



Oficina: Produzindo narrativas digitais: quadrinhos e fotonovelas

Rosângela Silveira Garcia¹

¹Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação– Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Av. Paulo Gama, 110/ 329 - Farroupilha, Porto Alegre - RS, 90010-150

prof.rosegarcia@gmail.com

1. Descrição

De acordo com Bruner (1990, 1991, 2002), a narrativa é uma prática social organizadora de versões da realidade em que a aceitação de veracidade é regida, não pela investigação empírica e pelas condições lógicas, mas por convenções estabelecidas entre os sujeitos. A realidade é construída pela narrativa que media a experiência e configura a construção social da realidade, diretamente relacionada ao discurso comunicativo. Para Bamberg (1996), toda narrativa é, simultaneamente, um ato de (re)construção, no qual a realidade social se produz na relação com o outro; e de uma autodescrição.

Neste sentido, apresenta-se a prática pedagógica de produção narrativa digital, que pode ser utilizada para apresentação de material didático ou em atividade com os alunos. Tal narrativa, tanto no gênero história em quadrinhos ou fotonovela, pode estimular o processo criativo e, como recurso educacional, favorece a integração de atividades interdisciplinares, a criatividade, a autoria e a inclusão digital.

Na atividade da oficina será utilizado o **HagáQuê**, um software educativo de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita. Trata-se de um editor de histórias em banda desenhada (BD) com um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de uma BD (cenário, personagens, etc) e vários recursos de edição destas imagens.

A oficina está organizada em três momentos distintos. No primeiro momento será realizada a apresentação da proposta e o tutorial de estruturação da atividade e conceitos implicados na sua utilização, bem como, limites e possibilidades de seus usos. No segundo momento haverá interação dos participantes por meio de atividade prática de produção de narrativa digital. No terceiro momento serão apresentados, pelos cursistas, os materiais produzidos durante a oficina.

Os conceitos que serão trabalhados e que contextualizam a proposta da atividade são: **inclusão digital, material didático digital, autoria e co-autoria, narrativas digitais**. Os tópicos de interesse que estão relacionados a esta oficina são: **tecnologia de inclusão digital, metodologia de ensino para era digital, formação de professores para a era digital**.



2. Objetivos

A oficina tem como objetivos principais capacitar professores da educação básica, no sentido de: a) Proporcionar experiência e conhecimento sobre a elaboração de atividade didático virtual por meio uso de software educativo; b) Desenvolver atividade pedagógica lúdica com uso de recursos digitais; c) Incentivar à autoria na produção de material didático digital; e) Analisar e exercitar de que forma os materiais didáticos digitais podem potencializar as atividades pedagógicas na sala de aula do Século XXI.

3. Público-alvo

O objetivo é atender um público formado por professores de diversas áreas que atuam na educação básica, mas não restrito a eles. É requisito para cursar a oficina ter conhecimentos básicos de informática e uso de navegadores Web.

4. Vagas

O período de realização desta oficina será durante o evento **Senid 2018 – Seminário Nacional de Inclusão Digital**. É importante que a oficina seja ministrada com um computador por participante, sendo o número total de participantes - não excedendo **30 cursistas** - definido pela capacidade de computadores no laboratório de informática, acesso à internet, instalação prévia do software, inscrição prévia dos participantes e projetor multimídia.

5. Infraestrutura necessária de software e hardware para sua realização.

A oficina está planejada para ser presencial, em laboratório de informática, com duração de quatro horas e utilização do software educativo HagáQuê.

Referências

BAMBERG, M. **Narrative development: six approaches**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996

BRUNER, J. **Making stories: law, literature, life**. Cambridge: Harvard University Press, 2002.

_____. **Actual minds, possible worlds**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

_____. **Acts of Meaning**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

LIMA, Simone da Costa. HagáQuê. Disponível em:
<http://www.cp2.g12.br/blog/labre2/programas-e-tutoriais/hagaque/>. Acesso em 28/10/17