



Evento	Salão UFRGS 2015: XI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2015
Local	Porto Alegre - RS
Título	O uso de Histórias em Quadrinhos como método de Ensino a Distância na Educação de Jovens e Adultos
Autores	BIBIANA CAMPANHER RAMOS CLEVI ELENA RAPKIEWICZ EDSON LUIZ LINDNER VICTOR JOÃO DA ROCHA MAIA SANTOS FERNANDA BRITTO DA SILVA

Estamos inseridos em um contexto de avanço e inovação no âmbito escolar em relação ao uso de tecnologias e ambientes virtuais. Com isso, é preciso lançar mão de plataformas de ensino a distância através do uso de “Tecnologias da Informação e Comunicação - (TICs)”, as quais proporcionam a saída da sala de aula apenas física, aumentando o potencial educativo. Com a facilidade do acesso à informação, proveniente das plataformas online, há maior estímulo e melhoria nos processos de autoria dos estudantes, ao criar e recriar conhecimentos. Vinculado a esta realidade podemos inferir que no ensino da modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA) esses ambientes virtuais podem aperfeiçoar as habilidades cognitivas e procedimentais dos mesmos, os auxiliando profissional ou socialmente. Por se tratar de um grupo diferenciado de estudantes a atenção dos educadores precisa ser distinta e as propostas pedagógicas precisam instigar e estimular o desenvolvimento do estudante, visto que a maioria dos alunos já vem com uma grande experiência de vida, mas, muitas vezes, não tiveram a oportunidade de ter contato com essas novas tecnologias disponíveis. A criação de histórias em quadrinhos (HQs) é uma das alternativas disponíveis no campo de propostas pedagógicas diferenciadas, demonstrando extrema importância na área educacional, especialmente por ter um atrativo estético. Por ser uma arte sequencial, explorando as linguagens escritas e artísticas, permite ao aluno exercitar sua criatividade e autonomia. Contudo, conciliar essas duas linguagens nem sempre é acessível, desse modo, a utilização de uma plataforma de criação *online* pode ser uma importante ferramenta. Nesse contexto, esse projeto visa a análise dos limites e das condições de possibilidades para o uso de histórias em quadrinhos como recurso de apoio ao processo de ensino e aprendizagem na EJA de Ensino Médio no Colégio de Aplicação (CAp) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) aplicado ao ensino de Ciências Biológicas. Para isso, na primeira etapa do trabalho, foi feito o mapeamento da bibliografia relativa ao ensino de Ciências Biológicas alinhadas à processos digitais, a fim de identificar os recursos de TICs utilizados e fazer um comparativo entre os mesmos. Foram analisadas cinco revistas dos últimos cinco anos e foram mapeados vinte e nove artigos relacionando ensino de Biologia à tecnologia digital, seguido da realização da mineração dos textos utilizando ferramentas como Sobek, Wordle e Word Counter a fim de evidenciar termos utilizados nos artigos e analisar sua relevância. Palavras como “aprendizagem”, “ensino”, “jogo” e “ser” aparecem com frequência, indicando a relevância desses termos na formação dos estudantes. Durante o mapeamento foi possível perceber a falta de material envolvendo a criação de quadrinhos tampouco envolvendo a modalidade EJA. Somente dois artigos apresentaram o uso de HQs e nenhum trazia algo relacionado ao Ensino de Jovens e Adultos. Com isso, fica evidente a necessidade de se explorar mais essa categoria de projeto pedagógico especialmente voltada à essa modalidade de ensino. Na segunda etapa do projeto será desenvolvida a criação de histórias em quadrinhos como instrumento EAD para o ensino de Ciências Biológicas, através de uma sala na plataforma Moodle para análise e arquivo das criações. A escolha da plataforma para a confecção dos quadrinhos foi feita a partir de uma análise de serviços online e publicadas no TISE em 2014. Utilizaremos o programa PIXTON, disponível online em versões gratuitas e pagas, o qual fornece uma grande liberdade para o autor no que diz respeito à movimentação e manipulação de personagens bem como de cenários. Esta etapa contará também com a análise final do projeto e a sua relevância no processo de aprendizagem dos estudantes.