educação gráfica

ISSN 2179-7374

Ano 2015 - V.19 – N^{0}. 03

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS PARA USO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

DEVELOPMENT PROCESSO OF WEBCOMICS IN HIGHER EDUCATION

Alexandra Presser[1]

Gilson Braviano[2]

Resumo

O mercado de publicação de histórias em quadrinhos destinadas a um público mais maduro tem mostrado um crescimento perceptível nos últimos anos, tanto em revistas impressas quanto em ambientes hipermidiáticos, mas há uma lacuna nos estudos do uso dessa linguagem com foco na educação deste público. Este artigo descreve o processo de refinamento sucessivo para a criação de quadrinhos digitais como elemento de apoio didático no ensino superior. A partir de um experimento piloto com alunos de pós-graduação, seguido de outro experimento com alunos de graduação, os elementos associados às histórias em quadrinhos digitais criados foram implementados e testados, gerando o refinamento da proposta original.

Palavras-chave: Histórias em quadrinho digitais; Experimento Piloto; Educação Superior.

Abstract

The comics publishing market aimed at more mature audiences has shown a perceptible growth in recent years, both in printing comics books and on hipermediatic enviroments, but there is a gap in studies of the use of this language focused on this public's education. This article describes the successive refinement process for creating digital comics as didactic support element in higher education. From a pilot experiment with graduate students, followed by another experiment with undergraduates, elements associated to the created webcomics were implemented and tested, generating the refinement of the original proposal.

Keywords: Webcomics; Pilot Experiment; Higher Education.

[1] Doutoranda em Design, UFSC, alepresser@gmail.com

[2] Professor Doutor, Departamento de expressão Gráfica UFSC, gilson@cce.ufsc.br

1. Introdução

Existe um crescimento perceptível na produção e consumo das histórias em quadrinhos (HQs) no Brasil nos últimos 10 anos. No começo da década de 2000, pouco se encontrava em publicações nacionais de quadrinhos em livrarias e bancas de revistas, ao passo que hoje alguns estabelecimentos contam com prateleiras exclusivas para este gênero.

Este crescimento, no entanto, ainda está atrelado às pequenas editoras, com perfil mais ousado de publicação, e às produções independentes, baseadas, por exemplo, em financiamento coletivo. Este cenário, onde o público procura por conteúdo e o quadrinista encontra dificuldade em divulgá-lo, tem impulsionado uma nova leva de publicações digitais, caracterizadas principalmente pela liberdade das limitações impostas pela publicação impressa das editoras e pelos elementos de hipermídia.

Uma característica marcante deste crescimento é a variedade de temas presentes nas narrativas gráficas. Contextos adolescentes e adultos se fazem presentes nas *Graphic Novels*, fugindo do estereótipo de entretenimento infantil, tão presente ainda nesta mídia. Não apenas o mercado, o leitor também amadureceu.

Com isso, abre-se um espaço nos estudos acadêmicos voltados para o uso dos quadrinhos no aprendizado: se este público leitor amadureceu, por que não o acompanhar em sua educação com HQs?

Este artigo apresenta os resultados obtidos no segundo experimento de uma pesquisa voltada para a percepção da experiência do aprendiz no uso das histórias em quadrinhos enquanto elemento de apoio na aprendizagem no ensino superior. A pesquisa se apoia em um processo de refinamento sucessivo, onde busca a otimização do material e do método de pesquisa. O experimento presente neste estudo foi posto em prática no segundo semestre de 2014, em uma turma de 25 alunos de graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

2. Histórias em Quadrinhos e Ambientes Digitais

Como contextualização das histórias em quadrinhos enquanto uma forma de expressão artística única, Eisner (2010, p. 7) afirma que elas “podem ser chamadas de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo”. A leitura ao qual o autor se refere abrange todo um novo aprendizado que não se limita ao alfabeto e à gramática. “Ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)” (RAMOS, 2012, p. 14). Desta forma, pode-se enfatizar que a dinâmica da sequência de imagens justapostas aliadas aos textos nas HQs tem um design diferenciado que conduz o leitor em diferentes direções na página, criando uma experiência singular de leitura. “Nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos” (EISNER, 2010, p. 10). A ideia principal é que o leitor visualiza momentos de uma determinada narrativa e preenche as ações intermediárias a estes momentos baseados em sua carga cultural pessoal (EISNER, 2013; McCLOUD, 2006).

A crescente influência da internet e dos ambientes hipermidiáticos vem impondo modificações na cultura dos quadrinhos. Conforme Franco (2013), novos elementos são encontrados nas HQs 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.

Das muitas possibilidades e versões que os quadrinhos apresentam em ambientes hipermidiáticos, as mais populares são as tirinhas on-line, que consistem em histórias em quadrinhos curtas, com periodicidade normalmente diária, publicadas em sites especificamente criados para elas. Essas tirinhas, que podem ser denominadas como *webcomics*, não apresentam, em sua maioria, elementos de ambientes digitais, pois visam a impressão e comercialização física futura. As verdadeiras experiências hipermidiáticas em quadrinhos podem, no entanto, ser encontradas nas redes sociais, tais como o Tumblr[3], ou em projetos específicos, como, por exemplo, o Tapastic[4], onde quadrinistas independentes podem divulgar seus quadrinhos, publicar suas histórias em revistas impressas ou receber suporte financeiro de seus leitores, sem a interferência de editores ou qualquer restrição de criação.

Os críticos temiam que o cinema mudo e sem cores fosse corrompido pela adição de sons e cores (MURRAY, 2003). Talvez os artistas atualmente estejam presos ao meio impresso com medo de desvirtuar suas criações, como já aconteceu com a consolidação do software Macromedia Flash como meio para criação de HQs digitais a partir de 2001 (FRANCO, 2013). É nesta realidade que os quadrinistas amadores ganham destaque: sem medo de errar ou de 'não vender', as inovações voltam a ser a principal característica.

3. Histórias em Quadrinhos para a Educação

Vincular as histórias em quadrinhos com a educação é um assunto recorrente há algumas décadas, com amplitude mundial, mas esta visão não foi sempre positiva. Os quadrinhos amargaram uma longa trajetória, tachados de má influência aos jovens leitores, ideia que permaneceu desde os anos 1950, a começar pela visão equivocada do Dr. Wertham, publicada no livro '*Seduction of the Innocent*' (A Sedução dos inocentes), até o final do século XX. Foi só a partir desta época, quando os meios de comunicação foram redescobertos e reestudados, que os quadrinhos e suas características imagéticas ganharam uma nova atenção das elites intelectuais, sendo aceitos como forma legítima de manifestação artística (VERGUEIRO, 2012).

A partir desta quebra de paradigma, as HQs foram, aos poucos, sendo incluídas nos livros didáticos. Primeiramente de forma tímida, até se ter o retorno favorável quanto à sua eficiência, tornando sua presença cada vez mais frequente e requisitada pelas editoras e escolas. A apropriação desta linguagem como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem pode ter gerado utilizações equivocadas no decorrer dos anos, devido tanto a inexperiência em sua utilização quanto a falta de estudos mais aprofundados sobre o assunto, mas mesmo assim trouxeram resultados positivos. No Brasil, percebe-se um grande aumento desta sinergia oferecida pelos quadrinhos na educação desde a década de 90, quando o Ministério da Educação fez uma avaliação positiva a este respeito (VERGUEIRO, 2012).

Segundo Vergueiro (2012), existem diversas razões pelas quais os quadrinhos são positivos no uso como ferramenta de ensino-aprendizado. Entre elas, o autor destaca: o interesse natural dos jovens pelos quadrinhos como entretenimento, o fato

[3] http://www.tumblr.com/.
[4] http://tapastic.com/.

de que as palavras e as imagens juntas ensinam de forma mais eficiente, o alto nível de informação presente nos quadrinhos, o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura, o enriquecimento do vocabulário dos alunos, a forma como os quadrinhos induzem os leitores a pensar e imaginar, seu caráter globalizador e, finalmente, a possibilidade de seu uso em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Há alguns casos do uso de HQs na educação voltadas não necessariamente para públicos infantis, apropriando-se da sua linguagem para gerar uma experiência mais interessante de aprendizagem. Um exemplo relevante é o estudo que vem sendo realizado na UFSC desde 2009, envolvendo a utilização desta mídia como ferramenta de educação inclusiva, com ênfase na aprendizagem do aluno surdo. O estudo levou em conta os quadrinhos na conceituação de Projeção Cilíndrica Ortogonal, obtendo resultados positivos, conforme enfatiza Busarello (2011, p. 7):

> 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.

Com apoio nas afirmações de que quadrinhos são quadrinhos e, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar elementos narrativos (RAMOS, 2012) 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 graduação e pós-graduação utilizando-se de histórias em quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem.

4. Material e Método

Visando coletar as informações acerca da receptividade do aprendiz no uso das histórias em quadrinhos no ensino superior, esta pesquisa buscou identificar um tema que pudesse ser genérico para as diversas áreas de conhecimento, permitindo que HQs fossem criadas com foco neste tema. Planejou-se a aplicação de dois experimentos pilotos, em busca de um processo de refinamento sucessivo das HQs a serem utilizadas.

4.1. A Escolha do Tema

O tema ‘entrevistas’ foi selecionado por possibilitar a criação de HQs refletindo situações claras de diálogo entre personagens, onde a importância de expressões faciais e corporais pudesse ser explorada, bem como elementos adequados e inadequados presentes nas falas do entrevistador.

Este contexto é propício à exploração didática por meio de histórias em quadrinhos, já a maior parte dos cursos de graduação contempla, em disciplinas voltadas à prática da pesquisa ou ao Trabalho de Conclusão de Curso, a coleta de dados por meio de entrevista.

Utilizou-se, nas HQs criadas, a empresa Netflix[5] como cliente contratante da pesquisa, de modo que as histórias descrevessem entrevistas com personagens jovens a respeito de seus hábitos de consumo de filmes e seriados de televisão. Todas as histórias em quadrinhos desenvolvidas para este estudo, bem como uma descrição do tópico guia utilizado pelo personagem entrevistador nas narrativas, foram publicadas no endereço http://metodosdepesquisa.tumblr.com/, baseado na plataforma Tumblr de publicação on-line, onde permanecem disponíveis para futuras consultas.

4.2. Primeiro Experimento Piloto[6]

Para este primeiro experimento, desenvolveram-se três histórias onde o personagem entrevistador se vê diante de situações nas quais precisa aplicar vários conhecimentos a respeito de entrevistas individuais, em busca de um esclarecimento sobre os hábitos dos jovens entrevistados, mantendo uma postura profissional. Foram inseridas situações onde o entrevistador comete erros quanto à sua postura ou *rapport*[7], a fim de verificar se os alunos participantes da atividade estariam aptos a identificar tais erros, bem como as potencialidades no processo. O tópico guia completo foi disponibilizado na plataforma Tumblr para acesso e consulta dos alunos participantes da pesquisa. Já o questionário foi oferecido por meio da plataforma GoogleDocs de formulários de pesquisa on-line gratuita.

Presser e Braviano (2015) descrevem os personagens criados para as três entrevistas (Jonathan, um rapaz de 17 anos familiarizado com o *download* ilegal de filmes e seriados; Fernanda, uma jovem gerente de loja que não se mostra muito receptiva à entrevista; e André, um fotógrafo *freelancer* que já conhece e utiliza os serviços do cliente da pesquisa Netflix), bem como o embasamento teórico para a criação dos roteiros e o processo de coleta de dados (realizada em 2014, com onze alunos do programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina).

Os resultados gerados permitiram identificar potencialidades e fragilidades na proposta, tanto nas histórias em quadrinhos como no ambiente virtual de aprendizagem. De acordo com os retornos fornecidos pelos alunos, o uso das HQs ofereceu uma experiência de aprendizado divertida, amigável, e apresenta um bom potencial de envolvimento ao ser trabalhado de modo diferenciado. Segundo os relatos dos alunos, houve um envolvimento significativo com o exercício.

Três elementos foram levantados para serem retrabalhados: (1) o desenvolvimento de outras HQs para gerar uma visão mais abrangente, tanto dos resultados da pesquisa fictícia, como da postura do entrevistador; (2) a geração de uma forma de responder ao questionário que permita pausas, bem como a reestruturação das perguntas; e (3) a realização de algumas adaptações no roteiro para eliminar certos erros de entrevista e evidenciar outros.

Com isto, a presente pesquisa gerou a reaplicação da coleta de dados com

[5] O 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.
[6] Os resultados deste primeiro experimento estão publicados em Presser e Braviano (2015).
[7] Rapport é um esforço em "deixar o entrevistado à vontade e estabelecer uma relação de confiança e segurança" (GASKELL, 2014).

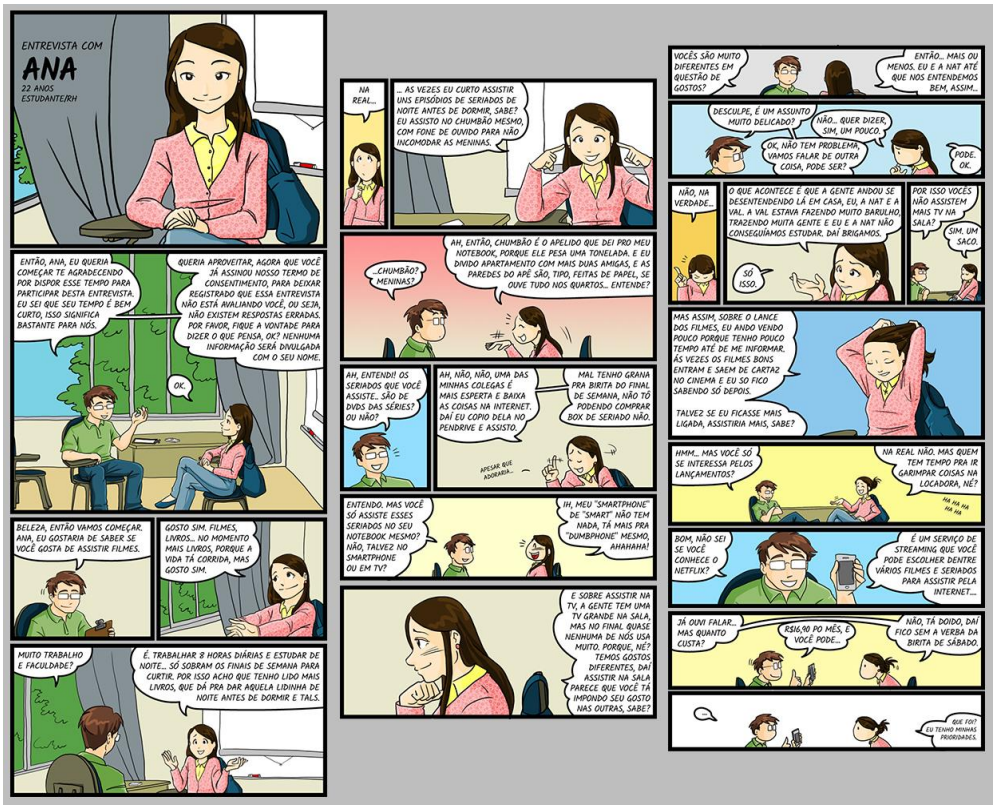
ISSN 2179-7374
Ano 2015 – V. 19 – Nº. 03

ampliação do número de HQs ofertadas para a leitura dos alunos, tema este descrito a seguir.

4.3. O Segundo Experimento Piloto

A partir das observações feitas no primeiro experimento piloto, descrito na seção anterior e em Presser e Braviano (2015), o material criado sofreu alterações e gerou um segundo experimento que foi aplicado, desta vez, com alunos de graduação na disciplina Métodos de Pesquisa em Design, no segundo semestre letivo de 2014. Dentre as principais alterações, destaca-se o acréscimo de três novas histórias, como ilustra a HQ da Figura 1.

Figura 1: Uma das Novas HQs Criadas para o Segundo Experimento Piloto



Fonte: Elaborado pelos Autores

Nessas novas histórias (Figura 2) os entrevistados são: Ana, uma estudante que trabalha durante o dia e estuda à noite, com pouco dinheiro e tempo livre para assistir televisão; Danilo, um técnico de Tecnologia da Informação de uma universidade, grande fã de seriados e da plataforma Netflix; e Emília, uma estudante tímida de uma família conservadora. Estes novos perfis introduzem jovens que estudam e trabalham, com problemas familiares e que têm proximidade com o cliente em questão.

ISSN 2179-7374
Ano 2015 – V. 19 – Nº. 03

Figura 1: Interface do Segundo Experimento no Tumblr

Fonte: Elaborado pelos Autores

Além dos ambientes e personagens criados, os novos roteiros contam com a preocupação em deixar os entrevistados falarem por mais tempo, tornando as entrevistas mais soltas e menos amarradas ao tópico guia original, conforme pode-se observar em um trecho da HQ ilustrada pela Figura 3.

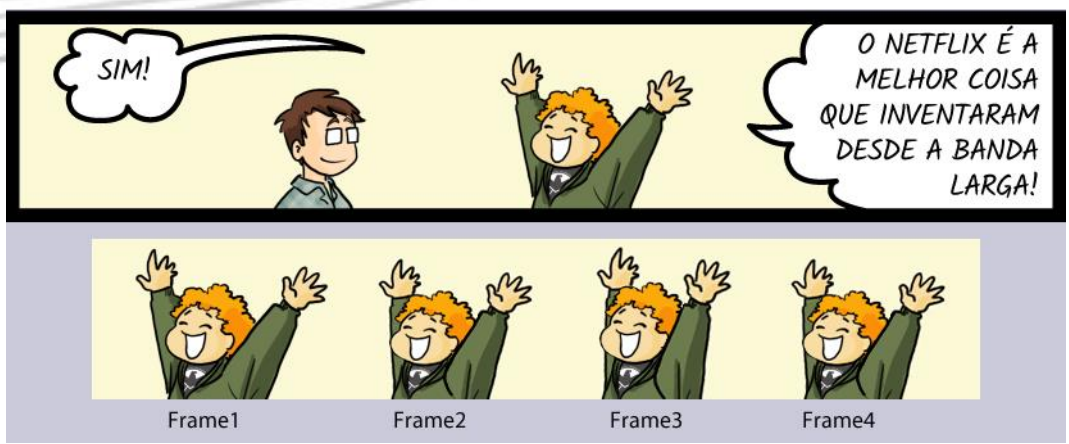
Figura 2: O Personagem Danilo Pede Desculpas por se Empolgar Falando Tanto

Fonte: Elaborado pelos Autores

Além deste aspecto, o mesmo personagem, em um dos quadros, ganhou uma animação em *looping* (Figura 4) feita com um arquivo de *GIF* animado, onde move os braços para frente e para trás de forma sutil e divertida.

ISSN 2179-7374
Ano 2015 – V. 19 – Nº. 03

Figura 3: Animação em looping com o personagem Danilo



Fonte: Elaborado pelos Autores

Mudanças na aplicação do questionário também ocorreram neste novo experimento piloto: as perguntas foram, desta vez, oferecidas aos alunos utilizando um documento *Microsoft Word*, editável, para que estes pudessem responder e pausar o exercício quando achassem pertinente, permitindo assim que consultassem o texto teórico sobre o assunto. O envio do documento com as respostas ocorreu por e-mail.

O questionário foi dividido em dois blocos distintos: o primeiro, (perguntas de um a quatro) relacionado ao exercício em si, com quatro perguntas que buscam um entendimento da compreensão do aluno quanto ao conteúdo; e o segundo (perguntas de cinco a oito), voltado para a percepção dos acadêmicos em relação à proposta, conforme se apresenta a seguir.

1. A partir da leitura do texto sobre entrevistas, identifique cinco fragilidades na postura do personagem entrevistador ao realizar a pesquisa para o cliente Netflix.
2. Identifique cinco situações onde o entrevistador utilizou-se do *rapport* com sucesso.
3. Com base nas respostas dos entrevistados, cite três assuntos abordados que poderiam ser investigados com maior profundidade para enriquecer os resultados da pesquisa.
4. Em um texto de pelo menos dez linhas, elenque os principais aspectos que emergiram a partir das seis entrevistas a respeito de como o Netflix poderia se posicionar no público entre jovens de 17 a 25 anos?
5. O que você achou deste método de aprendizagem? Faça uma comparação com outras aulas desta e de outras disciplinas quanto a sua experiência no aprendizado.
6. Em uma das HQs, um dos quadros foi animado. Qual foi a sua percepção quanto a este acréscimo?
7. Se as HQs apresentassem opções de interatividade, tais como navegação não-linear pelas narrativas ou opções de clicar para ver/saber mais, você

julga que teria uma experiência diferente de aprendizado? Se sim, melhor ou pior?

8. A respeito da leitura das HQs, você considera que, para o exercício proposto, a leitura foi cansativa? Apropriada? Ou muito breve? Quanto, na sua opinião, seria o bastante?

Em acréscimo ao questionário, um arquivo PDF com 25 páginas retiradas do livro "Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som" de Bauer e Gaskell (2014) sobre o tema "entrevistas individuais e grupais" foi disponibilizado aos alunos por meio da plataforma Moodle de ensino, utilizada na Universidade Federal de Santa Catarina. Além disso, uma aula expositiva a respeito do mesmo assunto foi ministrada pela autora deste artigo, Alexandra Presser, durante o exercício do seu estágio de docência do curso de mestrado, onde a atividade foi apresentada à turma.

Este segundo experimento piloto contou com a participação de 25 alunos, sendo os resultados apresentados e analisados na próxima seção.

4.4. Resultados do Segundo Experimento Piloto

A mecânica do exercício, pautada no fornecimento de um documento editável no Microsoft Word, que pudesse ser enviado por e-mail, demonstrou resolver o problema identificado no primeiro experimento, já que nenhum dos alunos reportou qualquer tipo de problema neste sentido. Houve, entretanto, reclamações de alguns alunos a respeito da leitura do texto sobre 'Entrevistas', disponibilizado em PDF. As 25 páginas foram consideradas cansativas e eles apontaram o texto como redundante à aula ministrada.

Quanto às perguntas referentes ao conteúdo específico, oito alunos prenderam-se mais aos pontos negativos da postura do entrevistador do que aos positivos. Cinco deles tiveram dificuldades para perceber o *rapport* como um esforço a ser construído aos poucos durante uma entrevista, onde cada ação gera mais confiança do entrevistado em relação ao entrevistador. Dentre os três alunos que perceberam o *rapport* como aspecto positivo, um dos comentários aconteceu na entrevista com a personagem Emilia: "o entrevistador, após perceber que a entrevistada estava desconfortável, sugeriu que a entrevista fosse feita em outro dia em que ela estivesse melhor. Emilia logo se sentiu melhor com a declaração do entrevistador, demonstrando um *rapport* positivo". Ainda nesta HQ, sete dos respondentes apontaram o começo da entrevista como erro de *rapport*, e o final como acerto (Figura 5). Um destes comentou: "no início da entrevista com a personagem Emilia, a abordagem e postura do entrevistador causa um perceptível desconforto na entrevistada, o que a deixa pressionada e tímida".

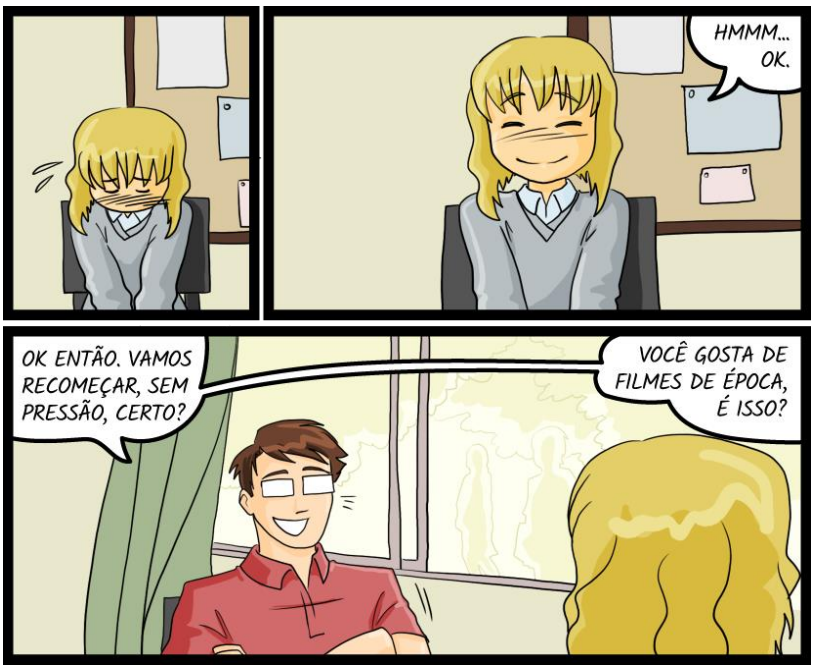
Doze dos participantes indicaram que as conversas derivadas do tópico guia eram perda de tempo, ao passo que seis deles perceberam que este aspecto é justamente uma das potencialidades em entrevistas individuais.

A indicação da falta de agradecimento no final das HQs foi levantada, bem como alguns erros de linguagem. Outros aspectos positivos e negativos foram apresentados pelos alunos, como ilustram os comentários: "na escolha de vestuário de acordo com o entrevistado"; "no uso de gírias mais jovens com o entrevistado de 17 anos"; "ao se desculpar por tocar num assunto indelicado"; "No início de algumas entrevistas o pesquisador parecia estar meio perdido, sem saber por onde começar"; e "utilizar de

ISSN 2179-7374
Ano 2015 – V. 19 – Nº. 03

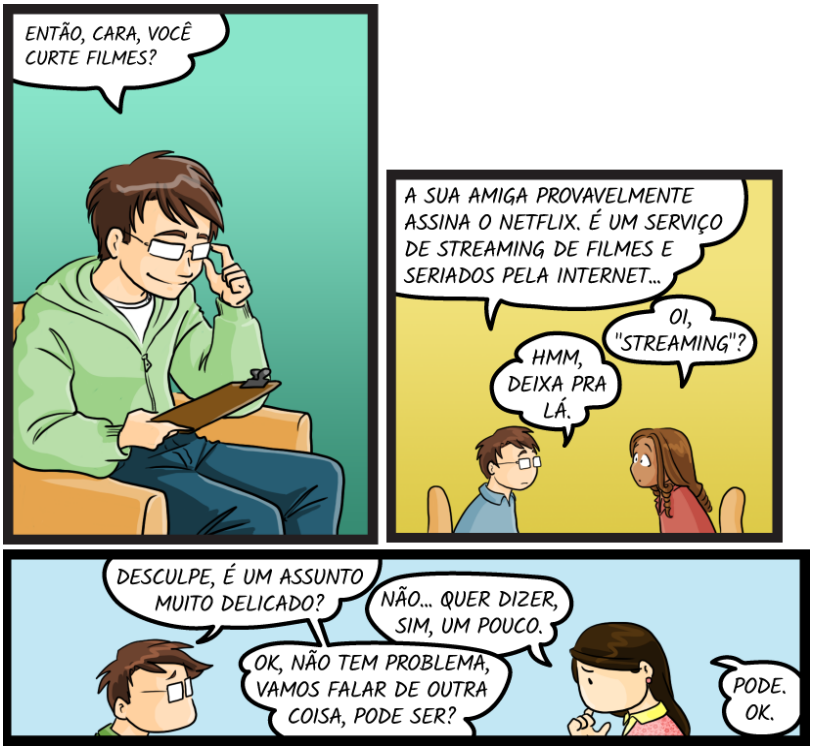
linguagem muito técnica dificultando a compreensão do entrevistado" (Figura 6).

Figura 4: Momento em que a Personagem Emilia Parece Começar a Confiar no Entrevistador



Fonte: Elaborado pelos Autores

Figura 6: Personagem Entrevistador em seus Erros e acertos: Vestuário, Linguajar e Tato em Momentos Delicados.



Fonte: Elaborado pelos Autores

A respeito das perguntas cinco a oito, os retornos foram, em sua grande maioria, muito positivos. Elementos relativos à facilidade de leitura; às expressões faciais e corporais dos personagens, bem como a fuga de conteúdos expostos de maneira tradicional foram apontados como potencialidades. Nove respondentes citaram que a dinâmica da leitura de HQs é mais eficiente do que a apresentação de vídeos em aula, pois permite ao aluno assimilar as ideias em seu próprio ritmo, conforme ilustram os dois comentários a seguir: "não foi nem um pouco cansativa, até acho que poderiam ter sido mais longas, pois é uma forma de leitura muito menos maçante do que um livro, por exemplo"; "um método novo e interessante".

Quanto ao GIF animado (pergunta seis), onze alunos demonstraram que a adição foi positiva para o visual geral das narrativas, mas dois informaram que não percebiam grande importância nisso, conforme ilustra o comentário de um deles: "eu ri, mas não achei que mudou muito meu entendimento sobre o assunto, só achei mais divertido".

A respeito da proposta de inserção de mais interatividade nas histórias (pergunta sete), houve aprovação, porém aqueles que se posicionaram contra, apontaram que uma narrativa não linear pode fazer a leitura ficar confusa, tirando o foco da proposta de exemplificar uma situação de entrevista. Oito dos respondentes se mostraram receptivos para a inserção de links do tipo 'saiba mais' espalhados pelas histórias, principalmente se este acréscimo excluir a necessidade de uma leitura teórica anterior a dos quadrinhos para o cumprimento do exercício.

Dezesseis alunos julgaram a quantidade de seis HQs apropriada: "A leitura foi breve e nada cansativa. Acredito que foi o suficiente, muito agradável e de fácil entendimento. Pessoalmente, eu adorei a experiência e gostaria de dizer que não possuo muita intimidade com esse tipo de mídia, li apenas uns dois HQs na vida. Entretanto, adorei a proposta de utilização dessa ferramenta, é realmente uma ótima ideia". "Gostei bastante das HQs, pois são adultas, ao mesmo tempo descontraídas e do tamanho certo. Não perdi o foco nem o interesse, li todas de uma vez só e gostei do tom e das ilustrações". Três alunos acharam a quantidade maior que o necessário e seis acharam que poderiam haver mais HQs.

Com base nestas respostas, os novos elementos, expostos a seguir, foram levantados.

1. A ausência de agradecimentos no final das narrativas por parte do personagem entrevistador foi o aspecto negativo mais apontado entre os alunos.
2. A possibilidade de implementação de links ofertando informações complementares em cada HQ, contextualizando os acontecimentos da narrativa com a teoria das entrevistas individuais em pesquisa qualitativa.
3. A modificação do questionário para perguntas mais abertas, permitindo que o aluno discorra livremente por suas percepções, sem a delimitação de itens a serem elencados.

5. Considerações Finais

O processo descrito neste artigo se mostrou eficaz no sentido de gerar um produto, por meio de experimentos sucessivos, com melhorias baseadas na percepção do público-

alvo. De acordo com os retornos fornecidos pelos alunos, a experiência de uso de HQs como elemento de apoio didático ofereceu uma vivência de aprendizado divertida e amigável ao apresentar de forma menos monótona o conteúdo proposto.

Foram, então, elencadas recomendações resultantes do segundo experimento piloto, sobretudo com base na linguagem das HQs, de forma que se possa replicar o experimento onde serão inseridos de forma mais ampla elementos de hipermídia. A partir daí pode-se compreender de forma mais ampla a receptividade do uso das histórias em quadrinhos enquanto elemento de apoio didático na educação superior.

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. **Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FRANCO, E. **Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração**. In: L. LUIZ (Org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e a cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

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.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos:** Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck** – O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PRESSER, A.; BRAVIANO, G. Uso de Histórias em Quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior. In: **Conahpa** - Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem, 2015, São Luiz. Anais do 7o CONAHPA.

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.

VERGUEIRO, Waldomiro. **O Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org), Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula: da rejeição à Prática. São Paulo: Contexto, 2012. p. 7-29.