

A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS POR MEIO DE SOFTWARES GRATUITOS: EXPRESSANDO CONCEITOS BIOLÓGICOS DE FORMA LÚDICA

Fortaleza – Ceará – 04/2015

Laura Helena Pinto de Castro – Universidade Estadual do Ceará – E-mail:
laura.castro@uece.br

Lydia Dayanne Maia Pantoja – Universidade Estadual do Ceará – E-mail:
lydia.pantoja@uece.br

José Nelson Arruda Filho – Universidade Estadual do Ceará – E-mail:
nelson.arruda@uece.br

Eloisa Maia Vidal – Universidade Estadual do Ceará – E-mail:
eloisamvidal@yahoo.com.br

Germana Costa Paixão – Universidade Estadual do Ceará – E-mail:
germana.paixao@uece.br

Experiência Inovadora (EI): Estudo de caso

Educação Superior

Design Instrucional

Relatório de Estudo Concluído

RESUMO

A utilização das Histórias em Quadrinhos (HQ) na Educação a distância é um exemplo de como o professor, mediado por ferramentas tecnopedagógicas, pode inovar suas aulas, abrindo um leque de possibilidades que tornam o ensino mais eficaz, divertido e prazeroso. O presente trabalho relata uma experiência de utilização de HQ no ensino superior a distância, descrevendo os caminhos percorridos para a elaboração com uso de softwares gratuitos e a avaliação desse recurso lúdico. A construção das HQ foi proposta a 90 alunos da disciplina de Ecologia, do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas a distância - UECE/UAB, que se dividiram em equipes de, no máximo, 4 integrantes. A análise das 25 HQ produzidas com uso de 4 diferentes softwares gratuitos revelou que a maioria dos alunos utilizou os elementos básicos

constituintes, exerceu muito bem sua criatividade e expressão crítica em sua elaboração evidenciando a apropriação dos conteúdos de ecologia estudados. Logo, a utilização das HQ proporciona ao aluno uma percepção maior dos assuntos abordados e representa uma experiência produtiva e dinâmica que permite a integração e contextualização de conceitos, de forma crítica e criativa, despontando como um recurso didático que deve ser melhor explorado no ensino superior.

Palavras-chave: recurso didático; educação superior; História em Quadrinhos; ferramentas tecnopedagógicas.

1 – Introdução

A disseminação das tecnologias em meios educacionais tem tido papel indutor no redimensionamento da sala de aula e, consequentemente no processo ensino aprendizagem. A inserção e as atribuições do professor nessa realidade educacional possibilitam o desenvolvimento de ambientes de aprendizagem mais inovadores, que exigem a implementação de novos recursos e ferramentas tecnopedagógicas. A utilização das Histórias em Quadrinhos (HQ) na educação a distância ilustra como o professor, mediado pela tecnologia, pode inovar suas aulas.

Segundo Marinho (2004), as HQ são enredos narrados quadro a quadro por meio de desenhos e textos que utilizam o discurso direto, característico da língua falada, e apresentam elementos visuais complementadores à compreensão. A autora afirma ainda que esse gênero textual, geralmente, causa fascínio no leitor devido à combinação de diversos elementos de comunicação.

Os quadrinhos são meio de expressão com um código ideológico gráfico que não precisa de chaves para ser interpretado e “falam” com os alunos de forma que eles entendem e se identificam. Deste modo, podem atingir diferentes faixas etárias e por isso, vêm sendo utilizados como recurso didático no ensino de Ciências em diferentes contextos (LUYTEN, 2011; UCHÔA; JUNIOR; FRANCISCO, 2012).

Devido a essa proximidade com o aluno, os quadrinhos representam uma das estratégias adotadas pela educação a distância, pois tornam mais

simples os temas apresentados, ajudam a desfragmentar a ideia de um texto linear e tem a função de “quebrar o gelo” entre o aluno e o aparato tecnológico como o qual ele precisa interagir.(SENAC, 2008).

A relevância da utilização da HQ como ferramenta pedagógica para o ensino de Biologia se dá pela possibilidade de estimular no aluno o gosto pela leitura, despertar sua criatividade, manifestar seu lado artístico e crítico de forma que esses aspectos possam otimizar seu entendimento sobre determinados conceitos científicos e a compreender melhor algumas abstrações (GOMES, 2011).

Portanto, as HQ abrem um leque de possibilidades para o ensino, que se torna mais eficaz pela oportunidade de construir o pensamento de uma maneira mais divertida e prazerosa.

2 – Objetivo

Por entender o uso das HQ como uma poderosa ferramenta pedagógica em sala de aula, o presente trabalho objetiva relatar uma experiência de utilização de HQ no ensino superior a distância, descrevendo os caminhos percorridos para a elaboração por meio de *softwares* gratuitos e a avaliação desse recurso lúdico.

3 – Referencial Teórico

O emprego das histórias em quadrinhos como alternativa de complementação didática já é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) quando apontam para a necessidade de uso de outras linguagens no ensino Fundamental e Médio com o objetivo de favorecer compreensões mais amplas (GOMES, 2011). No entanto, sua aplicação pode ir além da educação básica, e se estender aos outros níveis de ensino, fato corroborado por Marino (2014), quando afirma:

Embora a utilização de Histórias em Quadrinhos tenha o apoio dos Parâmetros Curriculares Nacionais nos ensinos Fundamental e Médio, sua aplicação pode ir além dos ciclos básicos e se estender ao ensino superior a distância, seja em forma de atividades como fóruns de discussão e envio de arquivo ou mesmo em programas de pesquisa como teses e artigos de conclusão de curso (p. 15)

Assim, a utilização de HQ em meios educacionais, inclusive na educação a distância, tem sido cada vez mais frequente, principalmente pelo fato delas serem constituídas por uma linguagem singela e informativa, além de ser um material presente no cotidiano dos alunos, tendo por isso, grande aceitação. De acordo com Oliveira (2007), as HQ fazem parte dos materiais pedagógicos utilizados nas escolas e objetivam despertar a criatividade, provocar a sensibilidade, a sociabilidade, o senso crítico e a imaginação criadora, pois possuem linguagem simples, curta e é apresentada em quadros coloridos. Então, porque não as utilizar também no ensino superior, em um curso de licenciatura em que os alunos estão sendo preparados para atuar como professores na educação básica?

Cunha e colaboradores (2014) destacam que, utilizar as HQ como recurso didático é uma excelente maneira de trabalhar conteúdos de diversas disciplinas, como a Biologia, pois além de criarem oportunidades para uma aprendizagem lúdica, criativa e interativa, também aumentam as possibilidades de realização de atividades nas aulas, tais como a leitura e a interpretação dos assuntos abordados e a produção textual, incentivando criações literárias e artísticas dos alunos. Além disso, permitem a discussão e a reflexão sobre diversos assuntos, podendo estimular o debate dos conteúdos específicos e/ou temas sociais e/ou científicos.

Cruz, Mesquita e Soares (2013), afirmam que, outra característica associada à utilização de HQ como ferramenta didática, é a liberdade dada aos alunos para elaborarem suas próprias histórias utilizando sua criatividade como roteiristas e desenhistas.

A despeito dos estudos supracitados, as HQ vêm passando despercebidas quanto ao seu potencial pedagógico como recurso didático no ensino superior, logo, iniciativas descritivas sobre a elaboração e avaliação de trabalhos com as HQ, visam reduzir as lacunas que ainda existem.

4 – Procedimentos Metodológicos

Essa pesquisa, de caráter qualitativo, configura-se como um estudo de caso, que segundo Yin (2001), tem foco em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real, além da tentativa de responder a questionamentos do tipo "como" e "por que".

A construção das HQ foi proposta a 90 alunos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas a distância - UECE/UAB, como parte das atividades a distância da disciplina de Ecologia ofertada nos polos de Aracoiaba, Beberibe e Maranguape. Foi solicitado aos alunos que eles se dividissem em equipes de até quatro integrantes e elaborassem uma história em quadrinhos, contendo de 3 a 6 páginas, e com no mínimo 12 quadros, acerca do assunto "Interações Ecológicas". As HQ criadas deveriam ser também postadas nos *blogs* educativos de cada aluno, de forma que pudessem ser visualizadas pelos colegas.

Visando avaliá-las adequadamente, a equipe multidisciplinar do Curso (professores, tutores e coordenação) elaborou diretrizes de avaliação, cujos critérios adotados foram baseados em sua estrutura (aspectos gráficos) e na forma como os conteúdos (aspectos ideológicos) eram abordados (SILVA, 2011).

Para elaboração das HQ foram sugeridos alguns aplicativos gratuitos como Hagáqué®, Pixton®, Gimp®, Inkscape®, Make Beliefs Comix® e Toondoo®.

Para avaliação dos aspectos gráficos/estrutura das HQ, foram considerados a presença dos elementos básicos constituintes, a inserção de elementos gráficos variados (imagens de fundo, cenários, personagens), a qualidade das imagens e a fonte adequada para leitura (tipo, tamanho). Já para a avaliação dos aspectos ideológicos (conteúdos), destaca-se a originalidade, criatividade na elaboração, qualidade pedagógica, a abordagem didática e a narrativa do texto.

5 – Apresentação e Discussão dos Resultados

25 HQ foram criadas por meio dos *softwares* gratuitos, sendo 14 no Hagaquê®, 9 no Pixton®, 1 no Toondoo® e 1 no Make Beliefs Comix®. Assim, constata-se que 56% das HQ utilizaram o *software* Hagaquê®, possivelmente por este apresentar uma interface adaptada às limitações e necessidades do usuário (podendo até ser usado por crianças em processo de alfabetização) e com recursos facilitadores para que o aluno tenha liberdade de expressão, oferecendo a possibilidade de compor os Fmais diferentes personagens como em uma HQ regular, fatos corroborados por Bin (2001).

No tocante aos aspectos gráficos (estrutura) das HQ, constatou-se que a maioria das equipes utilizou os elementos básicos constituintes, entretanto algumas histórias estavam sem balões e com o texto solto, outras sem requadro, algumas com grande quantidade de texto nos balões, o que deixa a leitura cansativa e monótona e, poucos utilizaram onomatopeias, um dos elementos mais característicos de uma HQ.

Foi observado também que algumas equipes optaram por inserir poucos elementos gráficos, permanecendo com o mesmo cenário e os mesmos personagens e repetindo a mesma imagem do início ao fim, modificando apenas as falas dos balões.

Observarmos ainda a fonte utilizada em algumas HQ e percebemos que alguns balões estavam com letras em tamanho diferentes, na mesma história, evidenciando ainda pouco cuidado dos alunos na apresentação do *layout* de seus quadrinhos.

Luyten (2011-b, p. 25) destaca que, entre os problemas apresentados pelas HQ estão “as imagens muito chamativas, distraindo o aluno e quadrinhos com excesso de texto nos balões dificultando a leitura e, conseqüentemente, a assimilação do conteúdo”.

No tocante ao conteúdo, destacamos a originalidade dos conceitos que foram escolhidos e abordados pelos alunos, tendo em vista o tema ser o mesmo para todos, demonstrando que eles exerceram bem sua criatividade e expressão crítica na elaboração das HQ, pois trabalharam os conceitos relacionados às interações ecológicas de maneira correta, contextualizada e autônoma, evidenciando que se apropriaram dos conteúdos estudados.

Banti (2012) discute o uso de HQ diretamente relacionado ao ensino de Ciências e Biologia, explicando que a utilização de HQ melhora a compreensão de termos e conceitos em razão de abordarem conteúdos formais de ensino facilitando a introdução de um tema pelo professor.

Santos e Pereira (2007) destacam ainda que é importante que se proporcionem momentos como este, em que os estudantes sejam vistos como o centro da produção do conhecimento e que eles devem ser incentivados a ir além da simples memorização de conceitos, adquirindo o espírito de pesquisa e desenvolvendo a capacidade de raciocínio e autonomia.

A análise das HQ revelou ainda que os alunos compreenderam a proposta conseguindo focar o enredo de suas histórias dentro do tema sugerido, pois, na elaboração das HQ, foram utilizados diversos subtemas, como a polinização e sua importância ecológica e econômica, as relações ecológicas harmônicas e desarmônicas, as relações associadas ao processo de decomposição, dentre outros.

Nesse aspecto, as HQ apresentaram qualidade pedagógica, com textos corretos, escritos de forma a apresentar ideias coesas e coerentes em uma sequência lógica, e com rico vocabulário, apresentando a inserção de termos científicos específicos à temática trabalhada, além de um aprofundamento do tema sugerido ao explorarem variados assuntos correlacionados.

Com relação à abordagem dos conteúdos, podemos observar que as questões levantadas nas histórias elaboradas durante a atividade foram apresentadas de forma didática, demonstrando o entendimento dos conteúdos de Ecologia por parte do aluno. A maior parte dos textos dos balões foi apresentada com narrativa envolvente, às vezes engraçada, prendendo a atenção do leitor e mostrando-se adequada para trabalhar conceitos ecológicos.

6 – Conclusões e Recomendações

Com base no que foi observado com a utilização das HQ nas atividades a distância da disciplina de Ecologia do Curso de Ciências Biológicas EaD UECE/UAB, pode-se afirmar que as mesmas desempenham papel importante no processo educativo, inclusive no ensino a distância, mas é imprescindível

que professores e alunos saibam como utilizá-las e que a disponibilidade de *softwares* educativos torna o processo mais proveitoso. Dessa forma, trabalhar com HQ no ensino requer planejamento, fundamentação teórica e o conhecimento da sua importância, de seus limites e de suas possibilidades de uso.

A utilização das HQ pode contribuir para tornar o processo de avaliação dos conteúdos de Biologia, muito mais interessante. Trata-se de uma atividade que proporciona ao aluno percepção maior dos assuntos abordados, uma experiência produtiva e dinâmica que permite a integração e contextualização de conceitos, de forma crítica e criativa, despontando como um recurso didático que deve ser melhor explorado no ensino superior.

Referências Bibliográficas

BANTI, R. S. **A utilização das histórias em quadrinhos no ensino de Ciências e Biologia**. Monografia (Licenciatura em Ciências Biológicas) - Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2012.

BIN, S. A. **HagaQue**: editor de história em quadrinhos. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação), Programa de Pós-Graduação em Computação, Universidade Estadual de Campinas, SP, 2001.

CRUZ, T. M. G. dos S.; MESQUITA, N. A. da S.; SOARES, M. H. F.B. H'Química – O uso dos quadrinhos para o Ensino de Radioatividade. **Atas... IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências –IX ENPEC**. Águas de Lindóia, SP –10 a 14 de Novembro de 2013.

CUNHA, A. L. R. dos S.; ALVES, J. M.; ALMEIDA, A. C. P. C. de. A motivação discente em aulas de biologia com quadrinhos. **Revista da SBEnBio**, n. 7, out 2014.

DEFFUNE, G. Relato de uma experiência de história em quadrinhos no ensino da geografia. **Bol. geogr.**, Maringá, v. 28, n. 1, p. 157-169, 2010.

GOMES, A. dos S. **História em quadrinhos**: a sua utilização como instrumento pedagógico. Monografia (Pós-Graduação-Curso Mídias Integradas na Educação), Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância, Universidade Federal do Paraná, SC, 2011.

LUYTEN, S. M. M. Introdução. **Salto para o futuro - História em quadrinhos**: um recurso de aprendizagem, boletim 1, ano XXI, p. 5-9, 2011.

MARINO, D. dos S. D. As aplicações das histórias em quadrinhos em atividades do ensino superior a distância. **Revista Científica de Educação a distância** (PAIDEIA), v.6, n. 10. 2014.

OLIVEIRA, R. C.. **O papel do gibi no processo de aprendizagem, na afetividade e nas emoções**. 2007. Disponível em: <http://www.ucdb.br/gibiteca/experiencia.php>> Acesso em: 18 mar. 2015.

SANTOS, T. C. dos; E. G. C. PEREIRA. **Oficinas de histórias em quadrinhos como instrumento de avaliação no ensino de Ciências**. 2007. Disponível em: <http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/viiienpec/resumos/R1159-3.pdf>> Acesso em: 12 abr. 2015.

SENAC. **Histórias em quadrinhos facilitam aprendizagem**. Universo EAD. Senac, São Paulo, maio de 2008. Disponível em: <http://www.ead.sp.senac.br/newsletter/junho07/ead.asp?nome=mercado>> Acesso em: 19 mar.2015.

SILVA, A. E. V. N. **Um estudo sociolinguístico das Histórias em Quadrinhos na Educação a Distância**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2011.

UCHÔA, A. M.; JUNIOR, W. E. F.; FRANCISCO, W. **Produção e avaliação de uma história em quadrinhos no ensino de Química.** In: Anais do XVI Encontro Nacional de Ensino de Química/X Encontro de Educação Química da Bahia. Salvador, Julho de 2012. Disponível em: <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/anaiseneq2012/article/viewFile/7825/55> 50. Acesso em: 15 mar. 2015.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.