

ANIMES COMO AGENTES FACILITADORES PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Bruna Barros Santos¹
Elisângela Moraes Gonçalves²

INTRODUÇÃO

O crescente aumento do uso das tecnologias em diferentes setores da sociedade redimensionou a percepção da maneira de aprender das gerações atuais. Dessa forma, na educação, precisamos cada vez mais estar atentos e nos atualizarmos para proporcionar aos alunos uma percepção diferente do ensino tradicional.

Os jovens da “geração Z” não podem ser comparados aos de décadas passadas, tampouco o ensino tradicional e defasado deve permanecer em seus cotidianos. Crianças e adolescentes, que hoje possuem acesso a diversas tecnologias e fontes de conhecimento precisam igualmente de uma educação que caminhe para essa nova e intensa realidade.

Na atualidade, pesquisar constantemente novos métodos de ensino, repensar as estratégias de trabalho em sala de aula, devem ser ações constantes de todo educador. Desse modo, a discussão dos métodos de ensino visa, principalmente, aproveitar melhor os conteúdos pedagógicos e garantir a qualidade do ensino, ultrapassando o seu caráter tradicional, palco de diversas críticas, por perceber o aluno como mero expectador de informações, na maioria das vezes, desconexas de sua realidade, sem valorizar os seus conhecimentos prévios. Essa falta de correlação carrega consigo a problemática de uma educação pouco significativa (GUIMARÃES, 2009).

Partindo dessa premissa de Guimarães, argumentar que a metodologia de ensino tradicional é considerada defasada e insatisfatória para os dias atuais é inegável. Logo, no contexto tecnológico atual, criar metodologias que possam prender a atenção dos alunos se torna uma tarefa cada vez mais necessária, porém complexa. Aulas em que o aluno não é instigado a desenvolver seus próprios raciocínios, ou que possam correlacionar o que aprendem em sala de aula ao seu cotidiano, tornam-se, na maioria das vezes, pouco atrativas. Portanto, o aprimoramento da metodologia torna-se imprescindível, nesse caso, a teoria e

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal do Maranhão – Campus Monte Catelo, barrossantos@acad.ifma.edu.br;

² Professora orientadora: Especialista em Informática na Educação, Universidade Estadual do Maranhão – MA, elisangelagoncalves@professor.uema.br.



prática podem ser vinculadas para realizar a incorporação de conhecimentos teóricos e práticos.

Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo refletir sobre aspectos que legitimem a utilização de animes como facilitadores de aprendizagem no ensino de Ciências. A questão norteadora da pesquisa é a seguinte “Quais aspectos, conforme público pesquisado, justificam o uso dos animes como facilitadores de aprendizagem no ensino de Ciências?”

A relevância da pesquisa se dar por acenar aos professores novas metodologias no ensino de Ciências, no intuito de superação de dificuldades, tornando as atividades mais estimulantes, acessíveis e com significado para quem aprende, sobretudo aos jovens imersos em mundo com inúmeros atrativos decorrentes da expansão do acesso aos artefatos tecnológicos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O presente estudo foi desenvolvido através de um conjunto de métodos científicos, incluindo: pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo, com aplicação de questionário, tendo a abordagem quanti-qualitativa dos dados obtidos.

Para maior familiaridade com o tema proposto, o estudo teve caráter exploratório, envolvendo, inicialmente, pesquisa bibliográfica, que tem como principal vantagem o fato de permitir pesquisar diretamente dados dispersos no tempo e no espaço (GIL, 2009).

Além de livros, artigos, revistas, publicados ou não por meios eletrônicos, houve a aplicação de um questionário pelo aplicativo de gerenciamento de pesquisas, o Google Forms. O questionário contou com 10 questões objetivas, foi direcionado a jovens dos grupos de WhatsApp da pesquisadora, sendo aplicado no período de 10 de julho a 20 de julho de 2021. As perguntas foram desenvolvidas através de uma sondagem prévia a respeito do ensino de Ciências, quanto à dificuldade em relação aos conteúdos trabalhados, a importância de estudar Ciências e metodologias aplicadas pelos professores.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino lúdico vem para proporcionar uma maior interação dos estudantes com o objeto de estudo, buscando promover uma aprendizagem significativa, deixando o ensino



tradicional obsoleto de lado (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2018). Então, cabe ao professor possibilitar aos seus alunos um olhar diferente sobre o processo educativo, tornando-o cada vez mais estimulante, prazeroso, criativo e assim significativo.

Para Santos (2008), algumas condições são básicas para que ocorra a aprendizagem: motivação, interesse, habilidade de compartilhar experiências, bem como de interagir com os diferentes contextos. Essas condições são fundamentais quando se tem a perspectiva de atender as diversidades culturais dos alunos, respeitando suas vivências, o que contribuirá para que se diminua o fracasso escolar, pois os possibilitará relacionar suas experiências ao conhecimento científico desenvolvido no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula.

Conforme Torres (2008), essas condições contribuirão para fomentar algumas características comportamentais nos alunos, direcionando suas visões a respeito de determinadas concepções de mundo, o que provocará um forte impacto também na vida dos professores. No ensino de Ciências, esse impacto será refletido no uso das metodologias adotadas em sala de aula, com maior diversidade de temas, facilidade de acesso aos materiais utilizados, combinando diferentes recursos, intercalando o estudo de Ciências à tecnologia e à sociedade.

Para Vasconcelos (1992), a motivação é um fator determinante na busca do conhecimento, visto que aprender envolve muitas vezes o querer, o gosto e a necessidade pelas informações. Os Animes, que são originados a partir dos *Mangá's*, quadrinhos japoneses que apresentam como peculiaridade serem lidos de trás para frente (SILVA, 2011), podem servir como um fator motivador para o ensino de Ciências, normalmente de difícil compreensão, pelo envolvimento do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Animes consistem em uma tendência popular que atrai muitos adeptos de todas as idades. Podem ser entendidos como ferramentas que aproximam o conhecimento científico dos alunos, utilizando uma linguagem mais habitual, atraente e dinâmica nas formas escrita e desenhada. Segundo Ramos (2016), classificam-se como veículos de comunicação social e divulgação científica. Certos Animes se destacam pela sua abordagem científica, permitindo acesso ao conhecimento de forma ampla, descontraída, trabalhando o lúdico do aluno e relacionando o aprendizado ao seu dia a dia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O público que participou da pesquisa foram 53 jovens, ambos os sexos, com idades entre 15 e 32 anos. Constatou-se que 58,5% (n=31) dos pesquisados percebem as disciplinas de Ciências como difíceis. A esse respeito, podem ser destacadas pesquisas que têm revelado problemas relacionados ao ensino de Ciências em decorrência do uso exclusivo do livro didático, pelas ausências de atividades experimentais, dentre outros aspectos (ROSA *et al.*, 2007; BRANDI; GURGEL, 2002).

A questão 2 tratou sobre a importância de estudar Ciências. A maior parte dos jovens, 88,7%, (n=47) marcou a opção “adquirir conhecimento”. E quanto aos recursos mais utilizados pelos professores no ensino de Ciências (Questão 3), a maioria relatou o uso de livros didáticos. A esse respeito, infere-se que é necessário mudar a forma de ensinar e, enquanto isso não ocorrer, os estudantes brasileiros cumprirão as etapas da educação básica sem desenvolver as habilidades necessárias para que possam atuar no mercado de trabalho e exercer plenamente a cidadania (SANTOS *et al.*, 2008).

Estudos apontam que muitos professores têm dificuldades em promover um ambiente desafiador, propício à investigação e à construção de conhecimentos em Ciências (LIMA; MAUÉS, 2006; ROSA *et al.*, 2007; RAMOS; ROSA, 2008).

Na questão 4 foi constatado que 37,7% (n=20) mantiveram-se indiferentes aos recursos usados pelos professores nas salas de aula. Porém, cabe ressaltar, segundo Almeida e Valente (2012) que, com o aumento do acesso à tecnologia, propiciado pela Internet, houve um maior acesso a cursos e materiais, permitindo-nos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes, o que, acrescenta-se, torna necessário aulas mais envolventes que prendam a atenção dos alunos e os possibilite superar suas dificuldades, como outrora relatado quando se trata do ensino de Ciências.

No tocante ao conhecimento sobre os Animes e a presença do ensino de Ciências nesses quadrinhos, constatou-se na Questão de 5 a 7 que 98,1% (n=52) têm conhecimento sobre os Animes; 92,5% (n=49) gostam de Animes; e 73, 6% (n=39) afirmaram ter verificado alguma presença de Ciências nos Animes.

Na questão 8, um total de 94,3% (n=50) acreditam que os Animes poderiam ser explorados nas aulas de Ciências como recurso facilitador de aprendizagem. São recursos que ampliam o processo de aprendizagem no ensino dos conteúdos como ferramenta pedagógica, pois, além de estimulante já é bem conhecido pela maioria dos jovens (RODRIGUES; ROCHA, 2018).

A questão 9 tratou sobre a aceitação dos jovens quanto à utilização dos Animes em sala de aula como recurso didático. A maioria, 71,7% (n=38), confirmou que os Animes seriam

um ótimo recurso a ser utilizado em sala de aula pelos professores. Para Linsingen (2007, p. 1), o uso de Animes no processo de ensino e aprendizagem possui várias vantagens, como por exemplo: “popularidade entre os jovens, dinamismo na linguagem, facilidade de acesso ao material, variedade temática, ludicidade, cognitivismo, uso de discursos combinados entre texto e imagem e debates que relacionam ciência, tecnologia e sociedade.”

Por sua vez, a questão 10 apenas reforçou os motivos que os entrevistados achavam mais válidos quanto à utilização dos Animes como recursos em sala de aula. Em sua maioria 75,5 % (n= 41) acreditam que teriam maior motivação em aprender os conteúdos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados obtidos foi constatado que os Animes podem ser utilizados como recursos facilitadores de aprendizagem nas aulas de Ciências, que são de difícil compreensão, com base no público pesquisado, jovens de 15 a 32 anos, que destacaram ser importante o estudo de Ciências para adquirirem conhecimento, o que é influenciado pelas metodologias de ensino.

No tocante à questão que norteou a pesquisa, constatou-se que aspectos que favorecem o uso de Animes como facilitadores de aprendizagem no ensino de Ciências foram os seguintes: os jovens têm conhecimento sobre os Animes (92,5% =49 jovens); gostam dos Animes (73, 6%=39 jovens); e acreditam que podem ser explorados para facilitar a aprendizagem de Ciências (94,3% = 50 jovens).

Sendo assim, os Animes são apresentados como facilitadores de aprendizagem no ensino de Ciências, ampliando as possibilidades dos professores quanto ao uso de metodologias e recursos didáticos mais estimulantes aos jovens, imersos em um cenário marcado pelo uso das tecnologias, e que assim requerem cada vez mais novidades em sala de aula para atribuírem maior significado ao que aprendem.

Palavras-chave: Animes; Ensino de ciências; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 57-82, 2012.



BRANDI, A. T. E.; GURGEL, C. M. A. A alfabetização científica e o processo de ler e escrever em séries iniciais: emergências de um estudo de investigação-ação. **Ciência & Educação**, Brasília, v. 8, n. 1, 2002, p.113-125.

GIL, AntonioCarlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GUIMARÃES, Cleidson Carneiro. Experimentação no ensino de química: caminhos e descaminhos rumo à aprendizagem significativa. **Química nova na escola**, v. 31, n. 3, p. 198-202, 2009.

KNECHTEL, Carla Milene; BRANCALHÃO, Rose Meire Costa. **Estratégias lúdicas no ensino de ciências**. Secretaria de Estado de educação do Paraná, 2018. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2354-8.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2021.

LIMA, M. E. C. de C.; MAUÉS, E. **Uma releitura do papel da professora das séries iniciais no desenvolvimento e aprendizagem de ciências das crianças**. Ensaio - Pesquisa em Educação em Ciências, v.8, n.2, dez. 2006.

LINSINGEN, L. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. **Ciência & Ensino**, v. 1, n. especial, novembro de 2007.

RAMOS; P. A leitura dos quadrinhos. 2. ed.São Paulo: Contexto, 2016.

RAMOS, L. B. da C.; ROSA, P. R. da S. **O ensino de ciências: fatores intrínsecos e extrínsecos que limitam a realização de atividades experimentais pelo professor dos anos iniciais do ensino fundamental**. Investigações em Ensino de Ciências, v.13, n.3, p.299-331, 2008.

RODRIGUES, JLM; ROCHA, CBR. Mangá e animê: um recurso para a aprendizagem do ensino de ciências. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 14, n. 8, p. 65-85, 2018.

ROSA, C. W. *et al.* **Ensino de física nas séries iniciais: concepções da prática docente**. Investigações em Ensino de Ciências, v. 12, n. 3, 2007, p.357-368.

SANTOS, J. C. F. dos. **Aprendizagem significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. Porto Alegre: Mediação, 2008.

SILVA, Samantha de Assis. **Os animês e o ensino de ciências**, 2011. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9602/1/2011_SamanthaAssisSilva.pdf 2011.Acesso em: 10 ago.2021.

TORRES, Carlos Alberto. A escola precisa debater as influências da globalização. **Revista Nova Escola**, São Paulo, 2008.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Metodologia dialética em sala de aula. **Revista de Educação AEC**. Brasília, v. 21, n. 83, p. 28-55, 1992.