

BIANCHI; MARIA HELENA DA COSTA<sup>1</sup>, FORNELLS; VICTOR HUGO GUTIÉRREZ<sup>2</sup>

## RESUMO

**Introdução:** O tema a ser apresentado é uma proposta para emprego de metodologia ativa de aprendizagem com abordagem participativa direcionada às aulas virtuais de Literatura (gênero narrativo: o conto) para alunos do 8º ano do Ensino Fundamental 2 (EF2), utilizando alguma ferramenta lúdico-didática para elaboração de histórias em quadrinhos (HQs) que sirvam como recurso mnemônico de contos de autores [re]conhecidos a nível nacional. A proposta é condensar em apenas 8 quadros, o conteúdo de um conto, recriando-o com personagens, paisagem, cenas escolhidas pelo aluno, mas que seu roteiro não fuja do contexto original. **Objetivo:** comprovar se as ferramentas digitais para a criação de HQs fortalecem a aprendizagem no conhecimento de textos literários, estimulando o registro mnemônico dos educandos mediante emprego da metodologia ativa de aprendizagem (MAA) conhecida como *Storytelling* (narração de histórias). **Metodologia:** o contexto metodológico foi desenvolvido visando a inserção das metodologias ativas junto aos alunos de 8º ano do EF2. A pesquisa exploratória proporcionou maiores informações sobre o tema investigado facilitando a delimitação do tema desta pesquisa. A pesquisa bibliográfica-documental serviu como base teórica para sustento do tema e das hipóteses propostas. A amostra populacional consistiu em 10 alunos do 8º ano do EF2 que trabalharam de forma virtual com dois textos literários (gênero conto): “Conto de Amor” de Rubem Fonseca e “Adão e Eva” de Machado de Assis convertendo seu conteúdo literário em uma história em quadrinhos feita com alguma ferramenta digital escolhida pelo grupo. **Resultados:** por estar a pesquisa em andamento, não é possível oferecer os resultados conclusivos; no entanto, os resultados iniciais apontam para alguns aspectos importantes: o interesse dos educandos em participar ativamente na leitura e criação da sua HQ e a facilidade com que as novas gerações dominam as TICs. **Conclusão:** as ferramentas digitais para criação de HQs são um recurso interessante para estimular o interesse pela Literatura através da ludicidade e das TICs. O emprego de uma MAA como a *Storytelling* é uma importante ferramenta pedagógica tradicional (contar histórias) convertida em uma moderna técnica de criação narrativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** “HQs”; “LITERATURA”; “PANDEMIA”; “METODOLOGIA ATIVA”;

<sup>1</sup> UNIOESTE- Universidade Estadual do Oeste do Paraná, mariahelenacosta71@gmail.com

<sup>2</sup> UNILA - Universidade Federal da Integração Latino-Americana-, luigirava59@gmail.com