

() CTS () CA () EAM () ENF () EAP () EX () FP () HFS () IDD (x) LEQ () MD () PEQ () TIC

ADAPTAÇÃO DE UM CONTO INTERATIVO PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) NO ENSINO DE QUÍMICA: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA E INTERDISCIPLINAR

Saulo Amaral Silva (PG)^{1,2}, Ralf Barbosa Andrade (EB)², Sara Oliveira Xavier (EB)², Queville Ribeiro de Almeida (EB)², Eloá da Silva Viana (EB)²

¹PROFQUI, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB)/2025f0008@uesb.edu.br ²Colégio Estadual Petrina Novais Silva Cairo

O ensino de Química enfrenta desafios constantes relacionados à abstração de conceitos e à necessidade de tornar o aprendizado mais significativo e atrativo para os estudantes (CLEOPHAS; CAVALCANTI; SOARES, 2018). Este relato apresenta uma experiência inovadora desenvolvida no Instituto Federal da Bahia, campus Vitória da Conquista, que explorou a adaptação do conto interativo "Sou perito químico! E agora?" (SILVA, 2023) para uma História em Quadrinhos (HQ) interativa, integrando narrativas visuais, interatividade e contextualização de conceitos científicos.

O projeto teve como objetivos principais adaptar o conto interativo para o formato de HQ por alunos do Colégio Estadual Petrina Novais Silva Cairo, preservando a estrutura de escolhas que direcionam o desfecho da narrativa; integrar conteúdos químicos como equilíbrio ácido-base e reações orgânicas à linguagem gráfica das HQs, promovendo uma abordagem interdisciplinar; e discutir as vantagens pedagógicas das HQs como estímulo à interpretação visual de processos químicos, engajamento discente e reflexão crítica sobre questões socioculturais (ARAÚJO, 2015).

A metodologia de adaptação foi estruturada em quatro etapas principais. A primeira etapa consistiu na revisão e roteirização, transformando o texto do conto em um roteiro gráfico com divisão de cenas, diálogos e pontos de interação (SILVA, 2023).

A segunda etapa envolveu o design visual, com a criação de ilustrações que representam conceitos químicos, como equações e experimentos, além de cenários narrativos utilizando softwares de edição gráfica. Esta fase foi fundamental para traduzir conceitos abstratos em representações visuais compreensíveis, facilitando a visualização de processos como deslocamento de equilíbrio químico e reações químicas complexas (MORTIMER, 2000).

A terceira etapa focou na implementação interativa, inserindo mecanismos de escolha na HQ através de hiperlinks em versões digitais ou numeração de páginas em versões físicas, replicando a experiência de decisão do conto original (SILVA, 2023). Esta abordagem manteve

o caráter investigativo da narrativa, permitindo que os estudantes tomassem decisões baseadas em conhecimentos químicos.

A quarta etapa consistiu na validação e teste da HQ adaptada. Para isso, foi realizado um teste piloto com um grupo focal de estudantes do Ensino Médio, que são o público-alvo do material. Durante a sessão, os alunos interagiram com a HQ e, ao final, forneceram feedback por meio de um questionário semiestruturado. O retorno dos usuários foi positivo, e os ajustes finais foram realizados com base em suas sugestões para garantir que a experiência fosse fluida e educativamente eficaz (CLEOPHAS; CAVALCANTI; SOARES, 2018).

A interatividade foi preservada através de escolhas que demandam compreensão de conceitos como a identificação de soluções básicas por meio da fenolftaleína ou a análise de reações perigosas entre hipoclorito e álcool.

Um aspecto particularmente enriquecedor da experiência foi a integração de questões sociais na narrativa. A representação de personagens como André, vítima de racismo, e Marta, estudante surda em escola inclusiva, reforçou a dimensão social da proposta, alinhando-se à perspectiva de uma educação científica crítica que vai além da simples transmissão de conteúdos (ARAÚJO, 2015).

A experiência revelou que a adaptação para HQ amplia consideravelmente o alcance do material pedagógico, tornando-o acessível a diferentes perfis de aprendizes e contextos educacionais, seja presencial ou remoto (ARAÚJO, 2015).

A abordagem interdisciplinar, que combina conceitos científicos com questões sociais relevantes, contribui para a formação de cidadãos mais críticos e conscientes (ARAÚJO, 2015).

Referências

ARAÚJO, M. S. **Um dia na vida**: abordagem lúdica para o uso de um conto interativo no ensino de Química. 2015. 173 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) – Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, 2015.

CLEOPHAS, M. das G.; CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. **Didatização lúdica no ensino de química/ciências**: teorias de aprendizagem e outras interfaces. São Paulo: Livraria da Física, 2018.

MORTIMER, E. F. **Linguagem e formação de conceitos no ensino de ciências**. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

SILVA, S. A. **O ensino de ciências por meio de um jogo pedagógico**: uma proposta de utilização de conto interativo como abordagem lúdica na aprendizagem de química por meio do Google Forms. 2023. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Química) – Instituto Federal da Bahia, Vitória da Conquista, 2023