



TÉCNICAS DE ESTUDO E GESTÃO DO TEMPO POR MEIO DE MANGÁS PARA AUXILIAR NA MELHORIA DA PRODUTIVIDADE ESCOLAR

Tainara Riato Da Silva
Lara Cassén De Souza
Karine De Oliveira Souza
José Ribamar Azevedo Dos Santos

Karinematt7@gmail.com; Laracaasen21@gmail.com; Tainarariato@gmail.com; ribamarz@gmail.com

Instituto Federal do Pará – Campus Itaituba – IFPA - PA – Brasil

Resumo: Estudantes iniciantes em cursos da área de computação geralmente apresentam dificuldades no processo de ensino aprendizagem que conteúdos de Matemática, lógica e algoritmos. Em tais cursos utiliza-se bastante o raciocínio lógico por meio de algoritmos para resolução de problemas, no entanto muitos estudantes demoram para se adaptarem ou muitas vezes não conseguem superar os obstáculos contribuindo para os altos índices de reprovação e abandono dos cursos da área de Computação. Dessa maneira, como forma de superar ou mitigar tais problemas propõe-se a elaboração de um mangá para contextualizar de forma visual os principais erros cometidos pelos estudantes na organização dos estudos e como superá-los por meio de técnicas de estudo e gestão do tempo. Os resultados sugerem uma correlação positiva entre a capacidade de aprender por intermédio de, técnicas de estudo, gestão do tempo e mangá, em comparação com metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Técnicas de estudo e gestão do tempo; Feynman, pomodoro, repetição espaçada, mangá, Matemática, lógica e algoritmos.

TECHNIQUES OF STUDY AND TIME MANAGEMENT BY MANGÁS TO AUXILIATE THE IMPROVEMENT OF SCHOOL PRODUCTIVITY

Abstract: Beginning students in computing courses usually present difficulties in the process of teaching learning that contents of mathematics, logic and algorithms. In such courses the logical reasoning is used by means of algorithms for problem solving, however many students take time to adapt or often they can not overcome the obstacles contributing to the high failure rates and abandonment of the courses of the Computing area. Thus, as a way to overcome or mitigate such problems is proposed the development of a manga to contextualize visually the main mistakes made by students in the organization of studies and how to overcome them through techniques of study and time management. The results suggest a positive correlation between the ability to learn through study techniques, time management and manga, as compared to traditional teaching-learning methodologies.

Keywords: Techniques of study and time management; Feynman, pomodoro, spaced repetition; mango; Mathematics, logic and algorithms.



1. INTRODUÇÃO

Mangá é uma palavra formada por dois ideogramas, o MAN e o GA. Sua origem data do século XVIII e, conforme Gravett (2006), foi empregada pelo artista japonês Hokusai, em 1814, para denominar seus livros que divergiam do senso comum. No entanto, literalmente, o MAN significa “irresponsável”, e o GA expressa imagem. O lema “Oitsuke! Oikose!”, que significa “Alcançar! Superar!” é utilizado pelos japoneses desde a Era Meiji (1868 – 1912) com o propósito de assegurar que a sociedade japonesa se dedicasse à modernização. De fato os japoneses abraçaram esse lema, pois inicialmente, aprenderam com os chineses, até conseguirem trilhar seu próprio caminho, e, já no século XIX, como afirma GRAVETT (2006), a nação se reinventou como um império, estudando e copiando, cuidadosamente, as potências imperiais ocidentais.

Com a rendição do Japão no final da Segunda Guerra Mundial, o país foi profundamente remodelado pelas regras do capitalismo americano e em vários aspectos, os japoneses conseguiram superar os americanos, em grande parte absorvendo um determinado conhecimento estrangeiro, aprendendo o mesmo, adequando, desenvolvendo, melhorando e exportando para outros países.

Esse fato também ocorreu com os mangás, tendo em vista que no período da ocupação americana no Japão diversos soldados faziam no seu dia a dia leitura de Histórias em Quadrinhos (HQs) americanos, e muitas dessas revistas após a leitura eram repassadas para os japoneses os quais passaram a observar e analisar a fundo tais revistas. Assim, assimilaram suas bases, as ligações entre imagens, episódios e palavras, e juntaram tudo com a arte tradicional popular japonesa de entretenimento, elaborando, dessa forma, um meio narrativo com suas próprias características.

Para Gravett (2006), diferentemente dos quadrinhos americanos, os japoneses romperam com a limitação de temas ao ultrapassarem as trinta e duas páginas das HQs americanas, aumentaram o tempo de suas narrativas, possibilitando histórias mais longas com início, meio e fim, direcionadas para alcançar múltiplos grupos sociais e de idade variadas, transformando, os mangás em uma leitura de massas.

Os mangás com seu formato e histórias conquistam seus leitores, tendo em vista que seus personagens sofrem, lutam, amam, superam obstáculos, aventuram-se, saem da rotina. Essa aproximação entre o leitor e os personagens do quadrinho criam um ambiente de imersão capaz de fazer o leitor esquecer ou amenizar os problemas do cotidiano como distâncias de deslocamento de casa para o trabalho, aulas monótonas, longas filas entre outros. (LUYTEN, 2012, p.30).

Para, Gomes et al. (2008) falta aos iniciantes de disciplinas de algoritmos e programação conhecimentos mais aprofundados de lógica e Matemática essenciais para a resolução de problemas. Os autores também mencionam como possíveis causadores e potencializadores do problema, os métodos pedagógicos tradicionais. Nesse sentido, como forma de superação dos problemas de aprendizagem dos conteúdos escolares sugere-se neste trabalho o uso das técnicas de Repetição Espaçada, Feynman e Gestão do tempo ilustradas com exemplos de aplicações por intermédio de mangás.



2. METODOLOGIA

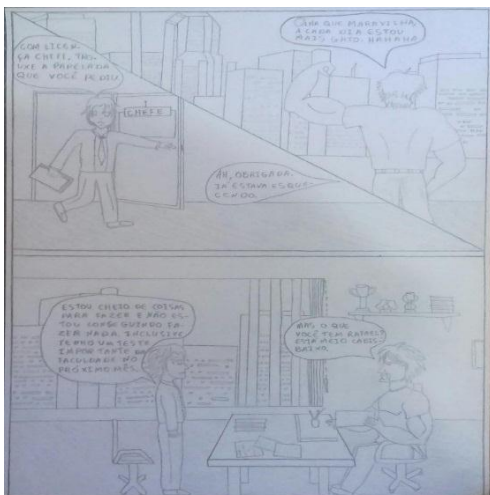
Quanto à metodologia, o trabalho caracteriza-se, quanto à sua natureza, como pesquisa aplicada, tendo em vista que seu interesse é prático e pretende-se que os resultados sejam de fato utilizados na solução de problemas que ocorrem no cotidiano das pessoas (Marconi e Lakatos 2006). Tem finalidade exploratória, pois procura aprimorar ideias e ampliar o entendimento do problema (Gil 2002). Também foram realizadas entrevistas e oficinas com grupos de alunos para apresentar as técnicas de estudo e gestão do tempo Fyenman, Pomodoro e Repetição Espaçada. Posteriormente acompanhou-se a utilização das técnicas no dia a dia dos alunos e mensurou-se o ganho de produtividade obtido utilizando-se questionários pré e pós-teste.

Ao longo do trabalho foram empregados tanto métodos qualitativos quanto quantitativos, portanto, trata-se de uma pesquisa mista. Quanto aos procedimentos técnicos utilizados, configura-se como pesquisa-ação no qual foi realizado um levantamento bibliográfico, a aplicação de questionários, a observação e a orientação dos usuários das técnicas e o uso de análise matemática e estatística para a avaliação dos resultados alcançados.

3. TÉCNICAS DE ESTUDO E GESTÃO DO TEMPO POR MEIO DE MANGÁ

Para Santos a Repetição Espaçada é uma técnica que consiste em repetir o conteúdo em períodos pré-determinados como meio de reativar a memória e estimular a retenção do conteúdo por intervalos mais longos. Na Figura 1, ilustra-se esta técnica.

Figura 1



Segundo Santos (2018b) a técnica Fyenman é um paradigma mental elaborado por Richard Feynman, físico americano vencedor do prêmio Nobel em 1965.



Conforme Santos (2018b) a técnica Pomodoro tem o propósito de gerir melhor o tempo gasto nas tarefas, de maneira a eliminar distrações e possibilitando a realização de atividades por intermédio de foco e disciplina, e em paralelo diminuindo a ansiedade e aumentando a determinação e motivação para atingir as metas. Na Figura 3, mostra-se a técnica Pomodoro.

Figura 3



Para Santos (2018) os estudos e as pesquisas sobre o como se ensina e o como se aprende demonstram que hoje não existe uma forma única para compreender esse processo.



4. CONCLUSÃO

Como resultados destaca-se a melhoria do desempenho dos alunos participantes do projeto piloto que conseguiram melhorar seu rendimento em múltiplas disciplinas como por exemplo Matemática, Português e Química. Além disso destaca-se o desenvolvimento de uma série de histórias em quadrinhos desenhadas ao estilo mangá descrevendo e ilustrando os problemas enfrentados pelos estudantes na absorção dos conteúdos escolares, os erros cometidos e o funcionamento e utilização das Técnicas de estudo Repetição Espaçada e Fyenman e da Técnica de gestão do tempo Pomodoro como mecanismos para superação de tais obstáculos. Todos os participantes do projeto piloto relataram que passaram o organizar melhor o tempo gerenciando o que é prioridade e focando seus esforços no que de fato é importante reduzindo assim as procrastinações.

O objetivo principal foi alcançado com a elaboração do mangá e aplicação das técnicas de estudo e gestão do tempo e validações da mesmas que resultou em melhoria de produtividade e desempenho dos participantes nas tarefas escolares. No entanto, novas experimentos estão sendo conduzidos em outras turmas e os resultados deverão ser comparados com os obtidos anteriormente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. Culura Pop Japonesa: Manga e Anime. São Paulo: Hedra, 2005.
- VERGUEIRO, Waldomiro. et.al. Como Usar as Histórias em Quadrinhos nas Salas de Aula. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- MARCONI, M. A., Lakatos, E. M. (1990). Técnicas de Pesquisa. 2a ed. Atlas, São Paulo.
- GIL, A. C. (2002). Como elaborar projetos de pesquisa. 4ª ed., Atlas, São Paulo.
- SANTOS, J. R. A. (2018b). Técnicas de Estudo e Gestão do Tempo na Aprendizagem de Fundamentos de Matemática e Algoritmos. IFPA, 2018.
- SANTOS, J. R. A. (2018). Gamificação no Ensino-Aprendizagem de Algorítmicos e Lógica Aplicada a Computação. Dissertação de Mestrado. UNIFACCAMP Centro Universitário Campo Limpo Paulista, SP, 2018.