

SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXIX SIC

UFRGS
PROPESQ



múltipla 
UNIVERSIDADE
inovadora  inspiradora

| | |
|-------------------|--|
| Evento | Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS |
| Ano | 2017 |
| Local | Campus do Vale |
| Título | Histórias em quadrinhos: trabalho interdisciplinar promovendo autoria na EJA |
| Autor | VITOR CARNEIRO MARINHO PRADO |
| Orientador | JUCARA BENVENUTI |

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Colégio de Aplicação**

Histórias em quadrinhos: trabalho interdisciplinar promovendo autoria na EJA

*Vitor Carneiro Marinho Prado
Juçara Benvenutti*

Introdução: O projeto em questão é fruto de um processo de ensino interdisciplinar que envolve as disciplinas de Cultura Digital, Língua Portuguesa e Literatura do Colégio de Aplicação da UFRGS. Dessa forma, essa estratégia de ensino visa propiciar aos alunos a oportunidade de serem autores e não meros consumidores de conteúdo, ou seja, desenvolver indivíduos “prosumidores”. Visando, pois, incentivar a autoria nos alunos do 2º ano do Ensino Médio na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Colégio de Aplicação, buscamos uma ação integrada entre essas disciplinas durante dois semestres, envolvendo duas turmas no desenvolvimento de atividades com Histórias em Quadrinhos digitais (HQ). Os estudantes tiveram oportunidade de letramento digital a partir da linguagem icônica presente nas histórias em quadrinhos, aproveitando ao mesmo tempo o aspecto lúdico que estes apresentam, tornando-se autores no mundo digital. Foi possível constatar o alto potencial do uso de desenvolvimento de tirinhas digitais no processo de letramento buscando o conhecimento que o aluno trás de sua trajetória de vida em conjunto com a tecnologia.

Metodologia: A metodologia se deu da seguinte forma: Nas primeiras aulas foram feitas apresentações do material de forma expositiva, ou seja, disposição dos quadrinhos, ordem de leitura, significado dos balões (fala, cochicho, grito e pensamento), interpretação das imagens e ainda a ligação do conteúdo verbal com o conteúdo iconográfico. Em seguida, foram feitos trabalhos com recortes (contendo exemplos de balões, legendas, e figuras de linguagem) para portfólio visando a fixação dos conteúdos. Nas aulas seguintes, por sua vez, houve a montagem do roteiro da tirinha de cada aluno e aula inicial na informática para conhecer o Pixton – plataforma que foi utilizada na confecção dos quadrinhos. Por fim, os alunos produziram suas próprias histórias em quadrinhos na sala de informática do colégio de aplicação. Com as atividades terminadas, houve a coleta de dados – a qual levantava por meio de algumas perguntas, as opiniões e impressões acerca do que fora desenvolvido.

Síntese dos resultados obtidos até o momento: Foi possível perceber a importância dessa atividade integrada entre Cultura Digital, Língua Portuguesa e Literatura, para o letramento digital dos alunos da modalidade EJA. Muitos dos alunos são imigrantes digitais e estão sendo inseridos, gradativamente, no mundo das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Essa atividade possibilitou ao aluno da EJA o contato com a linguagem multimodal e dessa forma o contato com a linguagem iconográfica – mesmo que na sua forma mais simples e lúdica. Além disso, foi uma oportunidade singular na vida desses alunos conhecerem o a ferramenta digital utilizada no projeto. A qualidade das tirinhas produzidas pelos alunos mostrou que essa atividade conseguiu despertar em grande parte da turma o interesse em explorar a ferramenta utilizada para a produção das tirinhas digitais, o que nos leva a crer que o aluno não só passou a ser autor como também ganhou mais autonomia, ao longo dessa atividade, em seu aprendizado na disciplina de Cultura Digital.