

CARTILHA 1 DE 6

PRIMEIROS PASSOS NO HQ-LAB

Conheça a plataforma e faça a sua primeira tirinha em uns dez minutos, sem precisar saber desenhar.

PARA QUEM

Estudantes e educadores que vão usar pela primeira vez

TEMPO

10 a 15 minutos

VOCÊ PRECISA DE

Computador ou celular com internet e uma conta no HQ-Lab

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ✓ entender o que é o HQ-Lab e o que dá para fazer nele
- ✓ achar cada parte do menu
- ✓ escolher entre os dois jeitos de criar
- ✓ montar, salvar e ver a sua primeira tirinha



PARA COMEÇAR

O QUE É O HQ-LAB

O HQ-Lab é uma plataforma para criar histórias em quadrinhos direto no navegador, sem instalar nada. Você escreve a cena, escolhe o traço e monta os quadros. A plataforma desenha junto com você, usando inteligência artificial para gerar personagens, cenários e figuras.

Ele nasceu no grupo de pesquisa GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), para levar a criação de quadrinhos para dentro da aula. Tudo o que sai dele foi pensado para a sala de aula.

O endereço é hq-lab.vercel.app.



O MAPA

AS PARTES DO MENU

No topo de todas as telas fica o mesmo menu. No celular, ele aparece no botão ☰.

MENU

Criar ▼

Começa um quadrinho novo, pelos dois caminhos que você vai ver abaixo.

MENU

Meus quadrinhos

O seu acervo. Cada quadrinho tem os botões **Ver**, **Editar** e **Publicar**, e o aviso “só você vê” enquanto não for publicado.

MENU

Biblioteca

Tudo o que foi publicado na plataforma. Dá para filtrar por **Prontos** ou **Ainda mudando** e pelas categorias **Material didático**, **História narrativa** e **Criação livre**.

MENU

Minha conta

Seus dados, a escola a que você está ligado e o botão para sair da conta.

ESCOLHA

DOIS JEITOS DE CRIAR

Na página inicial aparecem dois botões. Os dois chegam ao mesmo editor; o que muda é quem faz a montagem.

CAMINHO RÁPIDO

Escrever a história toda

Você escreve a história em texto corrido e o HQ-Lab separa as cenas, monta os quadros e desenha cada um. Bom para quem tem a história pronta na cabeça.

Veja a cartilha 2.

✓ CAMINHO COM CONTROLE

Montar quadro por quadro

Você escolhe o tamanho da página e preenche cada quadro: cenário, personagem, balão. Bom para aprender a linguagem dos quadrinhos.

É o caminho desta cartilha.

MÃO NA MASSA

SUA PRIMEIRA TIRINHA

Vamos fazer uma tirinha de três quadros: alguém chega na escola, procura uma coisa e acha.

1

Abra um quadrinho novo

Entre em **Meus quadrinhos** e clique em **Novo quadrinho**. Também dá para usar **Criar ▼** no menu.

2

Escolha o tamanho

A tela pergunta “De que tamanho vai ser a página?”. Dê um nome (pode deixar em branco) e escolha **Tirinha — 3 quadros lado a lado**.

Dá para mudar depois, em **Redimensionar**.

3

Ponha o cenário

Clique no primeiro quadro para escolhê-lo. Abra **Cenários** e clique em **Pátio da escola**. O cenário entra no quadro escolhido.

4

Ponha o personagem

Abra **Personagens** e clique em **Gerar imagem**. Descreva a pessoa, por exemplo “menina de 9 anos, tranças, camiseta amarela e mochila vermelha”, e gere. Clique no desenho pronto para pôr no quadro.

5

Dê voz a ele

Abra **Textos** e clique em **Fala**. A caixa de escrever abre em seguida: digite “Cadê o meu caderno?”. Para mudar o texto depois, clique duas vezes no balão.

6

Repita e salve

Faça o mesmo nos quadros 2 e 3. No fim, clique em **Salvar**. Volte para **Meus quadrinhos** e clique em **Ver** para ler a sua tirinha.

DICA

O mesmo personagem aparece em vários quadros sem gerar de novo: depois de gerado, ele fica guardado no painel **Personagens** e no **Histórico**. É só clicar nele com outro quadro escolhido.



O QUE CADA BOTÃO DO EDITOR FAZ

À esquerda ficam os painéis e as ferramentas da página. Embaixo, os controles de zoom, páginas e salvamento.



Personagens

Gera e guarda as pessoas e bichos da história. Clique num personagem para pôr no quadro escolhido.



Cenários

Lugares prontos (sala de aula, pátio, rua...) ou gerados por você.



Textos

Balões de fala, pensamento, grito, sussurro e a caixa de narração.



Figuras

Objetos e elementos soltos: um caderno, uma árvore, uma pirâmide.



Histórico

Seus pedidos de desenho anteriores, para reaproveitar sem gerar de novo.



Inserir Quadro

Acrescenta um quadro novo na página.



Trama em tudo

Passa a retícula (a trama de pontinhos) por cima da página toda.



Redimensionar

Troca o formato da página, mesmo depois de começar.



Exportar para PDF

Baixa o quadrinho em PDF para imprimir ou enviar.



Desfazer

Volta o último passo. Fica apagado quando não há nada para desfazer.



- 42% + · Caber na tela

Aproxima e afasta a página. "Caber na tela" mostra a página inteira.



Adicionar / Remover página

Cria mais páginas na mesma história. As setas < e > passam de uma para outra.



Limpar a página

Apaga tudo da página atual. Use com cuidado.



Salvar

Guarda o quadrinho. Ao lado aparece "Salvo há ...", que mostra quando foi a última vez.

FIQUE TRANQUILO

ONDE FICA O QUE VOCÊ FEZ

Tudo o que você cria fica em **Meus quadrinhos**. Enquanto você não publicar, o quadrinho aparece com o aviso **só você vê**: ninguém mais tem acesso.

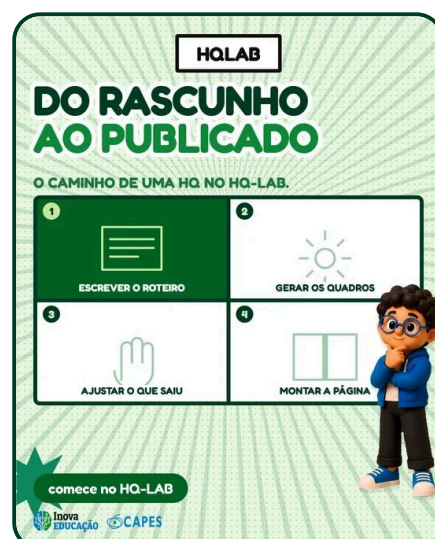
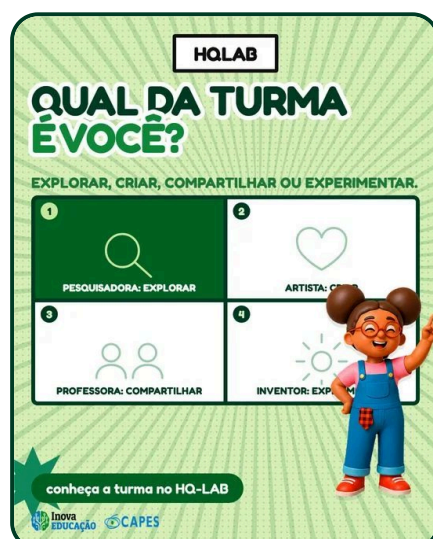
Se abrir um endereço errado, a plataforma mostra uma página de “endereço não encontrado”. Nada se perde por isso: o seu acervo continua em Meus quadrinhos.

Para mostrar o quadrinho para a turma, veja a [cartilha 6, sobre publicar](#).

NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.



HQ-Lab · GEOTEC · Universidade do Estado da Bahia (UNEB) · [hq-lab.vercel.app](#)

Material de apoio produzido no projeto InovaEDUCAÇÃO (Edital CAPES nº 03/2025). Textos e telas conforme a plataforma em outubro de 2026.

CARTILHA 2 DE 6

DO TEXTO AO QUADRINHO

Escreva a história do jeito que ela está na sua cabeça. O HQ-Lab separa as cenas, monta os quadros e desenha cada um.

PARA QUEM

Quem já tem a história e quer ver ela virar quadrinho

TEMPO

15 minutos

ONDE FICA

Página inicial → Escrever a história toda

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ✓ escrever cenas que a plataforma entende bem
- ✓ descrever o personagem para ele sair igual em todos os quadros
- ✓ ler o planejamento antes de desenhar
- ✓ corrigir a história sem começar do zero



O QUE VOCÊ PREENCHE

A tela se chama “Do texto ao quadrinho”. São cinco campos.

DO TEXTO AO QUADRINHO

TÍTULO

O caderno perdido

A SUA HISTÓRIA

A Bia perdeu o caderno de matemática no recreio.
Ela procura debaixo da mesa e não acha.
— Você viu o meu caderno? — pergunta pro João.
O João aponta pra árvore do pátio: o caderno está lá em cima.

QUEM É O PERSONAGEM? (DÁ PARA DEIXAR EM BRANCO)

a Bia, 9 anos, tranças, camiseta amarela e mochila vermelha

FORMATO DA PÁGINA

Tirinha

Revista A4

Grade livre

Rolagem

Capa

Prancha didática

CATEGORIA

Material didático

História narrativa

Criação livre

Planejar a minha história

DICA

Sem ideia? Clique em **Usar o exemplo** e a história da Bia aparece preenchida. É um bom jeito de ver como tudo funciona antes de escrever a sua.



COMO A PLATAFORMA LÊ O QUE VOCÊ ESCREVE

REGRA 1

Uma linha, uma cena

Cada linha vira um quadro. Aperte Enter para começar a próxima cena.

REGRA 2

Travessão vira balão

A frase que começa com travessão (—) vira balão de fala. O resto vira narração, aquele quadradinho que conta o que aconteceu (o recordatório).

REGRA 3

Curto desenha melhor

O desenho usa as primeiras 90 letras de cada linha. Se você descreveu o personagem, sobram 45, porque a descrição dele também entra.

ESCREVER BEM

QUATRO CONSELHOS PARA UMA BOA CENA

Estes conselhos estão na própria tela, em “Como escrever uma boa cena”.

EVITE

“A Bia procura o caderno, fica nervosa, pergunta pra todo mundo e no fim acha lá em cima da árvore.”

Um parágrafo assim são quatro cenas espremidas em uma.

PREFIRA

“A Bia procura o caderno debaixo da mesa.”

Uma ação, um lugar, uma pessoa. Isso é uma cena.

EVITE

“Ele surta.”

O desenhador não sabe o que é raiva.

PREFIRA

“Ele fecha os punhos e grita, de sobrancelha franzida.”

Diga o que se vê, não o que se sente. Vale para o lugar: “no pátio da escola, com o muro pintado atrás”.

CONSELHO 3

Escolha o momento principal

Qual é a cena mais importante? Dê a ela o quadro mais claro. Histórias em que tudo tem a mesma importância ficam sem nada para olhar.

CONSELHO 4

Varie o ritmo

Uma cena larga para mostrar o lugar, duas rápidas para a ação, uma só com o rosto de quem descobriu alguma coisa.

PERSONAGEM

O MESMO PERSONAGEM DO COMEÇO AO FIM

O campo “Quem é o personagem?” vai junto em todos os quadros. Descrever idade, roupa e cabelo é o que faz a mesma pessoa aparecer igual do primeiro ao último quadro.

VAGO

“uma menina”

Cada quadro pode desenhar uma menina diferente.

BOM

“a Bia, 9 anos, tranças, camiseta amarela e mochila vermelha”

Nome, idade e duas ou três marcas que se veem de longe.

LEIA O PLANEJAMENTO

Ao clicar em **Planejar a minha história**, o HQ-Lab mostra como vai montar o quadrinho. Nada foi desenhado ainda: é a hora de conferir.

O PLANEJAMENTO DA SUA HISTÓRIA

1 tira de 3 quadros lado a lado — 3 quadros no total. Frases curtas podem dividir o mesmo quadro.

QUADRO 1 · COMEÇO

O que acontece: A Bia perdeu o caderno de matemática no recreio.

Quem aparece: Bia

Enquadramento: plano geral, mostra onde a história acontece e quem está nela

QUADRO 2 · MEIO

Recordatório: “Ela procura debaixo da mesa e não acha.”

Balão de fala: “Você viu o meu caderno?”

Enquadramento: plano médio, quem fala e quem ouve

QUADRO 3 · FIM

O que acontece: O João aponta pra árvore do pátio: o caderno está lá em cima.

Enquadramento: plano médio, o desfecho

1

Confira quem aparece

Veja se cada quadro tem a pessoa certa. Se faltou alguém, escreva o nome dela na linha da cena.

2

Confira as falas

Toda fala com travessão deve aparecer como **Balão de fala**. Se virou narração, falta o travessão.

3

Ajuste ou siga

Para corrigir, clique em **Mudar a história**,
edite o texto e use **Planejar de novo**.

Gostou? Clique em

Montar o quadrinho e desenhar.

DEPOIS

E QUANDO OS DESENHOS FICAM PRONTOS

O quadrinho abre no editor, com os quadros montados. A partir daí tudo pode ser mudado: trocar um desenho, mexer num balão, acrescentar páginas. A **cartilha 4** mostra como.

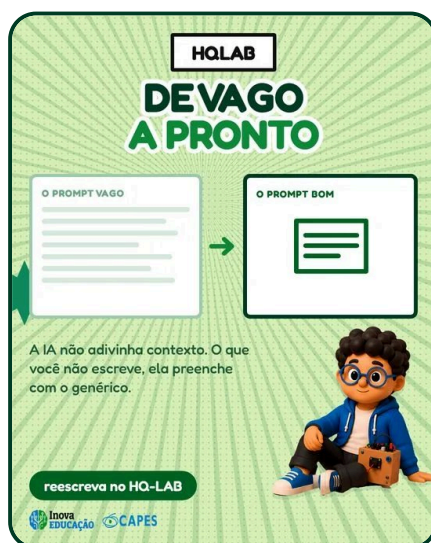
A categoria que você escolheu (Material didático, História narrativa ou Criação livre) é por onde a sua história vai ser encontrada na Biblioteca quando for publicada.



NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.



CARTILHA 3 DE 6

PERSONAGENS, CENÁRIOS E FIGURAS

Como pedir à plataforma o desenho que você imaginou, e como reaproveitar o que já foi desenhado.

PARA QUEM

Quem já fez a primeira tirinha

TEMPO

15 minutos

ONDE FICA

No editor, painéis
Personagens,
Cenários, Figuras e
Histórico

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ✓ saber a diferença entre personagem, cenário e figura
- ✓ usar ângulo de câmera e pose
- ✓ escrever um pedido de desenho que funciona
- ✓ reaproveitar desenhos pelo Histórico



CADA COISA NO SEU LUGAR

O HQ-Lab separa o desenho em três tipos. Pedir no painel certo muda o resultado.



Personagens

Pessoas e bichos. A janela de gerar tem ângulo de câmera e pose.



Cenários

Lugares, sem gente. Tem seis prontos: Sala de aula, Pátio da escola, Sala de casa, Rua, Natureza e Laboratório.



Figuras

Objetos soltos para pôr por cima: um caderno, uma bola, um vidro de amostra.

DICA

Cenário é lugar sem pessoas. Se você pedir “sala de aula” em Cenários, ela vem vazia, pronta para receber os seus personagens. Só aparece gente no cenário se você escrever isso com todas as letras no pedido.



A JANELA DE PEDIR UM DESENHO

Em qualquer um dos três painéis, o botão **Gerar imagem** abre esta janela. Em Personagens ela tem mais opções.

GERAR IMAGEM · PERSONAGENS

DESCREVA A IMAGEM

Ex: um gato astronauta em estilo cartoon

IMAGEM DE REFERÊNCIA (OPCIONAL)

Escolha um desenho do seu computador para o HQ-Lab usar de base. PNG, JPG ou WEBP, até 4 MB.

ÂNGULO DE CÂMERA

No nível dos olhos

De baixo para cima

De cima para baixo

De cima de tudo

Inclinado

Bem de perto, no rosto

Da cintura para cima

O corpo inteiro

POSE

De frente

Perfil

Meio de lado

De costas

Corpo inteiro

Em pé

Sentado

Pose de ação

Gerar imagem

PARA QUE SERVE CADA ÂNGULO

ÂNGULO	O QUE MOSTRA	QUANDO USAR
No nível dos olhos	A pessoa como a gente vê no dia a dia	Conversas e cenas comuns
De baixo para cima	A pessoa parece grande, forte	Herói, autoridade, alguém que impõe respeito
De cima para baixo	A pessoa parece pequena	Medo, tristeza, alguém perdido
De cima de tudo	A vista do alto, como um mapa	Mostrar um lugar inteiro ou um caminho
Inclinado	A imagem torta	Susto, confusão, tontura
Bem de perto, no rosto	Só o rosto, a expressão	O momento de uma descoberta ou emoção
Da cintura para cima	O corpo até a cintura	Quem fala com quem; o mais usado em diálogo
O corpo inteiro	A pessoa toda, dos pés à cabeça	Apresentar o personagem, mostrar uma ação

COMO ESCREVER UM PEDIDO QUE FUNCIONA

1

Quem é

Idade, roupa, cabelo, alguma marca:
“menino de 10 anos, óculos redondos, boné azul”.

2

O que faz

Uma ação que se vê: “apontando para a direita”, “segurando um vidro com água”.

3

Em que estilo

Se quiser, diga o estilo: “estilo cartoon”,
“fundo branco”. Fundo branco ajuda a
encaixar a figura em qualquer cenário.



“professora”

Sem roupa, sem ação, sem estilo: sai
qualquer coisa.



“professora de cabelo cacheado e jaleco
branco, apontando para a direita, estilo
cartoon, fundo branco”

Quem é, o que faz e em que estilo, nessa
ordem.

DICA

Escreva curto. A plataforma usa só o começo do pedido, então o mais importante vem primeiro.



REAPROVEITAR

O HISTÓRICO GUARDA TUDO O QUE VOCÊ PEDIU

Em **Histórico** aparece a lista “Seus pedidos de desenho”, com o texto de cada pedido, quantas imagens saíram e há quanto tempo.

ATALHO

Use de novo

Precisa do mesmo personagem em outra página? Pegue no Histórico em vez de gerar de novo. Ele sai igualzinho, e é mais rápido.

ESTUDO

Aprenda com os pedidos

Compare o texto dos pedidos que deram certo com os que não deram. É o melhor jeito de aprender a pedir.

SEGURANÇA

DESENHOS PRÓPRIOS PARA A ESCOLA

O HQ-Lab foi feito para ser usado por crianças. Por isso, alguns pedidos são barrados antes de virar desenho, e quem barra o pedido vê uma mensagem explicando.

Nenhum filtro é perfeito. Quando um desenho sair estranho ou impróprio, não use: apague do quadro, gere outro e, se for o caso, avise o educador responsável pela turma.

ATENÇÃO

Não use foto de pessoa real como imagem de referência, principalmente de colegas ou de crianças. Use desenhos.

NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.

HQLAB

ABERTO, MÉDIO E CLOSE

A DISTÂNCIA DA CÂMERA É UMA ESCOLHA.



ABERTO MÉDIO

Plano aberto mostra onde.
Plano médio mostra quem.
Close mostra o que a pessoa sente.

enquadre no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQLAB

TRÊS ERROS NO PRIMEIRO PROMPT

✗ "um menino na escola"

✓ "um menino de uniforme azul lendo no pátio, luz da manhã"

Pedir pouco, pedir tudo de uma vez, e esquecer o estilo. Os três têm conserto de uma linha.

corrija o seu no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQLAB

O QUE A IA ERRA E VOCÊ CORRIGE

QUATRO ERROS QUE APARECEM SEMPRE.

- MÃOS COM DEDOS A MAIS
- TEXTO DENTRO DA IMAGEM
- ROUPA QUE MUDA
- CENÁRIO QUE NÃO REPETE



corrija no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQ-Lab · GEOTEC · Universidade do Estado da Bahia (UNEB) · hq-lab.vercel.app

Material de apoio produzido no projeto InovaEDUCAÇÃO (Edital CAPES nº 03/2025). Textos e telas conforme a plataforma em outubro de 2026.

CARTILHA 4 DE 6

BALÕES, QUADROS E PÁGINAS

Os balões que dão voz aos personagens, os seis formatos de página e as ferramentas para arrumar tudo no editor.

PARA QUEM

Quem quer caprichar na montagem

TEMPO

15 minutos

ONDE FICA

No editor, painel Textos e ferramentas da página

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ✓ escolher o balão certo para cada fala
- ✓ escolher o formato de página para cada história
- ✓ acrescentar quadros e páginas
- ✓ usar a retícula e exportar em PDF



CINCO JEITOS DE PÔR TEXTO NO QUADRO

Abra **Textos**, escolha o quadro e clique numa forma. A caixa de escrever abre em seguida. Para mudar o texto depois, clique duas vezes no balão.



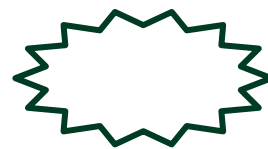
Fala

Conversa normal. O rabinho aponta para quem fala.



Pensamento

O que a pessoa pensa e não diz. As bolinhas levam até a cabeça.



Grito

Susto, alegria, raiva. A borda em pontas faz o som parecer alto.



Sussurro

Segredo, fala baixinha. A borda tracejada deixa o som fraco.



Narração

O recordatório: a caixa do narrador, que conta onde, quando ou o que aconteceu.

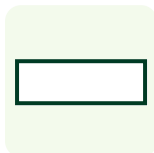
DICA

Leitura de quadrinho vai da esquerda para a direita e de cima para baixo. Ponha o balão de quem fala primeiro mais à esquerda e mais alto.



SEIS FORMATOS DE PÁGINA

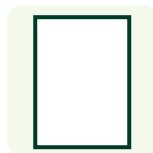
Você escolhe ao criar o quadrinho e pode trocar depois, em **Redimensionar**. As medidas estão em pontos, a unidade da própria plataforma.



Tirinha – 3 quadros lado a lado

O formato de jornal. Curto, rápido, bom para uma piada ou uma cena.

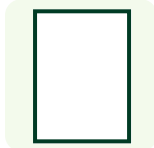
1200 × 400 pontos



Página de revista – A4

O formato clássico de HQ, do tamanho de uma folha. Cabe de 4 a 6 quadros.

1240 × 1754 pontos



Grade livre – você posiciona

A mesma folha, sem grade pronta: você arrasta os quadros para onde quiser.

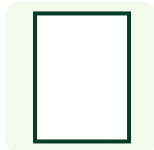
1240 × 1754 pontos



Rolagem vertical – para celular

Uma tira alta, lida rolando o dedo, um quadro por tela.

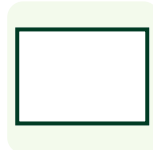
800 × 4000 pontos



Capa – uma arte só

Sem quadros: uma imagem grande com o título por cima.

1240 × 1754 pontos



Prancha didática – deitada, com legenda

Folha deitada com espaço embaixo para a explicação do professor.

1754 × 1240 pontos

FERRAMENTAS PARA ARRUMAR A PÁGINA



Personagens

Gera e guarda as pessoas e bichos da história. Clique num personagem para pôr no quadro escolhido.



Cenários

Lugares prontos (sala de aula, pátio, rua...) ou gerados por você.



Textos

Balões de fala, pensamento, grito, sussurro e a caixa de narração.



Figuras

Objetos e elementos soltos: um caderno, uma árvore, uma pirâmide.



Histórico

Seus pedidos de desenho anteriores, para reaproveitar sem gerar de novo.



Inserir Quadro

Acrescenta um quadro novo na página.



Trama em tudo

Passa a retícula (a trama de pontinhos) por cima da página toda.



Redimensionar

Troca o formato da página, mesmo depois de começar.



Exportar para PDF

Baixa o quadrinho em PDF para imprimir ou enviar.



Desfazer

Volta o último passo. Fica apagado quando não há nada para desfazer.



- 42% + Caber na tela

Aproxima e afasta a página. "Caber na tela" mostra a página inteira.



Adicionar / Remover página

Cria mais páginas na mesma história. As setas < e > passam de uma para outra.



Limpar a página

Apaga tudo da página atual. Use com cuidado.



Salvar

Guarda o quadrinho. Ao lado aparece "Salvo há ...", que mostra quando foi a última vez.

MONTANDO UMA PÁGINA DE REVISTA

1

Troque o formato

Clique em **Redimensionar** e escolha **Página de revista — A4**. Cabem de 4 a 6 quadros.

2

Acrescente quadros

Use **Inserir Quadro**. Arraste para mudar o lugar e puxe as bordas para mudar o tamanho. O quadro mais importante merece ser o maior.

3

Preencha

Para cada quadro: cenário, personagem e balão, nessa ordem. O balão por último fica por cima de tudo.

4

Mais páginas

A história não coube? **Adicionar página** cria a próxima. As setas < e > passam de uma para outra, e embaixo aparece “Página 1 de 2”.

5

Deixe com a mesma cara

Se os desenhos saíram com traços muito diferentes, **Trama em tudo** passa uma retícula, a trama de pontinhos, por cima de todas as páginas e ajuda a unir o visual.

6

Salve e exporte

Clique em **Salvar**. Para imprimir, use **Exportar para PDF**.

ATENÇÃO

Limpar a página apaga tudo da página atual. Se apertar sem querer, use **Desfazer** na hora.

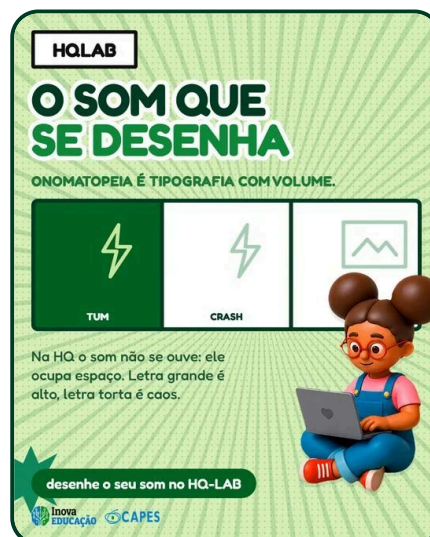
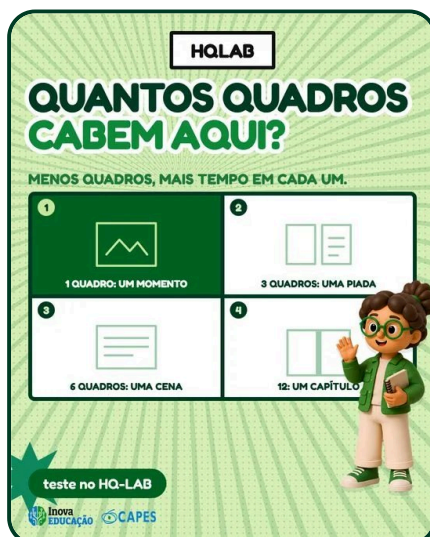
QUATRO JEITOS DE A PÁGINA APARECER

O formato diz o que a página é. A forma de mostrar muda conforme o lugar onde ela vai ser lida.

FORMA	PARA QUÊ
Página para ler	O melhor modo para ler. O texto é texto de verdade: dá para copiar, o leitor de tela lê em voz alta e a impressão sai nítida.
Rolagem no celular	Uma tira alta, um quadro por tela, lida rolando o dedo.
Arte para imprimir	Uma imagem grande, como a capa.
Mesa de edição	A página aberta no editor, onde você arrasta e redimensiona os quadros.

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.



CARTILHA 5 DE 6

HQ NA SALA DE AULA

Ideias de atividade por disciplina, um roteiro de aula de 50 minutos e critérios para avaliar os quadrinhos da turma.

PARA QUEM

Professoras, professores e coordenação pedagógica

TEMPO

20 minutos de leitura

ANTES

Leia as cartilhas 1 e 2

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ☒ ligar sua conta à escola
- ☒ planejar uma aula com o HQ-Lab
- ☒ adaptar a atividade para cada disciplina
- ☒ avaliar o que a turma produziu



LIGUE SUA CONTA À ESCOLA

Em **Minha conta**, na parte “Minha instituição”, você encontra a sua escola. Ligado a ela, você vê na Biblioteca os quadrinhos da sua turma.

1

Procure a escola

Busque pelo nome ou pela cidade. A lista é a oficial do INEP, com as escolas e faculdades da Bahia: ninguém precisa digitar o nome.

2

Escolha o nível

Filtre por **Educação básica** ou **Ensino superior**.

3

Diga quem você é

Entre como **Educador**. Os estudantes entram como **Estudante**.

DICA

Peça para a turma também ligar a conta à escola na primeira aula. Assim os quadrinhos de todos aparecem juntos para você.



UMA AULA DE 50 MINUTOS

Um roteiro que funciona para quase qualquer conteúdo. Ajuste os tempos à sua turma.

TEMPO	MOMENTO	O QUE ACONTECE
10 min	Conversa	Apresente o tema e mostre um quadrinho da Biblioteca. Pergunte: o que a história ensina? Quem fala? Onde se passa?
10 min	Roteiro no papel	Em duplas, a turma escreve 3 ou 4 cenas, uma por linha, com pelo menos uma fala com travessão.
20 min	No HQ-Lab	As duplas usam “Escrever a história toda”, conferem o planejamento e montam o quadrinho.
10 min	Roda de leitura	Duas ou três duplas mostram a tirinha. A turma comenta se a história ficou clara.

DICA

Comece pela tirinha de 3 quadros. Começo, meio e fim cabem nela, e a turma termina na mesma aula. Deixe a página A4 para quando já tiverem prática.



IDEIAS DE ATIVIDADE

LÍNGUA PORTUGUESA

Discurso direto e indireto: a fala com travessão vira balão, o resto vira narração. A turma vê na tela a diferença entre os dois.

Também serve para recontar um conto ou uma lenda em 6 quadros.

CIÊNCIAS

Use a Prancha didática para explicar um processo, como o ciclo da água: os quadros mostram as etapas e a legenda embaixo traz a explicação.

GEOGRAFIA

“O rio mudou de cor!”: uma turma investiga a poluição de um rio perto da escola e termina escrevendo uma carta para a prefeitura.

HISTÓRIA

Um dia na vida de alguém de outra época, ou um fato da história da Bahia contado por quem viveu. O cenário pode ser gerado.

MATEMÁTICA

Um problema contado como história: o personagem precisa dividir, medir ou calcular, e o último quadro traz a resposta.

ARTE

Linguagem dos quadrinhos: enquadramento, ângulo de câmera, ritmo e tipos de balão. Compare o mesmo quadro em ângulos diferentes.

ORGANIZAR

USE AS CATEGORIAS A SEU FAVOR

Ao criar, todo quadrinho recebe uma categoria. Combine com a turma qual usar:



Material didático

Quadrinhos que explicam um conteúdo. Ótimo para os que você mesmo faz para a aula.



História narrativa

Histórias com começo, meio e fim.



Criação livre

Produção livre, sem tema definido.

Na Biblioteca, os filtros **Prontos** e **Ainda mudando** mostram o que a turma já terminou e o que está em construção.

AVALIAR

CRITÉRIOS PARA AVALIAR OS QUADRINHOS

Quatro critérios simples. Combine com a turma antes de começar, para que todos saibam o que vai ser olhado.

CRITÉRIO	AINDA NÃO	QUASE	CONSEGUIU
Conteúdo	A história não fala do tema	Fala do tema, com algum erro	Explica o tema sem erro
Sequência	Os quadros não têm ordem clara	Tem começo e fim, falta o meio	Começo, meio e fim claros
Texto	Balões vazios ou confusos	Falas certas, narração confusa	Falas e narração ajudam a entender
Imagem	Desenhos não combinam com o texto	A maioria combina	Personagem igual em todos os quadros e cenário certo

CUIDADOS

ANTES DE LEVAR PARA A TURMA

- ☐ Teste a atividade sozinho antes, com o mesmo formato que a turma vai usar.
- ☐ Confira se todos conseguem entrar na conta. Tenha um plano B no papel para quem não conseguir.
- ☐ Lembre a turma de não usar nome completo, endereço ou foto de colegas nos quadrinhos.
- ☐ Acompanhe o uso: a plataforma barra pedidos impróprios, mas nenhum filtro é perfeito.
- ☐ Combine quem vai publicar e quando. Veja a

cartilha
6



NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.

HQLAB

A HQ NA AULA DE CIÊNCIAS

DESENHAR O QUE NÃO SE VÊ.

1 O PROCESSO EM ETAPAS 	2 O INVISÍVEL EM VISÍVEL
3 A HIPÓTESE EM BALÃO 	4 O RESULTADO

monte a sua no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQLAB

COMO CORRIGIR UMA HQ

- ✓ A ORDEM SE LÊ SOZINHA?
- ✓ O PONTO DE VISTA É CONSTANTE?
- ✓ CADA QUADRO TEM UMA IDEIA?
- ✓ O FIM FECHA A HISTÓRIA?
- ✓ DÁ PARA LER PEQUENO?

avale no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQLAB

UMA HQ, QUATRO AUTORES

DIVIDIR NÃO É FATIAR.

1 ROTEIRO 	2 PERSONAGENS
3 ENQUADRAMENTO 	4 REVISÃO FINAL

junte a turma no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQ-Lab · GEOTEC · Universidade do Estado da Bahia (UNEB) · hq-lab.vercel.app

Material de apoio produzido no projeto InovaEDUCAÇÃO (Edital CAPES nº 03/2025). Textos e telas conforme a plataforma em outubro de 2026.

CARTILHA 6 DE 6

PUBLICAR, COMPARTILHAR E CUIDAR DOS DADOS

Como levar o quadrinho para a Biblioteca, o que cada opção de publicação faz e como a plataforma trata os dados de quem usa.

PARA QUEM

Estudantes,
educadores e
famílias

TEMPO

10 minutos

ONDE FICA

Meus quadrinhos →
Publicar

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ✓ publicar um quadrinho na Biblioteca
- ✓ escolher a retícula e a capa do cartão
- ✓ saber quando marcar como pronto
- ✓ entender quais dados a plataforma guarda e como pedir para apagar



A TELA DE PUBLICAÇÃO

Em **Meus quadrinhos**, clique em **Publishar** no cartão do quadrinho. A tela mostra o número de páginas e o tamanho do arquivo.

PUBLICAR “O CADERNO PERDIDO” · 1 PÁGINA

☐ **Deixar público na biblioteca**

Desmarcado, fica guardado só para você. Marque para deixar na biblioteca aberta.

RETÍCULA (A TRAMA DE PONTINHOS)

Sem retícula

Leve

Média

Forte

☒ **Mostrar o primeiro desenho na biblioteca**

Desmarcado, o cartão mostra só título, autor e escola. O desenho fica para quem abre a história.

☐ **Marcar como pronto**

Desmarcado, continua em construção. Marcado, encerra o quadrinho, e isso não tem volta.

Publishar

Cancelar

AS OPÇÕES

O QUE CADA ESCOLHA MUDA

PÚBLICO OU SÓ SEU

Sem marcar **Deixar público**, o quadrinho continua visível só para você. Marque quando a história estiver pronta para ser lida por outras pessoas.

RETÍCULA

Passa a trama de pontinhos por cima de todas as páginas. Ajuda quando os quadros saíam com traços diferentes. Comece com **Leve**.

DESENHO NO CARTÃO

Marcado, o primeiro desenho aparece no cartão da Biblioteca e chama mais atenção. Desmarcado, aparecem só título, autor e escola.

PRONTO É PARA SEMPRE

Marcar como pronto encerra o quadrinho e não tem volta. Enquanto não marcar, ele aparece na Biblioteca como **Ainda mudando** e você pode editar.

ATENÇÃO

Só marque como pronto depois de ler tudo: balões, nomes e a ordem das páginas. Depois disso o quadrinho não muda mais.

COMPARTILHAR

TRÊS JEITOS DE MOSTRAR O QUADRINHO



Na Biblioteca

Publicado e público, ele aparece em Biblioteca, na categoria escolhida. Quem estiver ligado à mesma escola encontra os quadrinhos da turma.



Em PDF

No editor, Exportar para PDF baixa o arquivo para imprimir, mandar para a família ou montar um mural.



Na sala

Projete a Biblioteca na sala. O modo Página para ler deixa o texto nítido em qualquer tela.

ANTES DE PUBLICAR

CONFIRA ANTES DE DEIXAR PÚBLICO



O quadrinho não mostra nome completo, endereço, telefone ou escola de nenhum colega.



Nenhum desenho foi feito a partir de foto de pessoa real.



Os balões estão sem erro de escrita e na ordem certa de leitura.



Todos os desenhos combinam com a história e são próprios para a escola.



A categoria está certa: Material didático, História narrativa ou Criação livre.



SEUS DADOS

O QUE O HQ-LAB GUARDA SOBRE VOCÊ

O HQ-Lab segue a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD, Lei 13.709/2018). Em resumo:



Só o necessário

O cadastro pede nome, e-mail, cidade, escola e data de nascimento. Não pede endereço, telefone, documento nem localização.



Fica com você

Quadrinhos, imagens e textos ficam na sua conta e não aparecem para ninguém enquanto você não publicar.



Você pode mudar

Seus dados podem ser vistos e corrigidos em Minha conta, no botão “Ver e editar meus dados”.



Sem propaganda

Dados de crianças e adolescentes não são usados para publicidade nem repassados para fins comerciais.

CRIANÇAS E ADOLESCENTES

USO COM ACOMPANHAMENTO

Parte de quem usa o HQ-Lab tem menos de 18 anos. O cadastro calcula a idade pela data de nascimento e não aceita menores de 6 anos, a idade de entrada no ensino fundamental.

A própria plataforma avisa o que ainda não faz: a idade é informada pela pessoa, sem verificação, e ainda não existe um pedido de autorização para pai, mãe ou responsável.

COMBINADO

Por isso, o uso por crianças deve acontecer com acompanhamento da escola ou de um responsável. É para esse contexto que a ferramenta foi feita.

DIREITOS

COMO PEDIR, CORRIGIR OU APAGAR

Pela LGPD, você pode confirmar se seus dados são tratados, ter acesso a eles, corrigir o que estiver errado, pedir que sejam apagados, levar para outro serviço e retirar o consentimento.

Para pedir a exclusão de uma conta, exercer qualquer outro direito ou avisar sobre um problema, escreva para o canal do encarregado de dados:

contato.eleva@outlook.com.br

Os textos completos estão no rodapé da plataforma, em LGPD, Privacidade e Termos de USO.

NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.

HQLAB

PRONTA PARA PUBLICAR?

- ✓ A ORDEM DOS QUADROS ESTÁ CLARA?
- ✓ OS BALÕES CABEM NO QUADRO?
- ✓ O FIM FECHA A HISTÓRIA?
- ✓ O TEXTO ESTÁ LEGÍVEL PEQUENO?
- ✓ TEM TÍTULO E AUTOR?



**revise no HQ-LAB**


HQLAB

QUE TODO MUNDO CONSIGA LER

LEGIBILIDADE É PARTE DO DESENHO.

- CORPO GRANDE NO BALÃO
- CONTRASTE ALTO SEMPRE
- COR NUNCA SOZINHA
- ORDEM DE LEITURA ÓBIVA



**revise no HQ-LAB**


HQLAB

COMO CORRIGIR UMA HQ

- ✓ A ORDEM SE LÊ SOZINHA?
- ✓ O PONTO DE VISTA É CONSTANTE?
- ✓ CADA QUADRO TEM UMA IDEIA?
- ✓ O FIM FECHA A HISTÓRIA?
- ✓ DÁ PARA LER PEQUENO?



**avale no HQ-LAB**


HQ-Lab · GEOTEC · Universidade do Estado da Bahia (UNEB) · hq-lab.vercel.app

Material de apoio produzido no projeto InovaEDUCAÇÃO (Edital CAPES nº 03/2025). Textos e telas conforme a plataforma em outubro de 2026.