



CINTERGEO

Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IV Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IX Encontro de Pesquisadores da Rádio

27 e 28 de Julho de 2023



PROJETO HQ-E DIGITAL: PLATAFORMA DIGITAL COMO SUPORTE A PROCESSOS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Maria Lívia Astolfo Coutinho¹

Samira Souza Feitosa²

Tânia Maria Hetkowski³

Área Temática – Universidade pública: conhecimento científico e (geo)tecnológico.
Agência Financiadora: Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Resumo

Este trabalho apresenta uma pesquisa em andamento, Projeto HQ-E digital, sobre a construção de uma plataforma digital gratuita para elaboração de Histórias em Quadrinhos (HQs), com o intuito de ser disponibilizada, como recurso pedagógico, para escolas públicas do Estado da Bahia. Esse projeto, iniciado em 2020, desenvolvido através da Metodologia Colaborativa, é uma produção dos(as) pesquisadores(as) do 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 – UNEB. O mesmo está sendo financiado pelo Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação (PROINOVAÇÃO) através do Edital 033/2022 da UNEB, publicado no Diário Oficial do Estado – DOE de 23/04/2022. Os recursos obtidos pelo edital possibilitaram a contratação de uma empresa para o desenvolvimento da plataforma digital. Através deste projeto busca-se disponibilizar HQs digitais como recurso pedagógico para ser utilizado em sala de aula em escolas públicas do Estado da Bahia. Seu diferencial é ser gratuito, uma vez que as plataformas existentes atualmente na internet, para usar todos os seus recursos, precisa-se pagar, na maioria das vezes. Sendo assim, espera-se que essa pesquisa, desenvolvida colaborativamente pelo(as) pesquisadores(as) do K-Lab/GEOTEC, possibilite explorar o potencial criativo das HQs digitais, de forma gratuita, como recursos pedagógicos para ser explorado na educação básica. Além disso, espera-se que o processo de pesquisa viabilize a criação de um ambiente digital, que através da elaboração de HQs com intencionalidades pedagógicas nas diversas áreas do conhecimento, possa promover sinergia entre Grupo de Pesquisa, Universidade e Escola, no intuito colaborar com a educação do Estado da Bahia.

Palavras-chave: Plataforma Digital. K-Lab/GEOTEC. Histórias em Quadrinhos.

¹ Universidade do Estado da Bahia; Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade; marialivia@uneb.br.

² Universidade do Estado da Bahia; Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade; samfeitosa@hotmail.com.

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

Introdução

As Histórias em Quadrinhos (HQs) são uma forma de arte sequencial que combina imagens e textos para contar histórias e têm sido utilizadas como ferramentas pedagógicas na educação há décadas, explorando sua linguagem multimidiática e interdisciplinar. As HQs podem explorar diferentes temas e conteúdos curriculares, como história, geografia, ciências, literatura e por que não, Matemática? Além disso, trabalham habilidades como interpretação de texto, análise crítica, produção textual e criatividade, podendo tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo, estimulando a curiosidade e a criatividade dos estudantes (FEITOSA; COUTINHO; HETKOWSKI, 2021).

Com o advento das tecnologias digitais, novos suportes e formatos de escrita surgiram. Isso tem impactado a forma como lemos e escrevemos, tornando possível o acesso a uma grande quantidade de informações e a possibilidade de interação e colaboração em tempo real (NONATO e SALES, 2019). Nesse contexto, as tecnologias digitais podem agregar valor à linguagem dos quadrinhos de diversas formas, como a inclusão de elementos multimidiáticos como som, imagem, hipertexto, animação e interatividade. Essas características tornam as HQs mais atrativas para os estudantes, que estão cada vez mais familiarizados com o uso de dispositivos eletrônicos e mídias digitais. Além disso, as HQs digitais permitem uma maior flexibilidade na leitura, possibilitando que os estudantes escolham o ritmo e a ordem em que desejam acessar as informações. Isso pode tornar a leitura mais dinâmica e envolvente, estimulando a curiosidade e a criatividade dos alunos (HABOWSKI; CONTE, 2020).

Para Hetkowski e Dias (2019) cultura digital pode ser entendida como a cultura da contemporaneidade, aberta a novas oportunidades de aprendizagem significativa no espaço escolar e pode ser integrada nos espaços formativos por meio do uso das tecnologias digitais e do desejo de utilizá-las. Nonato e Sales (2021) ressaltam que a cultura digital pode ser assimilada na vida escolar e se engendrar na cultura escolar, transformando-a, embora esse não seja um processo unilateral. Portanto, a incorporação da cultura digital nos processos educativos pós a pandemia causada pelo coronavírus (SARS-CoV-2) responsável pela COVID-19⁴ envolve a continuidade do uso de recursos pedagógicos digitais, a formação de docentes para o

⁴ Site da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS). Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em: 14 de jun. 2023.

uso dessas tecnologias e a adaptação da cultura escolar para incluir a cultura digital de forma mais natural e híbrida.

Nesse contexto, as HQ digitais, como recurso pedagógico em práticas cotidianas em sala de aula, são uma possibilidade de engendrar a cultura digital no ambiente escolar. Além disso, a experiência vivenciada durante a pandemia, permitiu vislumbrar uma nova dinâmica da cultura digital nos processos educativos a partir do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação na prática pedagógica, podendo contribuir para a continuidade do uso de recursos pedagógicos digitais.

Refletindo sobre esse cenário, os(as) pesquisadores(as) do Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab⁵ que iniciaram em 2020 o desenvolvimento do “Projeto História em Quadrinhos (HQ) na perspectiva dos processos educacionais e tecnológicos como recurso pedagógico em sala de aula”, chamado Projeto HQ-KLab, que poderia ser desenvolvido de forma analógica ou digital, o conduziram para uma nova fase, passando a chama-lo de Projeto HQ-E digital e propondo a construção de uma plataforma digital para construção de HQ.

O K-Lab é um dos três projetos articuladores do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC⁶, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB e conta com pesquisadores de diversas áreas de formação, como pedagogia, matemática, tecnologias de informação e comunicação (TIC) e design.

O Projeto HQ-E digital tem como objetivo desenvolver e difundir uma plataforma digital gratuita para produção de Histórias em Quadrinhos, como recurso pedagógico em escolas públicas do Estado da Bahia, promovendo sinergia entre Grupo de Pesquisa, Universidade e Escola, no intuito de contribuir com a educação no Estado da Bahia (PINHEIRO *et all*, 2023).

Metodologia

O Projeto HQ-E digital, foi concebido e está sendo desenvolvido por meio da Metodologia Colaborativa pelos(as) pesquisadores(as) do K-Lab, projeto articulador do GEOTEC, a partir da formação e experiência deles(as). A pesquisa HQ-E digital já passou por algumas etapas, descritas em trabalhos já publicados, tais como: (ATTA; HETKOWSKI;

⁵ <https://klab.geotec.uneb.br/>

⁶ <http://www.geotec.uneb.br/>

PINHEIRO, 2021), (FEITOSA; COUTINHO; TETKOWSKI, 2021) e (LAGO; CONCEIÇÃO; GONÇALVES, 2021). Pretende-se nesse texto, relatar a fase atual do projeto no que diz respeito ao desenvolvimento da plataforma digital que irá abrigar a HQ-E digital.

O grupo pesquisou sobre plataformas digitais de HQs na literatura e observando os produtos disponíveis na internet, aprendendo e identificando lacunas. Muitas plataformas de criação de HQs, disponíveis na internet, não disponibilizam todos os seus recursos de forma gratuita. Desta forma, pensamos em construir uma plataforma de qualidade, de forma gratuita, para disponibilizar para as escolas públicas do Estado da Bahia. Considerando os objetivos pedagógicos norteadores da HQ-E digital, na perspectiva dos processos educacionais e tecnológicos como recurso pedagógico em sala de aula e no intuito de construir coletivamente os requisitos que iriam compor a plataforma digital, foi criado um arquivo online e de forma colaborativa os(as) pesquisadores(as) interagiram e colocaram suas contribuições. Nesse momento, buscou-se pensar livremente, de forma que a criatividade pudesse fluir com o propósito de idealizar uma plataforma criativa, interativa e intuitiva para, dessa forma, disponibilizar as escolas públicas um produto de qualidade, útil e funcional.

A seguir, temos alguns requisitos, não todos, que foram pensados para a plataforma digital, ressaltando que não estão em ordem de criação e/ou execução: possibilidade de animação das personagens das HQ, com áudios, efeitos sonoros ou trilhas sonoras; balões editáveis; possibilidade de desenhar; fazer o *download* e *upload* de elementos que poderão ser inseridos na revista; imprimir uma HQ já pronta; editor de texto matemático; *chat* interativo; espaço para postagem de sugestões de roteiros, sequências didáticas e/ou tema, depoimentos e experiências; criar tópico no estilo “quem somos” para apresentar o grupo e a proposta; disponibilizar os formatos de HQ (tira, fanzine, revista em quadrinhos, mangá, fotonovela, cartum e charge); ter um recurso que disponibilize para o professor/aluno qual o processo de produção de uma HQ; possibilidade de inserir hiperlinks nos textos produzidos pelos professores ou alunos; permitir a criação de HQs coloridas ou em preto e branco, para imprimir e colorir a mão; cadastro dos usuários com informações como nome, idade, série, cidade, escola (municipal ou estadual) e se é professor ou aluno; avatar com diversidade étnico racial e expressões faciais.

Construir uma plataforma digital requer recursos financeiros, portanto, no intuito de viabilizar essa etapa, buscou-se fomento por meio do Edital 033/2022 da UNEB, publicado no

Diário Oficial do Estado – DOE de 23/04/2022⁷. Edital do Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação (PROINOVAÇÃO) cujo objetivo é o financiamento de projetos voltados ao desenvolvimento de ações de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação.

O projeto foi contemplado no Edital, possibilitando avançar na construção da plataforma digital. Garantido o recurso, partiu-se para buscar uma empresa que pudesse ser parceira e compreendesse a proposta pedagógica da HQ-E digital para a construção da plataforma digital. A partir de diálogo com a empresa contratada, foram selecionados os requisitos que seriam viáveis de executar. Como o processo está em construção, algumas decisões ainda estão passando por ajustes.

Resultados e discussões

Trata-se de uma pesquisa em andamento, que já passou por vários estágios de planejamento e execução, relatados em trabalhos já publicados, e ainda tem um longo percurso antes de chegar ao seu objetivo de desenvolver e difundir uma plataforma digital gratuita para produção de Histórias em Quadrinhos, no intuito de serem utilizadas como recurso pedagógico em escolas públicas do Estado da Bahia.

Espera-se como resultado desse projeto de pesquisa a difusão de um ambiente digital que viabilize o processo de criação de HQ, com intencionalidade pedagógica, dentro dos princípios norteadores da HQ-E digital, concebidos coletivamente pelos pesquisadores do K-Lab/GEOTEC. Além disso, espera-se que o processo possa promover sinergia entre Grupo de Pesquisa, Universidade e Escola.

Considerações finais

O Projeto HQ-E digital, desenvolvido colaborativamente pelo(as) pesquisadores(as) do K-Lab/GEOTEC, busca explorar o potencial das Histórias em Quadrinhos como recurso pedagógico na educação básica. Através do desenvolvimento de uma plataforma digital gratuita, pretende-se oferecer aos estudantes e professores da rede pública de ensino uma maneira criativa e interativa de abordar diferentes temas e conteúdos curriculares, em especial, de Matemática. A plataforma permitirá a criação de HQs digitais em diversos formatos,

⁷ http://inovacao.uneb.br/wp-content/uploads/2022/04/Edital_033_2022_Aviso_052_2022_Edital_Pesquisa_Aplicada_e_Inovacao.pdf. Acesso em: 14 de jun. 2023.

incentivando habilidades como interpretação de texto, análise crítica, produção textual e criatividade. Além disso, as HQs digitais podem tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo, aproximando os estudantes de assuntos que muitas vezes são considerados "chatos" ou "difíceis". Embora o projeto ainda esteja em andamento, espera-se que a criação desse ambiente digital com intencionalidade pedagógica seja um passo importante na utilização das HQs como suporte educacional.

REFERÊNCIAS

- ATTA, Antonio Carlos Fontes; HETKOWSKI, Tânia Maria; PINHEIRO, Gerusa Soares. Diretivas para a definição de objetivos pedagógicos para um projeto de Histórias em Quadrinhos: racional sobre os resultados da Prova Brasil/SAEB. *In: Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias – CINTERGEO*. 2021. p. 68-74.
- FEITOSA, Samira Souza; COUTINHO, Maria Livia Astolfo; HETKOWSKI, Tânia Maria. As Histórias em Quadrinhos e o Projeto HQ/K-Lab como processo educacional e tecnológico. *In: Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias – CINTERGEO*. 2021. p. 26-31.
- HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. Contribuições das histórias em quadrinhos digitais às práticas educativas. *Periferia*, v. 12, n. 2, p. 279-301, 2020.
- HETKOWSKI, Tania Maria; DIAS, Josemeire Machado. Educação, Cultura Digital e Espaços Formativos. *Plurais Revista Multidisciplinar*, v. 4, n. 2, p. 11-25, 2019.
- LAGO, Andréa Ferreira; CONCEIÇÃO, Airi Brandão Pereira da; GONÇALVES, Manuela Bárbara Belom. HQ/K-LAB: Aspectos Pedagógicos de uma História em Quadrinhos. *In: Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias – CINTERGEO*. 2021. p. 98-103.
- NONATO, Emanuel do R. S.; SALES, Mary V. S. Educação e os caminhos da escrita na cultura digital. Educação, (multi)letramentos e tecnologias. Salvador: *Edufba*, p. 141-172, 2019.
- NONATO, Emanuel do Rosário Santos; SALES, Mary Valda Souza; CAVALCANTE, Társio Ribeiro. Cultura digital e recursos pedagógicos digitais: um panorama da docência na Covid-19. *Revista práxis educacional*, v. 17, n. 45, p. 8-32, 2021.
- PINHEIRO, G. S.; HETKOWSKI, T. M.; COUTINHO, M. L. A.; ATTA, A. C. F.; CONCEIÇÃO, A. B. P. da; FEITOSA, S. S.; LIMA, M. D. de. História Em Quadrinhos (HQ) na Perspectiva dos Processos Educacionais e Tecnológicos como Recurso Pedagógico em Sala de Aula. **Projeto de pesquisa registrado no Sistema de Planejamento e Gestão Universitária** – SPGU, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, 2023.