



## A UTILIZAÇÃO DO DESENHO HORA DE AVENTURA COMO FERRAMENTA

## DIDÁTICA PARA AULAS DE QUÍMICA

Joélida da Silva Galdino <sup>1</sup>Jeferson Guilherme Freire <sup>2</sup>Carlos Antônio Barros e Silva Júnior <sup>3</sup>**RESUMO**

A utilização do desenho “Hora de Aventura” como ferramenta didática nas aulas de Química mostrou-se uma abordagem inovadora e envolvente. Conhecido por seu estilo criativo e personagens encantadores, o desenho animado oferece aos alunos uma oportunidade única de explorar conceitos de Química de forma divertida e acessível. Ao adicionar “tempo de aventura” às aulas de química, os professores podem usar a fantasia e os elementos surreais dos desenhos animados para apresentar e explicar conceitos complexos de química. Desenhos animados e cenários podem ser usados como ponto de partida para discussões sobre átomos, moléculas, reações químicas e propriedades dos materiais. Além disso, o desenho pode ajudar a estimular o interesse dos alunos pela Química. Por meio das aventuras dos personagens e situações engraçadas ou emocionantes, os alunos se sentem motivados a aprender sobre os aspectos científicos apresentados no desenho. Isso cria um ambiente de aprendizagem mais interessante e estimulante. Outro aspecto positivo da utilização do “tempo de aventura” como ferramenta de aprendizado é a oportunidade de discutir questões éticas e sociais relacionadas à ciência. O projeto lida com questões como a responsabilidade dos cientistas, as consequências das descobertas científicas e os efeitos da atividade humana no meio ambiente. Dessa forma, os alunos podem refletir sobre o papel da Química na sociedade e desenvolver uma consciência crítica sobre o impacto de suas escolhas. No entanto, é importante enfatizar que usar o “tempo de aventura” como ferramenta de aprendizado requer uma abordagem equilibrada. Os professores devem selecionar cuidadosamente episódios ou cenas que abordam conceitos importantes de Química e garantir que o conteúdo seja preciso e consistente com os objetivos de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Desenho, Ensino, Ferramenta, Hora da aventura, Química.

**INTRODUÇÃO**

A educação contemporânea enfrenta desafios significativos, especialmente no contexto do ensino de disciplinas complexas, como a Química. A abordagem tradicional, centrada em aulas expositivas e teoria, muitas vezes não é suficiente para envolver os alunos e promover uma compreensão profunda dos conceitos científicos. Nesse cenário, a busca por estratégias inovadoras e cativantes torna-se essencial.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal do Rio Grande do Norte- IFRN, g.joelida@escolar.ifrn.edu.br;

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal do Rio Grande do Norte- IFRN, jeferson.guilherme@escolar.ifrn.edu.br;

<sup>3</sup> Doutorando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal do Rio Grande do Norte - IFRN, carlos.junior@ifrn.edu.br.

Este artigo se concentra na utilização do desenho animado “Hora de Aventura” como ferramenta didática para aulas de Química. Acreditamos que a intersecção entre entretenimento e educação pode ser uma maneira eficaz de estimular o interesse dos alunos e facilitar a aprendizagem. Ao explorar elementos visuais e narrativos presentes em “Hora de Aventura”, buscamos criar uma experiência de ensino mais envolvente e significativa.

A ludicidade desempenha um papel crucial na educação. Quando os alunos estão envolvidos em atividades lúdicas, eles se tornam mais ativos e participativos no processo de aprendizagem. Além disso, a ludicidade permite que os conceitos sejam apresentados de maneira mais acessível e memorável. No entanto, é fundamental encontrar abordagens que equilibrem o aspecto lúdico com a seriedade do conteúdo acadêmico.

“Hora de Aventura” é um desenho animado conhecido por sua criatividade, humor e narrativa envolvente. Criado por Pendleton Ward, o programa se passa em um mundo pós-apocalíptico mágico e segue as aventuras do herói Finn e seu fiel cão mágico, Jake. A série combina elementos fantásticos, personagens cativantes e mensagens profundas, tornando-a uma escolha interessante para explorar em contextos educacionais.

O objetivo do estudo é analisar a viabilidade desta abordagem, levando em consideração a natureza teórica da metodologia sem aplicação prática imediata. A lógica subjacente é que os problemas educacionais tradicionais precisam ser superados, fornecendo alternativas que envolvam os alunos de maneiras divertidas e eficazes. O objetivo não é apenas avaliar a validade teórica destas propostas, mas também fornecer suporte para suas futuras aplicações práticas.

A síntese metodológica enfatiza uma abordagem teórica focada na revisão sistemática da literatura e na análise crítica de pesquisas relacionadas à integração de recursos audiovisuais no ensino de química. A coleta de dados consistiu na exploração aprofundada das teorias educacionais que sustentam o uso dos quadrinhos como ferramenta educacional.

Ao longo do artigo, discutimos a validade teórica de nossas propostas e analisamos como os elementos narrativos e visuais de “Hora de Aventura” podem ser estrategicamente integrados em contextos educacionais. A conclusão sintetiza descobertas teóricas, fornece insights sobre

aplicações futuras e descreve o impacto potencial desta abordagem inovadora nas salas de aula de química.

## **METODOLOGIA**

A metodologia adotada para o estudo teórico da utilização do desenho animado “Hora de Aventura” como ferramenta didática nas aulas de Química baseia-se em uma abordagem qualitativa. Inicialmente, realizamos uma revisão sistemática da literatura examinando a intersecção de recursos audiovisuais e educacionais e explorando pesquisas anteriores destacando os fundamentos teóricos associados ao uso de desenhos animados no processo de aprendizagem.

Para a coleta de dados teóricos, utilizamos métodos de pesquisa bibliográfica abrangendo revistas acadêmicas, livros e documentos oficiais relacionados às áreas de educação e química. A análise crítica destas fontes contribui para a base teórica necessária para compreender o impacto potencial das animações na aprendizagem de conceitos químicos.

Em relação à ética, enfatizamos nossa responsabilidade de referenciar e citar fontes utilizadas de forma adequada, garantir a integridade acadêmica e respeitar os direitos autorais. No que diz respeito aos direitos de utilização de imagens, asseguramos o cumprimento da lei de direitos de autor e asseguramos a utilização lícita de fragmentos visuais da série “Hora de Aventura” para fins acadêmicos e de investigação. Este processo envolve a identificação de materiais sob usos educacionais permitidos.

Iniciamos nossa investigação com uma revisão sistemática da literatura, examinando a intersecção de recursos audiovisuais e educacionais. Essa etapa envolveu a busca por artigos científicos, teses, dissertações e outros materiais acadêmicos relacionados ao uso de desenhos animados no processo de aprendizagem. A revisão abrangeu fontes em revistas acadêmicas, livros e documentos oficiais nas áreas de educação e química.

A análise crítica dessas fontes contribuiu para a construção da base teórica necessária. Investigamos como os elementos visuais e narrativos presentes em “Hora de Aventura” podem ser estrategicamente integrados ao contexto educacional. Além disso, examinamos teorias que sustentam o uso de recursos audiovisuais como ferramentas pedagógicas, especialmente no ensino de conceitos químicos complexos.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O referencial teórico desta pesquisa fundamenta-se em conceitos interdisciplinares que convergem para a integração de recursos audiovisuais no ensino de Química, em particular, o

uso do desenho animado "Hora de Aventura". A base teórica compreende discussões sobre a interseção entre entretenimento e aprendizado, destacando a relevância de estratégias pedagógicas inovadoras.

Iniciamos com a abordagem da Teoria Construtivista, que enfatiza a construção ativa do conhecimento pelo aluno. A utilização de elementos visuais e narrativos, como os presentes em desenhos animados, alinha-se a essa teoria, proporcionando uma experiência de aprendizado mais significativa.

A Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel também é incorporada, ressaltando a importância da conexão de novos conhecimentos com os pré-existentes. A narrativa envolvente de "Hora de Aventura" pode servir como um catalisador para a compreensão e retenção de conceitos químicos.

A Teoria da Multimodalidade, proveniente dos estudos de Kress e van Leeuwen, é explorada para contextualizar a importância da linguagem visual na transmissão de informações. A animação oferece múltiplos modos de representação, facilitando a compreensão de conceitos abstratos da Química.

Além disso, exploramos a Teoria da Aprendizagem Lúdica, que destaca o papel do jogo e da ludicidade no processo educacional. A natureza lúdica de "Hora de Aventura" pode proporcionar um ambiente propício para a exploração dos temas químicos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **Esquematização dos Dados:**

Para organizar os dados teóricos obtidos nesta pesquisa, foram identificadas categorias analíticas que destacam a relação entre a utilização do desenho "Hora de Aventura" e a potencial ferramenta didática para aulas de Química. As categorias incluem:

#### **1. Engajamento dos Alunos:**

- Identificação de elementos visuais e narrativos que contribuem para o envolvimento ativo dos alunos durante o uso da animação em sala de aula.

#### **2. Compreensão de Conceitos Químicos:**



- Avaliação da capacidade da animação em facilitar a assimilação de conceitos químicos complexos por meio de representações visuais e situações contextualizadas.

### **3. Estímulo à Curiosidade Científica:**

- Análise do impacto do desenho animado na promoção da curiosidade e interesse dos alunos em explorar temas relacionados à Química.

### **4. Desafios e Limitações:**

- Identificação de eventuais desafios ou limitações percebidas pelos alunos no uso de "Hora de Aventura" como ferramenta didática.

## **Análises Criativas e Inovadoras**

### **1. Engajamento dos Alunos:**

- A teoria da Aprendizagem Ativa de Bonwell e Eison corrobora a importância do engajamento na retenção de conhecimento. Os resultados indicam que elementos visuais da animação contribuem para a participação ativa dos alunos.

### **2. Compreensão de Conceitos Químicos:**

- Sob a perspectiva da Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, a representação visual e contextualizada na animação pode facilitar a ancoragem de novos conhecimentos aos preexistentes, promovendo uma compreensão mais profunda.

### **3. Estímulo à Curiosidade Científica:**

- A abordagem da Teoria da Aprendizagem Lúdica se alinha ao estímulo à curiosidade. Os achados sugerem que "Hora de Aventura" pode ser uma ferramenta eficaz para despertar o interesse dos alunos pela Química.

### **4. Desafios e Limitações:**

- Considerando as limitações percebidas, respeitando a ética educacional, é crucial abordar questões como diversidade de interpretações, demandando adaptações para diferentes públicos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que a abordagem proposta pode enriquecer o ensino de Química, tornando-o mais atrativo e eficaz. Ao explorar a interseção entre entretenimento e educação, esperamos contribuir para uma experiência de aprendizagem mais significativa e memorável. Este estudo oferece insights teóricos e abre caminho para futuras aplicações práticas dessa abordagem inovadora.

### 1. Contribuições para a Prática Pedagógica:

- Os resultados teóricos indicam que a animação pode ser um recurso valioso para promover o envolvimento dos alunos, facilitar a compreensão de conceitos químicos e fomentar a curiosidade científica. Essas contribuições podem informar práticas pedagógicas mais dinâmicas e eficazes.

### 2. Desafios e Considerações Éticas:

- Reconhecemos a importância de abordar desafios potenciais, como interpretações divergentes dos alunos, respeitando a diversidade de perspectivas. A reflexão ética permeia toda a proposta, enfatizando a necessidade de uma abordagem sensível e inclusiva.

### 3. Sugestões para Pesquisas Futuras:

- A pesquisa teórica fornece um ponto de partida para investigações futuras que explorem a implementação prática dessa abordagem inovadora. Recomendamos estudos empíricos que avaliem a eficácia do uso de "Hora de Aventura" nas salas de aula, considerando diferentes contextos e variáveis.

### 4. Prospecção de Aplicações no Currículo:

- A prospecção aponta para o desenvolvimento potencial de diretrizes específicas para a integração do desenho animado no currículo de Química. A consideração de faixas etárias, estilos de aprendizado e abordagens pedagógicas diversas é crucial para uma implementação efetiva.

### 5. Diálogo com a Comunidade Científica:



- Este estudo contribui para o diálogo mais amplo na comunidade científica, explorando a interseção entre entretenimento e educação. Encorajamos pesquisadores a continuarem investigando novas formas de enriquecer o ensino, aproveitando as potencialidades de recursos audiovisuais.

## REFERÊNCIAS

CUNHA, Luana Reine Pinheiro Lima. **O Processo de Ensino-Aprendizagem em Química, Através do Uso de Jogos Lúdicos, em uma Escola Estadual de Ensino Fundamental do Conde, Paraíba.**

EICHLER, M. L.; GONÇALVES, M. R.; SILVA, F. O. M.; JUNGES, F.; DEL PINO, J. C. **Uma proposta para o desenho interdisciplinar de ambientes virtuais de aprendizagem de ciências.** Revista Novas Tecnologias na Educação, RENOTE, v. 1, n. 2, 2003.

MARTINS, M. L. Z. **Aprender a ensinar com as novas mídias.** p. 202, 1985.

PIRES, E. G. **A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação.** Educação e Pesquisa, v. 36, n. 1, p. 281-295, 2010.

LEITE, B. S. **Aprendizagem Tecnológica Ativa.** Revista Internacional de Educação Superior, v. 4, n. 3, p. 580-609, 2018

SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; CORRÊA, S. M. M. **Laboratório de aprendizagem: o lúdico nas séries iniciais.** 2005.

BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias.** Brasília: MEC/SEB, 2006.

ALMEIDA, S do. N.; SAMPAIO, C de G.; VASCONCELOS, A. K. P.; SILVEIRA, F. A.; SILVA, S. A da. **O uso da informática como recurso didáticoeducativo no ensino de química.** Caminhos da Educação Matemática em Revista/Online, 8(2), 2018.

BRITO, J. P. **A IMPORTANCIA DO LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA.** 22f. TCC (Graduação em Letras) – Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira – PB, 2016.



**CASTRO, R. M.; LANZI, L. A. C. O FUTURO DA ESCOLA E AS TECNOLOGIAS: ALGUNS ASPECTOS À LUZ DO DIÁLOGO ENTRE PAULO FREIRE E SEYMOUR PAPERT.** Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, 12(2), 1496-1510, 2017.

**COSTA, F. A. (Coord.); RODRIGUEZ, C.; CRUZ, E.; FRADÃO, S. Repensar as TIC na educação: O professor como agente transformador.** 1ª Edição. SANTILLANA, 96, 2012.

**CUNHA, M. M.; CUNHA, S. N.; DOMINGUES, A. S. O. L. CONTRIBUIÇÃO DOS TEXTOS, IMAGENS, RECURSOS AUDIOVISUAIS, MAPAS CONCEITUAIS E JOGOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE EXPLICAÇÃO DE CONTEÚDOS.** 2016.

**DIÓRIO, A. P. I.; RÔÇAS, G. F. As mídias como ferramenta pedagógica para o Ensino de Ciências: uma experiência na formação de professores de nível médio.** Revista Práxis (Online), 10, 55-73, 2013.

**DOURADO, I. F. SOUZA, K. L.; CARBOA, L.; MELLO, G. J.; AZEVEDO, L. F. Uso das TIC no Ensino de Ciências na Educação Básica: uma Experiência Didática.** UNOPAR Cient., Ciênc. Human. Educ., Londrina, 15(esp.), 357-365, 2014.