

DESIGN NA EDUCAÇÃO - DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO DE PRODUTO VOLTADO AO AUXÍLIO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA ATRAVÉS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs).

PIZARRO, Carolina Vaitiekunas

PAULA, Victor Barbieratto de

OLIVEIRA, Celso Socorro

Laboratório de Ensino Informatizado e Aprendizagem (LEIA), Unesp – Bauru.

As Histórias em quadrinhos compõem uma linguagem de grande aceitação perante o público em geral. Contudo, é entre os jovens e crianças que elas encontram seu público mais fiel, perpassando inclusive à sala de aula. A linguagem quadrinizada se faz presente de forma efetiva em sala de aula e nos livros didáticos, sendo também indicada como instrumento para a prática docente. A educação é responsável pela humanização do homem, e esta humanização prepara o ser humano para interagir e modificar o ambiente a favor de satisfazer suas necessidades, sejam elas físicas, psíquicas, individuais ou sociais. Dessa forma, o Design se faz presente. Entende-se por Design um processo de adaptação do ambiente 'artificial' às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade, sendo assim, tem muito a contribuir inclusive no campo da educação. O presente artigo apresenta a proposta do desenvolvimento de um produto que auxilie a prática docente de forma inovadora, através da linguagem das HQs, levando o Design à sala de aula. Composto por três placas de metal e peças individuais imantadas (personagens, balões, cenários) que permitem a livre manipulação, o produto apresenta-se como instrumento eficaz de auxílio ao docente, na busca por um formato que permita o uso da linguagem das HQs de forma crítica e interativa, promovendo livre trânsito de idéias e conceitos, que podem ser modificados conforme a necessidade do docente ou criatividade dos alunos. Portanto, o Design do produto desenvolvido visa concretizar a constatação de que a escola também é um ambiente no qual o Design deve atuar, sedimentando o uso da linguagem HQ como material pedagógico, auxiliando na prática docente de forma interativa, permitindo adequar o produto aos conteúdos curriculares de maneira livre e interessante para os alunos, promovendo o senso crítico e a participação coletiva e democrática no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Educação – Design – História em Quadrinhos – Projeto de Produto.

UNESP-PROEX