



ISSN: 2526-3250

Histórias em Quadrinhos Digitais

Autor(es):

- Matheus Bandeira Ollerman
- Sergio da Costa Nunes

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

Ao trabalhar-se com histórias em quadrinhos digitais potencializam-se as características pedagógicas das narrativas através dos elementos visuais inerentes as TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação que podem se bem estruturados, proporcionar uma interface agradável ao estudante estimulando a aprendizagem. Na educação essas tecnologias tem-se tornado presentes na busca de novos conceitos metodológicos como suporte às práticas docentes em concomitância aos seus processos de ensino e aprendizagem. Quando estrutura-se uma história em quadrinhos digital pode-se explicitar os conceitos tornando a narrativa uma espécie de “janela na mente” do estudante, de modo que o professor possa entender e identificar as suas dificuldades e assim podendo intervir, auxiliando o aluno na análise e depuração dos aspectos que ainda não possui compreensão ajudando-o a atingir novos patamares no conhecimento. Este estudo apresenta o processo criativo e a aplicação de histórias em quadrinhos desenvolvidas com conteúdos de matemática extraídos da obra “O homem que calculava” de Malba Tahan e também com história feita pelo autor tratando de um episódio das relações entre três alunos. A motivação para o estudo estrutura-se na oportunidade dos alunos verificarem de forma significativa a aplicação da matemática no dia a dia das pessoas, estabelecendo através das histórias correspondências entre o aprendizado de sala de aula com a necessidade de elaboração de cálculos vivida pelos personagens das histórias. As histórias foram aplicadas de forma remota em duas turmas de alunos com a utilização de questionários objetivando avaliar o entendimento e o nível de aprendizagem resultante; em uma das turmas foi solicitado também à implementação de algoritmo para simular a situações matemáticas de uma das histórias. Da análise dos questionários pode-se verificar o entendimento e a interpretação significativa das histórias lidas assim como o êxito na programação dos algoritmos desenvolvidos. Os resultados observados serviram de estímulo para o grupo continuar o estudo de histórias em quadrinhos e incrementá-las com a aplicação de narrativas digitais.

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>