

Uso de Histórias em Quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior

Using Webcomics as support element to the process of teaching and learning in higher education

Alexandra Presser¹

Mestranda no Programa de Pós Graduação em Design da UFSC

Gilson Braviano²

Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

O mercado nacional de publicação de histórias em quadrinhos (HQ) voltadas para público adulto vem apresentando um crescimento perceptível nos últimos anos. Acompanhando esta tendência, o presente estudo busca identificar a receptividade na aprendizagem quando alunos do ensino superior usam HQ como elemento de apoio didático. Para este fim, uma pesquisa entre alunos de pós-graduação foi realizada e, com os resultados, estruturou-se sua continuidade, onde testes serão realizados com alunos de graduação. As mudanças levam em conta a inserção de mais elementos de hiperídia, tais como animações, efeitos sonoros e interação.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos Digitais, Processo de ensino-aprendizagem, Ensino Superior.

Abstract

The Brazilian publishing market of comics aimed for adult audiences has shown a perceptible growth in recent years. Following this trend, this study seeks to identify the acceptance on learning when students of higher education use comics as a didactic support element. For this purpose, a survey with graduate students was made and, with the outcome, a continuity will be conducted with undergraduate students. The changes for this continuity take into account the inclusion of more hypermedia elements, such as animations, sound effects and interaction.

Keywords: Webcomics, Learning and teaching process, High Education.

¹ alepresser@gmail.com

² gilson@cce.ufsc.br

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQ) vêm crescendo no meio acadêmico como um assunto recorrente relacionado à educação. As publicações científicas a este respeito aumentam a cada ano, apoiadas pelo aquecimento no mercado nacional de quadrinhos, resultante de numerosas publicações independentes e de esforços como o do selo MSP de *Graphic Novels* de Maurício de Sousa. Outro elemento gerador deste crescimento é a indicação de uso de revistas em quadrinhos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE).

Ao mesmo tempo, como solução para uma baixa receptividade das grandes editoras em apoiar novos artistas, estes vêm descobrindo no meio digital uma opção válida para divulgar seus trabalhos, conquistar fãs e até viabilizar a publicação de suas HQ por meio de financiamento coletivo, tornando os quadrinhos digitais uma tendência crescente e com características próprias (MARQUES, 2014).

Essa popularização ressalta uma característica marcante no mercado nacional de quadrinhos: o público leitor desta mídia cresceu. Leitores que foram alfabetizados com gibis da Turma da Mônica, por exemplo, continuam lendo HQ durante suas vidas, mostrando-se receptivos para esse novo mercado de quadrinhos digitais e *Graphic Novels* com abordagem madura.

Com isso, abre-se um espaço nos estudos acadêmicos voltados para o uso dos quadrinhos no aprendizado: se o público leitor amadureceu, por que não acompanhá-lo em seus estudos com HQ?

Pesquisas que envolvem ensino-aprendizagem com o uso desta mídia ainda são, em sua grande maioria, voltadas para a educação infantil. A quantidade de material encontrado fazendo ligação entre o ensino superior e os quadrinhos ainda é irrisório (PRESSER; BRAVIANO; GONÇALVES, 2014).

Este artigo apresenta os resultados da primeira etapa de uma pesquisa que visa identificar a receptividade na aprendizagem em alunos do ensino superior que utilizam HQ como elemento de apoio didático. Nesta primeira etapa, o estudo se propõe a identificar potencialidades e fragilidades do uso de três histórias em quadrinhos como objeto de aprendizagem, o qual foi testado com alunos de pós-graduação.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO

As histórias em quadrinhos crescem a cada ano como uma expressão legítima de arte e comunicação e, mesmo assim, carecem de uma definição acadêmica abrangente e de uma precisão histórica. Seja “Arte Sequencial” (EISNER, 1999), ou “a ideia de posicionar uma imagem após a outra para ilustrar a passagem de tempo” (MCCLLOUD, 2006), tentar delimitar o que são as histórias em quadrinhos em algumas palavras ou parágrafos vem se mostrando um grande desafio para a academia até hoje (PRESSER; SCHLÖGL, 2013).

Da mesma forma, a origem das HQ também permanece indefinida. Alguns autores apontam que as primeiras histórias em quadrinhos publicadas foram as aventuras do personagem Yellow Kid, em 1894. Outros autores rebatem essa afirmação, propondo que Ângelo Agostini, cartunista brasileiro, iniciou os quadrinhos em 1869 com “As aventuras de Nhô Quim”. O próprio autor e quadrinista Mccloud (2005) afirma que, em sua essência, manuscritos pré-colombianos descobertos em 1519, contendo imagens sequenciais, poderiam ser considerados quadrinhos, bem como hieróglifos egípcios de épocas mais remotas. No entanto, conforme Mazur e Danner (2014, p. 7):

Resolver essa questão parece cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão de contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal .

Somadas a esta falta de definição acadêmica, as histórias em quadrinhos apresentam sintomas da crescente influência que a internet e os ambientes hipermediáticos vem impondo em todo o tipo de cultura. Conforme afirma Franco (2004), novos elementos são encontrados nas HQ digitais tornando a experiência de leitura cada vez mais inovadora, tais como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade.

No que se refere à utilização desta forma de cultura no processo de ensino-aprendizagem, percebe-se ainda uma tendência majoritária em vincular os quadrinhos diretamente com um público infante-juvenil. O meio acadêmico demonstra mais interesse em ver as HQ de maneira superficial, como uma maneira lúdica de despertar o interesse na literatura em jovens alunos.

Alguns poucos exemplos são encontrados do uso de HQ na educação voltada não necessariamente para públicos infantis, no entanto. Um exemplo relevante é o estudo que vem sendo realizado na UFSC desde 2009 que envolve a utilização desta mídia como ferramenta de educação inclusiva, com ênfase na aprendizagem do aluno surdo. O Estudo utilizou os quadrinhos na conceituação de Projeção Cilíndrica Ortogonal, obtendo resultados positivos, conforme concluído:

Conclui-se que a utilização de histórias em quadrinhos, além de ser bem aceita pelos alunos surdos pesquisados, também foi eficiente quanto a aprendizagem do conceito de Representação Gráfica. A junção de imagens e textos atrelados a uma narrativa ficcional e a possibilidade de uma leitura livre colaboraram para que os participantes da pesquisa pudessem entender melhor o conteúdo abordado (BUSARELLO, 2011, p. 7).

Com apoio na afirmação de que “quadrinhos são quadrinhos. E como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar elementos narrativos” (RAMOS, 2012, p. 17) e que a somatória da linguagem visual, do design e da linguagem textual, normalmente presente na mídia, em forma de narrativa, gera uma linguagem única que amplia as possibilidades de comunicação (SANTOS; CRUZ; HORN, 2011), este estudo desenvolveu e aplicou uma pesquisa entre alunos de pós-graduação utilizando-se de histórias em quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem.

MATERIAL E MÉTODO

Visando coletar as informações acerca da receptividade do uso das HQ no ensino superior, optou-se pelo tema 'entrevistas'. Assim, com base em situações fictícias de entrevistas individuais, três histórias em quadrinhos digitais curtas foram desenvolvidas como elemento de apoio didático sobre este método de pesquisa qualitativa.

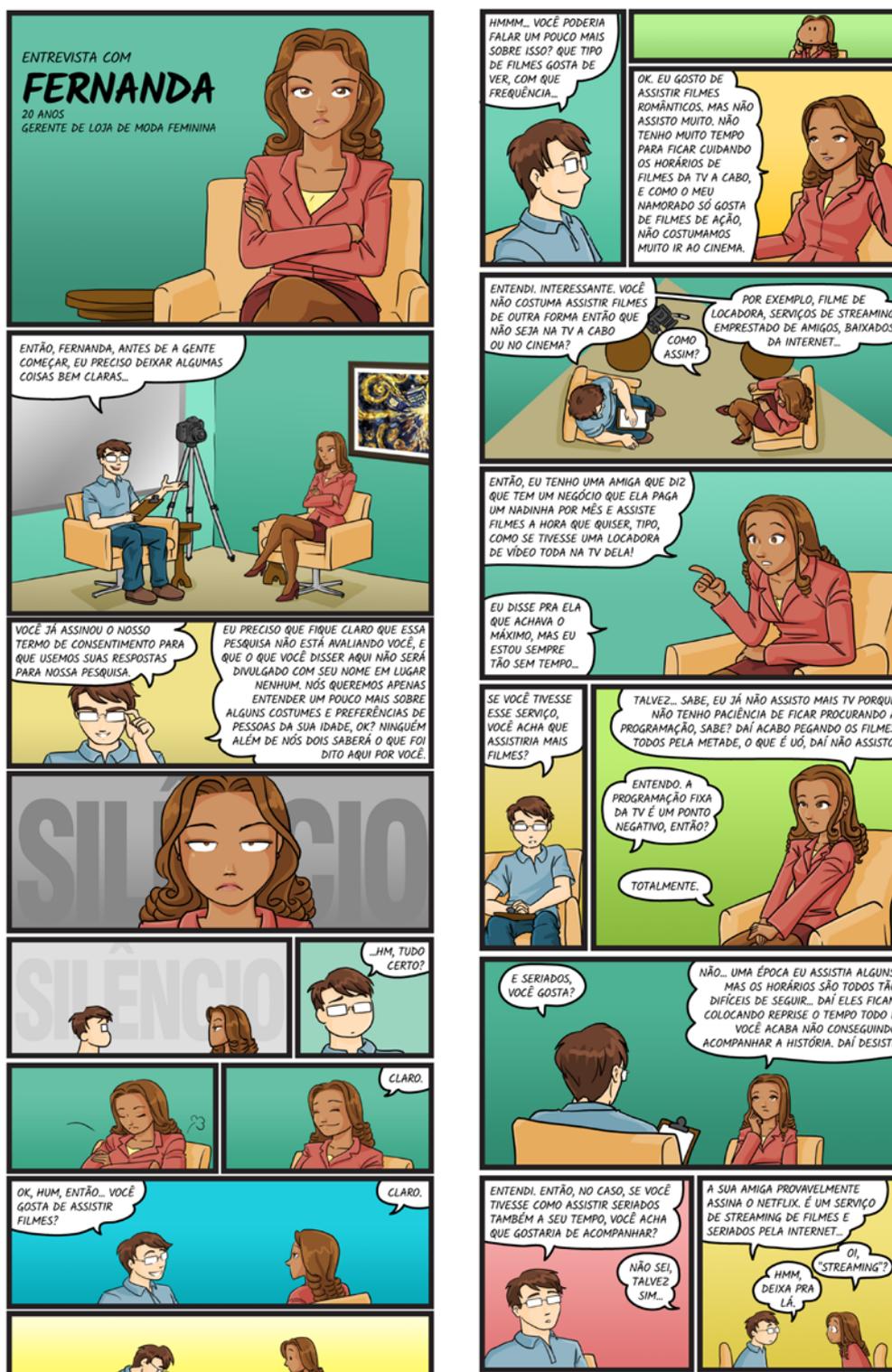


Figura 1: HQ completa com uma das entrevistas fictícias do objeto de aprendizagem

Fonte: Dos autores.

Como contexto, utilizou-se a empresa Netflix³, considerada cliente contratante da pesquisa, de modo que as histórias descrevessem as entrevistas com três personagens jovens a respeito de seus hábitos de consumo de filmes e seriados de televisão. A Figura 1 apresenta uma dessas histórias, que no ambiente virtual de aprendizagem foi disponibilizada para leitura contínua vertical. A imagem foi editada para obter-se uma melhor leitura nesta publicação.

O cliente Netflix foi escolhido baseado na ideia de gerar histórias com uma temática ampla e de fácil assimilação por diferentes públicos. A partir desta prerrogativa, um tópico guia de uma pesquisa que buscava entender os hábitos de jovens de 17 a 25 anos em relação ao consumo de filmes e seriados de TV foi desenvolvido. O tópico guia completo foi disponibilizado em um link do site baseado na plataforma Tumblr⁴ para acesso e consulta dos alunos participantes da pesquisa (Figura 2).

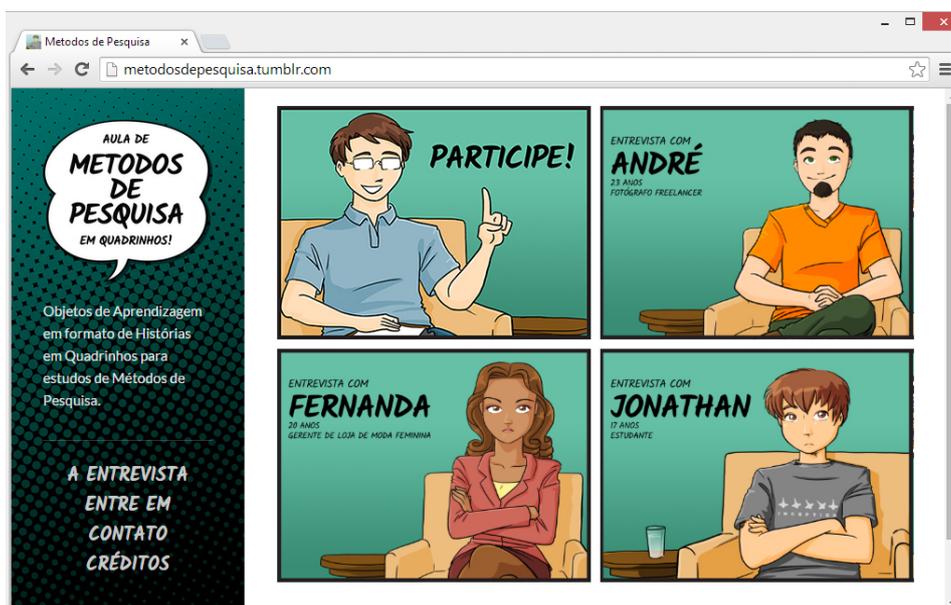


Figura 2: Interface do site baseado na plataforma Tumblr para o objeto de aprendizagem
Fonte: Dos autores.

Em cada uma das três histórias, o personagem entrevistador se vê diante de situações onde precisa aplicar vários conhecimentos a respeito de entrevistas individuais, em busca de um esclarecimento sobre os hábitos dos jovens entrevistados, mantendo uma postura profissional. As narrativas englobam a utilização flexível do tópico guia exposto no site, buscando “explorar o espectro de opiniões e as diferentes representações sobre o assunto em questão” (GASKELL, 2014, p. 68). Nas HQ, foram inseridas situações onde o entrevistador comete erros quanto a sua postura ou *rappor*⁵, a fim de verificar se os alunos participantes da atividade estariam aptos a identificar tais erros, assim como potencialidades no processo. Gaskell (2014) aponta três limitações, ou falhas, comuns em entrevistas individuais, as quais foram exploradas nas narrativas: a falta de compreensão da ‘linguagem local’, ou seja, do vocabulário utilizado pelo público explorado; o fato de o entrevistado nem sempre oferecer detalhes importantes; e a

³ A Netflix é um serviço de *streaming* que oferece aos seus assinantes um vasto catálogo de filmes e seriados para serem assistidos a qualquer momento em qualquer dispositivo com acesso à internet, via aplicativo próprio ou navegador, pelo endereço www.netflix.com.br.

⁴ www.tumblr.com

⁵ *Rappor* é um esforço em “deixar o entrevistado à vontade e estabelecer uma relação de confiança e segurança” (GASKELL, 2014, p. 74).

interpretação equivocada por parte do entrevistador. Para evitar estas falhas, ele sonda os detalhes oferecidos pelos entrevistados com cuidado, pedindo sempre por mais informações.

Os personagens criados para as três entrevistas foram: 1) Jonathan, um rapaz de 17 anos familiarizado com o *download* ilegal de filmes e seriados; 2) Fernanda, uma jovem gerente de loja que não se mostra muito receptiva à entrevista em um primeiro momento; e 3) André, um fotógrafo *freelancer* que já conhece e utiliza os serviços do cliente da pesquisa Netflix. Conforme afirma Gaskell (2014), os personagens entrevistados oferecem pontos de vistas bem diferentes um do outro, com poucas semelhanças. Contudo, algumas semelhanças são encontradas nos relatos dos personagens, oferecendo uma compreensão emergente sobre o fenômeno.

COLETA DE DADOS

Com base no tópico guia definido e nas histórias em quadrinhos criadas e publicadas em ambiente hipermidiático, passa-se a descrever o processo de coleta de dados.

A aplicação foi realizada com alunos da disciplina de Educação e Design, ministrada no segundo trimestre letivo de 2014, no programa de Pós-graduação em Design da UFSC. Para aplicação do questionário, foi utilizado um formulário de pesquisa do GoogleDocs, ferramenta gratuita disponibilizada pela Google.

Neste questionário, os alunos foram convidados a fazer uma leitura prévia das HQ e responder às três perguntas iniciais, a seguir:

1. Na sua opinião, como foi a postura do personagem entrevistador nas três entrevistas?
2. De acordo com a pauta de entrevista, disponível no link <http://metodosdepesquisa.tumblr.com/aentrevista>, você diria que a estruturação das questões traz informações úteis para o cliente?
3. Considerando que o objetivo do cliente Netflix era entender quais são os hábitos de jovens entre 17 e 25 anos ao assistirem filmes e seriados de televisão, você acha que a condução da entrevista possibilitou uma boa coleta de dados?

Após o envio das respostas, o formulário ofereceu um resumo do terceiro capítulo do livro “Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som”, de Martin W. Bauer e George Gaskell, intitulado “Entrevistas individuais e grupais”. O texto foi resumido a fim de evidenciar as informações sobre entrevistas individuais que eram o foco do exercício.

Objetivando verificar a existência de uma mudança de ponto de vista das informações das HQ por parte dos alunos após uma leitura teórica sobre o assunto, o formulário trouxe as três primeiras perguntas novamente e, visando conhecer a percepção geral do aluno quanto ao exercício proposto, foram acrescentadas as três questões a seguir:

4. Que elementos você percebeu em cada uma das entrevistas que configuram o *rapport* (um esforço do entrevistador em deixar o entrevistado a vontade e estabelecer uma relação de confiança)?

5. Identifique atitudes do entrevistador durante as entrevistas que buscaram obter dados com mais profundidade para cumprir com o objetivo da pesquisa.
6. Por favor, se tiver alguma outra opinião que gostaria de expressar a respeito do exercício, utilize o espaço abaixo.

Onze alunos da turma da disciplina de Educação e Design participaram da pesquisa, oferecendo suas contribuições quanto às histórias em quadrinhos e sobre o exercício proposto.

ANÁLISE DOS DADOS

Todas as respostas foram comparadas em busca de pontos de vista recorrentes destacados pelos participantes da pesquisa.

A respeito da mecânica do exercício, alguns alunos expuseram descontentamento pelo fato de a ferramenta de formulários do GoogleDocs não permitir interromper as respostas e continuar mais tarde. A ausência de *feedback* ou de um canal de contato com o professor e com outros alunos também foi um ponto negativo levantado. Houve também comentários a respeito da diagramação: o *link* para o questionário foi apresentado apenas na postagem “Participe”, e os alunos sentiram falta da repetição deste link junto às HQ, incentivando uma leitura não sequencial das histórias.

Outro ponto negativo apontado por alguns alunos foi a repetição das três primeiras perguntas no questionário, após a leitura do texto. Eles acharam enfadonho ter que responder novamente às mesmas perguntas, apesar de entenderem o motivo. Alguns apenas indicaram que não mudaram de opinião, não respondendo novamente. A maioria dos alunos, no entanto, achou o exercício proposto claro e objetivo, além de prazeroso.

Especificamente a respeito das histórias em quadrinhos apresentadas, foi observado por alguns alunos que os roteiros eram superficiais: o personagem entrevistador deveria ter perguntado mais aos entrevistados, ou talvez feito um fechamento mais adequado, conforme é percebido na Figura 1. Da mesma forma, os respondentes indicaram que a pouca quantidade de entrevistas (apenas três) dificultou uma observação mais precisa quanto à adequação do roteiro ou o desempenho do entrevistador.

Alguns erros propositais introduzidos nas HQ, com base em Gaskell (2014), tais como a falta de agradecimento no final e o uso de termos técnicos não necessariamente conhecidos pelos entrevistados (este, perceptível no último quadro da Figura 1), foram identificados pela maioria dos alunos. O mesmo ocorreu com os esforços de *rapport*, como por exemplo a adequação das roupas do entrevistador nos três momentos (Figura 3), conforme o perfil de cada entrevistado, além do linguajar utilizado e sua postura. Neste sentido, cita-se o comentário de uma aluna quanto à postura do personagem entrevistador, afirmando que o este *esclareceu sobre a pesquisa que estava sendo feita, como seriam usados os dados no início da entrevista. Mesmo sendo chato para alguns acredito ser necessário ou obrigatório.*



Figura 3: O entrevistador escolheu roupas mais informais para deixar o entrevistado jovem à vontade
Fonte: Dos autores.

Outro aluno comentou, em contrapartida, que *percebo agora mais algumas possíveis falhas. Apesar da câmera estar visível, não houve um aviso sobre a gravação. Também percebi que não foi informado aos entrevistados o objetivo da entrevista e como os dados seriam utilizados, no início e nem no fim. Talvez isso estivesse no termo de consentimento, mas enquanto leitor da HQ não tenho como saber.* Na Figura 4, um exemplo da introdução das entrevistas.



Figura 4: A introdução das entrevistas não ofereceu todas as informações que deveria aos entrevistados
Fonte: Dos autores.

Alguns alunos apontaram que o entrevistador não soube ser flexível com as perguntas e seguiu o roteiro de forma muito rígida. Já outros identificaram uma desenvoltura em sua postura,

sabendo modificar a conversa de acordo com cada entrevistado, conforme o quadrinho da Figura 5.



Figura 5: O entrevistador foge do tópico guia em busca de mais informações
Fonte: Dos autores.

De maneira geral, o retorno dos alunos foi bom. Algumas fragilidades na condução da entrevista, que eram intencionais, foram identificadas, bem como outras que não foram previstas.

Dois adjetivos positivos citados pelos participantes desta coleta de dados, em seus comentários finais, foram “divertido” e “envolvente”. Os alunos comentaram que o exercício tornou o assunto mais atraente, e ficou perceptível em suas respostas que as principais informações (sobre postura, *rapport* e tópico guia, por exemplo) foram bem compreendidas, o que era o principal objetivo do exercício.

Com base na análise das respostas obtidas nesta pesquisa, alguns elementos associados à segunda aplicação deste exercício foram levantados, tais como:

1. O desenvolvimento de outras HQ, para que se tenha uma visão mais abrangente tanto dos resultados da pesquisa fictícia como da postura do entrevistador;
2. A implementação de um canal de *feedback*, onde os alunos possam conversar entre si e ter mais contato com o professor. Neste caso, observações divergentes (como o caso da postura do entrevistador quanto ao tópico guia) poderiam gerar discussões interessantes para toda a turma;
3. A geração de uma forma de responder ao questionário que permita pausas, bem como um questionário sem repetições de perguntas;
4. A realização de algumas adaptações no roteiro para eliminar certos erros de entrevista e evidenciar outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo cumpriu com o objetivo inicial de aplicar uma pesquisa entre alunos de pós-graduação a fim de testar a receptividade do uso das histórias em quadrinhos como objeto de aprendizagem. Com os resultados gerados, identificando potencialidades na proposta, bem como fragilidades, tanto nas histórias em quadrinhos como no ambiente virtual de aprendizagem, elencaram-se diversas alterações a serem implementadas na próxima etapa da pesquisa.

De acordo com os retornos fornecidos pelos alunos, este exercício ofereceu uma experiência de aprendizado divertida e amigável, e apresenta um potencial maior de envolvimento caso seja trabalhado de maneira diferenciada. Globalmente, conclui-se que houve um envolvimento

significativo dos alunos com o exercício, mostrando uma eficiência no objeto de aprendizagem proposto.

Com isto, a presente pesquisa se encaminha para uma reaplicação da coleta de dados, com ampliação de HQ para leitura dos alunos, a possibilidade de inserção de mais elementos de hipermídia, tais como animações, efeitos sonoros e interação, além da leitura em tela infinita, já utilizada. A próxima etapa será realizar testes com alunos de graduação, matriculados em uma disciplina que contém, em seu conteúdo programático, o tema pesquisa qualitativa, no qual se insere a técnica baseada em entrevistas.

REFERÊNCIAS

- BUSARELLO, Raul Inácio. **GERAÇÃO DE CONHECIMENTO PARA USUÁRIO SURDO BASEADA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HIPERMIDIÁTICAS**. 2011. 174 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 154 p. Tradução de: Comics and Sequential Art.
- FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte de papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume, 2004.
- GASKELL, George. Entrevistas Individuais e Grupais. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som**. 12. ed. Rio de Janeiro: Petrópolis, 2014. Cap. 3. p. 64-89.
- MARQUES, Ronaldo. **Dia Nacional dos Quadrinhos: profissionais apostam em histórias na web**. 2014. UOL Entretenimento. Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2014/01/30/no-dia-nacional-dos-quadrinhos-profissionais-apostam-em-historias-na-web.htm>>. Acesso em: 02 nov. 2014.
- MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: História moderna de uma arte global**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2014. 320 p. Tradução de: Comics - A global history, 1968 to the present.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.books, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M.books, 2006.
- PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso; SCHLÖGL, Larissa. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM NÍVEL SUPERIOR COMO FERRAMENTA DE ENSINO/APRENDIZAGEM: UM LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO. **Razon y Palabra**, México, v. -2013, n. 83, p.1-18, jun. 2013. Quadrimestral. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/22_TeixeiraSchlogl_V83.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2014.
- PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso; BRAVIANO, Gilson. GONÇALVES, Marília Matos. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ENQUANTO MEIO DE COMUNICAÇÃO EFICAZ. **Razon y Palabra**, México, v. -2014, n. 88, p.1-9, out. 2014. Quadrimestral. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/22_TeixeiraSchlogl_V83.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2014.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2012.

SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida; CRUZ, Tiago André da; HORN, Milton Luiz Vieira. UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 15, n. 03, p.44-64, out. 2011. Disponível em:
<<http://www.educacaografica.inf.br/artigos/uma-breve-historia-das-historias-em-quadrinhos>>.
Acesso em: 13 ago. 2014.