



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS I - CAMPINA GRANDE

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA**

VILALBA ANDRÉA VIEIRA DE LUCENA

**UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO NAS AULAS DE
MATEMÁTICA**

PRODUTO EDUCACIONAL

CAMPINA GRANDE-PB

2022

VILALBA ANDRÉA VIEIRA DE LUCENA

UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO NAS AULAS DE MATEMÁTICA

Produto Educacional, cumprindo exigência do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática, da Universidade Estadual da Paraíba,

área de concentração: Educação Matemática, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Lúcio Barboza

CAMPINA GRANDE-PB

2022

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L935u Lucena, Vilalba Andréa Vieira de.
Utilização de histórias em quadrinho nas aulas de matemática [manuscrito] / Vilalba Andréa Vieira de Lucena. - 2022.
16 p. : il. colorido.

Digitado.
Dissertação (Mestrado em Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências e Tecnologia, 2022.
"Orientação : Prof. Dr. Pedro Lucio Barboza, Departamento de Matemática - CCT."
1. Aprendizagem da Matemática . 2. Ensino de matemática . 3. História em quadrinhos. I. Título

21. ed. CDD 510

SÚMARIO

1	INTRODUÇÃO.....	3
2	A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA.....	5
3	SUGESTÕES DE APLICATIVOS EDUCACIONAIS PARA CONSTRUÇÃO DE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	6
4	PROPOSTA METODOLÓGICA PARA TRABALHAR O CONTEÚDO RAZÃO E PROPORÇÃO.....	9
5	AVALIAÇÃO.....	14
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	15
7	REFERÊNCIAS.....	16

1 INTRODUÇÃO

Bastante apreciada pelo público jovem, com linguagem descontraída e enredos divertidos, as Histórias em Quadrinhos é uma das artes mais apreciadas do mundo. O gênero, tem como principal característica, uma narrativa através de desenhos e textos em sequência, normalmente na horizontal.

As HQs possuem enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho. No geral, apresentam linguagem verbal e não-verbal. Para compor toda dinamicidade do gênero, os artistas se apropriam de vários recursos gráficos para enriquecer e levar o leitor para vivenciar a história narrada.

Segundo Vergueiro (2004), desde o surgimento da espécie humana, a escrita e os desenhos destacam-se como elo de comunicação entre os seres, seja por meio de um recado desenhado nas paredes das cavernas, nas quais viviam os seres primitivos, seja pelo desenho de uma experiência daquelas pessoas em seu cotidiano.

Considerando que as situações de comunicação no dia a dia envolvem escrita e diferentes recursos gráficos, as HQs representam diretamente forte importância na comunicação visual, desenvolvimento e interação entre os seres humanos.

[...] as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente [...]: a imagem gráfica. O homem primitivo [...] transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos da comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida [...] O advento do alfabeto fonético fez com que a imagem passasse a ter menor importância como elo de comunicação entre os homens [...] (VERGUEIRO, 2004, p. 8 e 9)

Baseando-se nessa perspectiva, este estudo motivou-se a reconhecer a importância das Histórias em Quadrinhos (HQ) para a formação do leitor no Ensino Básico. Sendo o principal objetivo, desta análise, colaborar através da pesquisa e análise documental, para estudos futuros dos profissionais da educação, despertando o interesse e inclusão das HQs para a formação de leitores e também para que educadores possam utilizar-se desse gênero, como recurso alternativo na aprendizagem.

A utilização desse recurso no ensino possibilita que os alunos tenham mais uma alternativa de leitura, possibilitando um melhor desempenho no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Barbosa (2004, p. 21), “há várias décadas, as histórias em quadrinhos

fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. [...] As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico”.

Já para Barbosa (2004, p. 22), “Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para agir”.

Apesar de muitos benefícios, para adotar as Histórias em Quadrinhos em seu planejamento, o professor deverá estabelecer uma estratégia mais didática para uma determinada faixa etária, tema e conteúdo trabalhado.

Os momentos de reflexão dentro da sala de aula, proporcionados pelo professor, visam, portanto, enriquecer o processo de ensino e aprendizagem e a formação de sujeitos críticos. “Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura – a ideia preconcebida de que as histórias em quadrinhos colaboravam para afastar as crianças e jovens da leitura de outros materiais foi refutada por diversos estudos científicos. [...] Os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros”. (BARBOSA, 2004, p. 23). Portanto, os quadrinhos corroboram para o incentivo da leitura dos nossos alunos.

2 A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

A sociedade passa constantemente por várias mudanças e as escolas se transformaram, acompanhando toda evolução. Embora não seja com a rapidez de muitas transformações sociais e tecnológicas, as novidades culturais vão afetando o ambiente escolar e conquistando alunos e professores. Portanto, é possível afirmar que a contribuição das histórias em quadrinhos desperta o aluno à leitura, valorizando a capacidade intelectual, imaginária e criativa do aluno. Segundo Fogaça (2003), a ação narrativa dos quadrinhos empolga muito e satisfaz as crianças, por trabalhar com o lúdico, diferente do que acontece nas leituras obrigatórias. Além disso, nelas normalmente os textos não são extensos, o que facilita a compreensão.

Já para Canclini (2000, p. 03), as histórias em quadrinhos não auxiliam apenas os alunos que já tendem a gostar de ler, mas motivam aqueles que são relutantes ao aprendizado e à leitura, pois estes sentem que ler é divertido e bom. Estudos apontam que histórias em quadrinhos tornam o ensino mais prazeroso, pois, motivam os estudantes a se interessarem mais pelos conteúdos escolares tendo em vista que, estimulam a curiosidade e incitam o senso crítico considerando a relação existente entre texto e imagem ampliando assim a possibilidade de entendimento além de contribuir para a formação de hábitos de leitura e enriquecimento do vocabulário, dentre outras, por seu caráter dinâmico e animado. Segundo Mendonça (2007, p.207):

Reconhecer e utilizar histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica parece ser fundamental, numa época em que a imagem e a palavra, cada vez mais, as associam para a produção de sentido nos diversos contextos comunicativos.

Trata-se assim, de um gênero muito rico e de fácil acesso, pois circula em diferentes veículos, com linguagem visual, recursos atrativos, figuras cinéticas, metáforas visuais, utiliza linguagem verbal, balão de fala, legendas e onomatopeias que, evidentemente, além de transmitirem uma mensagem provocam, no aluno, o prazer pela leitura, ao mesmo tempo em que possibilita criatividade e o poder de síntese, possibilitando-o apresentar releitura, uma visão contestadora e crítica dos fatos abordados.

3 SUGESTÕES DE APLICATIVOS EDUCACIONAIS PARA CONSTRUÇÃO DE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

a. PIXTON

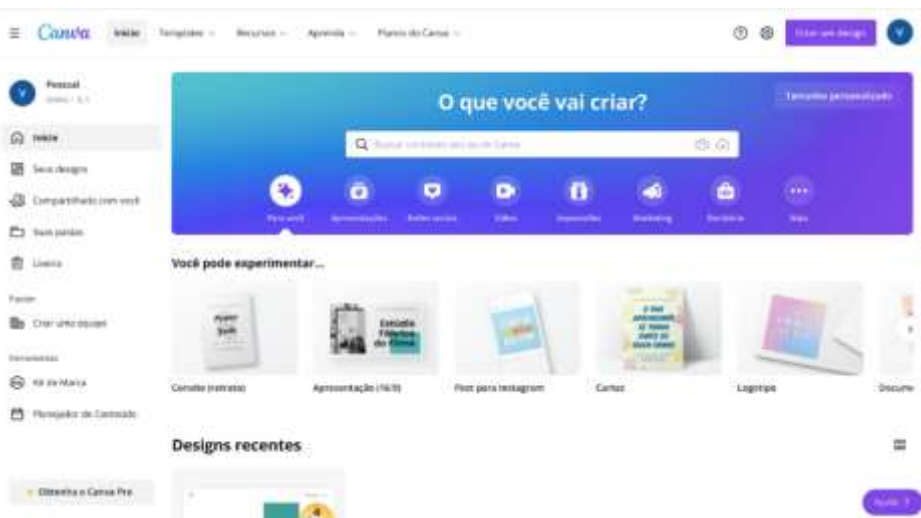
O **Pixton** é uma ferramenta online que permite a criação de histórias em quadrinhos. Possui uma grande variedade de cenários, objetos e personagens. Para acessar ao site, clique no link: <https://www.pixton.com/>, é necessário fazer o cadastro para ter acesso as ferramentas de criação.



Fonte: <https://www.pixton.com/>

b. CANVA

O Canva é uma ferramenta online que permite criar design incríveis sendo um ótimo recurso para a construção de histórias em quadrinhos. Disponível no link: <https://www.canva.com/>.



Fonte: <https://www.canva.com/>

c. STORYBOARD THAT

O Storyboard that é uma plataforma de criação fácil que permite criar visuais para ensinar, aprender e se comunicar. Disponível no link:

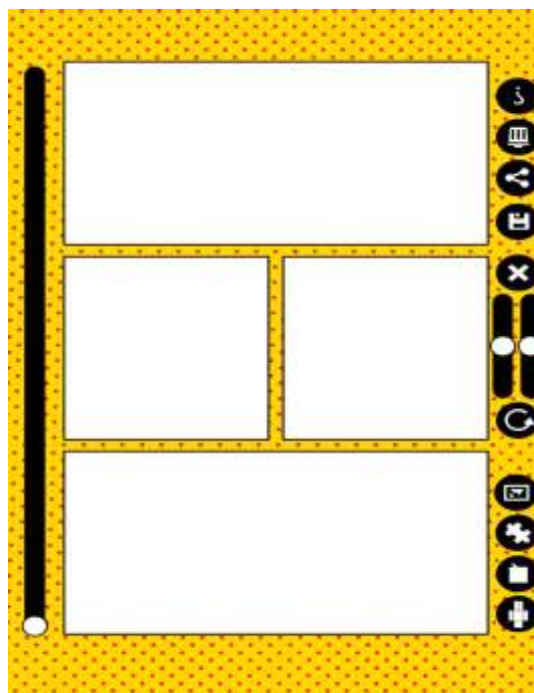
<https://www.storyboardthat.com/pt>.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>.

d. CRIADOR DA PÁGINA COMIC

Aplicativo de simples manuseio disponível apenas para dispositivos móveis (smartphone, tablets, iPad) nas versões para ANDROID e IOS.



Fonte: disponíveis na Play Store/Apple Store

e. MEU GIBI

O aplicativo Meu Gibi é uma ferramenta para montar seu gibi on-line com personagens, quadrinhos, cartoon e HQ. Pode acessar pelo link: <https://meugibi.com/index.php>.



Fonte: <https://meugibi.com/index.php>.

f. STRIPCREATOR

O STRIP CREATOR oferece uma maneira simples e divertida de criar uma história em quadrinhos agradável e expressiva. Disponível no link: <http://www.stripcreator.com/>.



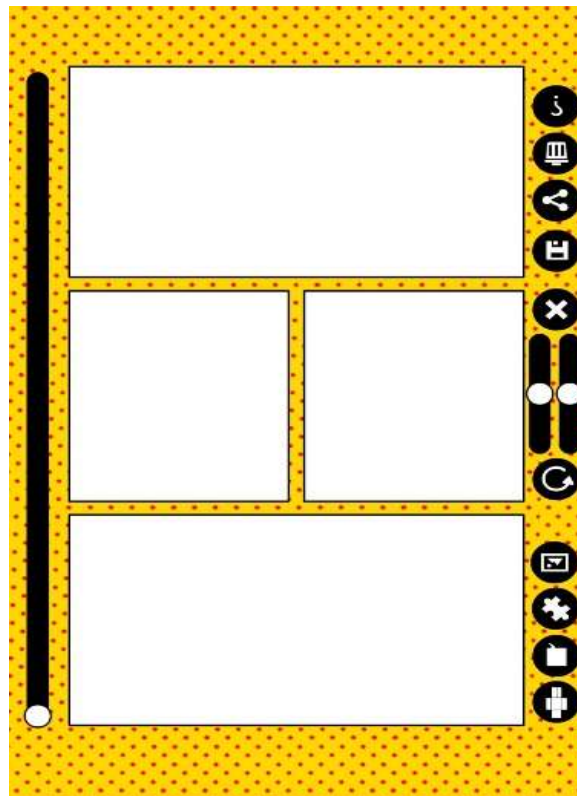
Fonte: <http://www.stripcreator.com/>.

4 PROPOSTA METODOLÓGICA PARA TRABALHAR O CONTEÚDO RAZÃO E PROPORÇÃO

Apresentamos a seguir uma proposta metodológica utilizando como recurso o aplicativo “Criador de página COMIC”, disponível para plataformas para ANDROID E IOS.

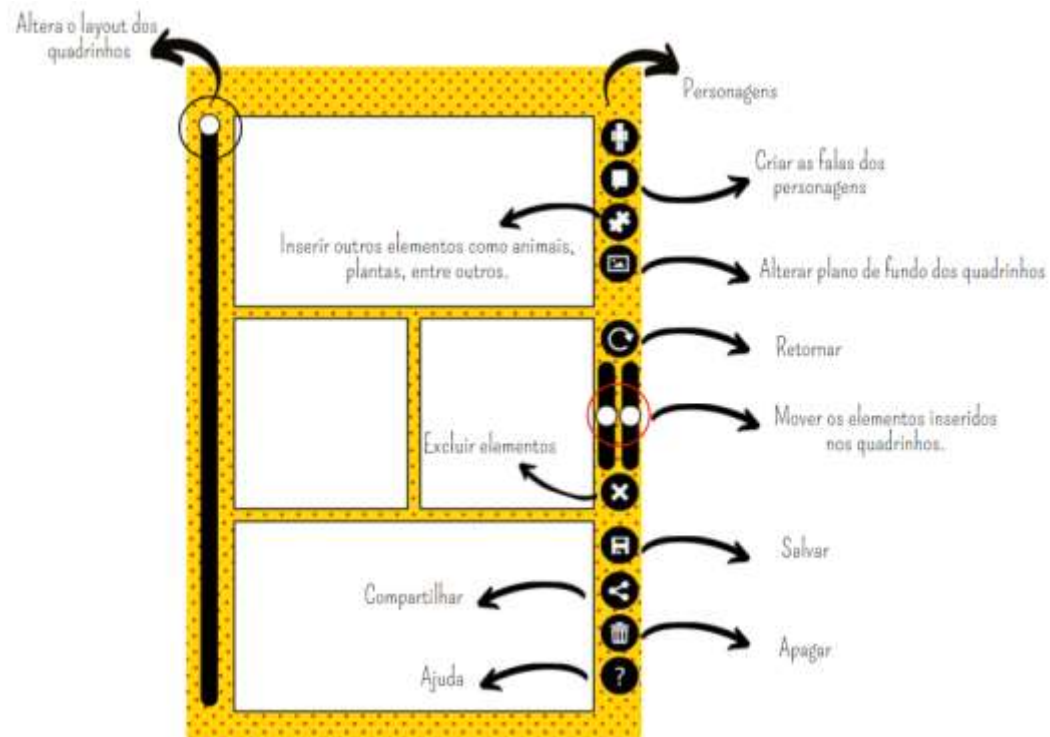
O primeiro passo é o download do aplicativo no dispositivo móvel, através nas lojas oficiais de aplicativos: Google Play e App Store.

Concluído o download e abrir o aplicativo será apresentado a tela inicial.



Fonte: disponíveis na Play Store/Apple Store

Ao observar a tela inicial do aplicativo podemos encontrar todas as suas funcionalidades.



Fonte: disponíveis na Play Store/Apple Store

Ao escolhermos este aplicativo para o desenvolvimento da Sequência Didática, elencamos pontos que o diferenciam dos demais:

- Disponibilidade nas diferentes plataformas digitais;
- Fácil compreensão e manuseio;
- Os personagens não estão estáticos, podendo dessa maneira, articular diferentes movimentos da cabeça, tronco e membros, criando assim, sequências interessantes de diálogos e interações.

a. Sequência Didática utilizando o aplicativo COMIC

A presente Sequência Didática está baseada em 5 aulas, com aproximadamente 50 minutos cada, onde abordaremos o conteúdo de Razão e de Proporcionalidade utilizando como recurso a história em quadrinhos digital criada pelos próprios estudantes, com orientação e supervisão do professor da turma.

Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> • Investigar o conhecimento prévio dos estudantes acerca da ideia de razão e de proporcionalidade. • Conhecer a história das HQ's; • Utilizar o aplicativo “Criador de Página COMIC” para a construção de histórias em quadrinhos; • Construir história em quadrinhos digital. 	
Recursos Utilizados	
<ul style="list-style-type: none"> • Caderno • Calculadora • Datashow • Lápis grafite 	<ul style="list-style-type: none"> • Lousa • Notebook • Smartphone • Tablet • TV Smart

1º Momento: 2 aulas (Aproximadamente 100 minutos)

Nesse primeiro momento, iniciamos investigando o conhecimento prévio dos estudantes sobre o conteúdo de Razão e Proporção. Para iniciar o desenvolvimento da aula, converse com os estudantes sobre em quais situações do cotidiano podemos perceber a razão e proporção, podendo questioná-los sobre o que entendem por: grandezas, razão e proporcionalidade. Após essa conversa inicial, apresente aos estudantes o conceito de razão e de proporção seguidos por exemplos.

Em seguida, sugerimos a apresentação dos seguintes problemas para a resolução dos estudantes:

1 – Um grupo de ciclista saiu de Campina Grande em direção a praia de Jacumã, a distância é de aproximadamente 145 km, percorridos em um tempo de 10h.

- a) Qual a velocidade média dos ciclistas, considerando que mantiveram a mesma velocidade durante todo o trajeto?
- b) Percorrendo mais 100 km para um novo destino, mantendo a mesma velocidade, quanto tempo levará para chegar ao novo destino?

2 – Um caminhão saiu do depósito carregado de mercadoria viaja a uma velocidade média de 60 km/h, gastou 8h para chegar ao seu destino final. Quantos quilômetros foram percorridos entre o depósito e o destino final?

3 – Em uma turma de 1º ano, a razão entre mulheres e homens é de 2/5. Sabendo que temos 12 mulheres, qual o total de estudantes da turma?

4 – A densidade demográfica é uma aplicação do conteúdo de razão. Para calcular, efetuamos a divisão entre a quantidade de habitantes de determinada cidade e a medida de sua área, em quilômetros quadrados. Pesquise na internet, atenção para as fontes de pesquisa!

- Escolha uma cidade do estado da Paraíba;
- Qual a população da cidade?
- Qual a área da cidade, em quilômetros quadrados?
- Qual a densidade demográfica dessa cidade?

2º Momento: 1 aula (Aproximadamente 50 minutos)

Nessa terceira aula será apresentado a proposta de construção de Histórias em quadrinhos através de aplicativos disponíveis para Android e IOS. Primeiramente será investigado sobre o que os estudantes sabem sobre a História em Quadrinhos, com as possíveis perguntas:

- Vocês sabem que inventou as Histórias em Quadrinhos?
- Como surgiu aqui no Brasil?

Esse é um momento para os estudantes expressarem seu conhecimento acerca da temática abordada, por isso incentive a participação e a prática da escuta ativa. Após, essa breve discussão sugerimos a apresentação de um dos vídeos:

- **Quem Inventou A História Em Quadrinho (Hq)?** (Canal: Como surgiu?)

Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=r0Hkp32PdmE>. Acesso em: 16/12/2021.

- **A História segundo os quadrinhos** (Canal: Nerdologia)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0MQSu-1vqI8>. Acesso em: 16/12/2021.

- **A História das HQs no Brasil** (Canal: Recanto do colecionador)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cuvMtkr76VA>. Acesso em: 16/12/2021.

Após a exibição do vídeo, apresente o aplicativo já mencionado anteriormente, exibindo as funções e como manusear o aplicativo. Caso tenha disponível acesso a internet, proponha realizar o download do aplicativo para iniciar a utilização de forma livre com o objetivo dos estudantes familiarizarem com a interface do aplicativo.

3º Momento: 2 aulas (Aproximadamente 100 minutos)

Nesse último momento da Sequência Didática será proposto aos estudantes a construção de Histórias em Quadrinhos com auxílio do aplicativo apresentado na aula anterior.

Inicialmente, organize os estudantes em duplas ou trios, certifique – se de que pelo menos um dos integrantes esteja com o aplicativo instalado no dispositivo móvel (smartphone, tablet ou outro dispositivo).

Orientações para os grupos:

- A História em Quadrinhos segue um roteiro, por isso é importante a construção de um esboço inicial;
- A História construída pelo grupo deve estar relacionada com o conteúdo matemática abordado anteriormente: Razão e Proporção;
- Atenção na construção dos diálogos e problemas matemáticos;
- Solucionar os problemas criados, com intuito de ajustar possíveis dificuldades na resolução.

O processo de construção é desafiador para todos, incluindo os estudantes, por isso é essencial que o professor atue como orientador, mediador do processo de criação, colaborando para o desenvolvimento e finalização da proposta inicialmente apresentada.

Após a conclusão do processo de criação, é indicado que os grupos apresentem suas construções aos demais colegas da turma, como forma de fomentar e apreciar o produto do pensamento criativo: desde da construção do esboço inicial, da estrutura, dos primeiros diálogos até a finalização da ideia e do objetivo proposto.

Compreendemos que todo o planejamento é flexível, por isso todas as atividades e planos dessa sequência didática pode sofrer alterações, visto que, é imprescindível que o professor atente para as especificidades da sua turma e o conhecimento do conteúdo apresentado. No entanto, devemos considerar os objetivos iniciais propostos, para que está sequências de atividades contribua na possibilidade de aprendizagem dos estudantes.

5 AVALIAÇÃO

A avaliação será de forma contínua, o professor deverá observar todo o desenvolvimento, participação e engajamento do estudante nas atividades propostas. Considerando também as anotações, registros, realizadas pelos estudantes para a construção e consolidação da proposta apresentada.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cada nova pesquisa, confirma-se que a leitura é um recurso essencial para o desenvolvimento do aluno. Porém, para que a prática pedagógica seja metodologicamente significativa, é imprescindível o uso dos mais variados gêneros, principalmente porque a modernidade exige e continua a impor diversas modificações na vida dos indivíduos.

Considerando as constantes transformações da sociedade e as características dos textos que circulam por todos os espaços atualmente, percebemos que as HQs passaram a fazer parte do cotidiano da sociedade e se apresentam como um excelente recurso pedagógico para a formação de indivíduos letrados, críticos e preparados para enfrentarem as situações do dia a dia. Nesse sentido, a escola não pode se eximir desse importante papel. Segundo Mendonça (2007) “Reconhecer e utilizar histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica parece ser fundamental, numa época em que a imagem e a palavra, cada vez mais se associam”

Dessa maneira, as HQs podem contribuir sobremaneira haja vista que, são de fácil acesso, uma vez que estão presentes em livros, jornais, revistas, dentre outros, e proporciona um ensino significativo, produtivo e relevante para a construção do conhecimento no dia a dia dos alunos. Consideravelmente, atraentes, as HQs conquistam leitores que poderão ingressar em outros gêneros também, assim, formam-se leitores permanentes e incentiva-se o hábito da leitura, um hábito saudável e necessário. Logo, conclui-se que, se trabalhada em sala de aula, o gênero contribui para a formação inicial do leitor, por serem visualmente atrativos e por terem histórias simples e que provocam a curiosidade e a imaginação do aluno.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto.

DIONÍSIO, A. P.; A. R. Machado e BEZERRA, M. A. **Gêneros textuais & ensino**. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucena, 20 7.

FOGAÇA, A. G. (2003) **A contribuição das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores Competentes**. Disponível em: http://www.revista.acbsc.org.br/index.php/racb/article/viewFile/765/pdf_36>. Acesso em: 16 dez de 2021.

MENDONÇA, M. R.S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In:

VERGUEIRO, W. **Uso das HQ no ensino** In: _____(Org), **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.