



Vanuza Camargo Durães
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
vanuza.duraes@gmail.com

Aparecida Santana de Souza Chiari
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
cidach@gmail.com

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ARTICULANDO TECNOLOGIAS DIGITAIS E SALA DE AULA

INTRODUÇÃO

A sociedade atualmente está muito acostumada com o uso da tecnologia. Em particular, nos últimos anos a aquisição de aparelhos móveis aumentou esse uso. Pensando nas novas formas de se relacionar, pensar e agir com as tecnologias, por que não as envolver na educação, em especial na Educação Matemática? Nesse âmbito, vamos realizar uma abordagem quanto ao uso de *smartphones* em relação a Histórias em Quadrinhos (HQ). Usamos esse termo para dar a entender ao leitor que usaremos funcionalidades as quais alguns modelos celulares não têm, como exemplo mencionamos o acesso à internet.

OBJETIVO



Luna, personagem do desenho animado: Show da Luna

Muitas vezes se constrói a noção equivocada de que em matemática não é necessário *ler*, *trabalhar*, *desenvolver* a habilidade de *leitura e interpretação*, sendo assim desenvolvidos saberes mais associados a conteúdos algébricos, geométricos, entre outros. Por meio deste estudo pretendemos analisar as possibilidades do uso do *smartphone* em situações que envolvam leitura, interpretação e produção de textos matemáticos por alunos do quinto ano do ensino fundamental.

METODOLOGIA

No desenvolvimento desta pesquisa será adotada uma abordagem qualitativa, pois nossa preocupação reside em analisar processos e subjetividades. Para Borba e Araújo, (2013), “[...] pesquisas realizadas segundo uma abordagem qualitativa nos fornecem informações mais descritivas, que primam pelo significado dado às ações”.

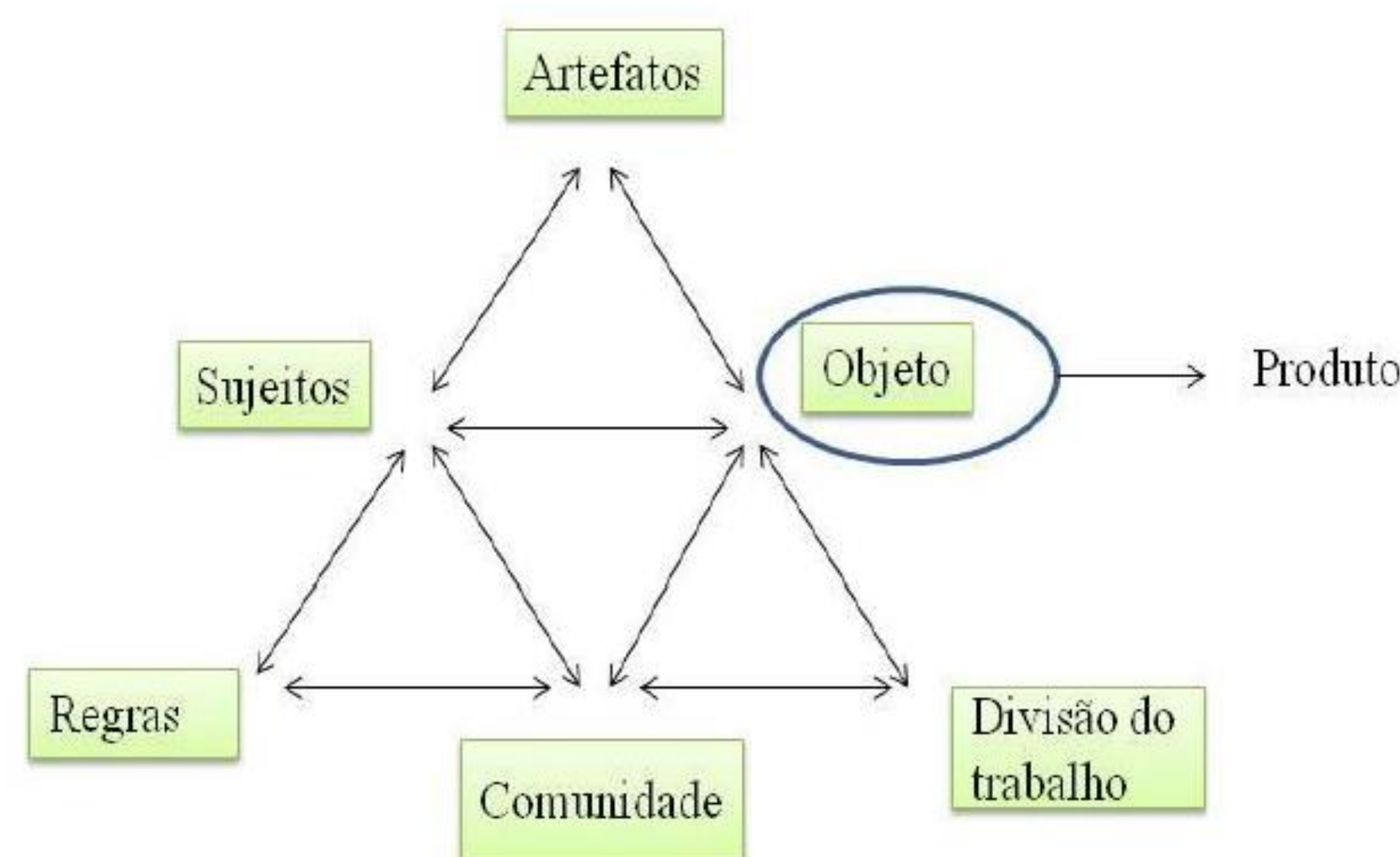
Iremos acompanhar estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal, de Campo Grande/MS, onde também pretendemos investigar a leitura – interpretação - produção de textos de conteúdo interdisciplinar associados à Matemática por meio das HQ’s produzidas com o aplicativo Canva.

Faremos entrevistas com os alunos, além de gravação de captura de tela a fim de ter registros das conversas das crianças além de termos elementos que nos ajudem a entender os processos envolvidos na produção das HQ’s.

E para questões de análise, pretendemos estudar o processo registrado nas gravações de telas e as produções feitas pelos alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Em relação ao estudo dos dados, faremos uso da Teoria da Atividade. Essa Teoria tem origem na psicologia, com contribuições de Vygotsky, Leontyev e Luria, faz uso da historicidade, analisando um meio específico (as interações estabelecidas entre o ser humano e o ambiente que o envolve) (SOUTO, 2013, P.45), e fornecendo ferramentas conceituais para problematizar a atividade humana como um fenômeno dinâmico e complexo. No trabalho centraremos o estudo na terceira geração desta teoria, com foco nos trabalhos de Engeström e seus pares.



(COSTA,2017)

Agradecemos ao CNPq, pelo financiamento do projeto ao qual esta pesquisa está vinculada, sob processo de número 426102/2018-5.

REFERÊNCIAS

BORBA, Marcelo de Carvalho; ARAÚJO, Jussara de Loiola (Org.). **Pesquisa Qualitativa em Educação Matemática**. 5. ed. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2013.

SOUTO, Daise Lago Pereira. **Transformações expansivas em um curso de Educação Matemática a distância online**. 2013. 281 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós - Graduação em Educação Matemática, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, SP, 2013. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/teses/souto_dlp_dr_rcla.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2019.

COSTA, Rosicácia Florêncio. **Aprendizagem da matemática com cartoons: qual o papel das tecnologias digitais?** 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ensino de Ciências e Matemática, Universidade do Estado de Mato Grosso, Barra do Bugres, 2017. Cap. 6.

