necessário que os docentes analisem o uso destes recursos com o intuito de proporcionar melhor aprendizagem, selecionar instrumentos que venham a facilitar a troca de informações, a elaboração do conhecimento tornando-as mais naturais e criativas”.

Diante deste ponto de vista, além da função instrumental, a tecnologia assume a função de intermediária no processo educativo, facilitando a aprendizagem por meio de atividades diferenciadas daquelas que rotineira e tradicionalmente os estudantes realizam na sala de aula, como considera Loureiro (2010, p. 164): “A rigidez da escola e dos professores cerca o cotidiano do aluno, levando-o a se tornar mero executor de tarefas, distanciando-o da realidade exterior à escola e silenciando-o em sua individualidade”.

Com esta expectativa a escola torna-se sincrônica à atual realidade, distanciando-se de uma prática pedagógica que ainda insiste em limitar os estudantes de vivenciarem em consonância com o seu tempo, levando-os a redimensionar suas potencialidades ou habilidades, aguçar a curiosidade, bem como ao estímulo para a realização de pesquisas, além de torna-los mais autônomos e criativos na construção do seu conhecimento, de forma coerente ao atual contexto em que vivemos, no qual a comunicação se efetiva tão rapidamente possibilitando diversificadas formas de difusão de ideias.

No cotidiano escolar percebemos como os estudantes costumam manifestar a admiração por um objeto, seja, por exemplo, uma celebridade em evidência na mídia atual, um jogador de futebol ou um time nacional deste esporte, um personagem de desenho animado, um grupo musical, que se traduzem na forma como costumizam cadernos, mochilas, camisetas, bonés, etc., através de exibição de fotografias, adesivos, palavras estilizadas, e outros recursos.

A partir dessas observações, buscamos promover uma estratégia pedagógica contemplando a valorização dessas manifestações de predileção, oferecendo-lhes a oportunidade de expô-las e, respectivamente, vivenciar uma nova forma de aprender, através do uso das novas tecnologias e do contato com a arte que, de acordo com Koellreuter (1998, p. 40), “(...) torna-se essencial à existência e transforma-se em instrumento de um sistema cultural que enlaça todos os setores deste mundo construído pelo homem, (...) torna-se fator preponderante de estética e de humanização do processo civilizador”. Ainda sobre este aspecto vejamos o que considera Andrade (2008, p. 16) acerca da inserção da arte no fazer pedagógico:

Partindo do pressuposto que o conhecimento humano se dá de maneira cultural, e que a arte esteve presente na história da sociedade humana como expressão de diversas culturas, atentamos para a importância do papel da arte na relação do homem com a contemporaneidade. A presença da arte se faz sob diversos aspectos na sociedade e entendemos como função do educador ampliar as possibilidades de contato e percepção acerca do que nos circunda culturalmente no mundo atual.

Ao relacionarmos esta perspectiva à análise dos aspectos particulares dos fanzines, cogitávamos que os nossos estudantes pudessem se entusiasmar e, assim, se envolverem na tarefa de elaborá-los, uma vez que realizariam a experiência original de conhecer e exercitar a arte de confeccionar um suporte impresso para difundir as

produções textuais e, ainda, disponibilizá-las, no ambiente virtual, através da página de um *blog*, utilizando, simultaneamente, os dispositivos do computador como internet, recursos gráficos, editores de textos, de fotos etc., exercitando, plena e livremente, a criatividade. Ainda, na mesma linha de reflexão, Valente (2008, p. 15) analisa: “Isso significa que o processo ensino aprendizagem deve incorporar cada vez mais o uso das tecnologias digitais para que alunos e educadores possam manipular e aprender a ler, escrever e expressar-se usando essas novas modalidades e meios de comunicação.”, no que se refere à funcionalidade das tecnologias midiáticas nos diferentes letramentos, em um processo de ensino aprendizagem que favoreça a expressão de ideias, tanto dos professores como dos estudantes, por meio destes recursos.

2 Desenvolvimento do projeto “Fã de Fanzine”

As ações referentes ao desenvolvimento do projeto foram realizadas no espaço do Laboratório de Informática Educativa – LIE, ao longo dos meses de fevereiro e março de 2012. As atividades foram produzidas a partir da utilização dos recursos do computador como o *KolourPaint*, aplicativo disponível no sistema operacional *Linux* destinado à edição de desenhos e imagens diversas; o editor de textos *Writer*, do referido sistema; além de impressoras multifuncionais; papel ofício A2, tesoura, cola e grampeador.

Iniciamos os trabalhos exibindo, o vídeo “O Que Faz Você Feliz?”, que ilustra o poema, de título homônimo, do poeta, músico e compositor Arnaldo Antunes <http://www.youtube.com/watch?v=oiwM8ofhRLg&feature=related>, através da internet, projetado com o auxílio de *Data Show*.

A exibição deste vídeo teve como objetivo a sensibilização dos alunos para o teor dos fanzines, cuja temática fundamenta-se na predileção do autor por um objeto ou ser, que lhe aguce as emoções levando-o a experimentar a sensação de felicidade. Ao fim da exibição pedimos aos alunos que, individualmente, escrevessem em um papel, a palavra que traduzisse um alvo de sua admiração, selecionando, assim, o assunto abordado de cada fanzine. Os estudantes escolheram os seguintes temas: “Rock” – “Nirvana”, “Fortaleza”, “Ceará” (times de futebol), “Amizade”, “Família”, “Capoeira”, “Brincadeiras Tradicionais” e “Mãe”. Na sequência desta atividade, fizeram, individualmente, a exposição das temáticas justificando-as.

Antes de iniciarmos as produções fizemos uma breve explanação sobre a estrutura e o histórico dos fanzines. As informações foram complementadas através da apreciação de publicações a partir de pesquisas pela internet e acesso ao *blog* <http://esputinique.wordpress.com/>, ao site: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanzine>, <http://www.kplus.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura>, além do vídeo instrucional <http://www.youtube.com/watch?v=auosRptd548&feature=fvsr> “Você Não Sabia – Afinal o que é um Fanzine?”.

As HQs marcaram o início das atividades. Pudemos observar nesta etapa o entusiasmo dos participantes buscando desempenhar o melhor que a habilidade possibilitava, utilizando as ferramentas mais adequadas do gráfico, aperfeiçoando os desenhos, preocupando-se sobremaneira com os erros ortográficos na escrita dos diálogos dos seus personagens e com a estética dos quadrinhos. O trabalho individualizado, nesta proposta, contribuiu para que o aluno desenvolvesse o potencial de produzir com autonomia, sem interferências dos colegas com os quais, geralmente,

compartilham o computador em outras oportunidades no LIE. Quando necessário, solicitavam nossas orientações, no sentido de materializar, com propriedade, os personagens com características inéditas e expressões coerentes ao contexto das cenas, como podemos observar na figura 1.



Figura 1 - Trecho - HQ - "Nirvana"

Em relação a essa atividade, gostaríamos de destacar um dos aspectos que incidem sobre os obstáculos com os quais os alunos se deparam, como por exemplo, limitações que possivelmente impunham a si mesmos pela falta de oportunidade de usar a imaginação e a criatividade. Alguns dos participantes, ao elaborarem as HQs, resistiram a esta atividade argumentando sobre a incapacidade de desenhar, demonstrando bastante insegurança ao iniciar os primeiros traços. Para a superação desta limitação, expomos, a partir de exemplos, os diferentes aspectos ou formas que um objeto pode assumir ao ser apreendido por diferentes pontos de vista e sensibilidade.

Diante disso, essas crianças se sentiram mais confiantes para realizar o que antes lhes parecia impossível e, surpreendentemente, os resultados superaram todas as nossas expectativas. Isto ocorre porque, de acordo com Martins, Picosque e Guerra (2009, p. 87) “Todos os humanos nascem com tendência para desenhar objetos tão simples quanto possível, para evitar superposições, para representar coisas de seus pontos de vista característicos”.

A partir desta perspectiva, verificamos o quanto é importante o estímulo por parte do professor, para que os alunos possam superar dificuldades, mostrando-lhes o quanto podem realizar, propondo-lhes, sempre, a liberdade para que se autodescobram como portadores de habilidades que ignoram possuir.

Na etapa seguinte sugerimos a elaboração de poemas, atividade executada com significativa fluência, uma vez que os alunos já haviam participado de uma oficina de poesia em sala de aula.

Concluídos os poemas, pedimos aos alunos que escrevessem uma história real ou fictícia, referente ao tema de preferência, objetivando a elaboração do conto. Novamente, os estudantes demonstraram bastante facilidade nesta atividade, uma vez que estabelecem considerável contato com este gênero de acesso tão privilegiado, seja através do livro didático de língua portuguesa, da indicação de leitura pelos professores, das atividades de leitura promovidas na biblioteca ou mesmo em outros ambientes além da escola.

Na sequência, as crianças acessaram a internet buscando uma notícia, um fato curioso ou uma informação relevante inerente aos temas, em seguida copiaram os textos encontrados, ou os respectivos links, para colá-los na página do editor de texto e, posteriormente, escreverem os comentários.

Os textos imagéticos elaborados através do uso de colagens de imagens diversas, foram realizados no *KolourPaint* e constituídos por fotos capturadas por câmeras fotográficas ou extraídas da internet a partir de sites de diversas categorias, como no exemplo da figura 2.



Figura 2 – Colagem – “Brincadeiras Tradicionais”.

Após a etapa de elaboração de textos, os alunos fizeram as retificações necessárias das produções solicitando espontaneamente nossas orientações, seja alterando fontes, redimensionando espaços e figuras, etc., e, na sequência iniciaram a produção das capas dos fanzines. Para isto, alguns alunos optaram por colagens ou desenhos, outros a combinação de ambos. Os trabalhos arquivados ao longo das atividades foram postados, através de e-mail, em anexo, e outros copiados para *pen drive*, em virtude da morosidade da internet no *upload* dos arquivos no correio eletrônico, para serem transferidos para o computador da secretaria da escola, onde existe a multifuncional em que foram impressos.

Todo o material impresso foi devidamente recortado e colado sobre papel ofício para estruturar as matrizes das páginas das revistas. Os fanzines (Figura 3) tiveram como formato padrão a página dobrada ao meio e a disposição da capa e de textos no sentido horizontal ou vertical, ou ambos, mesclados ao longo das páginas impedindo a uniformização entre si. Em seguida realizamos as cópias que foram, inicialmente, entregues à professora da sala de aula e aos alunos, que ficaram visivelmente emocionados e surpresos com os resultados. Outras cópias foram destinadas ao acervo da biblioteca.



Figura 3 - Fanzines - Versão impressa.

O *blog* da escola foi acessado para a criação de uma página que possibilitasse aos alunos a postagem dos conteúdos. Os alunos manifestaram grande satisfação ao visualizarem as produções no formato virtual. Entretanto esta atividade teve uma maior duração, devido à baixa a velocidade da internet nos computadores do LIE, que interferiu no *upload* dos arquivos.

A satisfação presente no semblante dos estudantes comprova como o desenvolvimento de um projeto desta natureza revela-se uma experiência pedagógica bem sucedida. Os alunos permaneceram envolvidos, demonstrando entusiasmo e compromisso, movidos pelas emoções que, sobremaneira, os impulsionaram, tornando-os espontâneos e determinados, na busca de se aproximarem, a todo custo, da expressão do inefável, materializando-a no formato de poesia, conto, desenho, imagem, através dos novos recursos tecnológicos.

3 Considerações Finais

Aliado ao objetivo da realização de uma experiência pedagógica que concentrasse toda espontaneidade, motivação e empenho dos alunos a partir do encantamento, havia o propósito de imprimir-lhe um caráter simples e viável ao contexto escolar quanto à utilização dos recursos disponíveis, para que pudéssemos, futuramente, executá-la estendendo-a a outras turmas do ensino fundamental.

Ao longo da realização dos trabalhos, os nossos alunos produziram cinco textos, em diferentes gêneros, como relatamos, uma vez que o nosso objetivo consistiu em contribuir para que os alunos se interessem pelo desenvolvimento da escrita e do gosto pela leitura, motivados pelo interesse de expor impressões acerca do que os enleva.

Ao produzirem os fanzines, as crianças dedicaram-se plenamente ao ato de escrever, tanto pela expectativa de utilizar os computadores que tanto as seduzem, como a de socializarem seus trabalhos concretizados de forma impressa e na rede mundial, o que pode ter contribuído de certa forma, para a elevação de sua autoestima.

Durante a elaboração dos textos escritos verificamos o quanto o processo de composição no editor de texto do computador se distingue do convencional, realizado através de lápis, caneta e papel, seja enquanto instigante na produção de ideias, na forma de se expressar ou possibilitando ao aluno a melhoria da escrita, como no aspecto ortográfico, indicando-lhe as incorreções, permitindo-lhe a auto avaliação, a busca pelo aperfeiçoamento através do levantamento de hipóteses quanto à grafia das palavras e, após algumas tentativas frustradas de correção, tomarem a iniciativa de realizar pesquisas *online* sobre a forma correta, objetivando a superação de dificuldades em relação à escrita.

Observamos os vários aspectos positivos que envolveram a produção de fanzines no contexto educacional, ao privilegiar a utilização das tecnologias em prol de uma aprendizagem significativa focalizada na leitura, na escrita, que se constituem aspectos fundamentais na formação dos alunos, para que tenham bom desempenho nas demais áreas do conhecimento, bem como no desenvolvimento do senso crítico. Entretanto é necessário que esses alunos desenvolvam tais competências a partir da motivação e do prazer de criar, uma vez que acreditamos que a experiência do conhecimento se desenvolve na criatividade. Para que isto efetivamente aconteça, é de suma importância que lhes sejam apresentadas oportunidades de se tornarem mais

participativos na construção do próprio conhecimento, com autonomia suficiente para realizarem, com entusiasmo a tarefa de aprender e de, também, se conectarem com o mundo.

A realização do projeto de elaboração de fanzines constituiu-se em uma dessas oportunidades a que nos referimos, pois se fundamentou na relação entre o aluno e o que lhe traz a sensação de felicidade, o que lhes proporcionou momentos de introspecção, reflexão a partir do fluxo de emoções. Ao vivenciar experiências assim, o aluno se concentra e se empenha para atingir seus objetivos permanecendo atento aos mínimos detalhes e aperfeiçoando-os quando julgar necessário, buscando obstinadamente a finalização do seu trabalho, não simplesmente pelo fato de concluí-lo como numa tarefa imposta com tempo predeterminado de execução, mas, substancialmente pelo desejo de vê-lo materializado, segundo os próprios critérios de estética, de perfeição.

A partir das reflexões que surgiram durante o desenvolvimento deste projeto, podemos considerar, também, que através de uma ação pedagógica semelhante, é possível ao professor traçar ações educativas a partir de uma perspectiva que objetive maior intercâmbio do aluno com o mundo, criando situações de aprendizagem que lhes possibilite a construção e difusão de ideias, principalmente em relação à utilização da linguagem nas suas variadas formas de expressão escrita, visual, ou de forma simultânea, propondo-lhe frequentemente experiências que possam ser socializadas e não limitadas apenas ao contexto escolar, sobretudo, no que se refere às atividades de produção dos gêneros textuais, no sentido de não serem submetidas, meramente, à análise do professor e esta, por sua vez, resultar em uma nota, para depois lhe serem devolvidas e posteriormente esquecidas, mas que tenham um alcance mais amplo, um significado legítimo. Em qualquer disciplina em que forem propostas, é importante que o aluno tenha, sempre que possível, a oportunidade de fazer suas composições circularem em situações reais, seja através do meio impresso, virtual, ou de outras mídias, para assumirem, efetivamente, a sua função comunicativa e social.

Esperamos que a experiência relatada neste artigo venha subsidiar professores e outros profissionais da educação interessados em desenvolver metodologias que integrem as tecnologias ao fazer pedagógico, objetivando despertar o interesse dos alunos e motivá-los para a atividade da leitura e da escrita, promovendo, também, a socialização de trabalhos realizados em sala de aula através de mídias diversificadas, além de lhes proporcionar oportunidades de se tornarem mais atuantes nas situações de aprendizagem.

4. Referências

Andrade, Fabrício. “Arte-Educação: Emoção e Racionalidade”. São Paulo: Annablume, 2006.

Branco, Edward de Alencar Castelo. SOARES, Fagno da Silva. BRITO, Fábio Leonardo de Castelo Branco. “Fanzine: Literatura Marginal na Sala de Aula”. Porto Alegre, 2011. Disponível em: < <http://www.mundojovem.com.br/artigo-fanzine.php>>. Acesso em: 21/04/2012.

Koellreuter, Hans J. “Educação Musical: Hoje e, Quiçá, Amanhã”. In: LIMA, Sônia Albano de (org.). Educadores Musicais de São Paulo: Encontro e Reflexões. São Paulo: Nacional, 1998.

Loureiro, Alícia Maria Almeida Loureiro. “O Ensino de Música na Escola Fundamental”. 7ª ed. São Paulo: Papyrus, 2010.

Martins, Mírian Celeste. Picosque, Gisa. Guerra, M. Terezinha Tells. “Teoria e Prática do Ensino da Arte – A Língua do Mundo”. São Paulo: FTD, 2009.

Nascimento, Angélica S., LIMA, Mixilene Sales S., FREIRE, Raquel S., FILHO, José Aires de C. “Um olhar sobre as Atividades dos Laboratórios de Informática Educativa das Escolas Municipais de Fortaleza”. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2011, Instituto UFC Virtual , Anais do SBIE - WIE, 2011.

Solé, Isabel. Estratégias de Leitura. 6ª Ed. São Paulo: Artmed, 1998.

Valente, José Armando. “As Tecnologias Digitais e os Diferentes Letramentos”. Pátio Revista Pedagógica. Nº 44, p. 13-15. Novembro 2007/ Janeiro 2008.