

Elaboração e Análise de uma História em Quadrinhos Interativa no Ensino de Química: uma Proposta Lúdica

Victor Gabriel Preto de Araújo Tereza (IC)

Alessandra dos Santos Silva (IC)

Thiago Cardoso de Deus (PQ)

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Ensino de Química. Jogo Pedagógico.

Introdução

Jogos pedagógicos no ensino de química podem contribuir para a discussão conceitual e avaliação diagnóstica (DEUS, 2019). Essas funções educativas se complementam aos aspectos lúdicos dos jogos, como a imersão causada por esse tipo de atividade, a interação social, a diversão, a livre escolha, a evasão do cotidiano, as regras e o caráter não sério do jogo (SOARES, 2013). Aspectos que permite ao aluno se entregar voluntariamente a uma atividade lúdica, discutir livremente com o colega e com o professor os conceitos presentes na aventura, permitindo um melhor diagnóstico do que está assimilado e acomodado na estrutura cognitiva do aluno (PIAGET 1952). Uma história em quadrinho nada mais é do que uma narrativa utilizando a combinação de textos e imagens dispostas em quadros sequenciais, Na História em Quadrinhos Interativa o aluno pode ajudar o personagem, escolhendo caminhos, ações ou mesmo lembrando termos que podem ser usados pelo personagem.

Metodologia

Em termos da utilização de jogos no ensino de química, este projeto buscou elaborar uma história em quadrinhos interativa e estabelecer uma análise qualitativa do processo de construção da história dentro do referencial teórico piagetiano. Na HQ intitulada “Entropia das Tribos”, a história se passa em um período pós-guerra e acompanha parte da trajetória de Tomy, o líder de uma tribo de sobreviventes.

Resultados e Discussão

A construção da história em quadrinhos envolveu processos cognitivos de assimilação, acomodação e equilíbrio. Ao formular uma história em quadrinhos, foi utilizada uma bagagem de conhecimento prévio para elaborar uma trama coerente e atrativa para o

público-alvo. No entanto, nem todas as novas informações podem ser assimiladas facilmente, exigindo acomodação. Na história em quadrinhos, a equilíbrio ocorreu com a integração das informações novas às estruturas pré-existentes, criando uma trama envolvente e significativa. A capacidade de equilíbrio pode ser aprimorada à medida que se adquire mais experiência com a elaboração de histórias em quadrinhos, tornando-se capaz de criar enredos mais complexos e coerentes.



Figura 1. HQ Interativa “Entropia das Tribos”.

Conclusões

A elaboração de uma história em quadrinhos interativa demanda grande capacidade de criação de um roteiro envolvente, que permita a inserção de conteúdos de química e mantenha o equilíbrio com os aspectos lúdicos dos jogos pedagógicos. Além disso, requer habilidade de desenho, caso o criador da história queria utilizar essa estratégia. Apesar das dificuldades encontradas, esse recurso se mostra importante, uma vez que permite a tomada de decisões por parte dos alunos, discussão conceitual e diagnóstico por parte do professor

Referências Bibliográficas

- DEUS, T. C. Short Arg: um alternate reality game para discussão de conceitos químicos em uma perspectiva piagetiana. 2019.
- PIAJET, J. La psychologie de l'intelligence. Paris: Librairie Armand Colin. 1952. 3. ed.
- SOARES, M. H. F. B. Jogos e Atividades Lúdicas para o Ensino de Química. Goiânia: Kelps, 2013.