



OFICINA DE MULTIPLAS LINGUAGENS: UMA ANÁLISE ÀS PRÁTICAS DOS MULTILETRAMENTOS, A MULTIMODALIDADE E A GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

Congresso Online Internacional de Educação , 1ª edição, de 10/07/2023 a 12/07/2023

ISBN dos Anais: 978-65-5465-051-9

SILVA; Elymar Targino da ¹, OLIVEIRA; Esdras Lima de ²

RESUMO

Com o passar do tempo o uso eficiente das tecnologias da informação, torna-se a cada momento mais necessário que os usuários, além de participarem dos eventos de letramentos, saibam também interagir, de forma dominante, com a diversidade de linguagens e signos que circulam nas novas tecnologias da informação que ocupam os espaços midiáticos. Usuários das mais variadas idades, variados lugares e das mais variadas culturas, criam em diferentes contextos, um local fortemente marcado pela diversidade social. Nesse contexto, realizamos uma oficina de múltiplas linguagens, em uma turma de segundo ano do ensino fundamental I, em uma escola pública do município do Cabo de Santo Agostinho PE. Numa prática pedagógica, que envolve uma convenção de jogos digitais consumido pelo público alvo, para o gênero HQs(histórias em quadrinhos) e relacionando para suas práticas cotidianas. Essa prática pedagógica faz uso de tecnologias móveis para apoiar o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem, especialmente, o da leitura, da escrita e do raciocínio lógico dos alunos e alunas que participam da oficina, como também de promover um ensino voltado ao letramento como prática social. Em nossa análise tivemos contato direto com os sujeitos e no contexto de desenvolvimento da oficina. Os sujeitos da pesquisa foram alunos e alunas de uma turma de segundo ano do ensino fundamental I de uma escola municipal, com o sistema de ensino integral, do Cabo de Santo Augustinho-PE. Contexto da pesquisa foi por meio de uma oficina. Inicialmente, para desenvolver a oficina tivemos contato com a professora e com a turma, afim de conhecer os alunos, suas vivências, práticas sociais, conteúdos que já vinham sendo trabalhados em sala de aula, entre outras informações de extrema relevância para o desenvolvimento da oficina. As oficinas de aprendizagem tiveram como objetivo principal auxiliar no desenvolvimento da leitura, da escrita e do raciocínio lógico, usando jogos contextualizados nos ambientes digitais e HQs (histórias em quadrinhos), promovendo um trabalho focado no desenvolvimento dessas habilidades e competências, para aumentar o

¹ UFPE, elymartargino@gmail.com

² UFPE, esdras.limao@ufpe.br

interesse dos alunos e alunas e sua participação na escola através do acesso a novas tecnologias de comunicação e suas práticas cotidianas com esses recursos. Na análise consideramos os modos de representação da linguagem/semiose, os multiletramentos, a multimodalidade e a gramática de design visual. A oficina de múltiplas linguagens foi uma proposta de atividade que além de satisfatória, pode-se abranger as atividades de forma a abordar os multiletramentos, a multimodalidade e a gramática do design visual. Podemos reconhecer as práticas de leituras que fazia parte da vivência desses estudantes, tanto no ambiente digital quanto em outros ambientes. Notamos que trazer as práticas de leitura do cotidiano dos estudantes, estimulam o desenvolvimento da leitura e o interesse nas diversas práticas sociais que envolve a leitura. A convenção dos jogos digitais para os quadrinhos, no decorrer das oficinas, despertou a criação e produção textual dos estudantes, ainda mais quando os jogos e quadrinhos fazem parte de suas vivências. Percebeu-se também que as atividades contribuíram para o processo de letramento dos alunos, contemplando os múltiplos letramentos.

PALAVRAS-CHAVE: gramática do design visual, histórias em quadrinhos, multiletramentos, multimodalidade, oficinas pedagógicas

¹ UFPE, elymartargino@gmail.com

² UFPE, esdras.limao@ufpe.br