

O MANGÁ COMO RECURSO PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA¹

Antônio Iury Santos Messias², Claudinei de Camargo Sant'Ana³

RESUMO

O trabalho em questão buscará entender as possibilidades de utilização do Mangá como recurso didático para o ensino de matemática. Visto que, tais HQs japoneses englobam o cotidiano de vários brasileiros como forma de entretenimento e descontração, tendo majoritariamente como público, os jovens que frequentam o ensino fundamental e médio. Assim, ao estudar a relação entre matemática e arte considerando o Mangá como recurso didático, possibilita encontrarmos um caminho a fim de que haja uma maior interação entre educando/educadores, procurando responder a questão norteadora: De que maneira os Mangás podem contribuir com o ensino aprendizagem de matemática? O trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa, tendo como procedimento o estudo exploratório, por meio de questionários e análises das práticas desenvolvidas em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Educação escolar; Mangás e ensino de Matemática.

MANGA AS A RESOURCE FOR TEACHING MATHEMATICS

ABSTRACT

The work in question will seek to understand the possibilities of using Manga as a teaching resource for teaching mathematics. Since, such Japanese comics encompass the daily lives of many Brazilians as a form of entertainment and relaxation, with the majority of their audience being young people who attend elementary and high school. Thus, when studying the relationship between mathematics and art considering Manga as a teaching resource, it allows us to find a way so that there is greater interaction between students/educators, seeking to answer the guiding question: How can Mangas contribute to teaching? learning math? The work is qualitative research, using an exploratory study as a procedure, through questionnaires and analyzes of practices developed in the classroom.

KEYWORDS: School education; Mangas and Mathematics teaching.

INTRODUÇÃO

O projeto em questão, intitulado "O Mangá como recurso para o ensino de matemática", está sendo desenvolvido em uma escola pública na cidade de Vitória da

¹ Pesquisa financiada pela FAPESB — Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia, através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica — PIBIC.

² Graduando. Curso de Licenciatura em Matemática, Universidade do Sudoeste da Bahia. Integrante do Grupo de Pesquisa GEEM -Grupo de Estudos em Educação Matemática. E-mail: iurymessias726@gmail.com

³ Professor Drº. Universidade do Sudoeste da Bahia –UESB; Líder do Grupo de Pesquisa GEEM: Grupo de Estudos em Educação Matemática. E-mail: claudinei@ccsantana.com

Conquista - BA. Ele abrange uma turma do 6º ano do ensino fundamental na disciplina de Estágio I. Financiada pela FAPESB - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia, centrando em obter resultados que contribuam para o Trabalho de Iniciação Científica (IC). Partindo das diversas possibilidades metodológicas para o ensino de matemática, que são temas de pesquisas desenvolvidas por membros do Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM), da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), onde podemos ver em, Sant'Ana e Sant'Ana (2011). Tendo em vista que a pesquisa científica é de vital importância, pois a partir do financiamento as pesquisas, vem a elevar o progresso do país, tendo em vista a produção de conhecimento e a avaliação dos impactos nas influências em uma comunidade ou público em geral.

Diante do exposto, segundo Luiz (2013), umas das exigências na qual a educação básica vem tendo é a proximidade entre o conhecimento científico juntamente com o conhecimento dos estudantes, para que assim haja uma maior interação com a matemática. Apoiando nisso, a implementação dos mangás na educação matemática pode vir a contribuir no contexto educacional que vivemos, fornecendo-nos uma nova abordagem em que o ensino de matemática venha a ser mais compreensível para estes jovens. Uma vez que, se adaptar frente ao novo cenário educacional tornou-se uma tarefa árdua. Deste modo a Educação Escolar, ainda vem sofrendo com relação às práticas e formas de se abordar conceitos matemáticos em sala de aula, de modo a promover o interesse por parte dos educandos.

Uma vez que, “as Histórias em Quadrinhos deixaram, ou melhor, ultrapassaram a condição de instrumento de consumo para tornarem-se símbolos da civilização contemporânea” (LUYTEN, 1985, p. 9). Visto que,

“... o rápido desenvolvimento das tecnologias digitais têm permitido aos indivíduos o acesso a um grande volume de informações na palma da mão, em um curto espaço de tempo, ... Muitas dessas mudanças devem-se à incorporação dos dispositivos móveis no nosso dia a dia, ...” (BRITO; SANT'ANA; SANT'ANA, 2019, p. 174).

Para tal, estabelecemos como objetivo, utilizar o Mangá como recurso didático para o ensino de Matemática, visto que, enquanto no Brasil os mangás eram vistos como mero entretenimento infanto-juvenil, no Japão os mangás já eram usados para educar (BRAGA; SPADETTI, 2011). Por este caminho como pressuposto, tem-se como questão norteadora: De que maneira os mangás podem contribuir como recurso metodológico e para o ensino e a aprendizagem de matemática?

MATERIAIS E MÉTODOS

A Matemática está presente em quase tudo ao nosso redor. A arte também tem presença constante em nosso dia a dia, convém-nos destacar a relação que existe entre ambas. Nos Mangás, “as técnicas de desenho trabalham noções de simetria e proporção, noções espaciais [...]” (PEREIRA, 2017, p. 9-10), conceitos estes trabalhados em aulas de matemática, o uso dos mangás no ensino de matemática poderia contribuir com a pesquisa em educação, fornecendo uma nova abordagem, trazendo além dos recursos audiovisuais, os próprios conteúdos matemáticos presentes em algumas obras japonesas.

Desta forma traçamos neste trabalho o uso do estudo exploratório, por meio de questionários e análises das práticas desenvolvidas em sala de aula. O estudo em questão concentrou-se na busca de possibilidades, sobre a utilização dos mangás na disciplina de matemática no Ensino Fundamental, visando demonstrar a eficácia das abordagens educacionais, com enfoque central no “mangá”, tendo como foco apresentar, uma atividade desenvolvida através do mangá Hunter x Hunter, de Yoshihiro Togashi (FIGURA 1).

FIGURA 1: Cena do Mangá Hunter x Hunter



Fonte: Feita pelo autor

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste momento a pesquisa se encontra em fase de análise dos dados coletados, no entanto observamos que é evidente na rotina dos jovens que participaram do estudo, a prática do consumo das mídias audiovisuais, assim sendo do conhecimento da maioria o material da nossa pesquisa o mangá.

Partindo da aplicação do questionário que se dividiu em duas partes, a primeira como a finalidade de sondagem dos conteúdos trabalhados no período do Estágio

Supervisionado 1, onde em relação aos estudantes percebi que muitos ainda têm dificuldade com as quatro operações fundamentais embora estejam constantemente sendo introduzido o conteúdo em sala. Uma das dúvidas frequentes e também algo sinalizado nos questionários foi a forma de se operar os algoritmos. A segunda parte já seria relacionada aos Mangás, embora é evidente a presença destes HQs no cotidiano dos jovens, podemos ver que uma parcela da sala não gostavam ou até mesmo não sabiam o que eram um Mangá.

CONSIDERAÇÕES

Desta forma, expondo o contexto educacional que vivenciamos, com a necessidade de se renovar a cada dia as práticas trabalhadas em sala de aula, em meio às tecnologias e em virtude das diversas culturas juvenis hodiernas que no decorrer do tempo se modificam, os mangás teriam uma apropriação satisfatória no âmbito escolar, contribuindo assim com o ensino/aprendizagem desta disciplina. Temos os mangá como um recurso eficaz para o engajamento e a motivação dos estudantes, tornando a matemática um pouco mais acessível e compreensível para este público alvo.

AGRADECIMENTOS

Ao Grupo de Estudos em Educação Matemática — GEEM; À Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB e À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia — FAPESB pelo financiamento da pesquisa de Iniciação Científica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BRAGA, Gabriela Vieira; SPADETTI, Maria das Graças. Os mangás como estratégia didática. **Encontro Latino Americano de Pós Graduação–Universidade do Vale do Paraíba**, 2011. Disponível em: <https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2011/anais/arquivos/RE_0149_0473_01.pdf>. Acesso em: 18 de Nov. de 2022.
2. BRITO, C. S.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P.. Memes com viés matemático e suas potencialidades para o ensino de Matemática. **ReviSeM**, Ano 2020, N°. 1, p. 173 — 188. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/ReviSe/article/view/12019>>. Acesso em: 19 abr. 2023.
3. LUIZ, Elisete Adriana José. Alternativas metodológicas para o ensino de matemática visando uma aprendizagem significativa. In: **VI Congresso Internacional de Ensino de Matemática-2013**. 2013, p. 1-12. Disponível em: <<http://www.conferencias.ulbra.br/index.php/ciem/vi/paper/viewFile/1015/115>>. Acesso em: 05. Dez. 2022.

4. LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987. Acesso em: 01 de Set. de 2023.

5. PEREIRA, Gabriela Pereira de. Desenhos de Mangá e Ensino de Matemática em uma Análise Cultural. **XXI EBRAPEM – Encontro brasileiro de estudantes de pós-graduação em educação Matemática**. 2 a 4 de Novembro, 2017, Pelotas- RS. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/xxiebrapem/files/2018/10/gd17_gabriela_pereira.pdf>. Acesso em: 21. Nov. 2022.

6. SANT'ANA, C. C.; SANTANA, I. P.. A construção do Grupo de Estudos em Educação Matemática: GEEM. REMATEC, [S. I.], v. 6, n. 8, p. 43–45, 2011. Disponível em: <<https://www.rematec.net.br/index.php/rematec/article/view/385>>. Acesso em: 20 set. 2023.