



HQ/K-LAB: ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Andréa Lago¹
Airí Brandão Pereira da Conceição²
Manuela Bárbara Belom Gonçalves³

Eixo – Produção Científica

Resumo

Este resumo expandido apresenta a proposta do Grupo de Trabalho 2, intitulado Objetivos Pedagógicos, do Projeto de Pesquisa História em Quadrinhos – Projeto HQ/K-Lab, que teve início no ano de 2020 pelo Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, que pertence ao Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Tal projeto vem sendo desenvolvido pelos pesquisadores do K-Lab, com o objetivo de propor a HQ como recurso pedagógico a ser utilizado na sala de aula da Rede Pública de Educação da Bahia. A partir do estudo e pesquisa sobre histórias em quadrinhos e sua utilização em sala de aula foram selecionados os elementos para a construção de uma HQ Piloto, que parte do contexto do ensino e aprendizagem da Matemática, especificamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental II. Aqui apresentamos três aspectos que sustentam os objetivos pedagógicos do projeto: 1) a HQ como recurso pedagógico, ao apontar o potencial de uso da história em quadrinhos no processo de ensino aprendizagem; 2) O incentivo e acesso às HQs registrados em documentos das instâncias públicas; 3) A Matriz do exame SAEB como referência para a construção dos critérios de produção de conteúdo do projeto piloto. Para desenvolver a história em quadrinhos foram organizadas sessões de formação com profissionais especializados na temática; estudo e pesquisa sobre o cenário da HQ no Brasil e no mundo; uma pesquisa realizada junto aos professores da rede metropolitana de Salvador com o objetivo de mapear a compreensão, intenção e uso da história em quadrinhos como gênero textual presente na escola. O projeto está em andamento e os resultados sobre a definição do público, temática e detalhamento deste processo estão descritos neste texto.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Recurso Pedagógico. Ensino e aprendizagem de Matemática. Projeto HQ/K-Lab

¹ Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Professora Campus XV, aflago@uneb.br

² Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestranda no Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC); airipereira@gmail.com.

³ Universidade do Salvador (UNIFACS), Designer, manu.belom@gmail.com.

Introdução

Em 2020, o Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos, o K-Lab, iniciou o projeto História em Quadrinhos – HQ/K-Lab, com o intuito de investigar e propor o uso potencial das histórias em quadrinhos – HQs na escola. Acreditamos que as diferentes expertises dos pesquisadores do GEOTEC criam uma ambiência fértil de proposições para a área de educação, são profissionais em pedagogia, matemática, artes, ciência da computação, design, publicidade, e em sua maioria atua em sala de aula, nas instâncias públicas e privadas, dos segmentos de educação básica e superior. A proposta é criar coletivamente uma história em quadrinhos como recurso pedagógico para utilização nas escolas da Rede Pública de Ensino da Bahia. O projeto está em andamento e, no limite deste resumo expandido, apresentaremos os indicativos pedagógicos da construção de uma HQ Piloto que servirá como referência para futuras propostas do K-Lab no contexto das histórias em quadrinhos.

O processo inicia com uma sequência de ações formadoras como palestras realizadas pelos membros do grupo sobre o universo das HQs, a elaboração e execução de uma pesquisa diagnóstica junto aos professores que atuam na educação básica sobre o uso de HQs em seus planejamentos e ações, e a divisão em dois grupos de trabalhos - GTs criados para concentrar atenção em dois elementos que emergiram e são indispensáveis no processo. O primeiro GT, tem como objetivo traçar um argumento único para a HQ Piloto, ou seja, definir a base da história, o que será contado, e o segundo, os aspectos pedagógicos desta narrativa.

HQs como recurso pedagógico

Uma definição para a história em quadrinhos é que são sequências narrativas compostas por quadros, desenhos, balões, onomatopeias, legendas e outros recursos gráficos. De acordo com Eisner (1989, p. 5) é considerada uma “arte sequencial”, um veículo de expressão criativa que dispõe de figuras ou imagens, e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.

Em termos de sistemas semióticos, temos na história em quadrinhos,

o não-verbal e o verbal, nessa ordem de importância, já que há HQ sem texto verbal, mas nunca sem imagens. Entre os recursos não-verbais que compõe tal linguagem, encontram-se os desenhos, os quadros (espécie de “moldura” para as cenas desenhadas), a sarjeta (o espaço em branco entre os quadros), os balões que abrigam as falas ou o discurso do narrador, o letreiramento (o tipo de fonte usada), a perspectiva e o plano ou enquadramento. (MENDONÇA, 2008, p. 34).

Este gênero textual foi, aos poucos, inserido no contexto da educação formal por meio dos livros didáticos como ilustrações e acompanhadas por textos escritos explicativos. Isso devido à incerteza de não ser aceito, pelas famílias e pelos educadores, em relação ao seu conteúdo, e o receio de que o público infanto juvenil não aprofundasse a leitura em outros estilos, considerados mais importantes e necessários. No entanto, a partir da década de 90, no Brasil, após uma avaliação do Ministério da Educação (MEC), onde as diretrizes passaram a contemplar uma maior diversidade nos gêneros discursivos houve um aumento do uso dos quadrinhos como linguagem utilizada por autores dos livros didáticos. Levando o gênero textual história em quadrinhos a estar mais presente nas pesquisas acadêmicas, nas discussões e nas perspectivas dos professores. Os quadrinhos como recurso pedagógico traz contribuições para os estudantes: como o desenvolvimento do hábito de ler, que pode ser iniciado com as histórias, e depois ampliado para leitura de outros textos; o aumento do vocabulário; a produção de análise e síntese dos fatos trazidos pelas histórias. Isso porque as HQs utilizam uma linguagem cotidiana que permite uma aproximação com o leitor e posteriormente uma expansão do repertório linguístico, com o aumento da frequência das leituras. As possibilidades de aplicação das HQs no ambiente escolar são diversas, desde o uso como recurso paradidático ou didático, de reflexão sob variadas perspectivas e áreas do conhecimento, até a construção de cada etapa de uma HQ, abrangendo um valioso repertório de aprendizagem. Segundo Vergueiro, as HQs “são especialmente úteis para exercícios de compreensão de leitura e como fontes para estimular os métodos de análise e síntese das mensagens”. (2020, p. 24).

No contexto do K-Lab, acreditamos no potencial da HQ como recurso pedagógico viável para conectar conteúdos, despertar temáticas, criar habilidades e permitir fruição com a leitura e produção das narrativas. Diante do grupo de pesquisa que já atua profissionalmente nas áreas dos quadrinhos, e em sala de aula, foi motivador iniciar a construção de uma história em quadrinhos para uso nas escolas da rede pública.

HQs e as orientações nas instâncias públicas no Brasil

A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) também traz em seus registros a indicação da história em quadrinhos como promissora de aprendizagens.

No documento da BNCC (2018) o gênero HQ é apresentado como elemento de incentivo e ampliação da leitura até a orientação para produção intelectual e, portanto, considerado habilidade a ser adquirida e avaliada.

Para o catálogo de habilidades do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano, ou no 1º e 2º anos, em Língua Portuguesa:

(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e **histórias em quadrinhos**, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. (Grifo nosso, BNCC, p. 105).

Para além da Base, a indicação das histórias em quadrinhos avança para a orientação de seu acesso e leitura nas bibliotecas públicas de todo o território nacional como afirma o Plano Nacional Biblioteca da Escola – PNBE, ao responder à pergunta: “Por que livros em quadrinhos foram incluídos no Programa Nacional Biblioteca da Escola?”

A leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras, onomatopeias, que contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos. Além disso, o universo dos quadrinhos faz parte das experiências cotidianas dos alunos. É uma linguagem reconhecida bem antes de a criança passar pelo processo de alfabetização. (PNBE, 2021)

Com as premissas de: reconhecimento por parte dos professores, do valor do gênero textual HQ para o processo de aprendizagem; do incentivo declarado das instâncias públicas; e do prazer e ludicidade gerado pela leitura das HQs, testemunhados pelos pesquisadores/professores, constatamos que a produção da HQ Piloto seguia para a definição de sua temática e série/ano alvo. Para tanto foi definido no escopo da pesquisa do grupo K-Lab, a análise dos relatórios de avaliação do sistema de educação, como a matriz do Sistema de Avaliação da Educação Básica - Saeb⁴ e o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica - Ideb⁵.

HQs e a Matriz de Referência SAEB

A cada 2 anos os estudantes do 5º e do 9º ano do ensino fundamental e da 3ª série do ensino médio são avaliados pelo Saeb em Leitura e Matemática, a última avaliação ocorreu em 2019, neste relatório é possível visualizar ainda a existência de um grande déficit nas áreas de

⁴ Saeb é um conjunto de avaliações externas em larga escala que permite ao Inep realizar um diagnóstico da educação básica brasileira e de fatores que podem interferir no desempenho do estudante. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/saeb>. Acesso em: 20 jun. 2021.

⁵ Criado em 2007, pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), o Ideb foi formulado para medir a qualidade do aprendizado nacional e estabelecer metas para a melhoria do ensino. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conheca-o-ideb>. Acesso em: 20 jun. 2021

matemática e língua portuguesa. Diante deste cenário que apresenta a necessidade de avançarmos em propostas que contribuam com a qualificação dos processos de aprendizagem, selecionamos alguns elementos que contribuíram para a definição da área e do ano da HQ Piloto: a permanente demanda de qualificação na área de matemática; a escassa produção de HQ específica na área de matemática; a convergência de expertises de matemáticos e quadrinistas no grupo K-Lab, definimos como área temática para a HQ Piloto, a Matemática. E tendo como base, o mapeamento realizado com a avaliação Saeb, optamos por propor a HQ para turmas do 6º ano do fundamental II, com a expectativa de contribuir com a articulação dos conteúdos trabalhados no fundamental I, muitos pesquisadores/professores do K-Lab atuam especificamente nessa faixa escolar. A partir da pesquisa com a matriz de referência e a escala de proficiência do Saeb na área de Matemática verificamos uma série de níveis e descritores que correspondem às habilidades desejáveis a serem desenvolvidas em cada ano escolar. Os níveis variam do 1 ao 10, apresentando o desempenho de maior ou igual a 125, e menor que 150 para o nível 1. E no nível 10 tendo desempenho maior ou igual a 350. Optamos pelo intermediário nível 5, inicialmente nos segmentos de Espaço e Forma, que destacamos para a produção desta primeira HQ, por possuir um forte apelo visual, auxiliando o entendimento e a compreensão do estudante. Diante das primeiras definições para a construção da HQ Piloto, o GT 2 - objetivos pedagógicos, em especial os matemáticos e pedagogos/professores estão neste momento avaliando os cenários possíveis para criação das questões matemáticas que serão trabalhadas no escopo da HQ.

Conclusão

Acreditamos que o resumo expandido descrito atinge seu objetivo de narrar a pesquisa em andamento, que vem sendo realizada pelo K-Lab, abordando os primeiros aspectos pedagógicos propostos para utilização das histórias em quadrinhos na sala de aula. Uma HQ na área de matemática pode trazer além dos aspectos positivos, já abordados neste texto, advindos da linguagem das histórias em quadrinhos, traz nomeadamente uma propositiva de uso potencial do raciocínio-lógico-matemático. O uso deste conteúdo na HQ tem como perspectiva contribuir com a desmistificação dos desafios da aprendizagem matemática que demanda intenso raciocínio lógico e outros pré-requisitos que os estudantes estão em construção, e dessa

forma consigam com maior leveza e por meio do lúdico, alcançar os objetivos, pois os quadrinhos constituem uma linguagem acessível ao estudante.

REFERÊNCIAS

BONIFÁCIO, Selma de F. História e(m) Quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte sequencial. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2005. Disponível em: <https://cchla.ufrn.br/pnld/wp-content/uploads/BONIFACIO-Selma-de-F%C3%A1tima.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2021.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Matrizes de referência de língua portuguesa e matemática do SAEB: documento de referência do ano de 2001. Brasília, DF: INEP, 2020.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Escalas de proficiência do SAEB. Brasília, DF: INEP, 2020.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MENDONÇA, M. Ciência em quadrinhos: recurso didático em cartilhas educativas. 2008. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7265>. Acesso em: 20 jun. 2021.

VERGUEIRO, W. (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2020.