

As Aventuras Químicas das Trigêmeas: Princípio de Arquimedes. Mangá, uma ferramenta para ensino de Química.

Lorena B. F. M. de Oliveira* (IC); Ciele R. Lins (IC); Janine dos S. F. da Silva (IC); Lilianne G. L. Marques (IC); Alfredo Arnóbio da Gama (PQ).

lorenabrigida@hotmail.com.

Palavras Chave: história em quadrinhos, ferramentas de ensino, princípio de Arquimedes

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) cativam os discentes¹ ao apresentarem os conteúdos abordados através de uma linguagem simples e artística. Por se tratar de uma atividade prazerosa, esta forma de entretenimento tem sua aplicação em sala de aula facilitada, constituindo um importante instrumento pedagógico².

Esse tipo de leitura apresenta a vantagem de despertar interesse na maioria dos jovens em idade escolar², em consequência das diversas possibilidades interativas e imaginativas, agregando elementos essenciais que podem favorecer o aluno no desenvolvimento educacional³. O uso de HQs em sala de aula é bastante difundido e sua eficácia como ferramenta de ensino amplamente divulgada.

Com base na relevância deste recurso foi elaborada uma história em quadrinhos abordando o conceito de densidade, desde o contexto histórico. O estilo mangá, gênero da literatura japonesa, surge como diferencial neste projeto, cujos personagens fixos interagem com história criando e elucidando situações diversas.

Resultados e Discussão

Os personagens principais são três amigas estudantes e uma professora de química com poderes mágicos. As alunas são incumbidas pela docente a viajar no tempo, de volta ao passado, para vivenciar a investigação de Arquimedes a cerca da coroa encomendada pelo Rei de Siracusa, Heirão, supostamente confeccionada com ouro maciço e destinada a ser ofertada aos deuses.

A história tem início com as três amigas, Ciça, Nane e Lole, às turras com a sua professora Amálgama, por causa de um trabalho sobre densidade. No meio da discussão Amálgama, joga nas garotas um pó mágico capaz de fazê-las viajar no tempo.

Na data prevista para a entrega, o ourives apresenta ao rei a mercadoria de aparente perfeição. As três amigas surgem num instante de contemplação do Rei à coroa. O monarca, embora surpreso com a visita inesperada, relata pomposo, a descrição de sua encomenda dourada. A narração é

interrompida por um questionamento pertinente realizado por uma das garotas: “Como o Rei sabe que a coroa é de ouro maciço?”. O Rei, então, recorre ao físico, matemático e inventor Arquimedes para que ele investigue se a coroa era realmente confeccionada de ouro maciço ou se estaria misturada com prata. Arquimedes conta com a ajuda das três amigas para desvendar esse mistério.

Figura 1. Exemplos de ilustrações da HQs



Conclusões

A utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula aumenta a motivação dos estudantes. A adaptação dessas ao estilo mangá e a presença de personagens fixos que guiam os acontecimentos visam aumentar a participação do alunado, aguçando a curiosidade e facilitando o entendimento dos conteúdos abordados.

Agradecimentos

MEC/SESu e CNPq.

¹ Calanzans, F. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

² Serpa, D.; Alencar, M. *Revista Nova Escola*. Ano XIII, 1998, 111, 10.

³ Rama, A.; Vergueiro, V. *Como usar histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.