

Autores | Authors

Veruska Ribeiro Machado*

veruska.machado@ifb.edu.br

Luiz Eduardo Ximenes**

ximenes130@gmail.com

Abel Araújo Teixeira da Silva***

abel2901@gmail.com

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO RECURSO COMPUTACIONAL DE ENSINO

COMICS AS A COMPUTATIONAL RESOURCE OF TEACHING

Resumo: Na contemporaneidade, a utilização de recursos computacionais está presente em inúmeras áreas, inclusive na educação, tanto para desenvolver o conhecimento técnico quanto para despertar a reflexão do aluno dentro da sala de aula. Considerando o uso desses recursos em sala de aula, este artigo discorre sobre um dos projetos de intervenção (PI) realizados por estudantes do curso de licenciatura em computação na Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT) no ano de 2017 nas oficinas de tecnologia. Encontra-se, neste texto, o relato de como as histórias em quadrinhos foram utilizadas como recurso computacional para promover reflexões sobre corrupção e honestidade no âmbito social. Como análise geral do material produzido pelos alunos, pode-se chegar a algumas constatações: i) o recurso computacional utilizado permitiu o desenvolvimento da autoria nos estudantes; ii) o gênero história em quadrinhos, aliado ao uso da tecnologia, pode ser utilizado como estratégia para desenvolver práticas de leitura e escrita; iii) o uso de recursos tecnológicos pode ser produtivo para a promoção de atividades interdisciplinares que envolvem temas transversais.

Palavras-chave: Recursos Computacionais. Histórias em Quadrinhos. Interdisciplinaridade.

Abstract: In contemporary times, the use of computational resources is present in many areas, including education, to develop technical knowledge and to awaken the reflection of the student within the classroom. This article discusses one of the intervention projects (PI) carried out by students of the computer science at the Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT) in 2017. In this text we find the story of how comics were used as a computational resource to promote reflection on corruption and honesty in the social sphere. As a general analysis of the material produced by the students, it is possible to arrive at some findings: i) the computational resource used allowed the development of the authorship in the students; ii) comics, combined with the use of technology, can be used as a strategy to develop reading and writing practices; iii) the use of technological resources can be productive for the promotion of interdisciplinary activities that involve transversal themes.

Keywords: Computational Resources. Comic. Interdisciplinary way.

Neste artigo, encontra-se o relato das atividades realizadas por licenciandos em Computação em um projeto interventivo desenvolvido na Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT), cujo objetivo geral é oferecer espaço, tempo e oportunidades formativas aos estudantes nas áreas de Arte, Cultura, Música e Educação Física com vistas ao desenvolvimento integral dos estudantes/comunidade da Cidade de Ceilândia (PPP - EPAT, p. 16).

A Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT) atende a estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio das Regionais de Taguatinga e Ceilândia por meio de atividades voltadas a Artes Visuais/Plásticas, Cênicas, Música, Literatura, Dança, Educação Física e Tecnologia. A EPAT oferece atividades de Caráter Complementar, semestral, com

atendimento no turno livre do estudante em conformidade com sua opção. A metodologia adotada pela escola são as oficinas de ensino desenvolvidas em uma perspectiva interdisciplinar.

Os estudantes da licenciatura em Computação ofertada pelo *Campus* Taguatinga do Instituto Federal de Brasília (IFB) cumprem uma parte do estágio curricular supervisionado nas oficinas de tecnologia ofertadas pela EPAT.

Os professores em formação inicial, ao realizarem o estágio na EPAT, têm a oportunidade de conhecer a proposta da escola, de acompanhar o desenvolvimento das atividades didáticas nela desenvolvidas e de atuar juntamente com o professor supervisor. Nesse processo de acompanhamento das atividades didáticas, espera-se que os licenciandos sejam capazes de refletir sobre as práticas de ensino com o apoio teórico-conceitual dos fundamentos da educação desenvolvidos no curso de licenciatura.

Além do acompanhamento dessas atividades, os estudantes de licenciatura são convidados a desenvolverem uma atividade que envolva observação-diagnóstico-ação. Para a realização dessa atividade, é desenvolvido projeto de intervenção local, que deve partir de um determinado problema, buscando contribuir, de alguma forma, para a mudança da realidade.

O desenvolvimento do projeto de intervenção corrobora, portanto, com a formação de um professor com perfil pesquisador, já que seu planejamento requer a realização de uma pesquisa centrada na realidade da escola.

Este artigo discorre sobre um dos projetos de intervenção (PI) realizados na Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT) no ano de 2017 nas oficinas de tecnologia, que têm como objetivo o desenvolvimento de diversas habilidades com o uso adequado do computador a fim de contribuir com a educação do aluno, estimulando o aprendizado ao contemplar as diversas áreas do conhecimento de forma interdisciplinar (PPP EPAT, p. 36).

Vale esclarecer que a integração proposta no projeto político pedagógico da EPAT contempla os seguintes eixos transversais: Educação para Diversidade, Educação para Sustentabilidade e Cidadania e Educação para os Direitos Humanos. No primeiro semestre de 2017, período em que este projeto interventivo foi desenvolvido, o tema gerador foi “honestidade e corrupção”.

O objetivo do referido PI foi utilizar a confecção de histórias em quadrinhos como recurso computacional para contextualização das reflexões sobre práticas sociais que envolvem o tema gerador: honestidade e corrupção. Assim, alunos de escolas públicas de Tagua-

tinga e Ceilândia, com idade entre 10 e 16 anos, realizaram as oficinas contempladas pelo projeto. Destaca-se que, nesse processo, foi essencial a troca de experiências entre os licenciandos e o professor supervisor da escola.

Para a definição deste PI, os estudantes de Computação partiram da seguinte problemática: quais recursos computacionais poderiam ser utilizados para permitir que os estudantes da EPAT conseguissem reconhecer práticas cotidianas que revelam atitudes de honestidade e corrupção? Ao debruçar-se sobre essa problemática, considerou-se a necessidade de trazer para as oficinas de tecnologia elementos que fizessem parte da cultura dos estudantes. Definiu-se, assim, que as oficinas teriam como foco a utilização de software para a construção de histórias em quadrinhos que contemplassem práticas cotidianas relacionadas à honestidade e corrupção.

De acordo com Tavares (2011), “as histórias em quadrinhos floresceram nos Estados Unidos, no final do século XIX, devido à ambientação propícia ao seu surgimento como comunicação de massa – evolução da indústria tipográfica e o surgimento de grandes cadeias jornalísticas”. A partir daí, esta tem sido utilizada para diversos fins, desde o entretenimento, por meio de tirinhas e histórias de super heróis, a objetos de ensino. Como exemplo de seu uso como recurso de apoio ao ensino, podemos citar as histórias do “Leãozinho”, criadas pela Receita Federal, para conscientização de crianças acerca da educação fiscal.

A fim de organizar a apresentação deste projeto, sua descrição foi dividida em duas subseções. A primeira, metodologia das oficinas, conta com a apresentação da fundamentação teórica que embasou a construção do PI, a descrição de como o planejamento foi realizado e a descrição das atividades realizadas na EPAT. Em sequência, na última seção, intitulada resultados e discussão, são apresentadas as histórias em quadrinhos, bem como uma breve análise dessa produção dos estudantes.

Metodologia das Oficinas

Diversas tecnologias do campo computacional são utilizadas como recursos que auxiliam atividades educacionais. Em relação a isso, vale citar os apontamentos de Rojo e Moura (2012), para os quais, diante das múltiplas linguagens, mídias e tecnologias, é imprescindível desenvolver nos estudantes a capacidade de dominar áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição e diagramação, softwares dos mais diversos etc. Nesse sentido, para os autores, é preciso desenvolver novas

práticas de leitura, escrita, análise crítica, ou seja, multiletramentos. Para isso, defende-se, neste trabalho, a necessidade de aliar ao ensino da educação básica elementos da área da Computação.

Nessa perspectiva, partiu-se para o planejamento do PI. Considerou-se que o domínio de um software que permite a construção de histórias em quadrinhos poderia contribuir para que os estudantes pudessem expressar-se por meio delas de forma que tivessem de fazer uma leitura crítica do contexto social em que estão inseridos. Além disso, como resultado dessa leitura crítica, haveria as histórias em quadrinhos produzidas com as ferramentas oferecidas pelo software, o que, além de permitir a apropriação de recursos computacionais pelos estudantes, desenvolveria também a autoria deles no que se refere à temática transdisciplinar da EPAT no primeiro semestre de 2017: honestidade e corrupção.

Como consequência desse trabalho, a conscientização poderá continuar sendo uma das principais ferramentas para a construção de uma sociedade mais honesta e justa, conforme aponta Paulo Freire (2002, p. 45): “a conscientização é uma das fundamentais tarefas de uma educação realmente libertadora e por isso respeitadora do homem como pessoa”.

Assim, foram utilizados como embasamento teórico deste trabalho: i) Vygotsky (*apud* KOLL, 2010), no que se refere à influência do aprendizado pelo meio social em que o aluno está inserido; ii) Rojo e Moura (2012), em relação aos multiletramentos; iii) Ausubel (1982), com a perspectiva da aprendizagem significativa, destacando-se, no contexto, a importância de considerar o conhecimento prévio do aluno; iv) Paulo Freire, que afirma que “a conscientização é uma das fundamentais tarefas de uma educação realmente libertadora e por isso respeitadora do homem como pessoa” (2002, p. 45); v) Piaget e Inhelder (1994), que apontam que o “fator fundamental é o papel do exercício e da experiência adquirida na ação efetuada sobre os objetos (por oposição e experiência social)” (p.131-2)

A partir daí, este trabalho foi dividido em três etapas. A primeira consistiu no planejamento das aulas em conjunto: discentes do Instituto Federal de Brasília que estavam cursando as disciplinas de Práticas de Ensino 2 e Estágio Supervisionado 2, professores responsáveis por essas disciplinas no IFB e o professor supervisor da EPAT. Em sequência, na segunda etapa, foi realizada a oficina que contemplou dois momentos: o ensino da ferramenta de criação de histórias em quadrinhos, Pixton, e a criação de uma tirinha para o jornal da escola. Por último, na terceira etapa, foi feita uma análise das histórias em quadrinhos produzidas e das experiências vividas em aula.

Como consequência dessa abordagem, os alunos tiveram a oportunidade de interagir entre si e compartilhar ideias e experiências tanto sobre a tecnologia e o uso do computador para desenvolver as atividades propostas no planejamento de aula quanto sobre o tema, honestidade e corrupção. Além disso, o principal recurso utilizado na sala de aula foi o computador, que, além de objeto de estudo, foi a principal ferramenta no desenvolvimento das atividades. Os alunos utilizaram um software no computador com o objetivo de desenvolver história em quadrinhos para desenvolver as atividades propostas segundo o planejamento disposto na página seguinte.

Durante a execução do Projeto, algumas alterações foram necessárias, mas o planejamento foi executado com sucesso. Na primeira regência, foi apresentado o software para os alunos, porém o número de alunos presentes foi menor do que o esperado. Os alunos não apresentaram dificuldades para executar a tarefa proposta com o Pixton. Vale ressaltar que os alunos criaram essas histórias em quadrinhos utilizando o computador como instrumento. Assim, este se tornou um instrumento que possibilitou a criação de histórias sob instruções de um intermediador, os professores estagiários. Um dos resultados do projeto foi proporcionar a vivência dessa experiência não utilizando a tecnologia somente como forma de empoderamento do conhecimento tecnológico, mas também como forma de estimular uma reflexão sobre honestidade e corrupção nos alunos.

Em contrapartida, devido a imprevistos durante a regência, as atividades previstas no planejamento tiveram que ser alteradas para atender às necessidades específicas de cada momento, gerando situações únicas em cada momento, rendendo, assim, observações destas diferentes situações.

O primeiro encontro contou apenas com três alunos, visto que muitos faltaram por estarem em época de prova. Esse encontro contou com a supervisão do professor supervisor do estágio.

No início da regência, os alunos foram reunidos no centro da sala, em semicírculo, para a explicação das atividades que seriam realizadas. Nesse momento foi feita uma avaliação diagnóstica, para verificar o conhecimento dos alunos sobre o tema honestidade e corrupção, por meio da pergunta: “Vocês sabem o que é honestidade e corrupção?”. Em sequência, foi explicada a necessidade de criação de uma história em quadrinhos para o jornal da escola e que esta seria feita pelos alunos.

Dando continuidade, ainda em semicírculo, foi apresentado o Pixton (serviço *online* que permite a cria-

Tema: Histórias em quadrinhos como recurso computacional de ensino para o desenvolvimento de temas transversais
Carga Horária: Três horas (duas oficinas de 1h30min)
Objetivo Geral
Ao final das oficinas, o aluno deverá ser capaz de produzir histórias em quadrinhos utilizando a ferramenta Pixton como recurso computacional para contextualização das reflexões sobre práticas sociais que envolvem o tema gerador: honestidade e corrupção.
Objetivos Específicos
Compreender o funcionamento do software utilizado para a produção das histórias em quadrinhos, o Pixton; Construir coletiva e colaborativamente uma história em quadrinho no Pixton explorando questões envolvidas na temática corrupção; Discutir princípios relacionados à ética por meio de fatos do cotidiano; Produzir histórias em quadrinhos individualmente na ferramenta Pixton explorando o tema honestidade e corrupção para publicação no jornal da escola.
Metodologia
A aula será realizada no Laboratório de Informática, de forma expositiva-dialogada, com utilização de Datashow. Haverá momentos também em que serão organizadas rodas de conversa na sala de aula para discutir fatos do cotidiano relacionados à corrupção.
A intervenção será dividida em 2 oficinas de 1h30min, perfazendo um total de 3 horas. Na primeira delas, as atividades serão coletivas e colaborativas e deverão levar os estudantes a compreenderem o funcionamento do software e prepará-los para utilizar o Pixton. Ademais, nesse primeiro momento, também serão feitas discussões sobre questões envolvidas na temática corrupção. Na segunda oficina, as atividades serão mais individualizadas, e os estudantes deverão, com base nas orientações feitas no primeiro encontro, produzir suas histórias.
Primeira oficina
Etapa 1: Estabelecer relação entre a oficina e o projeto do jornal da escola, destacando que as histórias produzidas serão avaliadas e as melhores serão escolhidas para publicação no jornal.
Etapa 2: Apresentar o Pixton, usado para a criação das histórias. Dar destaque ao que o software permite que seja construído. Nesse momento, também deve ser criada uma conta no Pixton juntamente com os alunos.
Etapa 3: Elaborar com os alunos uma pequena história em quadrinhos desenhada com o Pixton, trabalhando conceitos básicos de corrupção para: explicar como é o funcionamento do software utilizado; apresentar um exemplo prático de história em quadrinho criado no Pixton.
Etapa 4: Finalizar a primeira oficina utilizando a história criada para discutir o tema honestidade e corrupção.
Segunda oficina
Etapa 5: Retomar o primeiro encontro para acordar um acompanhamento durante a execução das atividades da aula. Explicar que os alunos deverão construir individualmente no Pixton uma história em quadrinhos de três quadros com o tema de honestidade e corrupção.
Etapa 6: Organizar a turma com um aluno em cada computador e disponibilizar link da turma no Pixton, auxiliando os alunos a se conectarem.
Etapa 7: Acompanhar os alunos no decorrer da atividade, esclarecendo dúvidas acerca da tarefa e também no que se refere ao uso do software.
Etapa 8: Ler os textos produzidos coletivamente e fazer uma votação com os alunos das melhores histórias em quadrinho para publicar no jornal.
Recursos da aula e material de apoio
Quadro, projetor, pincel, computadores com acesso à internet;
Avaliação
Os estudantes serão avaliados por meio das histórias em quadrinhos produzidas com o Pixton sobre o tema honestidade e corrupção.

ção de quadrinhos *online*) aos alunos. Esta apresentação ocorreu pela exposição da ferramenta em uma projeção visível a todos os alunos. Nessa exposição histórias em quadrinhos criadas pela ferramenta foram expostas.

A atividade seguinte consistiu na exploração do Pixton através de uma atividade realizada em conjunto com os alunos. A princípio, todos foram acompanhados no processo de criação de conta e na criação de uma história modelo. Nesse momento, constatamos que, mesmo todos os alunos finalizando dentro do esperado, apenas um deles estava extremamente empolgado com a atividade teste de criação de uma história modelo.

Por último, os alunos executaram uma atividade que consistia em criar suas próprias histórias em quadrinhos. Nessa etapa, observou-se que as histórias dos alunos eram muito similares às construídas anteriormente, mostrando que há uma predisposição a reproduzirem aquilo que aprendem, em vez de aplicar o conhecimento na produção de algo novo.

Diferentemente da primeira regência, a segunda não ocorreu conforme o esperado. O maior problema dessa aula foi o excesso de alunos que não frequentaram a aula anterior, forçando-nos a repetir a primeira aula e a deixar a escolha das histórias em quadrinhos que iriam para o jornal por conta do professor supervisor.

Durante o segundo período da regência, os estudantes foram reunidos para a explicação do conteúdo; e foi feita outra vez uma introdução da ferramenta Pixton. Os alunos foram organizados em fileiras, cada um com um computador. Foi apresentado como a atividade seria realizada e, em seguida, todos foram acompanhados no processo de criação de cadastro na plataforma do Pixton, com exceção dos que já tinham realizado essa etapa na aula anterior, não havendo problemas nessa etapa.

Logo após o cadastro, os alunos puderam iniciar a atividade, que foi dividida em dois momentos. No primeiro, fizemos as atividades de escolher o cenário e os personagens junto com os alunos. Já durante o segundo momento, os alunos estavam livres para criar sua própria história em quadrinhos, com três quadros e o tema honestidade e corrupção, conforme planejamento. Entretanto, a regra dos quadros não foi seguida por todos, visto que alguns alunos chegaram a criar histórias com até seis e outros com dois.

Como resultado, os alunos conseguiram realizar as atividades propostas, havendo momentos de atraso devido a falhas de conexão com a internet.

Resultados e discussão

Como produto desse projeto, 13 histórias em quadrinhos foram finalizadas. Estas possuem entre um e três personagens e predominância de três cenas. Cada uma delas possibilita reflexões sobre seus autores, incluindo valores, princípios, características da produção escrita, contexto social, entendimento e posicionamento quanto à honestidade e corrupção. A seguir, são apresentadas 6 das 13 histórias. Para essa apresentação, foram selecionadas as histórias em quadrinhos que representavam as cenas mais utilizadas pelos estudantes em suas produções.

A primeira história em quadrinhos foi intitulada “Honestidade sempre”. Conta a história de um menino que tenta furar fila para entrar em um ônibus. De início, já é possível perceber que o escritor explicita seu entendimento de que a desonestidade e a corrupção envolvem a busca da solução imediata de problemas pessoais mesmo que isso implique o prejuízo a outras pessoas. Destaca-se também que o contexto da cena é bastante familiar ao estudante, uma vez que a história ocorre em um ponto de ônibus. O estudante demonstra, por sua história, compreender o significado de corrupção e desonestidade, visto que o personagem desonesto sabe que não conseguirá entrar no ônibus lotado caso permaneça como último da fila, tomando, assim, a atitude de passar na frente dos outros despercebido. Em sequência, quando o personagem é pego em flagrante, o aluno escritor expressa claramente sua opinião sobre o tema, a corrupção não compensa.

Em contrapartida, nos argumentos do personagem de camisa laranja, que defende a honestidade, não se encontram argumentos que justifiquem a posição do aluno com relação ao tema, havendo a possibilidade de este precisar de mais instrução quanto às consequências de atos desonestos e corruptos.

Já a segunda história em quadrinho, chamada “A honestidade”, mostra a atitude honesta de uma pessoa ao encontrar a carteira de outra e devolvê-la. Essa história não só exemplifica uma atitude honesta, mas também exprime consequências de uma atitude desonesta nessa situação, a personagem que perdeu a carteira também teria perdido todo o seu salário. Assim, o aluno escritor expressa entendimento da necessidade de ser honesto, além de retratar seus valores ao externar em sua obra que não compensa conseguir dinheiro às custas do sofrimento de outra pessoa. Apesar disso, destaca-se que os diálogos poderiam ter sido mais desenvolvidos, o que indica que possivelmente esse estudante necessite de um foco no desenvolvimento de sua competência comunicativa.

Em contraste com as anteriores, a terceira história em quadrinhos, nomeada “Guerra dos novatos”,

retrata a omissão de um soldado experiente ao ignorar que novatos precisam de ajuda para lidar com uma emergência. Esta história mostra entendimento do aluno escritor de que não tomar uma atitude também pode ser um ato de corrupção/desonestidade, visto que esta poderia ser de grande diferença na vida de uma pessoa. Destaca-se, nesse exemplo, a necessidade de aprimoramento da produção escrita do estudante.

Diferenciando-se das outras histórias, a quarta, intitulada “Morte súbita”, expressa uma consequência para atos corruptos de dois personagens, a morte. Daí é possível extrair pelo menos duas reflexões do aluno sobre o tema honestidade e corrupção. Uma dessas é a de que quem colabora com atos de corrupção é tão culpado quanto. A outra é a visão do aluno escritor quanto à seriedade de um ato de corrupção, visto que, para ter como penalidade a morte, esse tipo de ação foi classificada como igual ou até pior do que um crime de homicídio. Além disso, é possível também que o estudante considere a pena de morte como saída para a diminuição da corrupção. Existe a possibilidade de essa visão do escritor ser causada pela sua percepção de impacto da corrupção em seu ambiente social, pois vivenciar atos de injustiça causados pela corrupção pode justificar esse tipo de pensamento.

A singularidade da quinta história em quadrinho é o impacto da corrupção no meio ambiente. Esta retrata o despejo ilegal de lixo em lago, assim como o descontentamento de uma família que já o visitou quando este era limpo. Esta história representa uma reflexão tanto sobre impactos ambientais da corrupção quanto sociais, mostrando assim entendimento sobre a reação em cadeia das consequências de atos corruptos.

A última história em quadrinho, intitulada “A carteira”, mostra um exemplo de atitude corrupta que pode ser realizada por qualquer pessoa que encontre uma carteira perdida no chão. Há, entretanto, um problema de coerência na história: no primeiro quadro, o personagem afirma não saber quem é o dono; já no segundo ele dá a entender que sabe quem é, pois afirma que se apropriará de metade do dinheiro e entregará a carteira e o resto do dinheiro ao dono. Essa incoerência no texto denota a necessidade de o estudante ter orientações específicas quanto aos aspectos macrotextuais.

Considerações Finais

Como análise geral do material produzido pelos alunos, conforme descrito na análise de cada história em quadrinho, pode-se chegar a algumas conclusões. A primeira delas é em relação à importância do desenvol-

vimento da autoria nos estudantes. Essa heterogeneidade de reflexões e expressões representa o quanto enriquecedor é dar ferramentas para alunos se expressarem, pois, nesse caso, além de refletirem sobre o desenvolvimento de seus próprios valores como cidadãos, puderam produzir exemplos práticos de um conceito.

Outra conclusão está relacionada às dificuldades na elaboração da escrita e na construção dos diálogos dos personagens no contexto de cada história. Isso reforça a necessidade de reforço em práticas de leitura e escrita. Essa observação mostra a relação dessa pesquisa com estudos na área de linguística, assim como a necessidade de estudos futuros que envolvam a produção escrita desses estudantes.

Constatou-se também o quanto o uso de recursos tecnológicos pode ser produtivo para a promoção de atividades interdisciplinares que envolvem temas transversais. O projeto interventivo apresentado permite o diálogo entre diversos componentes curriculares: informática, língua portuguesa, sociologia entre outros. Nesse sentido, sugere-se a realização de novos trabalhos que envolvam tecnologia e educação em sala de aula em uma perspectiva interdisciplinar e considerando temas transversais.

Utilizar a ferramenta Pixton ajudou na construção das histórias em quadrinhos para apresentar a visão que os alunos que participaram da atividade têm sobre o tema. O uso dessa ferramenta também permitiu que se verificassem dificuldades relacionadas à construção dos diálogos, bem como fragilidades em relação a aspectos microtextuais (ortografia, pontuação, concordância, acentuação) e macrotextuais (coerência). Essas produções poderiam, assim, ser utilizadas por professores de outros componentes curriculares como diagnóstico para a implementação de projetos de ensino que tivessem como objetivo desenvolver nos estudantes habilidades de leitura, análise e escrita.

Especificamente sobre a relevância dessa experiência para a formação de professores, concluímos que, apesar dos imprevistos, os resultados foram satisfatórios, pois, além de possibilitar a observação da relação dos alunos da educação básica com a tecnologia, gerou artefatos que permitem a análise do entendimento dos alunos sobre honestidade e corrupção em seu contexto social.

História 1 - Honestidade sempre

Honestidade sempre.

por guipl4ys

© Tuesday June 20, 2017
4 visualizações | 0 comentários
Arquivado em História para o Jornal



História 2 - A honestidade

a honestidade

por joseVINICIUS

© Thursday June 22, 2017
0 visualizações | 0 comentários
Arquivado em História para o Jornal



História 3 - Guerra dos novatos

guerra dos novato
por gleydson

Thursday June 22, 2017
0 visualizações | 0 comentários
Arquivado em História para o Jornal



História 4 - Morte súbita

mortesubta
por lokys

Thursday June 22, 2017
0 visualizações | 0 comentários
Arquivado em História para o Jornal



História 5 - Honestidade e corrupção

honestidade e corrupcao
por marlagois

Tuesday June 20, 2017
3 visualizações | 0 comentários
Arquivado em História para o Jornal



História 6 - A carteira



Thursday June 22, 2017
0 visualizações | 0 comentários
Arquivado em História para o Jornal



Referências

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

FREIRE, P; NOGUEIRA, A. **Que fazer? Teoria e prática em educação**. São Paulo: Vozes, 2002

KOLL, Marta de Oliveira. **Vygotsky - Aprendizado e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2010.

PIAGET, J., INHELDER, B. **A Psicologia da criança**. 3. ed. São Paulo: Difel, 1994.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO DF. **Projeto Político Pedagógico Escola Parque de Ceilândia Anísio Teixeira**, Ceilândia/DF, 2016.

TAVARES, Mayara Barbosa. O uso das Histórias em Quadrinhos no contexto escolar: contribuições para o ensino/aprendizado crítico-reflexivo. **Revista Linguagem**, 16ª Edição, 2011.

CURRÍCULOS

* Possui graduação em Letras pela Universidade de Brasília (1997). É especialista em língua portuguesa (2002) pelo Uniceub. É também especialista em Educação para a Diversidade e a Cidadania (2014) e em Gestão de Políticas Públicas de Raça e Gênero (2016). Mestre (2005) e doutora em Educação pela Universidade de Brasília (2010). Atuou como docente nas séries finais do ensino fundamental, no ensino médio e em cursos de licenciatura de Letras e de Pedagogia.

Exerceu a função de técnica em assuntos educacionais na Secretaria de Educação Superior do Ministério da Educação e hoje atua no Instituto Federal de Brasília na formação de professores e como docente de Língua Portuguesa. É também docente do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, atuando na linha Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica. Atualmente se dedica à investigação das seguintes temáticas: i) concepções de leitura subjacentes a avaliações de larga escala, ii) estratégias pedagógicas e processos avaliativos desenvolvidos na educação profissional técnica de nível médio, iii) (multi)letramento(s) e a formação de professores.

** Graduando em Ciência da Computação (licenciatura) no Instituto Federal de Brasília.

*** Graduando em Ciência da Computação (licenciatura) no Instituto Federal de Brasília desde 2014. Tem experiência na área da educação, desenvolvimento de software, desenvolvimento de aplicativos móveis, programação e projetos com ênfase em educação inclusiva e tecnologia. Atualmente, atua como auxiliar técnico de desenvolvimento de software no Instituto de Pesquisa Eldorado.