



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	Uma experiência de desenvolvimento de histórias em quadrinhos online na EJA do CAP UFRGS
Autores	THESSIÊ LAÍZE DOS SANTOS VICTOR JOÃO DA ROCHA MAIA SANTOS CLEVI ELENA RAPKIEWICZ EDSON LUIZ LINDNER

Introdução

Com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, o papel dos cidadãos em relação a tecnologia tem mudado. Particularmente, no caso do advento da Web 2.0, marcada por possibilidades de interação e autoria, tornou-se muito mais fácil passar do papel de consumidor de materiais prontos para produtor de conteúdos digitais. Sob esse ponto de vista, Tapscott e Williams (2007) reconhecem que os consumidores também são produtores, ou seja, eles são prosumidores. O conceito de prosumidor é de relevante importância, uma vez que é aceito na produção e no consumo de conhecimentos e aprendizagens. Cumpre registrar que estas potencialidades nasceram da área jornalística, ou seja, da comunicação, onde características automatizadas asseguradas e combinadas com técnicas amadoras incrementaram produções e deram maior acessibilidade e sucesso a estruturas de produções.

Uma das formas possíveis de autoria diz respeito a histórias em quadrinhos. Os quadrinhos, além de serem definidos como arte sequencial¹ (EISNER, 1999), também são considerados como uma linguagem, e por isso, possui recursos próprios. Dentro dos quadrinhos, o texto é lido como parte da imagem e não como algo a parte; dessa forma, os balões indicam fala, pensamento, decepção, alegria ou raiva, enquanto que as onomatopéias mostram os possíveis sons do ambiente (Santos, Silva, Acili, 2012).

Nesse contexto, o objetivo desse artigo é relatar uma experiência pedagógica do desenvolvimento de histórias em quadrinhos usando um serviço online por alunos de ensino médio na modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos) no Colégio de Aplicação da UFRGS propiciando aos mesmos a oportunidade da autoria.

Metodologia

A ação pedagógica foi desenvolvida em várias etapas. Na primeira delas foram analisados dez serviços online (StripGenerator, Marvel Kids, Bubblr, Contos de Mila, MakeBeliefComix, WittyComics, Pixton, Bitstrips, Stripcreator e Toondoo) que permitem a criação de histórias em quadrinhos, visando escolher um deles. Foi selecionado o Pixton – (<http://www.pixton.com/br/create>) considerando sobretudo duas de suas características: a possibilidade dos alunos criarem seus próprios personagens e a interface poder ser em Português.

Em seguida, foi desenvolvida uma oficina com os alunos de uma turma da EJA do CAP, composta de 20 alunos, com duração de 8 horas. Após a oficina, cada dupla de alunos escolheu uma temática relacionada a algum dos temas trabalhados em Química e desenvolveu uma história.

Ao final está prevista uma exposição de histórias em quadrinhos on line que será feita no laboratório de informática do CAP e uma coleta de dados na forma de questionário aberto para coletar as impressões dos alunos sobre a experiência. As perguntas serão analisadas a partir de um *corpus* textual construindo-se nuvens de palavras utilizando o recurso <http://www.wordle.net>.

Resultados

O contato com histórias em quadrinhos, tanto na produção como na sua forma de leitura, instigam a criatividade e a imaginação, pois mudam o enfoque da forma como a mesma é lida e/ou construída. A observação das reações dos alunos durante a oficina sugere que este resultado foi alcançado também com esse grupo de alunos, o que será verificado ao final do desenvolvimento dessa atividade pedagógica.

Uma das dificuldades encontradas foi o baixo nível de inclusão digital dos alunos, muitos dos quais possuem baixa familiaridade com o uso de computador e Internet, particularmente aqueles de maior idade.

Referências

EISNER, W. **Quadrinhos e a Arte Sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1999.

SANTOS, V. J.; SILVA, F. B.; ACIOLI, M. Produção de histórias em quadrinhos na abordagem interdisciplinar de Biologia e Química. **Revista Novas Tecnologias na Educação (RENOTE)**, v. 10, n. 3, 2012.

TAPSCOTT, D.; WILLIAMS, A. **Wikinomics: como a colaboração em massa pode mudar o seu negócio**. (Tradução de Marcello Lino). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.