

A ELABORAÇÃO E AVALIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SOBRE FUNGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM: PERCEPÇÃO DOS DISCENTES

Lucas Farias Pinheiro; Júlia Santos Jardim; Fabiann Lucena da Ponte

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ (UECE) - *lucas.fpinheiro@gmail.com*.

Introdução

Atualmente se torna cada vez mais necessária a utilização de diversas formas de ensino, mais contextualizadas com as vivências dos educandos, a fim de obter uma aprendizagem significativa. As histórias em quadrinhos (HQs) são, nessa perspectiva, consideradas como uma ferramenta de ensino que utiliza linguagens verbais e não verbais, auxiliando, assim, as práticas pedagógicas dos professores (NEVES, 2012). Como recurso didático, as HQs que vem despertando interesse em diversas áreas do conhecimento, inclusive nas ciências, pois contribuem para a formação de subjetividades nos alunos, reforçando a aprendizagem lúdica, interativa e criativa e a fixação dos conteúdos, a partir da interpretação dos assuntos abordados (CUNHA, et al 2014). Banti (2012) defende a utilização de HQs no ensino de ciencias biológicas, pois elas auxiliam o aprendizado dos alunos por meio da compreensão de termos e conceitos.

O ensino sobre o tema Reino Fungi é, frequentemente, tratado de forma conteudista e expositiva, e relatos de alunos consideram o tema de difícil compreensão. A temática é de grande relevância por abordar seres vivos com importância econômica (alimentação, bebidas e fármacos) e ecológica (decompositores e bioindicadores). Entretanto, desde a educação básica até o ensino superior, esse grupo taxonômico é tratado em uma posição próxima ao Reino Vegetal, inclusive suas regras de nomenclatura são reguladas pelo Código de Nomenclatura para Algas, Fungos e Plantas - Código de Melbourne (PRADO; HIRAI; GIULIETTI, 2011), o que supõe semelhanças que são inexistentes, entre esses dois reinos, causando confusão de conceitos entre os alunos. Além disso, os fungos compõem um táxon bastante heterogêneo e com características bastantes distintas entre subgrupos, como ciclo de vida, morfologia, associações, e modo de vida, que torna difícil o seu entendimento.

A partir disso, para auxiliar na compreensão desse assunto em um curso de formação de professores para a educação básica, foi proposto que os alunos confeccionassem histórias em quadrinhos a respeito de temas relacionados a fungos, funcionando também como um método avaliativo.

A ideia, então, possibilita aos alunos experimentarem traduzir a linguagem acadêmica para o vocabulário contextualizado com estudantes da educação básica, levando os discentes a buscar, desde já, interação entre seu aprendizado e sua futura prática docente. A partir disso, objetivo desse trabalho foi analisar a percepção dos alunos acerca das HQs como ferramenta de ensino -aprendizagem - avaliação.

Metodologia

O trabalho foi realizado com alunos do terceiro semestre do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, na disciplina Morfologia e Taxonomia de Criptógramas, em cuja ementa se encontra o Reino Fungi. Foi proposto que alunos construíssem HQs considerando vários assuntos dentro da temática de fungos, como ciclo de vida, características desses seres vivos, associações com outros organismos e diferenças entre grupos taxonômicos. A atividade foi desenvolvida em duas etapas. Na primeira etapa, os discentes foram divididos em seis equipes, cujos temas foram sorteados e estavam relacionado aos conteúdos de fungos. Então, cada equipe foi responsável por elaborar uma História em Quadrinho original, voltada para o público da educação básica, com no mínimo 16 quadrinhos e no máximo 24. Na segunda etapa, após a entrega das HQs, cada equipe disponibilizou de uma semana para realizar a avaliação das HQs das outras cinco equipes, de forma que todas as equipes avaliassem todos os trabalhos. Após a conclusão da atividade, foi aplicado um questionário para análise da percepção dos alunos acerca do método, a partir do qual foram analisados os seguintes parâmetros: importância do estudo sobre fungos, grau de dificuldade da atividade, funções da contribuição e elaboração dessa ferramenta de ensino para a formação do professor. A pesquisa teve caráter quali-quantitativo e os dados foram agrupados pela intensidade das respostas segundo a metodologia proposta por Bardin (2009).

Resultados e Discussão

Após o término das atividades, a totalidade dos alunos demonstrou compreender a importância do estudo sobre fungos, além de entender o assunto contextualizado com suas vivências, relacionando a estudos ecológicos e econômicos, seja na área alimentar, de saúde e farmacológica. Segundo Silva et al (2009), um dos grandes problemas do ensino de fungos é a abordagem exclusivamente conteudista, desvinculada do contexto vivenciado pelos alunos, com supervalorização dos conteúdos conceituais, enfocando classificação, morfologia, reprodução, dentre outros. Assim, a abordagem por meio de HQs possibilitou o processo ensino- aprendizagem em uma perspectiva lúdica, e permite aos alunos intervir de forma consciente em seu contexto social, de forma que a maioria dos alunos mostrou, ao final da atividade, interesse pelo estudo desses organismos.

Questionados sobre a elaboração de histórias em quadrinhos, 71,4% acharam uma ideia boa, 17,9% disseram ser ótima, e 10,3% acharam regular, com 88,5% dos alunos afirmando que a atividade facilitou o processo ensino- aprendizagem- avaliação e sugerindo que poderia ser utilizada em outras disciplinas das ciências biológicas, como Ecologia (67,9%), Zoologia (60,7%), Evolução (57,1%) e Microbiologia (53,6%). Esses resultados corroboram com o trabalho de Kayamoto e Campos (2014), no qual a grande maioria dos alunos acharam válida a ideia da confecção dessa ferramenta de ensino, HQs, e solicitaram a utilização do mesmo método em outros assuntos da biologia. Isso mostra como essa ferramenta didática é bastante eficaz no processo de ensino de aprendizagem, podendo ser utilizada em diversos temas.

Os alunos também classificaram a atividade como um instrumento de ensino de caráter educativo (78,6%), lúdico (71,4%), e didático (64,3%), apesar de ser um método trabalhoso (75%). Segundo Presser (2016), a HQ auxilia no despertar dos interesses dos discentes pelo conteúdo a partir das características próprias da ferramenta que facilitam a compreensão. Os licenciandos responderam, em sua maioria, positivamente quando questionados sobre a possibilidade de utilização dessa ferramenta em sala de aula em sua ação docente, pois consideraram que a mesma:

- Aluno 1: "Trabalha a colaboração entre os alunos, o lado crítico e criativo. "
- Aluno 2: " Estimula nossa criatividade"
- Aluno 3: "O lúdico facilita muito o aprendizado dos alunos"
- Aluno 4: "Ajuda na criação de novos métodos de ensino"

Segundo Paz (2016), a construção de HQs é bastante positiva, pois tolera uma maior liberdade de linguagem, permitindo que os alunos se expressem utilizando a informalidade e termos do cotidiano, elaborando histórias que facilitem a compreensão do conteúdo. Portanto, a atividade proposta se mostrou eficiente na melhoria do processo de ensino -aprendizagem- avaliação nessa disciplina, visto que os alunos compreenderam o conteúdo e ponderaram sobre a utilização da mesma ferramenta em sua futura prática docente.

O professor deve, portanto, diversificar as ferramentas de ensino e, conseqüentemente, o método de avaliação dos seus alunos, que deve ser coerente com a prática pedagógica, a fim de conseguir observar o processo de aprendizagem significativa, ultrapassar limitações e reduzir as dificuldades existentes, possibilitando a construção do conhecimento. Para isso, deve-se utilizar ferramentas didáticas que facilitam esse processo, como é o caso das histórias em quadrinhos (RABELO, 2009; SILVA, 2013).

Conclusões

Uma das formas de otimizar o processo de ensino-aprendizagem é diversificar os métodos de avaliação dos alunos, como a construção de materiais didáticos, pois com isso é possível trabalhar e descobrir várias habilidades dos discentes como a criatividade, melhorando assim a compreensão do conteúdo. A totalidade dos alunos demonstrou compreender o assunto abordado contextualizado com suas vivências a partir da atividade de elaboração e avaliação das HQs. A maioria considerou uma ideia boa, e classificou a atividade como um instrumento de ensino de caráter educativo, lúdico e didático, com possibilidade de ser empregada em sua futura prática docente devido à sua característica colaborativa, crítica e criativa.

Palavras-Chave: Micologia, Ciências Biológicas, Método Avaliativo.

Referências

BANTI, R. S. **A utilização das histórias em quadrinhos no ensino de Ciências e Biologia.** Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)- Curso de Licenciatura em

Ciências Biológicas) - Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2012 Disponível em <
http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias_Biologicas/1o_2012/Biblioteca_TCC_Lic/2012/1o_SEM.12/RAFAEL_SILVA_BANTI.pdf>. Acesso em 9 de julho de 2017.

BARDIN, L. Análise de Conteúdo. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009

CUNHA, A. L. R. dos S.; ALVES, J. M.; ALMEIDA, A. C. P. C. de. A motivação discente em aulas de biologia com quadrinhos. **Revista da SBEnBio**, n. 7, out 2014.

GOMES, A.S. **História em quadrinhos: a sua utilização como instrumento pedagógico**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Mídias Integradas na Educação Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em <
<https://pt.scribd.com/document/348801999/Historia-Em-Quadrinhos-A-Sua-Utilizacao-Como-Instrumento-Pedagogico>>. Acesso em 15 de julho de 2017.

NEVES, S. C. 2012. A História em Quadrinhos como Recurso Didático em Sala de Aula. Monografia (Artes visuais) Universidade de Brasília, Palmas, Tocantins. 30p.

PAZ, I.N; SOUZA; J.M de. Utilização de História em Quadrinhos como ferramenta de avaliação no processo de ensino- aprendizagem de Botânica no Clube de Ciências. **Boletim Museu Integrado de Roraima**, v 10, n.1,p.10-19. 2016.

PRADO, J; HIRAI, R.Y, GIULIETTI, A.M. Mudanças no novo Código de Nomenclatura para Algas, Fungos e Plantas (Código de Melbourne). **Acta Botanica Brasilica**, v.25, n3, p.729-731, 2011.

PRESSER, A.T.R; BRAVIANO; GONÇALVES, M.M. Histórias Em Quadrinhos em Nível Superior Como Ferramenta De Ensino/Aprendizagem: Um Levantamento Bibliográfico. RAZÓN Y PALABRA. **Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación**. n.88. 2015.

RABELO, E.H. Novos tempos, novas práticas. 8 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 144p. 2009.

SILVA, J. F. ET AL. Práticas avaliativas e aprendizagens significativas: em diferentes áreas do currículo. 10 ed. Porto Alegre: Mediação, 128p. 2013.