



## **Como aliar o uso de *smartphones* e a produção de Histórias em Quadrinhos em sala de aula de Matemática?**

*Vanuza Camargo Durães<sup>1</sup>*

*Aparecida Santana de Sousa Chiari<sup>2</sup>*

### **Resumo**

O despertador do celular toca, está começando mais um dia! Vou me arrumar e deixo os *Stories* do *Instagram* passando, paro um pouco para ver que horas são e aproveito para ver as mensagens no *WhatsApp*. Está na hora de ir esperar o ônibus, confiro os horários pelo aplicativo e percebo que está quase passando no ponto em que espero. Assim como para mim, a dinâmica de muitas outras pessoas começa com o despertador do *smartphone*<sup>3</sup> anunciando o início de mais uma rotina. É assim que atual sociedade funciona, o uso das tecnologias digitais está imbricado a suas atividades cotidianas. E os ambientes escolares? Alguns autores, como Kenski (2011), argumentam para um ritmo mais lento quando se fala em uso de tecnologias digitais no âmbito da educação. Falando especificamente de celular, percebemos que jovens em idade escolar usam o dispositivo em diversas atividades, muitas vezes conectado à internet para acesso a redes sociais, jogos, entre outros (SCHÄFER, 2009). Em contrapartida, os estabelecimentos de ensino às vezes não conseguem promover o uso do mesmo de forma a incorporá-lo a práticas de ensino e aprendizagem, às vezes ficando subentendido que se trata de algo prejudicial. Aqui buscamos nos distanciar do debate sobre ser a favor ou contra o seu uso, mas pensar que tipo de uso pode ser feito, que problemas novos surgem, que possibilidades se abrem, que limitações temos a enfrentar. Concordamos com Kenski (2011, p. 46) quando a autora afirma que é preciso “buscar informações, realizar cursos, [...] enfim, utilizar os mais diferentes meios para aprender a se relacionar com a inovação e ir além, começar a criar novas formas de uso e, daí, gerar outras utilizações”. Assim, nos questionamos sobre a forma com que *smartphone* pode ser usado em sala de aula, considerando os aplicativos direcionados para a educação, mas também outras possibilidades. Diante deste contexto inicial e considerando como algo muito importante a leitura e interpretação de textos em Matemática, evidentes quando pensamos sobre resolução de problemas, vimos nas

---

<sup>1</sup> UFMS.

<sup>2</sup> UFMS.

<sup>3</sup> 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.

Histórias em Quadrinhos (HQ's) uma forma atraente<sup>4</sup> para mobilizar os alunos e envolvê-los no desenvolvimento de um conteúdo digital próprio. Por que, então, não o fazer com o uso do *smartphone*? Entendemos que uma proposta que envolva a produção de histórias em quadrinhos cruza literatura e imagem e o *smartphone* poderia ser utilizado nesse processo trazendo outras camadas, como os sons, o movimento ou a síntese de diversos modos de expressão (KENSKI, 2011; BRANDÃO, 2016), que temos uma combinação criativa e que instiga a criatividade dos estudantes. Neste minicurso, que se relaciona com uma pesquisa de mestrado em desenvolvimento, temos como proposta convidar e orientar os participantes em um processo de produção de histórias em quadrinhos pelo aplicativo *Canva*<sup>5</sup>. A proposta envolve, após a discussão sobre elementos centrais de produção de HQ's, um trabalho relacionado à leitura de textos interdisciplinares e à exibição de desenhos animados. Brito (2006, p, 34) afirmar que, ao ler a história de um problema, “o aluno necessita usar as habilidades verbais requeridas para a compreensão da história e as habilidades matemáticas necessárias para receber logicamente as relações matemáticas que estão contidas na estrutura do problema”. Para a III Semana da Matemática do INMA, pretendemos explorar a possibilidade de aliar o uso de smartphones com a Resolução de Problemas, a partir de um conjunto de atividades que envolvem: **leitura** de textos interdisciplinares; **exibição** de desenhos animados; **discussão e interpretação** acerca das etapas anteriores, relacionando-as com a perspectiva da *Resolução de Problemas*; e **produção** de Histórias em Quadrinhos utilizando o *Canva* em sua versão para *smartphones*.

Agradecimento: Ao CNPq, pelo financiamento do projeto ao qual a pesquisa de mestrado que se relaciona a esta proposta está vinculada.

**Palavras-Chave:** Histórias em Quadrinhos, Tecnologias Digitais, Planos de Aula, Interdisciplinaridade.

## Referências

BRITO, Márcia Regina F. de. Alguns Aspectos Teóricos e Conceituais da Solução de Problemas Matemáticos. In: BRITO, Márcia Regina F. de. **Solução de problemas e a Matemática Escolar**. Campinas, SP: Alínea, 2006. p. 20.

DURÃES, Vanuza Camargo; CHIARI, Aparecida Santana de Souza. **Produção de Histórias em Quadrinhos: Articulando Tecnologias Digitais e Sala de Aula**. In: SEMINÁRIO SUL-MATO-GROSSENSE DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 13., 2019, Campo Grande. Anais.

BRANDÃO, Daniel. **HQ - Curso Básico de Histórias em Quadrinho: A linguagem e os princípios da produção em HQs**. Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, v. 10, n. 1, 2016. Semanal.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2011.

---

<sup>4</sup> Precisamos valorizar a criatividade dos nossos alunos, acreditar em seus potenciais para criar, aplicar e desenvolver.

<sup>5</sup> O Canva pode ser encontrado de duas formas: site e aplicativo. Para nosso minicurso usaremos o aplicativo. É parcialmente gratuito, logo o usuário precisa se manter atento quanto às escolhas feitas no ambiente.

SCHÄFER, Annete. **Geração Celular**. 2009. Disponível em:  
<[http://www2.uol.com.br/vivermente/reportagens/geracao\\_celular.html](http://www2.uol.com.br/vivermente/reportagens/geracao_celular.html)>. Acesso em:  
27 ago. 2019.