

CRIANDO NARRATIVAS EM QUADRINHOS EM FORMATO DIGITAL SCRATCH

Erick Domingues Rodrigues¹, Leoncio Marim Recalde Medina², Ranielle Gonzaga Inácio³, Victor Hugo Vaz Colman⁴, Victor Hugo Arguelho Sabale⁵, Jucimary Colman¹, Renato Almansa Da Silva²

E.E.D.Joaquim Murtinho – Bela Vista-MS email: Erickdominguesrodrigues@gmail.com / Leonciomedina@gmail.com / ranigonzaga@gmail.com / maioneseoikk@gmail.com / Victorhugo123@gmail.com / jucimarycolman101@gmail.com / natoalmansa@hotmail.com

Área/Subárea: CHSAL - Ciências Humanas; Sociais Aplicadas e Linguística e Artes: Letras
Tipo de Pesquisa: (Tecnológica)

Palavras-chave: Narrativa Visual, Quadrinhos Digitais, Scratch, Educação Criativa

Introdução

Nos últimos anos, as ferramentas digitais têm desempenhado um papel cada vez mais importante na educação e na expressão criativa. Uma dessas ferramentas é o Scratch, uma plataforma desenvolvida pelo MIT Media Lab, que facilita a programação através de uma interface intuitiva, permitindo a criação de histórias interativas, jogos e animações. Quadrinhos, um meio de comunicação visual com longa tradição, têm se adaptado ao mundo digital, explorando novos formatos e possibilidades interativas que antes não eram possíveis no papel.

Segundo McCloud (1993), os quadrinhos são uma "forma sequencial de arte", um meio que combina imagem e texto de maneira única para contar histórias. Ao migrar para o formato digital, essa forma sequencial ganha novas dimensões, permitindo que elementos interativos, como animações e efeitos sonoros, enriqueçam a experiência narrativa. Neste contexto, o Scratch se apresenta como uma plataforma acessível tanto para estudantes quanto para professores, potencializando o desenvolvimento de competências em programação e narrativa visual. Este projeto tem como objetivo explorar o uso do Scratch como uma ferramenta para a criação de narrativas em quadrinhos no formato digital. Além disso, busca-se investigar o impacto desta metodologia na aprendizagem de programação e habilidades criativas em crianças e adolescentes.

Metodologia

Para alcançar os objetivos propostos, a metodologia será dividida em três etapas principais:

Revisão Bibliográfica: Análise de trabalhos acadêmicos e teóricos sobre narrativa em quadrinhos, educação tecnológica e o uso do Scratch como ferramenta educacional. Autores como Scott McCloud (1993), Papert (1980) dentre outros.

Desenvolvimento do Projeto de Quadrinhos no Scratch: Nesta etapa, os participantes (estudantes de Ensino fundamental 7º ano) serão introduzidos ao Scratch e aprenderão os conceitos básicos de programação e design de quadrinhos digitais. Os participantes serão orientados a

desenvolver uma história em quadrinhos original, utilizando a plataforma para criar cenários, personagens e interações.

Análise e Avaliação: A última etapa envolve a análise dos quadrinhos produzidos, levando em conta a originalidade, a complexidade narrativa e o uso de elementos interativos. Além disso, serão aplicados questionários aos participantes para avaliar seu aprendizado em programação e criatividade.

Resultados e Análise

Espera-se que os participantes demonstrem não apenas um entendimento básico da programação através do Scratch, mas também uma capacidade aprimorada de contar histórias usando elementos visuais e interativos. A introdução de tecnologias digitais como o Scratch no processo criativo de quadrinhos pode promover um ambiente de aprendizagem lúdico, onde os alunos desenvolvem habilidades técnicas e cognitivas de forma integrada.

A análise dos resultados incluirá uma comparação entre a capacidade narrativa e técnica dos alunos antes e depois do projeto, bem como suas percepções sobre o uso da tecnologia como ferramenta criativa. A expectativa é que os quadrinhos digitais possam servir como uma plataforma eficaz para o ensino de conceitos de programação, enquanto fomentam a criatividade e a capacidade de resolução de problemas.

Considerações Finais

O projeto de criação de quadrinhos digitais utilizando o Scratch representa uma abordagem inovadora e eficaz para a educação tecnológica e criativa. Ao combinar narrativa visual com programação, os alunos podem desenvolver competências valiosas para o século XXI, incluindo pensamento lógico, habilidades de comunicação e criatividade.

Ferramentas como o Scratch tornam a programação acessível e atraente para crianças e adolescentes, permitindo que eles se tornem não apenas consumidores de tecnologia, mas criadores ativos de conteúdo digital. Em suma, a junção entre

quadrinhos e tecnologias interativas como o Scratch promove um ambiente educacional dinâmico, onde a criatividade e o aprendizado técnico caminham lado a lado.

Agradecimentos

Agradecemos a todos os participantes do projeto intitulado “CRIANDO NARRATIVAS EM QUADRINHOS EM FORMATO DIGITAL SCRATCH”, a E.E.D.Joaquim Murtinho sempre de portas abertas para a pesquisa, em especial a Feira de Ciência e Tecnologia da Região Sudoeste em Jardim-MS (FECIOESTE) através do Instituto Federal de Mato Grosso de Sul Campos de Jardim.

Referências

Bakhtin, M. Estética da criação verbal. Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p.279 Freire, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra. Coleção Saberes. 27ª Edição, 1996.

Marcuschi, L. A. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, Maria A. (Org.) Gêneros Textuais e Ensino. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

Murray, J. H. Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradutores Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez. São Paulo: Unesp, 2003.

McCLOUD, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. Harper Perennial, 1993.

PAPERT, Seymour. Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. Basic Books, 1980.

RESNICK, Mitchel et al. Scratch: Programming for All. Communications of the ACM, 2009.

Saviani, D. Escola e democracia. 24. ed. São Paulo: Cortez, 1991

CREATING COMIC NARRATIVES IN DIGITAL SCRATCH FORMAT

Abstract: The present work aims to expose the results of the application of the project entitled "Creating Comic Narratives in Digital Format with Scratch" explores the combination of programming with visual narrative, using the Scratch platform as a tool for the development of interactive comic stories. Scratch, developed by MIT, is widely recognized for its educational role in introducing programming concepts in an accessible way. It aims to stimulate students' reasoning, creativity and motivation, in addition to showing that it is viable to use new digital technologies in various areas of the world. knowledge. The project was developed with students in the 7th year of Elementary School. The methodology involves the

introduction of basic programming concepts, followed by the development of authorial stories in comic book format.

Keywords: Visual Narrative, Digital Comics, Scratch, Creative Education

