

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS X CONTEXTUALIZAÇÃO: COMO OS PROFESSORES DE MATEMÁTICA PERCEBEM ESSA RELAÇÃO?

Congresso Online de Licenciaturas, 2^a edição, de 24/08/2021 a 26/08/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-72-2

VIANA; Suzana Nery¹, CAVALCANTE; Maria Suely Viana²

RESUMO

O termo “contextualização” diz respeito ao ato de vincular o conhecimento tanto à sua origem como à sua aplicação. Tal ideia foi cunhada com a reforma do Ensino Médio, por intermédio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, datada de 1996, levando em consideração a compreensão de conhecimentos com possíveis aplicações no dia a dia dos estudantes. No ensino e na aprendizagem da Matemática, a contextualização torna-se elemento essencial para a construção da relação entre a teoria e sua aplicação. Dessa forma, o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs), gênero textual surgido no século XIX, por intermédio do artista americano Richard Outcault, que externava sequências de imagens retratando pequenos diálogos entre personagens em balões, coloca-se como uma estratégia didática eficiente nesse processo. Pesquisas apontam que o uso de HQ's num planejamento didático intencional pode possibilitar ao estudante a apropriação de conteúdos matemáticos de maneira prazerosa e significativa. Assim, levando em consideração que o professor é o principal responsável por criar tais situações contextualizadas para que a aprendizagem possa acontecer da maneira mais significativa possível para os estudantes, é de extrema importância consultar esses profissionais acerca das possibilidades de contextualização fazendo uso das HQs. Nesse viés, esse estudo quali-quantitativo, que começou a ser realizado em 2020, e concretizado em junho de 2021, objetiva desvelar como os professores de Matemática da Educação Básica lotados em escolas jurisdicionadas à Gerência Regional de Educação Recife Norte da Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco percebem a relação de possibilidade entre a contextualização, por intermédio das HQs, na aprendizagem da Matemática. Para tanto, foi utilizada a técnica de aplicação de questionário *online*, através do *Google Forms*. Logo, podemos considerar que a contextualização se relaciona diretamente à Matemática, tendo em vista que ela se faz presente em variadas formas na natureza e até em contextos laboratoriais mais elaborados e que, quando bem explorada, pode trazer aos estudantes aprendizados inesquecíveis, pautados em reflexões que geram mudanças de atitudes no contexto escolar e na vida. Dessa forma, com o intuito de responder ao objetivo do presente estudo, os professores foram questionados acerca do tema, levando-nos aos seguintes resultados: 98% dos consultados acreditam que o Gênero Literário HQ pode contribuir para a aprendizagem de Matemática; quando indagados a respeito da possibilidade de utilizar a construção de HQs, com os estudantes, como ferramenta para a contextualização de conteúdos matemáticos, um percentual expressivo de 86% respondeu afirmativamente, além de terem externado os mais diversos conteúdos que podem ser vivenciados no componente curricular aqui referenciado. Portanto, torna-se evidente que os professores percebem a grande possibilidade de contextualização de conteúdos matemáticos através da utilização das HQs, tanto por meio da leitura como nas construções com os seus estudantes. Também fica explícito que tais professores vislumbram uma gama de possibilidades de conteúdos matemáticos a serem trabalhados dentro dessa temática de contextualização utilizando as HQs, gerando ainda mais possibilidades de permanecer significando o processo de ensino e de aprendizagem no componente curricular de Matemática.

PALAVRAS-CHAVE: Contextualização, Estudantes, Histórias em Quadrinhos, Matemática,

¹ Mestrado em Ciências da Educação - Inovação Pedagógica, pela Universidade da Madeira - UMa - Funchal, Portugal. Pós Graduação em Programação do Ensino da Matemática pela Universidade de Pernambuco -UPE. Licenciatura em Ciências com Habilitação em Matemática, pela AESA-CESA., suzannanery100@gmail.com

² Pós Graduação em Programação do Ensino da Matemática pela Universidade de Pernambuco -UPE. Licenciatura em Ciências com Habilitação em Matemática, pela AESA-CESA., suelyvianac16@gmail.com

¹ Mestrado em Ciências da Educação - Inovação Pedagógica, pela Universidade da Madeira - UMa - Funchal, Portugal. Pós Graduação em Programação do Ensino da Matemática pela Universidade de Pernambuco -UPE. Licenciatura em Ciências com Habilitação em Matemática, pela AESA-CESA., suzannanery100@gmail.com

² Pós Graduação em Programação do Ensino da Matemática pela Universidade de Pernambuco -UPE. Licenciatura em Ciências com Habilitação em Matemática, pela AESA-CESA., suelyvianac16@gmail.com