



Produção Textual e a Física: “Interações em Forma de História em Quadrinhos usando o Software Hagaquê”

**Valéria Bonetti Jerzewski¹, Cristiane Bonetti Cembranel², Márcia Vogel³,
Sheila Bonetti⁴**

¹Faculdade Horizontina (FAHOR) - Horizontina (RS) - valeribonetti@hotmail.com

²Universidade de Caxias do Sul (UCS) - Caxias do Sul (RS) – Brasil - criscembranel@gmail.com

³E. E. E. B. J. J. Felizardo (CIEP) - Santa Rosa (RS) – Brasil - marcia.vogel@yahoo.com.br

⁴Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Alegrete (RS) - bonettisheila@cfjl.com.br

Esta Unidade Didática foi proporcionada em três momentos para os estudantes de Ensino Médio. Levou-se seis horas-aulas para executá-la. Sua finalidade era fazer com que os estudantes interagissem o aprendizado em Física e integrá-los em Língua Portuguesa, disponibilizando um entretenimento virtual, literário e lúdico como ferramenta para o ensino de Física contemporâneo.

Os docentes que trabalham em educação vivem em constante provocação de ampliar suas práticas pedagógicas, mantendo-se assim sempre atualizados com novas metodologias. Sendo assim, pensamos que a abrangência dos conceitos de Língua Portuguesa e Físicos, podem acontecer de diversas maneiras utilizando-se de diferentes apontamentos ou artifícios, fugindo assim, da tradição do livro didático.

Segundo Vergueiro (2004): “pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino” (p.26).

Mostrar aos estudantes como é divertido o mundo da Física e encantador o mundo do nosso idioma, Língua Portuguesa. Conhecemos também, melhor a origem e a evolução da Física de forma argumentativa e divertida, despertando o interesse sobre o assunto trabalhado. Conhecer e divulgar o software hagaquê para motivação de alunos e professores.

Muitas informações devem ser levadas em consideração: a questão do tempo, maturidade, aquisição de novos conhecimentos, a afetividade construída, entre outros.

Esta produção foi construída pelos alunos em pequenos grupos, no laboratório de informática da escola.

A partir disso tudo, as relações instituídas com as propostas orientadas por imagens vivenciadas, criadas e confeccionadas usando a imaginação nas produções das histórias em quadrinhos, significam que os estudantes podem ser inseridos em um contexto histórico cultural. Isso pode resultar em um processo em que o homem tenha a capacidade se relacionar com o seu semelhante, deixando marcas na representação psíquica daquilo que faço, ou daquilo que conheço, modificando-o ao mesmo tempo em que é modificado.