



## Ludicidade e histórias em quadrinho motivando o ensino e a aprendizagem das Ciências da Natureza.

Rubmara K. Oliveira<sup>1\*</sup>(PG/FM), Beatriz E. Bizzuti<sup>2</sup>(PG), Rosebelly N. Marques<sup>1</sup>(PQ).

<sup>1</sup>Escola Superior de Agricultura "Luiz de Queiroz" (ESALQ-USP).

<sup>2</sup>Centro de Energia Nuclear na Agricultura (CENA-USP).

\*orientadora.rubmara@gmail.com

Palavras-Chave: TDIC's, Recursos Didáticos, HQ.

### Introdução

As histórias em quadrinhos (HQ's) podem ser uma ferramenta importante para o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma abordagem cativante e envolvente para os estudantes. Ao unir elementos visuais e narrativos, as HQ's contextualizam os conceitos científicos de maneira acessível, despertando o interesse e promovendo uma aprendizagem mais significativa, com potencial de promover discussões e cultivar ideias (Akcanca, 2020). Assim, o objetivo deste trabalho foi explorar o uso de histórias em quadrinhos no ensino de ciências, visando facilitar o aprendizado dos estudantes e engajá-los no processo educativo.

### Resultados e Discussão

A atividade foi desenvolvida no contexto das disciplinas LES0342 - Instrumentação para o Ensino de Ciências Agrárias e LES0340 - Instrumentação para o Ensino de Ciências Biológicas oferecidas aos alunos dos cursos de licenciatura em ciências agrárias e biológicas, de uma Instituição de Ensino Superior. Os alunos foram orientados a criar HQ's com o tema "Ensino de Ciências", para utilizarem em uma aula. A aula ocorreu em dois momentos, em primeiro momento foi realizada uma aula teórica, abordando diferentes plataformas para a aplicação de HQ's, e um segundo momento foi elaborada uma aula prática conduzida no laboratório de informática, utilizando a plataforma PIXTON (<https://www.pixton.com>), um construtor de histórias em quadrinhos e "storyboards" voltado para a educação. Esta plataforma foi escolhida devido sua facilidade de uso e por proporcionar duas interfaces: uma direcionada ao professor, que o permite criar uma sala de aula e adicionar seus alunos, e a interface do estudante, utilizada para desenvolver os HQ's dentro da sala virtual criada pelo professor. Esta atividade resultou 30 HQs e ao longo do processo, foram explorados diversos assuntos relacionados a proposta, abrangendo as habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como análise, interpretação, discussão da importância e debates a respeito da aplicação de

conhecimentos da área de Ciências da Natureza.



**Figura 1.** Exemplo de História em quadrinho criada durante a atividade.

Observou-se o engajamento dos alunos e a efetividade do uso das TDIC's (Tecnologias digitais da informação e comunicação) como recurso didático, promovendo a transformação dos conhecimentos em conteúdo de aula de forma didática e lúdica.

### Conclusões

A criação de uma HQ aplicada ao ensino, de conteúdos de ciências, proporcionou aos estudantes vivências e trocas entre os licenciandos, permitindo-lhes aprimorar suas habilidades e conhecimentos para a futura prática docente.

AKCANCA, Nur. An alternative teaching tool in science education: Educational comics. *International Online Journal of Education and Teaching*, v. 7, n. 4, p. 1550-1570, 2020.