



OBJETIVOS PEDAGÓGICOS NORTEADORES DO PROJETO HQ/K-LAB NA PERSPECTIVA DOS PROCESSOS EDUCACIONAIS E TECNOLÓGICOS

Antonio Atta¹
Taise Passos Cilindro²

Área Temática – Universidade pública: conhecimento científico e (geo)tecnológico
Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

Este texto se insere nas propositivas do projeto História em Quadrinhos (HQ), sob a perspectiva dos processos educacionais e tecnológicos como recurso pedagógico em sala de aula. O projeto HQ foi concebido pelo Laboratório de Projetos e Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, vinculado ao Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. O projeto encontra-se atualmente em estágio de desenvolvimento, com foco principal na construção de uma plataforma digital para HQs. Uma vez finalizada, a plataforma será usada no apoio à produção e publicação de HQs, a serem usadas como recurso pedagógico pelas escolas da Rede Pública de ensino da Educação Básica no estado da Bahia. No âmbito do projeto HQ, optou-se por desenvolver uma HQ piloto que servisse não somente para avaliar a usabilidade e demais recursos tecnológicos de produção e publicação de HQs na plataforma, como, adicionalmente, permitisse a utilização dessa HQ piloto nas escolas, justificando a realização deste estudo. Nesse contexto, a pesquisa apresentada neste trabalho tem como objetivo explorar componentes estruturantes potenciais no que tange especificamente à definição de objetivos pedagógicos nos processos educacionais e tecnológicos a partir das plataformas digitais, aliado ao estágio atual de evolução do projeto HQ/K-Lab. Como resultados da pesquisa, foram delineados, com alicerce científico, os objetivos pedagógicos para a produção de uma HQ piloto e, de modo complementar, esse processo de investigação culminou em um modelo a ser seguido para orientar a especificação dos objetivos pedagógicos das edições futuras de HQs do projeto.

Palavras-chave: Projeto HQ/K-Lab. História em quadrinhos. Objetivos pedagógicos

Introdução

O Projeto História em Quadrinhos (HQ) na perspectiva dos processos educacionais e tecnológicos como recurso pedagógico em sala de aula, concebido por pesquisadores e

¹Doutor em Educação e Contemporaneidade – UNEB; Universidade do Estado da Bahia – UNEB; atta@uneb.br

²Mestra em Educação e Contemporaneidade – UNEB; Rede Municipal de Educação de Salvador – SMED; taisepassos2012@hotmail.com

professores do Laboratório de Projetos e Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, vinculado ao Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, tem seu princípio de atuação orientado pelos objetivos de: 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 Kimera – Cidades imaginárias³ nesse novo projeto, e c) desenvolver o projeto a partir de um ambiente de pesquisa colaborativo, por intermédio da formação e troca de experiências dos membros pesquisadores do K-Lab. Assim, o projeto HQ é norteado sob a perspectiva de uma *derivagem* (ou *spin-off*) do projeto Kimera, no qual todo conhecimento produzido e experiência acumulada dos pesquisadores do K-Lab coadunam visando fomentar pesquisas e inovações potenciais a partir do gênero textual das HQs. Na atualidade, o projeto HQ se destaca pelo desenvolvimento de uma plataforma digital gratuita, para produção e publicação de histórias em quadrinhos, a ser usada como recurso pedagógico para turmas do Ensino Fundamental nas Escolas da Rede Pública do Estado da Bahia. O projeto HQ foi contemplado com recursos financeiros do Edital 033/2022 do Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação – PROINOVAÇÃO da UNEB. Esses recursos estão sendo aplicados no desenvolvimento da plataforma digital de HQs por uma empresa terceirizada de tecnologia.

Com o intuito de contribuir com a investigação sobre o uso do gênero textual das HQs como recurso pedagógico em sala de aula e destacar as potencialidades das tecnologias digitais na educação, o projeto HQ surgiu a partir da decisão coletiva e colaborativa dos membros do K-Lab. O perfil dos integrantes do K-Lab é constituído por professores/pesquisadores das áreas da pedagogia, matemática, tecnologias de informação e comunicação–TIC e design, possuem titulação de doutorado, mestrado ou estão desenvolvendo pesquisas para obtenção desses graus junto aos programas de pós-graduação em Educação da UNEB.

Nesse contexto, o presente trabalho apresenta como objetivo explorar componentes estruturantes potenciais no que tange especificamente à definição de objetivos pedagógicos nos processos educacionais e tecnológicos com base nas plataformas digitais, aliado ao estágio atual de desenvolvimento do projeto HQ/K-Lab.

³ O Projeto Kimera – Cidades Imaginárias constituiu-se como um projeto articulador anterior do grupo GEOTEC que culminou com o desenvolvimento de um jogo de plataforma digital orientado ao uso de conceitos, técnicas e elementos da geotecnologia (local, mapa, cidade, bússola, geolocalização, mundos imaginários, dinâmicas socioespaciais etc.) como potenciais recursos educacionais. O jogo Kimera mescla personagens da vida real, crianças na faixa etária dos estudantes da Educação Básica, e personagens mitológicos em um movimento lúdico de descobertas e aprendizagens (HETKOWSKI, DIAS, *et al.*, 2012).

Bases conceituais e ações realizadas no âmbito do Projeto HQ

Para Huizinga (2017, p. 7) o jogo, ou o jogar, é parte da cultura humana e está ludicamente vinculado à “manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens)”. A força inexplicável que nos conduz à busca da compreensão do significado dessas imagens e imaginação contextualiza significantes que promovem a aprendizagem. Entendemos que, em que pese a ausência da participação direta e a interatividade intrinsecamente experimentadas nos jogos, as HQs compartilham desses mesmos elementos estéticos, lúdicos, emocionais, comunicacionais e pedagógicos em uma perspectiva que lhes permitem ultrapassar os limites do texto linear. Eisner (1989) entende que a HQ possibilita a expressão criativa através das sequências narrativas, balões, desenhos, onomatopeias e outros recursos gráficos. Nesse sentido, as HQs para os estudantes se tornam um incentivo para a leitura e escrita, além de proporcionar a imaginação. Já Vergueiro (2020), destaca a importância das HQs para a compreensão de leituras. Corroboramos com os autores e compreendemos que outras áreas também podem ser aprofundadas com o uso HQs, com a possibilidade de sua utilização transdisciplinar.

Por meio de uma pesquisa diagnóstica com os professores da Educação Básica das escolas públicas da Região Metropolitana de Salvador, realizada pelos pesquisadores do K-Lab como parte das ações de concepção do projeto HQ (NASCIMENTO, ATTA e HETKOWSKI, 2021, p. 20-25), foi possível averiguar que a maioria dos docentes que responderam a enquête compreende a HQ como gênero textual de grande interesse dos alunos e um recurso potencial para aprendizagens diversas, que promove o aprendizado lúdico e o entretenimento.

Paralelamente, em uma outra ação com o mesmo intuito, os resultados publicados da edição 2019 do Sistema de Avaliação da Educação Básica – SAEB, na área específica da Matemática, foram utilizados para definir diretrizes que orientassem a composição dos objetivos pedagógicos norteadores do projeto HQ (ATTA, HETKOWSKI e PINHEIRO, 2021, p. 68-74). A partir desse estudo, identificamos temáticas estabelecidas nas escalas de proficiência do SAEB, as quais compreendemos ser potenciais à produção de objetivos pedagógicos para HQs, que operam sobre pontos de maior dificuldade apresentada pelos estudantes das escolas públicas de Salvador, visando melhoria desses resultados nas edições seguintes do exame.

Os dois exemplos de ações de pesquisa descritos acima constituíram parte da gênese do projeto HQ, como provas de conceito, e seguem sendo referenciais para a definição das ações futuras do projeto. Em suma, percebemos a importância de traçar os objetivos pedagógicos para o a produção de HQs do projeto considerando os seguintes aspectos: o embasamento teórico sobre a HQ como recurso pedagógico, a pesquisa com professores da educação básica e os

resultados do exame Prova Brasil/SAEB apontam possíveis focos de atuação para o Projeto HQ, sobretudo aqueles em que os estudantes das escolas públicas de Salvador demonstram dificuldades na aprendizagem.

Metodologia da Pesquisa para a definição de objetivos pedagógicos para o Projeto HQ/K-Lab

O desenho metodológico desta pesquisa tomou como base a proposta de Hameline (1979, p. 97-100) que sintetiza a formulação de objetivos pedagógicos a partir de 4 (quatro) níveis genéricos, com especificidades crescentes. No primeiro nível temos a concepção da *finalidade* da proposta. Para o autor, a finalidade “é uma afirmação de princípio por meio da qual uma sociedade (ou grupo social) se identifica e veicula seus valores, fornece diretrizes para um sistema educacional e formas de falar ao discurso sobre educação” (HAMELINE, 1979, p. 99). Manifesta, portanto, propósitos mais globais, que refletem e são influenciados pelos valores de uma sociedade e suas políticas. No segundo nível temos a definição de *metas* a serem alcançadas com a ação de formação e o que se almeja, ao final do processo, em termos de desempenho dos estudantes ou formandos na execução de funções e na aplicação prática do conhecimento construído. No nível seguinte encontramos o *objetivo geral* que deve desvelar a intenção pedagógica, descrita em termos de competência(s) a ser(em) desenvolvida(s) pelo estudante a partir da ação de formação ou de uma sequência de aprendizagem. Finalmente, no quarto e mais refinado nível, temos a elaboração dos *objetivos específicos* a partir de uma visão mais operacional e, portanto, mais voltada a comportamentos observáveis sobre como a aprendizagem se desenvolveu. Em termos práticos, trata-se da fragmentação do objetivo geral em unidades de execução de sequências de aprendizagens que, no conjunto, viabilizam o alcance do objetivo geral estabelecido.

Resultados e Discussão

Com base nas percepções dos docentes do ensino fundamental, extraídas da pesquisa diagnóstica, e no racional sobre o desempenho SAEB 2019 para os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, na disciplina Matemática, apresentados na seção 2 deste texto, elaboramos a seguinte composição de objetivos pedagógicos para a HQ piloto do projeto, orientado pelo modelo teórico proposto por Hameline (1979, p. 97-100).

Quadro 1 - Objetivos pedagógicos propostos para a HQ piloto do Projeto HQ/K-Lab

NÍVEL	DESCRIÇÃO
Finalidade	O projeto HQ visa potencializar a formação básica dos estudantes, a partir do uso do recurso pedagógico das HQs, contextualizadas nas geotecnologias e inspiradas nas dinâmicas socioespaciais que envolvem, influenciam e são percebidas por esses estudantes.
Meta	Permitir ao estudante do ensino fundamental (anos iniciais) a aquisição da lógica do pensamento matemático como forma possível de resolução de problemas do cotidiano.
Objetivo Geral	Após a leitura e execução das atividades propostas na HQ piloto, o estudante deverá ser capaz de reconhecer, diferenciar, nomear e caracterizar as figuras geométricas básicas (quadrado, retângulo, triângulo e círculo) e suas aplicações
Objetivos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diferenciar formas geométricas planas pela percepção de suas características de desenho 2. Nomear formas geométricas planas a partir da identificação de suas ocorrências em elementos arquitetônicos e estruturais de um espaço físico por onde se transita 3. Compreender as formas geométricas planas pela associação de suas características básicas (largura, altura, raio, perímetro) 4. Desenhar formas geométricas planas a partir da definição de suas propriedades e das relações entre tais formas

Fonte: os autores

Os objetivos pedagógicos do Quadro 1 operam sobre um dos elementos da escala de proficiência do SAEB (que constam no nível 3 – Espaço e Forma) (BRASIL. INEP, 2020), aplicando a contextualização por meio da exploração de objetos geotecnológicos e suas formas, para induzir o uso pelos estudantes, sempre que possível, do pensamento matemático no cotidiano. O modelo do exemplo pode ser replicado para as edições de HQs subsequentes ao projeto piloto, tomando por base outros componentes da escala de proficiência SAEB, nos níveis 3, 4 e 5 definidos como foco do Projeto HQ para este momento. Nesse caso, as linhas que contemplam a *finalidade* e a *meta* podem permanecer como apresentadas no quadro exemplo acima, posto que são definições mais gerais que abarcam a proposta do Projeto HQ na sua totalidade.

Considerações Finais

O Projeto HQ/K-Lab constitui-se em uma pesquisa científica em desenvolvimento, cuja execução de cada etapa está condicionada à aplicação dos conhecimentos e produções acadêmicas resultantes dos esforços de investigação das etapas anteriores. Os objetivos

pedagógicos desenvolvidos neste trabalho, segundo a metodologia apresentada, se juntam a esse modo de fazer pesquisa ao proporcionar resultados de aplicação imediata, nesse caso o desenvolvimento do projeto piloto da HQ, e operar como um modelo a ser seguido nas etapas futuras do projeto. Temos convicção que os resultados já obtidos e aqui apresentados são passíveis de utilização imediata no desenvolvimento de uma HQ piloto, tão logo a plataforma de HQ digital esteja disponível.

REFERÊNCIAS

ATTA, A.; HETKOWSKI, T. M.; PINHEIRO, G. S. **Diretivas para a definição de objetivos pedagógicos para um projeto de histórias em quadrinhos:** racional sobre os resultados da Prova Brasil/SAEB. Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias. Salvador: [s.n.]. 2021. p. 68-74.

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

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte sequencial.** 3ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

HAMELINE, D. **Les objectifs pédagogiques:** em formation initiale et en formation continue. Paris: Editora ESF, 1979.

HETKOWSKI, T. M. et al. **Kimera - Cidades Imaginárias:** desenvolvimento de um jogo/simulador. Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Braga: Centro de Investigação em Educação (CIEd) - Universidade do Minho. 2012. p. 133-141.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 8ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. 243 p.

NASCIMENTO, F. D. S.; ATTA, A.; HETKOWSKI, T. M. **A percepção dos professores das escolas públicas da Região Metropolitana de Salvador sobre o uso das HQs como recurso pedagógico.** Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias. Salvador: [s.n.]. 2021. p. 20-25.

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