

XV Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

28º

Encontro de Iniciação Científica da UENF

20º

Circuito de Iniciação Científica do IFFluminense

16ª

Jornada de Iniciação Científica da UFF



III Congresso Fluminense de Pós-Graduação

23ª

Mostra de Pós-Graduação da UENF

8ª

Mostra de Pós-Graduação do IFFluminense

8ª

Mostra de Pós-Graduação da UFF

Do bairro do Limoeiro a São Fidélis: o recurso midiático História em Quadrinhos para a educação de temáticas arquitetônicas e urbanísticas

Rodrigo Tannus Fonseca, Sergio Rafael Cortes de Oliveira, Tansse Paes Bóvio Barcelos Cortes

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão inseridas em diversas áreas do nosso cotidiano e cada vez mais se mostram como potenciais ferramentas educacionais. A Arquitetura e o Urbanismo possuem temáticas importantes como: acessibilidade, cultura, diversidade, meio ambiente, patrimônio, pertencimento, segregação social etc., que precisam ser mais discutidas em comprometimento com a formação cidadã e ética da sociedade. Nesse sentido, as Histórias em Quadrinhos (HQs) mostram-se como um potencial recurso midiático para fomentar debates acerca desses temas. Assim, esta pesquisa parte da questão: de que maneira as HQs podem contribuir para a difusão de importantes temáticas arquitetônicas e urbanísticas? Parte-se da hipótese de que é fundamental que existam ferramentas capazes de promover a educação, em espaços formais e não formais, sobre as relações da sociedade com a Arquitetura e o Urbanismo. A partir disso, tem-se por objetivo geral compreender as potencialidades de utilização das HQs para a promoção da educação da sociedade na relação com a Arquitetura e o Urbanismo, de modo a propor uma HQ convergente ao tema. Como objetivos específicos, delimita-se por: discutir sobre as HQs e suas convergências à educação formal e não formal; analisar as representações da Arquitetura e do Urbanismo a partir de HQs; e elaborar um produto, que consiste em uma HQ sobre São Fidélis/RJ, como contribuição social, destinada ao acervo cultural e para a educação no referido município. Para o alcance do objetivo desta pesquisa aplicada, de caráter descritivo, com abordagem qualitativa, delineou-se uma metodologia que inclui os seguintes procedimentos: pesquisa bibliográfica – por consultas em livros, dissertações, teses e artigos científicos – permitindo uma discussão a respeito das TIC, HQs e suas convergências na Educação; e pesquisa documental – que inclui análises de HQs publicadas, com debates direcionados às questões de Arquitetura e Urbanismo e, reflexões sobre a utilização desse material como recurso didático-pedagógico, além de documentos com informações a respeito da cidade de São Fidélis/RJ para a elaboração do produto final. Estima-se que é imprescindível estimular a disseminação e a compreensão de assuntos complexos e importantes para a sociedade, a partir da perspectiva de novas linguagens – pelo uso das TIC – inseridas nos ambientes formais e não formais de ensino, e que as HQs podem servir como ferramentas educacionais para esse propósito.

Instituição do Programa de IC, IT ou PG: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense – IFFluminense

Eixo temático: IFF - PPG Mestrado Profissional em Arquitetura, Urbanismo e Tecnologias

Fomento da bolsa (quando aplicável): -

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:



APOIO:



XU Congresso
Fluminense
de Iniciação
Científica e Tecnológica

28º

Encontro de
Iniciação
Científica
da UENF

20º

Circuito de
Iniciação
Científica do
IFFluminense

16ª

Jornada de
Iniciação
Científica
da UFF



U III Congresso
Fluminense de
Pós-Graduação

23ª

Mostra de
Pós-Graduação
da UENF

8ª

Mostra de
Pós-Graduação
do IFFluminense

8ª

Mostra de
Pós-Graduação
da UFF

From the Limoeiro neighborhood to São Fidelis: the media resource Comics for education of architectural and urban themes

Rodrigo Tannus Fonseca, Sergio Rafael Cortes de Oliveira, Tanisse Paes Bóvio Barcelos Cortes

The Information and Communication Technologies (ICT) are inserted in several areas of our daily life and increasingly show themselves as potential educational tools. Architecture and Urbanism have important themes such as: accessibility, culture, diversity, environment, heritage, belonging, social segregation, etc., that need to be discussed more in commitment to the citizen and ethical formation of society. In this sense, Comics are a potential media resource to foster debates about these issues. Thus, this research starts from the question: in what way can comics contribute to the diffusion of important architectural and urban themes? We start from the hypothesis that it is fundamental to have tools capable of promoting education, in formal and non-formal spaces, about society's relations with Architecture and Urbanism. From this, the general objective is to understand the potentialities of using Comics to promote the education of society in the relationship with Architecture and Urbanism, in order to propose a comic book convergent to the theme. As specific objectives, it is defined as: to discuss about Comics and their convergence to formal and non-formal education; to analyze the representations of Architecture and Urbanism through Comics; and to elaborate a product, which consists of a Comic about São Fidélis/RJ, as a social contribution, destined to the cultural collection and to the education in the referred city. To reach the objective of this applied research, of descriptive character, with a qualitative approach, a methodology was outlined that includes the following procedures: bibliographic research - through consultations in books, dissertations, theses and scientific articles - allowing a discussion regarding ICT, Comics and their convergences in Education; and documental research - which includes analyses of published comics, with debates directed to Architecture and Urbanism issues and, reflections on the use of this material as a didactic-pedagogical resource, besides documents with information regarding the city of São Fidélis/RJ for the elaboration of the final product. It is estimated that it is essential to stimulate the dissemination and understanding of complex and important issues for society, from the perspective of new languages - through the use of ICT - inserted in formal and non-formal educational environments, and that comics can serve as educational tools for this purpose.

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:



APOIO:

