

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO MATERIAL LÚDICO NAS AULAS DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA

**João P. M. RABELO¹; Dara M. O. PEREIRA²; Duillio A. CAIXETA³; Jéssica A. PEREIRA⁴;
Fernanda M. T. SILVA⁵; Rayanne M. A. MATOS⁶; Jane SOARES⁷**

RESUMO

As histórias em quadrinhos são sistemas narrativos compostos de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto, que contribuem para despertar o interesse pela leitura e pela escrita nas crianças e para sistematizar a alfabetização. Sendo assim, o objetivo foi elaborar histórias em quadrinhos como material lúdico nas aulas de Ciências e Biologia. O trabalho foi desenvolvido em duas etapas, na primeira consistiu na montagem das histórias em quadrinhos pelos discentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Machado participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Já a segunda etapa foi a análise das histórias pelos alunos do terceiro ano do Ensino Médio de uma escola da Rede Pública de ensino de Machado (MG). Os resultados obtidos demonstram que as HQs desenvolvem a criatividade dos alunos, pois esses materiais lúdicos promovem as diversas habilidades e competências.

Palavras-chave: Leitura; Escrita; Alfabetização; PIBID; HQs.

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são recursos importantes que contribuem para despertar o interesse pela leitura e pela escrita, além de incentivar a curiosidade em saber o que está

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: jpmrabelo16@gmail.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: darapereira2@gmail.com

³ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: duilliocaixeta@gmail.com

⁴ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: jessica_per1995@hotmail.com

⁵ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: fermaria.silva63@gmail.com

⁶ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: rayanne.andradebio@gmail.com

⁷ Escola Estadual Gabriel Odorico. Machado/ MG - E-mail: biologiajane@gmail.com

escrito dentro dos balões cria o gosto pela leitura e, assim, os gibis podem ter grande eficácia nas aulas de alfabetização (CORSINI, 2014).

Histórias em quadrinhos são sistemas narrativos que compreendem dois tipos de expressões distintas: o desenho e o texto. Em sua estrutura habitual, as HQs usam linguagem não verbal, promovendo a transmissão da mensagem, possuindo elementos específicos como:

o enquadramento, a paginação ou diagramação, os personagens, o balão, as legendas que auxiliam os recursos linguísticos (discurso direto, onomatopéia, expressões populares), a imagem (gestos e expressões faciais) e dos elementos paralinguísticos (prolongamento e intensificação de sons), que auxiliam na compreensão da narrativa (IANNONE e IANNONE, 1994, p. 21).

Nesse sentido, as HQs promovem articulação da cultura, educação, ciência e tecnologia, buscando romper com os obstáculos epistemológicos produzidos ao longo da história da vida de cada aluno, sejam eles no âmbito escolar, sejam no âmbito da vida pessoal (BACHELARD, 2010).

Segundo Falkembach (2006), os jogos, sendo uma atividade lúdica, agradam e entretém os alunos, assim, pode ser aplicadas cargas informativas maiores, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem, promovendo a alfabetização científica. Nesse sentido, Chassot et al. (2010, p.55), afirma que “um indivíduo alfabetizado cientificamente possui um conjunto de conhecimentos que facilitam aos homens e mulheres fazer uma leitura do mundo onde vivem”.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho foi desenvolvido em duas etapas: a primeira consistiu na criação das histórias em quadrinhos pelos discentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas – Campus Machado e bolsistas do PIBID; a segunda etapa foi a análise das histórias pelos alunos do terceiro ano do Ensino Médio de uma escola estadual da rede pública de ensino de Machado (MG). Foram criadas seis histórias, buscando sempre a utilização da terminologia científica. Os temas abordados foram: Zika Vírus; Método Científico e Senso Comum; Origem da Vida; Abiogêneses versus Biogêneses; e Teoria Celular. As histórias elaboradas foram apresentadas aos alunos para identificação e análise dos termos científicos. Na conclusão do trabalho foi confeccionada uma revista denominada “Vida em HQ”.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A utilização de recursos didáticos diferenciados, visando à alfabetização científica dos alunos é importante para a aceitação do novo, e mesmo para a recursividade de algum conteúdo já ministrado. Segundo Caruso (2002) e Luyten (2011) as histórias em quadrinhos, no ensino de Ciência e Biologia melhoram a compreensão de diversos termos e conceitos com essa temática, pois além do diálogo existem termos científicos que serão apreendidos.

Na apresentação das HQs os pibidianos interpretaram os personagens afim de se tornarem mais lúdicas e interativas. Após a apresentação, os discentes precisavam encontrar os termos científicos de cada uma, com a finalidade de avaliação de quais termos eram considerados científicos e se todos eram conhecidos, já que essa atividade foi trabalhada como recursividade como exemplo a Figura 1.

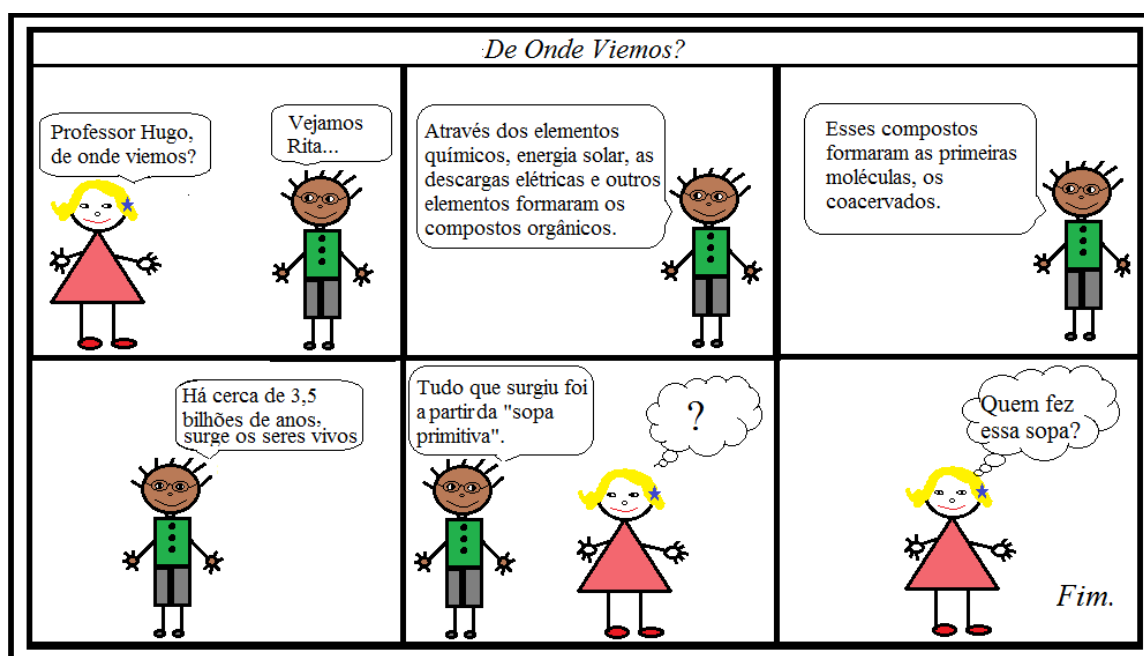


Figura 1: História em quadrinhos sobre a origem da vida.

Nesse contexto, as HQs desenvolvem a criatividade dos alunos, pois esses materiais lúdicos promovem às diversas habilidades e competências. Confirmando isso, Caruso (2002) afirma que, quando as HQs abordam o dia a dia contextualizam o ensino, trazendo-o para a realidade da turma.

4. CONCLUSÕES

O trabalho realizado foi de grande relevância, pois os alunos apreenderam de forma lúdica através das histórias em quadrinhos a terminologia científica. A didática utilizada chamou a atenção por ser em forma de desenhos, falas diretas e com humor.

Dessa forma o método de trabalho pode ser aplicado com diferentes temáticas, visto que, consegue a participação e a integração dos alunos, e ao mesmo tempo transmite conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a CAPES e ao PIBID pelo financiamento do projeto.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, G. **A Epistemologia**. Edições 70. 2010. 224p.

CARUSO, F; CARVALHO de, M; SILVEIRA, M. C. Uma proposta de ensino e divulgação de ciências através dos quadrinhos. **Ciência & Sociedade**, Rio de Janeiro, n.8, 2002.

CHASSOT, A. **Alfabetização Científica: questões e desafios para a educação**. 5 ed. Editora Unijui. 2010.

CORSINI, R. Gibis na alfabetização. **Revista Educação**, 2014 Disponível em: <<http://revistaeducacao.com.br/textos/205/gibis-na-alfabetizacao-311386-1.asp>> Acesso em: 18 mai 2016.

FALKEMBACH, G. A. M. O Lúdico e os Jogos Educacionais. **Mídia na Educação**. 2006. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf> Acesso em: 15 jun 2016.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

LUYTEN, S. M. B. História em Quadrinhos. Um recurso de aprendizagem. Introdução. In: **História em Quadrinhos: um recurso de aprendizagem**. MELLO de SOUZA, M. C. (Org.). Brasília: MEC, 2011.