

APRENDER PELA PESQUISA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, NEGRITUDE E PROTAGONISMO JUVENIL EM CENA

Carlos Eduardo de Araújo Silva ¹
Josias Silvano de Barros ²

RESUMO

O presente artigo emerge da pesquisa de TCC do curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio do IFPB, Campus Esperança, apresentado no final de 2020. Trata-se de um texto que tem por objetivo apresentar parte dos resultados das atividades realizadas durante o projeto de pesquisa intitulado “Vozes da subalternidade e protagonismo juvenil, cenas da geo-grafia da vida em HQs”, decorrente do edital 01/2019, chamada Interconecta, materializado no IFPB, campus Esperança, no ano de 2019. O projeto objetivou desencadear espaços de autonomia e protagonismo ao jovem, por meio de HQs, com o intuito de elucidar vozes do subalterno e da subalternidade. O projeto de pesquisa se deu a partir da realização de leituras de livros, artigos científicos, Histórias em Quadrinhos e demais textos, assim como leituras e análises de HQs. A partir disso, em diálogo com os integrantes da pesquisa, elegemos o personagem negro para ser refletido nas HQs. Os resultados evidenciaram que a representação da negritude nos quadrinhos ainda é um campo que precisa ser problematizado. Diante desse pressuposto, criamos uma HQ intitulada “Tornar-se negra”, cuja temática circula entre o preconceito étnico-racial na sociedade e na escola e a questão da afirmação identitária. Na sequência, desenvolvemos um aplicativo para dispositivos móveis, com o mesmo título, para acomodar a HQ, além de contemplar questões sobre racismo e negritude. O projeto foi finalizado com apresentações dos resultados à comunidade escolar.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Protagonismo Juvenil, Negritude, Aplicativo.

INTRODUÇÃO

No contexto atual, alguns jovens têm demonstrado profícuo interesse em tentar resolver problemas sociais do seu cotidiano. Isso porque eles enxergam a possibilidade de lutar pelos seus direitos, por um país mais igualitário e sair do silenciamento que historicamente foram condicionados, visando, de tal forma, poder exercer livremente o protagonismo juvenil, a partir da participação social enquanto exercício de cidadania.

Tomamos o protagonismo juvenil como um direito individual e coletivo e, ao mesmo tempo, um dever cultural e espacial das juventudes no geral viverem e exercerem socialmente a vida cotidiana. Partindo de tal ideia, o objetivo deste artigo é apresentar parte dos resultados das atividades realizadas durante o projeto de pesquisa “Vozes da subalternidade e protagonismo juvenil, cenas da geo-grafia da vida em HQs”, decorrente do edital 01/2019, chamada Interconecta, materializado com estudantes do curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio do IFPB, campus Esperança, em 2019. Parte dos resultados do

¹Técnico em Informática pelo IFPB; licenciando em Geografia pela UFCG, eduardo.carlos@academico.ifpb.edu.br;

²Professor do IFPB; doutorando em Geografia pela UFPB, josias.barros@ifpb.edu.br.

projeto deu conteúdo a este artigo, fruto do Trabalho de Conclusão de Curso em Informática de um dos integrantes da pesquisa. O projeto objetivou desencadear espaços de autonomia e protagonismo ao jovem, por meio de HQs, com o intuito de elucidar vozes do subalterno e da subalternidade, tornando-se, assim, uma experiência de formação pelo âmbito da pesquisa.

A temática em tela se justifica pelo fato de que a abordagem da negritude nos quadrinhos e o trato com as questões educativas parte da ideia de que o ambiente escolar “é o espaço privilegiado da preparação para a cidadania e para o pleno desenvolvimento humano [...]” (FÁVERO, 2004, p. 53 *apud* DE OLIVEIRA *et al*, 2015, p. 18173), sendo a escola uma das instituições sociais mais importantes na formação dos indivíduos. Dessa maneira, o contexto educacional requer discussões amplas, com temáticas que envolvam sujeitos silenciados no discurso da historiografia oficial do Brasil, tais como o negro, o pobre, o homossexual, etc.

Nesse sentido, os integrantes do projeto³ elegeram o negro para ser o primeiro personagem a ser problematizado do ponto de vista geográfico e social, a partir dos quadrinhos. A escolha se deu pelo fato de entendermos que o lugar da negritude no Brasil tem sido, historicamente, associado a exclusão, preconceito e, sobretudo, a violência. Como pardos e pretos, nos identificamos e julgamos a temática pertinente para o campo da educação. Perante esse pressuposto, criamos uma HQ e a intitulamos de “Tornar-se negra”, cuja abordagem circula entre o preconceito étnico-racial na sociedade e na escola e a questão da afirmação identitária. Na sequência, desenvolvemos um aplicativo para dispositivos móveis, com o mesmo título, para acomodar a HQ, além de contemplar questões sobre racismo e negritude.

O processo de desenvolvimento das atividades de pesquisa levou em consideração as especificidades dos três estudantes envolvidos com a materialização da pesquisa: uma participante tinha habilidades com desenhos e ilustrou a HQ confeccionada e algumas telas do aplicativo desenvolvido; a outra se reconheceu nas discussões que balizaram a temática da negritude, sendo que as suas experiências sociais e educativas tornaram-se narrativas que foram combinadas a demais situações para fins de enredo; e o outro por se identificar com textos balizantes de pesquisas, investigações bibliográficas e o trato com questões ligadas à informática, se dedicou a desenvolver o aplicativo e escrever textos durante a pesquisa.

METODOLOGIA

Ao abordar questões ligadas às HQs no contexto da negritude, a pesquisa desenvolvida durante a materialização do projeto envolveu a busca por leituras, vídeos, relatos e diversos

³Coordenador: Josias Barros; Orientador: Berttony Nino; Colaborador: Ramon Nóbrega; Bolsistas: Beatriz Vitória Melo Silva e Carlos Eduardo de Araújo Silva; Voluntária: Hellen Beatriz dos Santos Oliveira.

outros materiais que pudessem refletir sobre os caminhos da negritude no Brasil e fornecer múltiplas visões acerca do objeto estudado. Neste sentido, a nossa pesquisa foi flexível, sendo moldada conforme a perspectiva de análise e reflexão de situações de racismo e preconceito vivenciadas por sujeitos geográficos. É indispensável mencionar que a nossa investigação se valeu, portanto, de uma metodologia de natureza qualitativa em educação, pois partimos de questões de:

[...] interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve. Envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva (...) dos participantes da situação em estudo. (GODOY, 1995, p. 58).

Para fins de discussões e encaminhamentos da pesquisa, tivemos algumas reuniões no próprio campus. Começamos em maio de 2019, com leituras de textos, artigos científicos, quadrinhos e dentre outros gêneros textuais. Alguns dos textos discutidos foram: “O que é protagonismo juvenil?”, de Rabêllo (2004), e “Relato de uma experiência de história em quadrinhos no ensino da Geografia”, de Deffune (2010). Ademais, elegemos o negro como o primeiro sujeito abordado na pesquisa, e definimos que cada membro da equipe deveria buscar nos espaços físicos e/ou digitais HQs com essa temática e analisá-las, compartilhando as reflexões com todos os membros do projeto. Os quadrinhos que encontramos e fizemos uso em nossas análises foram: “Tintim na África”, de Hergé (1946), “Aya de yopougou”, de Marguerite About (2005), “Sítio do picapauamarelo”, de Lobato (1920), “Staticshock”, de McDuffie e Paul (1993) e “Jeremias - Pele”, de Calça e Costa (2018).

Para realizar as reflexões, recorreremos a leitura do capítulo dois de uma tese de doutorado intitulada “O papel do negro e o negro no papel de representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros”, de Chinen (2013), que foi fundante para que pudéssemos compreender como o negro foi representado nos diversos períodos da história e conhecer conceitos como os de representação social, estereótipo, etnocentrismo e caricatura.

Adotamos as HQs como ferramenta de leitura e análise em nossa pesquisa porque elas são um gênero textual multidisciplinar de fácil compreensão, que possibilitam problematizar, discutir e questionar impasses de teor político, social, cultural e/ou simbólico. A escolha das HQs, inclusive de produção estrangeira, considerou o fato de que os modos estereotipados de representação da negritude se assemelham, se aproximam e se convergem com as questões históricas e geográficas da negritude em nosso país, estando para além dos limites geográficos brasileiros. Portanto, entendemos que através de uma leitura sensível, crítica e reflexiva é possível traçar análises acerca da representação e impressões sociais da negritude.

Neste estudo também tivemos análises e discussões coletivas sobre alguns vídeos disponíveis em plataformas digitais, a exemplo de “Ninguém nasce racista, continue sendo criança”⁴, “8 relatos sobre como é ser negro no Brasil”⁵, além de séries em *Streaming*, como “Olhos que condenam”⁶, disponível num canal fechado de TV por assinatura, assim como o cordel “Não me chame de mulata”⁷, de Jarid Arraes, e dentre outros gêneros textuais e midiáticos, cujas temáticas circulam entre a questão da representatividade da negritude.

Nosso percurso metodológico aportou na elaboração da HQ “Tornar-se Negra”, cujo enredo apresenta uma narrativa autobiográfica, com alguns fatos combinados, de uma jovem negra integrante do projeto de pesquisa, com versão impressa e digitalizada. Para melhor didatizar e publicizar a HQ, criamos um aplicativo para dispositivos móveis, utilizando conhecimentos da parte lógica da informática, assim como para a construção do design das telas, tudo isso para apresentar elementos visuais que comunicam. A ferramenta de programação visual que utilizamos foi o “App Inventor”. No aplicativo, inserimos um game e um formulário para coletar dos usuários dados referentes a perguntas sobre negritude e racismo. Os dados obtidos foram analisados e se tornam parte dos resultados deste texto.

REFERENCIAL TEÓRICO

O nosso estudo tomou como aporte teórico algumas concepções que dão sustentação às análises estabelecidas ao longo do texto. Isso porque entendemos que para melhor compreender uma temática que se pretende investigar, os pressupostos teórico-conceituais são fundantes. Destacamos inicialmente as ideias de protagonismo juvenil, subalternidade, histórias em quadrinhos e negritude para darmos prosseguimento às discussões.

Segundo Costa (2000, p. 23) *apud* BORGES E TEIXEIRA, 2013, p.6633) o protagonismo juvenil tem por base a noção de que:

[...] é uma forma de ação com os jovens, a partir do que eles sentem e percebem sua realidade. Não se trata de uma atuação para os jovens, muito menos de atuação sobre os jovens. Portanto, trata-se de uma postura pedagógica visceralmente contrária a qualquer tipo de paternalismo, assistencialismo ou manipulação.

⁴<https://www.youtube.com/watch?v=qmYucZKoxQA>

⁵<https://www.youtube.com/watch?v=f16tvDITJbg>

⁶<https://www.netflix.com/br/title/80200549>

⁷<https://www.geledes.org.br/nao-chame-de-mulata/#gs.kbIBPnU>

O autor reitera que o protagonismo juvenil se manifesta em vários espaços, como o escolar, principalmente quando há uma “atuação criativa, construtiva e solidária do jovem, na solução de problemas reais na escola, na comunidade e na vida social mais ampla” (Ibid., p.6633). Vários estudiosos apontam, inclusive, que a prática pedagógica voltada para tal vertente contribui tanto com a sociedade quanto com a juventude. No âmbito individual, o protagonismo desenvolve a identidade, o senso crítico e a autoconfiança. Numa abordagem mais coletiva, desencadeia um pensamento mais pluralista, ligado ao bem-estar de todos.

Quando tomamos as juventudes como protagonistas sociais, percebemos que os jovens subalternizados, entendidos aqui como aqueles que protagonizam lugares geográficos marcados pela diferença espacial, cultural, política e econômica, enfrentam diversos desafios para reverter um quadro pintado pelo silenciamento social. Neste contexto de emudecimento, acreditamos que as HQs podem ser uma alternativa para perceber o lugar de fala e os modos pelos quais alguns sujeitos são percebidos e representados socialmente. Recorrer a esses elementos, trata-se, para nós, de abertura de espaços fecundos em que os sujeitos historicamente invisibilizados possam se manifestar e ter suas vozes ecoadas e ouvidas por, entre e através da educação.

Nesse sentido, Calazans (2004 *apud* DEFFUNE, 2010, p.161) explica que as HQs possibilitam abordar temáticas e conceitos em todas as áreas e níveis de aprendizagem, por se tratar de um material comumente acessado pelos alunos para entretenimento e lazer, sem resistências por parte dos estudantes. Além disso, a adoção de HQs como ferramenta pedagógica em todos os níveis de ensino estimula o protagonismo juvenil, pois no processo de leitura e elaboração de quadrinho o discente é impelido a observar e resolver uma determinada questão, participando ativamente do processo, o que é uma prática que se assenta no protagonismo.

No cenário brasileiro, essas colocações são relevantes para entendermos as discussões em que o negro e a negritude nas HQs tomam foco, pelo fato de que, muitas vezes, a negritude está associada a vários estigmas sociais. Tais estigmas revelam-se em preconceito étnico-racial, racismo, intolerância, discriminação, segregação espacial, apartação social, comunicação violenta, dentre outros modos de opressão. Outro fator que merece atenção é a questão da pouca representatividade enfrentada pela comunidade negra, seja na mídia e na política, seja no mercado de trabalho. Da mesma forma, é importante pontuar que em países que sofreram com o processo de colonização europeu, como o nosso, sempre predominou a difusão de um estereótipo equivocado do negro, que consistiu na figura de um sujeito pouco escolarizado e inferior que sofreu algum tipo de degeneração, tanto física, moral, intelectual, quanto estética. Essas representações também se imprimem nos quadrinhos, enquanto artefato de cultura.

Interpretamos que os quadrinhos são uma ferramenta estruturalmente atrativa para problematizar certos estigmas sociais atribuídos à negritude nas diversas esferas educativas, culturais, históricas e geográficas. Para melhor correlacionar essas questões envolvendo a negritude, apresentaremos, a seguir, uma relação entre os apontamentos historiográficos e alguns dados estatísticos debatidos durante o desenvolvimento do projeto que sinalizam os caminhos trilhados pela negritude no Brasil, de modo a problematizar vários aspectos sociais, culturais, históricos e geográficos da nossa sociedade que são reverberados nos quadrinhos.

Iniciemos a discussão com a chegada dos europeus em terras tupiniquins. Tal fato ocorreu, segundo a historiografia oficial, por volta de 1500. Foi o momento em que os portugueses chegaram ao nosso território, estabeleceram um primeiro contato com os povos indígenas. Baseando-se em ideias imperialistas e etnocêntricas, impuseram a sua cultura, religião, crenças e valores sob os nativos, desrespeitando, assim, as especificidades locais, as territorialidades, o respeito à vida humana e a concepção harmônica entre indígenas e natureza.

O historiador Boris Fausto estima que entre 1550 e 1855 tenham entrado no Brasil cerca de quatro (4) milhões de pessoas negras para serem escravizadas, sendo, na maioria, jovens do gênero masculino (FAUSTO, 1994). Esses seres humanos foram traficados da África para as terras brasileiras por meio dos navios negreiros, cuja caracterização pode ser entendida como:

[...] o pior lugar do mundo, o ventre da besta e o bojo da fera, [...] era o ventre da besta mercantilista: uma máquina de moer carne humana, funcionando incessantemente para alimentar as plantações e os engenhos, as minas e as mesas, a casa, e a cama dos senhores – e, mais do que tudo os cofres dos traficantes de homens. (BUENO, 2003, p. 112).

É pertinente destacar que sempre houve resistência, negra e indígena, contra as práticas escravagistas no território brasileiro, como a formação de grupos de quilombos, ataques aos senhores de engenho, negociações pela euforia, aborto, capoeira, dentre outras. Além disso, a maioria dos países estrangeiros como, a Inglaterra, não comercializa mais com o Brasil pelo fato de que ele ainda era um país escravocrata. Essas variáveis unidas fizeram com que a Lei Áurea fosse assinada, no dia 13 de maio de 1888, libertando, “no papel”, os escravos – o uso do termo “no papel” está no sentido de que esta lei apesar de libertar as pessoas escravizadas dos grilhões dos seus senhores, não efetivou direitos a uma vida digna, ao trabalho e ao uso do território, muito pelo contrário, os ex-escravos foram marginalizados pela sociedade e até hoje os remanescentes lutam por dignidade, territorialidade e respeito à diversidade humana.

Na atualidade, a comunidade negra enfrenta os vários reflexos deste processo histórico. Dados do IBGE (2018) mostram que negros representam 70% da população que vive em

situação de extrema pobreza; concentram taxas de analfabetismo superiores a dos brancos – 11% entre negros e 5% entre brancos – (PNAD, 2016), e representam mais de 61% da população encarcerada (DEPEN, 2014). Os dados sinalizam que a cor da pele tem constituído um fator determinante na vida e no futuro dos indivíduos, principalmente quando se refere a questões sociais como desemprego, violência e analfabetismo, portanto, “A escravidão foi muito mais do que um sistema econômico. Ela moldou condutas, definiu desigualdades sociais e raciais, forjou sentimentos, valores e etiquetas de mando e obediência. [...]” (ALBUQUERQUE; FRAGA FILHO, 2006, p. 65-66 *apud* RODRIGUES, 2017, p.693).

Nesse contexto, interpretamos que a reflexão sobre a negritude nos diferentes espaços de interação social pode ser um caminho para melhor compreendermos o lugar da pessoa negra na sociedade e na composição espacial do país e suas respectivas representações sociais. Por isso, recorreremos não só às HQs, como também aos espaços digitais. Tal propositura se sustenta no fato de que a tecnologia “engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações” (KENSKI, 2012, p. 22-23 *apud* DE PAIVA, 2014, p.32). Acrescentamos que o desenvolvimento tecnológico sempre esteve atrelado às necessidades humanas, porém na ambivalência de que pode contribuir para a ascensão ou declínio da sociedade.

Como as tecnologias digitais são criadas não só com o intuito de gerar interatividade, mas também de manipular informações, nas etapas de criação, aplicação e divulgação da HQ elaborada pela equipe do projeto e do aplicativo intitulados “Tornar-se Negra”, entendemos que o fator determinante do desenvolvimento da sociedade atual é o que o indivíduo faz com essa ambivalência. No nosso caso, vimos que tais recursos, quando bem empregados, podem ser uma ferramenta de grande relevância para se refletir a negritude e o racismo, trazendo-os para o centro do debate, dentro e fora do ambiente escolar. Inclusive estudiosos afirmam que a incorporação dos jogos digitais é bastante benéfica para o crescimento pessoal e intelectual dos alunos e essa foi uma das ideias que nos motivou a criar o aplicativo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após fazermos as leituras das HQs “Tintim na África”, de Hergé (1946), “Aya de yopougon”, de Marguerite Abouet (2005), “Sítio do picapau amarelo”, de Lobato (1920), “Staticshock”, de McDuffie e Paul (1993) e “Jeremias - Pele”, de Calça e Costa (2018), nos reunimos para compartilhar e debater sobre os discursos nelas presentes. Através disso,

interpretamos que, com exceção de algumas HQs, como “Aya de yopougon”, de Marguerite Aboutet (2005), a negritude quase sempre é retratada de forma caricatural e estereotipada.

Por meio das reflexões emergidas das HQs, percebemos que a representação da negritude nos quadrinhos precisa ser problematizada nas diversas esferas educativas, sociais e culturais. Neste sentido, afirmamos que as análises despertaram nos membros do projeto o desejo de fazer algo para intervir nessa situação de silenciamento historicamente vivificado pela comunidade negra, como a confecção de uma HQ. E Ao ouvirmos a nossa personagem-integrante do projeto, uma jovem negra, estabelecemos que a narrativa seria autobiográfica, orbitando em torno de algumas experiências sociais vivificadas pela participante.

Após a decisão de confeccionarmos uma HQ, começamos a refletir sobre os elementos que ela deveria apresentar, como: narrador, tempo, espaço, enredo e personagens. Em outras palavras, iniciamos a criação do roteiro. Depois, definimos que a história seria contada através de um diário. Os personagens seriam pessoas da vida real e que o período retratado estaria entre a infância e o tempo presente. É válido lembrar que quando o roteiro foi concluído, em agosto de 2019, uma das participantes deu início a etapa de criação das ilustrações.

Baseados nos relatos da participante, a equipe começou a construir o enredo da narrativa, cujos conflitos foram representados na HQ. Exploramos a questão da discriminação com o cabelo, a cor da pele e o racismo estrutural. No final da história, decidimos retratar os dias atuais da protagonista, em que ela se afirma como negra e se sente realizada por estar participando de um projeto de pesquisa que versa sobre tal temática. Ao finalizar, na segunda semana de novembro, a equipe decidiu que o título seria “Tornar-se Negra” (figura 1): expressão que contempla a força da negritude, o ato de se reconhecer na identidade negra.

Figura 1:HQ Tornar-se Negra publicada em formato digital pela editora do IFPB

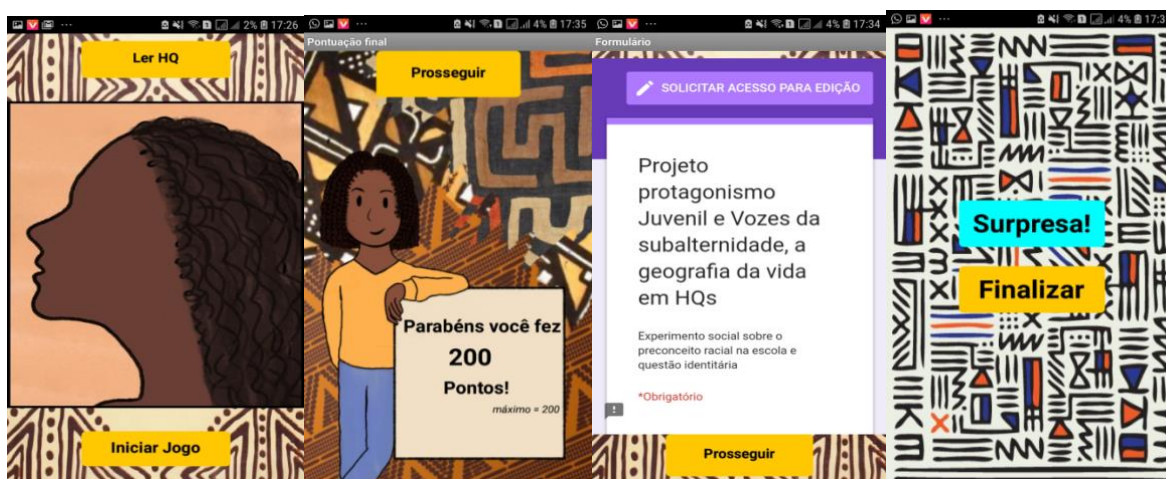


Fonte:HQ disponível em: <http://editora.ifpb.edu.br/index.php/ifpb/catalog/book/240>

Para dinamizar e democratizar a HQ, planejamos a criação de um aplicativo para comportar a sua versão digital. O desenvolvimento desta ideia se deu a partir das seguintes etapas: busca por imagens (que utilizamos como fundo de tela); seleção de vídeo (bônus presente no final do aplicativo) que lembrasse a cultura africana e a autoafirmação negra; elaboração de perguntas e respostas para o jogo; e um formulário, para conhecer um pouco o sobre o que os usuários compreenderam da HQ e da temática no geral. Lembramos que criamos as ilustrações para cada fase, gravamos a leitura das perguntas e só depois partimos efetivamente para a montagem do aplicativo dentro da plataforma App Inventor.

A versão atual do App inventor conta com duas áreas principais, o “Editor de ecrãs” e “Blocos”. Na primeira, construímos o layout do nosso aplicativo, por meio da adição de componentes visuais como imagens, botões etc. Além de alguns elementos não visuais, tais como navegador web, som, tabelas e demais conexões que integraram a nossa interface. Já na área de edição de “Blocos”, pudemos criar toda a lógica de programação por trás das telas e, isso foi possível através da composição e interação entre blocos. E, para testar a aplicação, fizemos uso do aplicativo “MIT AI2 Companion”, disponível na loja do Google play, esse, nos permite escanear, com a câmera do celular, o QR Code disponível na aba do site chamada “Compilar”, realizar o download e instalar o aplicativo em nosso dispositivo físico. No final do processo, obtivemos trinta e duas telas, como as exemplificadas na figura dois (figura 2).

Figura 2: Algumas telas do App: início, placar, formulário e fim do aplicativo.



Fonte: App disponível em: https://drive.google.com/open?id=1IJ04PJ_fSh10kXyw4tqYbnpFcOY3AdX

Conforme se pode observar, as telas estão estampadas em cores vivas, como forma de representar e valorizar a cultura africana. As perguntas do *game* são gravadas dentro do próprio aplicativo, com isso, o tornamos acessível para todos que querem jogar. Como o aplicativo é composto por quatro fases, com crescente aumento do nível de dificuldade, o formulário com

algumas perguntas se encontra entre as fases três e quatro. Ao encerrar as fases do *game*, há uma pontuação, e o aplicativo oferece a opção de finalizar ou de ir a uma “surpresa”, que encaminha para a música: “Pérola Negra”⁸, interpretada pela cantora Daniela Mercury.

Para a divulgação e compartilhamento dos resultados do nosso projeto, após a HQ e o aplicativo elaborados, a equipe começou a ser convidada para apresentações em eventos internos do IFPB, Campus Esperança, como para a "I Semana da Consciência Negra: (re)pensando a negritude na contemporaneidade". Durante este evento, produzimos *banners* para compor uma exposição intitulada “Trajetórias da negritude no Brasil” que traziam reflexões acerca da trajetória do negro no Brasil e, também, fotos de personagens importantes para o empoderamento negro no nosso país, tais como: Elza Soares; Maju Coutinho; Carlinhos Brown e dentre outros, além de apresentarmos os resultados da nossa pesquisa. Além disso, a equipe de comunicação do IFPB publicou uma matéria no site oficial da instituição enfatizando a nossa HQ como ação exitosa de educação antirracista na semana da consciência negra⁹.

Na semana da consciência negra de 2019, também fomos convidados a nos apresentar na Escola Sonho de Criança, no município de Remígio-PB, no dia 20 de novembro; na Escola Cidadã Integral Irmã Stefanie, localizada no município de Campina Grande-PB, no dia 21 de novembro; no grupo “Leia Mulheres do município de Remígio-PB”, no dia 24 de novembro; e na Escola Fabrício Batista de Araújo, espaço rural de Esperança, no dia 10 de dezembro. Durante as nossas apresentações, expusemos os resultados finais projeto, distribuimos a HQ “Tornar-se negra” (imprimimos cerca de 300 exemplares) e disponibilizamos o link do nosso aplicativo para que os ouvintes pudessem instalá-lo, baixar a HQ e interagir conosco.

É válido pontuar que, através da interação com as respostas do formulário no aplicativo, notamos que a maioria dos respondentes conhece alguém preconceituoso e/ou racista, porém, não se consideram racistas. A alegou ter gostado e achado útil a HQ, pois é uma ótima ferramenta para se problematizar o racismo e o preconceito racial nos diversos espaços sociais, incluindo a escola, além de proporcionar um caminho de afirmação da identidade negra.

No final de dezembro, para finalizar o desenvolvimento do projeto, iniciamos a escrita do relatório/artigo para registrar textualmente os resultados. Foi a época em que enviamos a HQ para avaliação e publicação na Editora do IFPB. Consideramos, portanto, que a escrita do artigo/relatório, a criação da HQ, o aplicativo e as apresentações realizadas nas escolas nos

⁸Vídeo de música disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qOGdi1WUahE>

⁹Matéria disponível em: <https://www.ifpb.edu.br/noticias/2019/11/201ctornar-se-negra201d-e-tema-de-historia-em-quadrinhos-lancada-em-campus-do-ifpb>

trouxeram muitas experiências positivas, tanto do ponto de vista intelectual quanto do ponto de vista do crescimento humanitário. Uma experiência de aprender pela pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos exercícios de criação e análise de HQs voltadas à temática da negritude, pudemos refletir sobre o processo histórico, geográfico, cultural e social em que o sujeito negro está imerso. Estamos querendo dizer, com isso, que as nossas pesquisas vislumbraram o outro, a alteridade, em uma relação de equidade, identificando as desigualdades e refletindo sobre as potencialidades do ser e tornar-se negro e/ou negra. Destacamos que a popularização da internet, ocorrida ao longo do século XXI, possibilitou maiores acessos às HQs, por isso, hoje, o acesso está mais fácil, tanto para leitura, quanto para criação e publicização de quadrinhos livremente. Além disso, as HQs estão se tornando uma linguagem híbrida e passando a incluir novos recursos de interatividade e hipermídia, em que efeitos sonoros, animações, tridimensionalidade e até movimentos se fazem presentes na sua composição.

Durante a realização do projeto, os conhecimentos decorrentes do nosso curso Técnico em Informática estiveram presentes em praticamente todas as etapas, desde a pesquisa das HQs que envolvessem sujeitos negros, até a criação dos desenhos da HQ e a construção do aplicativo. Houve uma relação indissociável entre a área da informática com as ciências humanas, que é a área central que se situa o nosso projeto. Além disso, percebemos que ao abordar temáticas que não tinham grande visibilidade por meio da informática obtivemos significativa repercussão social e interação por meio de postagens, comentários e abordagens sobre a temática em diferentes espaços de interação, desde o Campus Esperança até as ruas da cidade. Além do mais, os integrantes ganharam experiência pessoal e profissional durante as apresentações. A HQ por ter uma estrutura fácil e acessível revelou-se um potencial ferramenta educativa.

Dessa maneira, a pesquisa foi de extrema importância para o desenvolvimento social e pessoal de todos aqueles que protagonizam as cenas da geografia da vida. O período de vivência no projeto nos proporcionou experiências que foram de extrema importância para o nosso aprimoramento no processo de aprendizagem pela pesquisa e teve uma colaboração direta em nossa existência. A partir do projeto e do texto que deu conteúdo ao TCC que baliza este artigo, pudemos desenvolver habilidades em pesquisas de natureza educacional com o trato da negritude nos quadrinhos e aprender através de pesquisas balizadores de questões que nos movem e nos inscrevem cotidianamente como sujeitos geográficos que vivificam as margens.

REFERÊNCIAS

- ABOUEY, Marguerite. **Aya de yopougon**. Bayou, 2005. Disponível em: <https://epdf.tips/queue/aya-de-yopougon-tome>. Acesso em: 18 maio 2019.
- BORGES, G. S. B.; TEIXEIRA, E. S. **Participação, Juventude Rural e Protagonismo Juvenil: Aproximações**. XI Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, p. 6626-6638, 23 a 26 de setembro de 2013.
- BUENO, Eduardo. **Brasil: uma História**. 2. ed. São Paulo: Ática, 2003.
- CALÇA, Rafael; COSTA, Jefferson. **Jeremias - Pele**. Editora Panini Comics. Abril de 2018.
- CHINEN, Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros**. 2013. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- DEFFUNE, Gláucia. **Relato de uma experiência de história em quadrinhos no ensino da Geografia**. Boletim de Geografia, v. 28, n. 1, p. 157-169, 2010.
- DE OLIVEIRA, Hildete Xavier *et al.* **Caracterização de processos inclusivos em ambiente educacional**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, p. 18.172-18.181, 2015.
- DE PAIVA, Ana Helena Ribeiro Garcia *et al.* **Tecnologias Digitais no contexto escolar: Um estudo bibliométrico sobre seus usos, suas potencialidades e fragilidades**. Revista Eletrônica de Educação, v. 8, n. 2, p. 30-43, 2014.
- FAUSTO, Boris; FAUSTO, Sergio. **História do Brasil**. São Paulo: Edusp, 1994.
- GODOY, Arlida Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de administração de empresas, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.
- HERGÉ. **Tintim na África**. 1946. Distribuidora record. Acesso em: 06 de junho de 2019.
- LOBATO, Monteiro. **Emília**. Editora Globo. 1920.
- MCDUFFIE, Dwayne; PAUL, John. **StaticShock**. Editora Milestone. Estados Unidos da América: 1993.
- RABÊLLO, M. E. D. L. **O que é protagonismo juvenil**. v. 5, 2004.
- RODRIGUES, Wallace. **Desconstruindo Discursos de Diferença na Escola**. Educação & Realidade, v. 42, n. 2, p. 687-706, 2017.