

A BANDA DESENHADA DIGITAL AO SERVIÇO DO ENSINO-APRENDIZAGEM DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA

Salomé Girard

Faculdade de Letras da Universidade do Porto. girsalome@gmail.com

Ângela Carvalho

Faculdade de Letras – Centro de Linguística – Universidade do Porto
accarvalho@letras.up.pt

RESUMO

O presente trabalho propõe mostrar as potencialidades da banda desenhada como recurso criativo para o desenvolvimento da competência comunicativa no ensino-aprendizagem de português língua estrangeira.

ABSTRACT

The actual study proposes to show the potential of comic books as a creative resource for the development of the communicative competence regarding teaching and learning of Portuguese as a foreign language.

Este trabalho visa apresentar ao leitor uma discussão sobre a utilização digital de banda desenhada no âmbito da abordagem comunicativa em sala de aula em contexto formal de aprendizagem de português língua estrangeira.

Para Almeida Filho (1993, p. 36), a abordagem comunicativa distingue-se por ter o “foco no sentido, no significado e na interação” desenvolvida entre os aprendentes da língua-alvo, baseando-se no contexto do enunciado da situação de comunicação. Esta abordagem parte das experiências, dos conhecimentos, da motivação e do background cultural que o aluno traz consigo para o processo de aprendizagem, tendo como objetivo principal possibilitar o desenvolvimento das competências gerais e em língua e levar o aluno a interagir e adquirir a

competência comunicativa na língua-alvo. A abordagem comunicativa defende um processo de ensino-aprendizagem centrado no aluno, tanto em termos de conteúdo como nas técnicas usadas em sala de aula, deixando o professor de atuar como figura central desse processo, assumindo a função de orientador e facilitador de aprendizagem.

Relativamente ao uso da imagem, este não é um meio de comunicação recente. Na verdade, segundo Carlos (2006), é mais antigo que o uso da escrita. A linguagem visual sempre foi importante na evolução do ser humano e na sua expressão e desenvolvimento, pelo que importa questionarmo-nos sobre o papel da linguagem visual no domínio do ensino-aprendizagem de línguas.

Rocco Versaci (2001) afirma que o facto de ler banda desenhada se aproxima de como os estudantes recebem parte da informação, o que pode aumentar a sua motivação. Esclarece que os movimentos de leitura das pranchas da banda desenhada se assemelham aos de sítios na internet, constituídos por vários elementos, onde os leitores devem ler de forma diagonal, de cima para baixo, e de um lado para o outro.

Além disso, a banda desenhada é um género popular, um meio de comunicação de massa que reúne adeptos de todas as idades, o que nos leva a supor que o recurso a este material no espaço de sala de aula de língua estrangeira possa aumentar a motivação dos aprendentes. A motivação é um fator essencial na aprendizagem e construção do saber, pois o aluno assumirá um papel mais ativo e envolver-se-á mais nas tarefas propostas (Conselho da Europa, 2001).

De acordo com Barrero (2002), o aspeto lúdico presente na banda desenhada pode estar ao serviço do desenvolvimento da competência de leitura (quer de texto, quer de imagem), da autoestima, da imaginação, e do sentido crítico do aluno. A dimensão criativa destaca uma componente de grande importância: o humor (Morlat & Tomimoto, 2004). Este permite ver o mundo de maneira diferente, dando uma nova perspetiva da realidade, o que alarga o nosso espírito racional. Assim, o aluno, realizando atividades com a banda desenhada que reforcem o seu valor criativo, como a criação de banda desenhada, poderá desenvolver a sua imaginação, e sobretudo, a sua competência comunicativa. O aluno passa a ser um elemento ativo no seu processo de aprendizagem.

Note-se ainda que, a banda desenhada é uma fonte de amostras de diferentes registos de língua (Ramos, 2009) que vão do formal ao, sobretudo, informal.

Assim, pode-se desenvolver aspetos gramaticais, lexicais e pragmáticos com recurso a este material didático, uma vez que este género reflete um modelo de linguagem real, tal como sublinham Morlat e Tomimoto: “De plus, la langue de la BD est une langue de tous les jours, qui de par son style conversationnel (avec des registres de langue différents), permet de travailler sur des situations variées” (2004, p. 53). Quanto ao aspeto cultural, Quella-Guyot (2004) refere que a banda desenhada veicula a cultura, porque ela própria é cultura. Pelo facto de ser um meio de comunicação de massa, revela-se uma excelente ferramenta para trabalhar questões culturais em sala de aula. Dependendo dos temas abordados, poder-se-á discutir, debater, destacar elementos da cultura da língua-alvo, e como Morlat e Timomoto (2004) evidenciam, poder-se-á também desenvolver a competência sociocultural dos alunos analisando estereótipos. Villarrubia Zúñiga (2009) afirma que “en muchas ocasiones los estudiantes se refieren a los cómics de sus países de origen y lo que en ellos se transmite de su cultura, con lo que el estudiante adopta su papel de mediador intercultural” (p. 81). É um material muito rico a analisar para que os alunos possam observar e interpretar elementos culturais e socioculturais de uma certa comunidade estabelecendo um diálogo reflexivo com elementos da sua cultura de partida. Ajuda a neutralizar estereótipos, a aumentar os conhecimentos e a enriquecer os saberes, como saber- viver numa comunidade diferente.

Apresentam-se, finalmente, os sítios internet <https://www.pixton.com/br/> e <https://www.storyboardthat.com> como recursos que permitem criar banda desenhada online sem ter de desenhar, propondo vinhetas, imagens e definições de texto, dispondo ainda de uma área para professores que permite compilar todas as bandas desenhadas criadas pelos alunos numa pasta, onde é possível editá-las, registrá-las ou imprimir-las¹.

Considera-se poder concluir pelo presente trabalho que a BD pode ter um impacto positivo no desenvolvimento da competência comunicativa em língua estrangeira. É ainda de destacar que se apresenta como um material potencialmente atrativo tanto para professores como para alunos, apresentando várias possibilidades de exploração em diferentes níveis de proficiência.

1 Ver anexo 13 de Girard, 2016, pp. 155-156.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida Filho, J. C. P. (1993). *Dimensões comunicativas no ensino de línguas*. Campinas: SP – Pontes.
- Barrero, M. (2002). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. Conferencia en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica. Cádiz. [Disponível em <https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf> – última consulta: 03/08/2017]
- Carlos, E. J. (2006). O emprego da imagem no contexto do livro didático de língua portuguesa. *Temas em Educação*, 15(1), 87-100.
- Conselho da Europa. (2001). *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas – Aprendizagem, ensino, avaliação*. Lisboa: Edições ASA.
- Girard, S. (2016). *Contributos da banda desenhada para o desenvolvimento da competência comunicativa em PLE: um estudo de caso no nível A1.2*. Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Português Língua Segunda/Língua Estrangeira. Faculdade de Letras da Universidade do Porto. [Disponível em https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=161963 – última consulta: 03/08/2017]
- Morlat, J.-M. & Tomimoto, J. (2004). La bande dessinée en classe de langue. In *Rencontres Pédagogiques du Kansai*. [Disponível em http://www.rpkansai.com/bulletins/pdf/018/052_056_morlat.pdf – última consulta: 03/08/2017]
- Quella-Guyot, D. (2004) *Explorer la bande dessinée*. (s.l.): CRDP Dupuis.
- Ramos, P. (2009). *A leitura dos quadradinhos*. São Paulo: Contexto.
- Rocco Versaci (2001). How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective. *The English Journal*, 91(2), 61-67.
- Villarrubia Zúñiga, M. (2009). Crear un cómic en el aula de ELE. In *Actas de las II Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Manchester*, (pp. 79-82). Manchester: Instituto Cervantes de Manchester.