



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



HISTÓRIA EM QUADRINHOS – HQ-LAB: PROCESSOS EDUCACIONAIS E TECNOLÓGICOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA

Gerusa Soares Pinheiro¹
Marilu Dias de Lima²

Área Temática – Universidade pública: práticas educativas e formação docente na contemporaneidade

Agência Financiadora: Agência UNEB de Inovação, Núcleo de Inovação Tecnológica da Universidade do Estado da Bahia

Resumo

O presente texto, aborda o desenvolvimento do projeto denominado História em Quadrinhos HQ-Lab: Processos Educacionais e Tecnológicos como Recurso Pedagógico em Sala de Aula. O projeto em fase de desenvolvimento, vai gerar uma plataforma digital, ou seja, um laboratório de história em quadrinhos, com a finalidade de desenvolver ações nos departamentos da Universidade do Estado da Bahia, para a promoção de projetos de tecnologia social e pesquisa aplicada, que gerem produtos, serviços e processos, tendo como objetivo geral, desenvolver e difundir uma plataforma digital gratuita para produção de histórias em quadrinhos como recurso pedagógico em escolas públicas do Estado da Bahia e como objetivos específicos, promover ações formativas com perspectivas de inovação pedagógica, tecnológica nos espaços educativos; Suscitar o entendimento do uso das histórias em quadrinhos aplicadas a educação, amparadas as tecnologias digitais, e; Dinamizar práticas em sala de aula. A pesquisa será desenvolvida por meio da Metodologia Colaborativa, dinâmica que possibilita o imbricamento entre teoria e prática, e na união de diferentes personagens, com um intuito de refletir e aprofundar conhecimentos e saberes acerca do objeto de estudo em discussão. Estando o projeto em fase de desenvolvimento da plataforma digital, os resultados esperados, anseiam possibilitar a qualificação dos participantes, professores e alunos a utilização das histórias em quadrinhos na educação, promovendo debates nas instituições escolares, produzindo dinâmicas pedagógicas, envolvendo as histórias em quadrinhos e tecnologias digitais, disponibilizando através da universidade, departamento e grupo de pesquisa, de forma gratuita, uma plataforma digital para todas as escolas do Estado da Bahia mesmo após o período vigente do projeto. A adesão às metodologias inovadoras e ao uso das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica, contribuirá para uma educação mais efetiva e significativa, proporcionando um ambiente de aprendizado enriquecedor para os alunos e colaborando com o desenvolvimento educacional do estado.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Plataforma digital. Práticas pedagógicas.

¹UNEB; Doutora em Educação e Contemporaneidade-PPGEduC/UNEB; gpinheiro@uneb.br

²UNEB; Mestranda em Educação e Contemporaneidade-PPGEduC/UNEB; mariludias80@gmail.com

Introdução

O projeto História em Quadrinhos – HQ-LAB, na perspectiva dos processos educacionais e tecnológicos como recurso pedagógico em sala de aula, surgiu a partir do ano de 2020, da decisão coletiva de pesquisadores do laboratório de pesquisas em projetos, processos educacionais e tecnológicos na área de Educação (K-Lab), projeto articulador do grupo de pesquisas Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC), cadastrado no CNPQ, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Caracteriza-se por agregar dentre seus membros, diversos perfis de formação, dentre eles, nas áreas da pedagogia, da matemática, das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e do design, com o objetivo de propor o uso das HQs como gênero textual e recurso pedagógico nas suas práticas cotidianas em sala de aula da Rede Pública de Educação da Bahia, evoluindo o projeto para uma proposta de fomento ao desenvolvimento e pesquisa.

A proposta foi contemplada pelo Edital nº 033/2022 do Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação - PROINOVAÇÃO, que tem por finalidade de desenvolver ações indutoras nos departamentos da UNEB para a promoção de projetos de tecnologia social e pesquisa aplicada que gerem produtos, serviços e processos. O PROINOVAÇÃO é um programa da Agência UNEB de Inovação, Núcleo de Inovação Tecnológica da Universidade do Estado da Bahia.

A partir do estudo e pesquisa sobre histórias em quadrinhos e sua utilização, foram selecionados os elementos para a construção de uma HQ, no contexto do ensino e aprendizagem. Nesta proposta, o K-lab irá desenvolver e difundir uma plataforma digital gratuita para produção de Histórias em Quadrinhos, como recurso pedagógico em escolas públicas do Estado da Bahia, convergindo assim em experiências entre Grupo de Pesquisa, Universidade e Escola, o que poderá promover educação de qualidade no Estado da Bahia.

Os quadrinhos trazem várias contribuições para os alunos, como o desenvolvimento do hábito de leitura, o aumento do instinto e a capacidade de análise e síntese dos fatos apresentados nas histórias. A linguagem utilizada nas HQs permite uma aproximação com o leitor e extensão do repertório linguístico por meio da leitura frequente. As possibilidades de aplicação das histórias em quadrinhos no ambiente escolar são diversas, desde o uso como recurso paradidático ou didático até a construção de uma HQ completa, abrangendo diferentes áreas do conhecimento. As HQs são particularmente úteis para exercícios de compreensão da

leitura, para estimular métodos de análise e síntese de mensagens transmitidas e traz, nomeadamente, uma propositiva de uso potencial do raciocínio-lógico.

A escola, como potencializadora da produção de novos conhecimentos, precisa estar aberta para novas formas de pensar, ensinar e ressignificar a construção do saber. Principalmente no atual momento, em que estamos ensaiando sair de uma pandemia constituída há um pouco mais de dois anos, onde os alunos ficaram com seus estudos prejudicados. Neste sentido, tentar voltar para o “normal” não é a solução mais adequada, pois precisamos repensar a forma de ensinar e aprender. Propomos então, criar uma plataforma gratuita de criação de HQ-E digital (História em Quadrinhos Education digital), onde os professores teriam a possibilidade de explorar seus conteúdos, de forma lúdica e criativa, possibilitando assim, ao educando, ser protagonista da sua aprendizagem e da sua construção do conhecimento.

Dessa forma, a proposta tem por objetivo desenvolver e difundir uma plataforma digital gratuita para produção de Histórias em Quadrinhos, como recurso pedagógico em escolas públicas do Estado da Bahia, convergindo assim em experiências entre Grupo de Pesquisa, Universidade e Escola. Visa também promover ações formativas com perspectivas de inovação pedagógica, tecnológica nos espaços educativos; Suscitar o entendimento do uso das HQs aplicadas a educação, tendo como potencialidade as tecnologias digitais, e; Dinamizar práticas em sala de aula com HQs aplicadas sobre as potencialidades das Tecnologias na Educação Contemporânea.

Metodologia

O GEOTEC/K-lab e seus projetos, no caso, o "Projeto Histórias em Quadrinhos (HQ - E digital) na perspectiva dos processos educacionais e tecnológicos como recurso pedagógico em sala de aula", caminha na prática da pesquisa e da extensão por meio da Metodologia Colaborativa, entendendo-a como caminho de busca para fortalecer a relação entre teoria e prática, no fazer pedagógico de diferentes sujeitos que pensam em função de um bem comum.

Uma dinâmica colaborativa proporciona a exploração de dois elementos fundamentais: o primeiro embasado na prática, propondo enxergar situações de sala de aula transformadas nos espaços e conteúdo, e o segundo relacionado com o aprofundamento dos saberes e dos conhecimentos acerca do objeto pesquisado. O exercício de refletir entre a teoria e prática

amadureceu o pensar e repensar do grupo transcendendo as formas para desenvolver uma plataforma digital.

Ao realizar uma pesquisa que tem como marca a colaboração, pensamos em outros caminhos que de início nos causa surpresa. Colaborar emana, em nós pesquisadores, de forma inconsciente, uma felicidade implícita que conduz a uma fala conceitual de Pierre Lévy referente a Inteligência Coletiva, que diz: “É uma Inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1998, p.28). Pensar também que a inteligência distribuída por toda parte citada por Lévy, nos conduz a pensar que “todos sabem alguma coisa, independentemente de sua situação econômica, cultural, social ou geográfica [...]”. (PASCHOAL, 2008, p. 986).

A partir da concepção fundadora desse laboratório, é importante salientar que esse projeto da HQ- E digital em questão é constituído por Equipes de Trabalho. A elaboração de uma HQ-E digital a partir das potencialidades das tecnologias digitais aplicada em espaços de educação, articulando de forma Institucional o Ensino, a Pesquisa e a Extensão através da UNEB e do GEOTEC/K-lab, envolvendo a comunidade externa ao que concerne a ampliação das ações extensionistas e educativas à participação ativa de professores e comunidade escolar.

Portanto, o projeto desenvolverá um plano de ação que inclui a disponibilização de uma plataforma digital e a realização de processos formativos para capacitar os professores no uso das HQs em ambientes educacionais.

Ao capacitar os professores, o projeto visa fornecer-lhes as habilidades necessárias para utilizar as HQs de forma eficaz, aproveitando seu potencial educacional. Além disso, as HQs expandem o repertório linguístico dos alunos, ajudando-os a melhorar seu vocabulário, expressão oral e escrita. Assim, o projeto busca promover um ambiente educacional mais dinâmico e enriquecedor, onde o uso das HQs nas salas de aula cria um ambiente de aprendizado engajador, estimula o interesse dos alunos e contribui para o desenvolvimento de habilidades de leitura, interpretação e análise crítica.

Resultados e discussões

A partir das ações propostas e das futuras possibilidades que surgirão durante o desenvolvimento deste projeto de pesquisa, espera-se estabelecer uma parceria sólida entre a UNEB e a comunidade escolar do Estado da Bahia. Essa parceria será pautada por uma abordagem sensível às demandas e problemas enfrentados pelas escolas, atendendo ao desejo

da comunidade por pesquisadores comprometidos em compreender suas necessidades. Os resultados esperados, portanto, anseiam possibilitar a qualificação dos participantes, professores e alunos a utilização das HQs na Educação. Promovendo debates sobre a pesquisa e extensão aplicadas a instituições escolares das cidades do Estado da Bahia, dinamizando práticas em sala de aula aplicadas sobre as potencialidades das Tecnologias na Educação Contemporânea, produzindo dinâmicas pedagógicas, envolvendo as HQs e tecnologias digitais aplicadas pelos professores partícipes do projeto nas suas salas de aula no período vigente. Todas essas possibilidades serão Disponibilizadas através da UNEB/DCET I/GEOTEC/K-lab, de forma gratuita, uma Plataforma HQ-E digital para todas as escolas do Estado da Bahia para uso dos seus professores na sua prática de sala de aula, mesmo após o período vigente do projeto.

Considerações finais

A adesão das escolas à plataforma digital HQ-E é um importante contributo para promover metodologias inovadoras e tecnológicas. Essa plataforma digital proporciona o acesso às histórias em quadrinhos como recurso pedagógico, enriquecendo o processo educacional e permitindo uma abordagem mais engajadora e atualizada. Com isso, espera-se um cenário de aprendizado mais dinâmico, motivador e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.

Assim, o projeto busca fortalecer a parceria entre a UNEB e a comunidade escolar da Bahia, com o objetivo de oferecer soluções que atendam às necessidades reais das escolas. A adesão às metodologias inovadoras e ao uso das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica contribui para uma educação mais efetiva e significativa, proporcionando um ambiente de aprendizado enriquecedor para os alunos e colaborando com o desenvolvimento educacional do estado.

REFERÊNCIAS

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

PASCHOAL, Sônia Barreto de Novaes. **Por uma metodologia colaborativa para a pesquisa em mediação cultural**. In: II Encontro da União Latina de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura. Bauru, 2008, Anais... Bauru – SP: UNESP, 2008.