



AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O PROJETO HQ/K-LAB COMO PROCESSO EDUCACIONAL E TECNOLÓGICO

Samira Souza Feitosa¹
Maria Lívia Astolfo Coutinho²
Tânia Maria Hetkowski³

Eixo – Produção Científica

Resumo

O presente trabalho apresenta o Projeto de Pesquisa História em Quadrinhos – Projeto HQ, iniciado em 2020, pelo Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, projeto articulador do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade - GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia. O Projeto HQ foi pensado e desenvolvido colaborativamente entre os membros do K-Lab, a partir de suas formações e experiências. A adoção pelo K-Lab de um projeto de pesquisa que usa as HQs como recurso pedagógico, se faz pelo entendimento de que através da utilização da linguagem dos quadrinhos, os professores podem estimular a autonomia e a autoria dos estudantes, tornando-a aliada no desenvolvimento educativo, contribuindo com o processo de ensino e aprendizagem. Um dos objetivos deste projeto é pesquisar e desenvolver recursos pedagógicos no contexto das HQs para aplicação nas salas de aula da Rede Pública de Educação, o qual prevê o desenvolvimento de uma HQ piloto e, para isso, estes pesquisadores foram divididos em dois subgrupos: 1) responsável pelo argumento da HQ e; 2) responsável pela elaboração dos objetivos pedagógicos da HQ. Dentre as ações desenvolvidas durante o ano de 2020, ressaltamos três movimentos: as formações internas para os pesquisadores que atuam no K-Lab, com o intuito de compreender os elementos e o processo de construção das HQs; a realização de uma pesquisa diagnóstica com os professores da Educação Básica das escolas públicas da Rede Municipal de Salvador/Ba e; a análise do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais no exame SAEB de 2019. Essas ações subsidiaram a escolha da temática Matemática como área de concentração para a composição do viés pedagógico da HQ piloto. Concluímos que as HQs se constituem como um recurso de valor pedagógico relevante para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que possibilita ao aluno o desenvolvimento de processos criativos.

Palavras-chave: K-Lab. História em Quadrinhos. Matemática

¹Universidade do Estado da Bahia; Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade; samfeitosa@hotmail.com.

²Universidade do Estado da Bahia; Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade; marialivia@uneb.br.

³Universidade do Estado da Bahia; Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia; taniah@uneb.br.

Introdução

O ano de 2020 foi atípico em razão das restrições enfrentadas devido à crise de saúde pública, caracterizada pela Organização Mundial de Saúde – OMS, como uma pandemia, causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) responsável pela COVID-19⁴. Uma das formas encontradas pelas autoridades para diminuir a transmissão do vírus foi o distanciamento social. Com isso escolas e universidades foram conduzidas a adaptar seu funcionamento e, muitas passaram a realizar atividades de forma *online*. Em conformidade com o cenário, os encontros e as pesquisas realizadas pelo Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, ocorreram sincronicamente através da plataforma Microsoft Teams⁵. Nesse ano de 2020, o Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, que é um dos três projetos articuladores do grupo de pesquisa GEOTEC, iniciou uma pesquisa sobre a produção de Histórias em Quadrinhos - HQs, com objetivos pedagógicos à constituição do “Projeto HQ”. A escolha das HQs, como tema do projeto, foi uma decisão coletiva dos integrantes do K-Lab, em sintonia com os interesses na pesquisa em Educação e com as experiências dos seus pesquisadores, devido a relevância desse gênero textual como recurso didático e pedagógico. Concordamos com Mendonça (2007, p. 207) que,

Reconhecer e utilizar histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica parece ser fundamental, numa época em que a imagem e a palavra, cada vez mais, as associam para a produção de sentido nos diversos contextos comunicativos.

O K-Lab é constituído por cinco grupos de trabalho – GT – eixos de pesquisa: Multiletramento e Geotecnologias; Ilustração, HQ e Audiovisual; Jogos e Educação; Ensino e Educação Matemática e; Educação e Tecnologias. Nas reuniões *online* realizadas pelo grupo foram definidas as contribuições de cada GT-eixo na composição do Projeto HQ, conforme figura a seguir:

⁴ Site da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS). Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em: 06 de jun. 2021.

⁵ <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/group-chat-software>

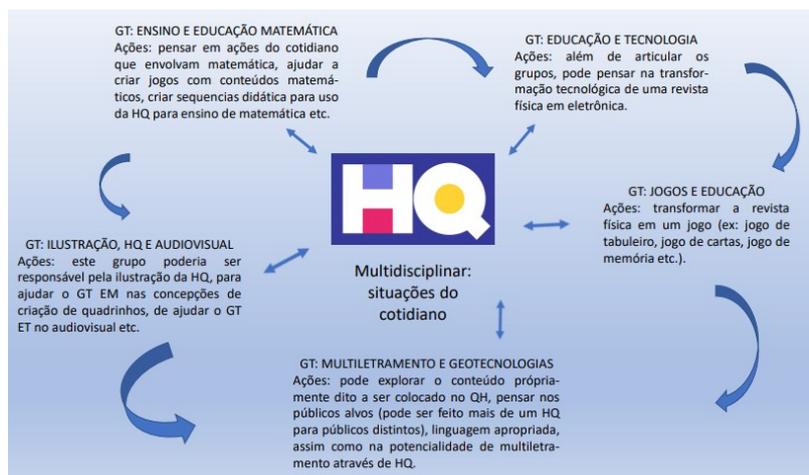


Figura 1: Entrelaçamento dos subgrupos temáticos do K-Lab no Projeto HQ
Fonte: Elaborado pelas autoras

A HQ é uma forma de narrativa constituída de escrita e desenho que exige do leitor uma interpretação visual e verbal. É um meio de comunicação que pode tornar-se um aliado no processo educativo. A adoção do uso de uma outra forma de linguagem em ambiente escolar possibilita tornar as aulas mais agradáveis e dinâmicas, permitindo que o estudante tenha contato com temas e conteúdos de diferentes áreas de forma lúdica e prazerosa, proporcionando um desempenho melhor do aluno (SANTOS NETO e SILVA, 2015).

Rama, *et al* (2018) aponta alguns motivos pelos quais deveríamos utilizar as HQs nas escolas. Alguns desses motivos são de que: os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; enriquecem o vocabulário do estudante; ensinam de forma mais eficiente juntando palavras e imagens; contém um alto nível de informação; além do mais, podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

A adoção pelo K-Lab de um projeto de pesquisa, que usa as HQs como recurso pedagógico, é por entender que por meio da utilização da linguagem dos quadrinhos, os professores podem promover a autonomia e autoria nos estudantes através de práticas pedagógicas diferenciadas, que mobilizam a inteligência dos mesmos, uma vez que “o aluno encontra nessa forma de comunicação um meio de expressar ideias, sentimentos, arte, texto e ao publicar esse material, a atividade pedagógica ajuda na formação da identidade do aluno” (PESSOA, 2015, p. 70).

E por que trabalhar com HQs? Porque “as histórias em quadrinhos são uma forma de comunicação e de arte que pode tornar-se aliada no processo educativo” (SANTOS NETO e SILVA, 2015, p. 11). O Projeto HQ está sendo engendrado nesse ambiente de

investigações e possui como objetivos: a) pesquisar e desenvolver recursos pedagógicos no contexto das HQs para aplicação nas salas de aula da Rede Pública de Educação; b) Potencializar a dinâmica e o universo dos personagens do projeto anterior Kimera – Cidades imaginárias neste novo projeto, e; c) desenvolver o projeto a partir de um ambiente de pesquisa colaborativo, por intermédio da formação e experiência dos membros do K-Lab.

Metodologia

O Projeto HQ foi pensado e está sendo desenvolvido colaborativamente entre os membros do K-Lab, utilizando-se da formação e experiência dos mesmos. No decorrer das reuniões *online* do grupo de pesquisa foram definidas algumas estratégias com o intuito de atingir os objetivos, inicialmente, propostos do Projeto HQ. Realizamos quatro encontros formativos com os membros do K-Lab, conduzidos por pesquisadores do grupo que possuem *expertise* nas temáticas: Elementos e processo criativo de histórias para mídias diversas (filmes, Séries, HQs); Conceito de sinopse, argumento, arcos de desenvolvimento de histórias, roteirização etc.; Socialização e discussão dos trabalhos de pesquisa de membros do K-Lab, cujo objeto de pesquisa era a construção de HQs como recurso pedagógico voltado à Educação Básica e; Design de personagens.

Esses encontros formativos subsidiaram o grupo com conceitos fundantes para a construção de uma HQ. Partimos, então, para a produção colaborativa de um argumento para o desenvolvimento de uma HQ piloto.

Para constituição do argumento da HQ piloto, surgiu a necessidade de definir qual o viés pedagógico do trabalho. Nesse sentido, o grupo foi dividido em dois subgrupos internos de trabalho: 1) responsável pelo desenvolvimento de um argumento único com base em algumas ideias discutidas nas reuniões e; 2) responsável de definir os aspectos pedagógicos que norteariam o argumento da HQ piloto, nesta fase inicial do projeto.

O Projeto HQ ainda está em andamento e nas próximas etapas haverá a articulação dos trabalhos realizados pelos Subgrupo 1 (Argumento) e Subgrupo 2 (Objetivos pedagógicos).

Resultados e Discussão

Como resultados parciais desta pesquisa podemos destacar: Subgrupo 1 – construção colaborativa de um argumento que ainda será ampliado e/ou modificado de acordo com as diretrizes pedagógicas ainda em construção. Esse argumento irá embasar o roteiro da HQ piloto

e, elaborado com personagens já criados pelo grupo K-Lab (antigo Kimera: Cidades imaginárias⁶), tais como Kaos, Analu, Isack, Sarita, Belle, Luka, Maya, Andy, Josias, entre outros. Subgrupo 2 – realização de uma Pesquisa com Professores/as que atuam no Ensino Fundamental II das Escolas Municipais da Rede Pública de Salvador/BA, ressaltamos que a análise dos dados desta pesquisa diagnóstica ainda está em andamento, mas já subsidiou a definição das perspectivas conceituais e pedagógicas da HQ piloto e; a análise do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais de Salvador no exame SAEB⁷ de 2019, para definição do nível de aprofundamento pedagógico desejado na HQ piloto. As análises já realizadas subsidiaram a escolha da Matemática como área de concentração do viés pedagógico da HQ piloto.

Esperamos que, o ensino da Matemática, contextualizado através de HQs, possa favorecer aos estudantes uma construção significativa do conhecimento, contribuindo na compreensão e entrelaçamento da Matemática com o cotidiano de suas vidas. Desta forma, as HQs podem ser um recurso pedagógico importante para o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico dos estudantes.

A fase atual de desenvolvimento do Projeto HQ, visa a conclusão da HQ piloto, voltada para alunos de Matemática do 6º ano do Ensino Fundamental II (anos finais), com o intuito de ser aplicada como recurso pedagógico, em sala de aula, por professores da Rede Pública da cidade de Salvador/Ba.

Conclusões

O Projeto HQ desenvolvido pelo GEOTEC, através do seu projeto articulador K-Lab, iniciado no ano de 2020, apesar do contexto de pandemia que apresenta muitos desafios, realizou algumas etapas, tais como: encontros formativos; desenvolvimento de um argumento inicial; pesquisa diagnóstica com Professores/as que atuam no Ensino Fundamental II das Escolas Municipais da Rede Pública de Salvador/BA e; análise do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais de Salvador no exame SAEB de 2019.

Com base na pesquisa desenvolvida, consideramos as HQs como um recurso pedagógico relevante, potencial à contribuição da criatividade e raciocínio lógico dos estudantes na disciplina de Matemática. Além de potencializar aprendizagens desses alunos,

⁶ <https://www.inovamais.uneb.br/projeto-1-kimera/>

⁷ Sistema de Avaliação da Educação Básica – SAEB

que através das HQs podem imergir numa aventura, abordando a Matemática de uma forma lúdica e contextualizada, inserida em situações cotidianas.

Permanece na contemporaneidade a necessidade de novas pesquisas que explorem experiências pedagógicas com o uso de HQs em sala de aula, fomentando nosso interesse em desenvolver uma futura investigação com maior aprofundamento, sobre a aplicação da HQ piloto, que será distribuída em algumas escolas parceiras, da Rede Pública Municipal de Salvador/Ba. A partir do resultado desta pesquisa, novos trabalhos devem ser publicados.

REFERÊNCIAS

MENDONÇA, M. R.S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos.** *In:* DIONOSIO, A. P.; MACHADO, A. R. e BEZERRA, M. A. (org.) *Gêneros textuais e ensino.* 5. ed. Rio de Janeiro: Lucena, 2007.

PESSOA, A. **Pedagogia de projetos com histórias em quadrinhos e propagação de conteúdo pela internet 2.0:** uma proposta complementar na educação básica. *In:* SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. **História em Quadrinhos e Práticas Educativas:** os gibis estão na escola, e agora? – 1ª ed. – São Paulo: Criativo, 2015.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W; BARBOSA, A.; RAMOS, P. e VILELA, T., **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** – 4. ed. – São Paulo: Contexto, 2018.

SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. **História em Quadrinhos e Práticas Educativas:** os gibis estão na escola, e agora? – 1ª ed. – São Paulo: Criativo, 2015.