

Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação para produção de Histórias em Quadrinhos no contexto da formação de professores de Química.

Cyntia Daiane Borges*¹ (IC), Dayane Cristina da Costa¹ (IC), Aryane Rodrigues dos Reis¹ (IC), Nyuara Mesquita¹ (PQ), Marlon Herbert Flora Barbosa Soares¹ (PQ) cyntiadaiane@hotmail.com

¹ Universidade Federal de Goiás -Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas (LEQUAL)

Palavras-Chave: Química, TIC, História em Quadrinho.

Introdução e Metodologia

O uso de recursos lúdicos que buscam dinamizar e motivar os estudantes nas aulas de Química tem sido facilitado pela utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). A possibilidade do professor se apropriar dessas tecnologias integrando-as com ambiente de ensino-aprendizagem de química poder gerar um ensino de química mais dinâmico e mais próximo das constantes transformações vivenciadas pela sociedade e pode contribuir para minimizar a distância que separa a educação básica das ferramentas modernas de produção e difusão do conhecimento¹.

Na formação de professores de Química, torna-se necessário que a abordagem do processo ensino-aprendizagem sob o ponto de vista das TIC seja incorporado às práticas docentes. Sob este enfoque, nas disciplinas de Estágio do curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal de Goiás, o modelo da formação pela pesquisa possibilita aos licenciandos desenvolverem projetos que associem teoria e prática na construção do conhecimento pedagógico e curricular da área de Educação em Química.

Nesse contexto, propôs-se a elaboração de material didático sob a forma de histórias em quadrinhos (HQ) a partir do uso das ferramentas tecnológicas disponibilizadas pela rede mundial de computadores com o objetivo de promover tanto a discussão de conceitos químicos a partir da ludicidade que envolve o uso das HQ quanto a integração do processo formação docente ao uso das TIC.

Resultados e Discussão

A partir dessa proposta, criou-se uma HQ, cujo roteiro gira em torno de conhecimentos químicos abordando-os com uma linguagem simples e clara. A HQ trata da aventura de duas personagens "Lolita e Eugênia", duas formiguinhas operárias que com seus conhecimentos químicos obtidos das mais variadas formas, tentam encontrar um grupo desaparecido. A idéia do projeto é utilizar de situações vividas pelos personagens como meio de introduzir conceitos químicos, contextualizando na medida do possível com fatos reais encontrados na natureza como acidez do solo, reações ácido base e outros.

Para a construção dos desenhos foram utilizados três programas, um para a construção de cenários e fundos, outro para o desenho dos personagens e por fim o terceiro para a união e estruturação da H.Q. Dois destes programas estão disponíveis na rede mundial de computadores (internet), e são gratuitos, e outro é disponibilizado pela Microsoft. São eles: *HagáQuê*, que é resultado de uma proposta de dissertação de mestrado do instituto de computação da Unicamp que está sendo desenvolvido por Silvia Amelia Bim e Eduardo Hideki Tanaka, sob orientação da profa. Dra. Heloísa Vieira da Rocha (www.nied.unicamp.br/~hagaque/); *Paint*, um programa de desenhos desenvolvido pela Microsoft e encontrado em todas as versões do Windows e Toondoo, um programa gratuito encontrada na rede, cuja versão está em inglês, que foi utilizado para construção dos cenários (www.toondoo.com). O material didático produzido tem passado por avaliações dos professores formadores responsáveis pela orientação da pesquisa durante o estágio e está pronto para ser utilizado no contexto da sala de aula. Um exemplo do material elaborado pode ser visualizado na figura acima.



Conclusões

Durante a produção do material, o ponto de maior destaque relaciona-se à inserção do futuro licenciado em química no contexto do uso das TIC no desenvolvimento das atividades docentes. Além disso, percebe-se que a discussão de conceitos a partir da HQ pode despertar o interesse dos adolescentes e tornar o ambiente escolar mais lúdico sem perder o objetivo da discussão conceitual.

¹ BENITE, A. M. C. BENITE, C. R. M. O computador no ensino de química: impressões versus realidade. Em foco as escolas públicas da Baixada Fluminense. Revista Ensaio, v.10, n. 2, p. 1-20, 2008.

² SOARES, M. Jogos em Ensino de Química: teorias, métodos e aplicações. Guarapari: ExLibris, 2008.