

Histórias em quadrinhos: trabalho interdisciplinar promovendo autoria na EJA

Autor: Vítor Carneiro Marinho Prado

Orientadora: Juçara Benvenuti

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. Os estudantes tiveram oportunidade de letramento digital a partir da linguagem icônica presente nas histórias em quadrinhos, aproveitando, para isso, o aspecto lúdico que estes apresentam. O serviço on-line escolhido para cumprir essa tarefa foi o PIXTON, uma vez que esse portal oferece um serviço gratuito; multiplataforma; em português, e ainda possui uma interface intuitiva e de fácil manuseio para iniciantes. O projeto procurou incentivar a autoria nos alunos do 2º ano do Ensino Médio na modalidade EJA. Buscamos uma ação integrada entre essas disciplinas durante dois semestres, envolvendo duas turmas no desenvolvimento de atividades com Histórias em Quadrinhos digitais (HQ).



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.



Conclusão: 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



MOTIVOS PARA APRENDER COM IMAGENS: O uso de mídias digitais como Twitter, Facebook, Instagram e Snapchat é permeado pela iconografia.



Cerca de 1/3 da prova do Enem requer interpretação de imagens:

2012 - 64 questões possuíam imagens, isso representa cerca de 34,5% da prova.
2013 - 35,6%
2014 - 29,1%
2015 - 25,9%
2016 - 29,7%
Média de 30,8%

Vinculação com a área: O jornalismo de dados é uma das áreas do jornalismo que mais cresce atualmente. Nessa área o uso de imagens é intenso e fundamental. É uma tendência mundial que as notícias, em geral, possuam cada vez mais imagens.

