



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES  
- PROFARTES

JOSÉ JERÔNIMO VIEIRA JÚNIOR

QUADRINIZANDO NAS AULAS DE ARTE:  
UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DO USO  
DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS  
ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

NATAL / RN  
2020

**JOSÉ JERÔNIMO VIEIRA JÚNIOR**

**QUADRINIZANDO NAS AULAS DE ARTE: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DO  
USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes – Prof-Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Ensino de Artes, Linha de Pesquisa/Atuação: Abordagem teórico-metodológica das práticas docentes.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born

**NATAL/RN  
2020**

**Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN  
Sistema de Bibliotecas - SISBI  
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do  
Departamento de Artes - DEART**

Vieira Júnior, José Jerônimo.

Quadrinizando nas aulas de arte : uma proposta pedagógica do uso das histórias em quadrinhos nos anos finais do ensino fundamental / José Jerônimo Vieira Júnior. - 2020.

123 f.: il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes, Natal, 2020.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Didática. 3. Arte - Estudo e ensino. 4. Educação básica. 5. Ensino fundamental. I. Born, Rodrigo Montandon. II. Título.

RN/UF/BS-DEART

CDU 741.5

## **JOSÉ JERÔNIMO VIEIRA JÚNIOR**

### **QUADRINIZANDO NAS AULAS DE ARTE: UMA PROPOSTA DIDÁTICA DO USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes – Prof-Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para a do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Ensino de Artes.

Aprovada em: 31 / 08 / 2020

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Professor Dr. Rodrigo Montandon Born (Orientador)  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

---

Professora Dra. Arlete dos Santos  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

---

Professor Dr. Erinaldo Alves do Nascimento  
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

---

Professor Dr. Rubens Elias da Silva  
Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)



Ao meu gato Juan (in memorian)

A todos os sertanejos, interioranos e ditos “jecas” que saíram de longe, para conquistar a sua vitória acadêmica nos grandes centros urbanos.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, a força criadora que me permitiu chegar até aqui.

Aos meus familiares e amigos, pela força e companheirismo.

Aos meus alunos das escolas estaduais de São João do Sabugi – RN, que são os responsáveis por minha dedicação na área da educação básica, especificamente ao Ensino de Arte. E a todos os meus alunos que passaram pela minha trajetória que já somam mais de 16 anos de sala de aula, como educador.

Um agradecimento especial ao meu orientador Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born, por aceitar esse desafio e por mostrar além de um olhar profissional, um afeto pessoal pela temática das Histórias em Quadrinhos. A Professora Dra. Arlete dos Santos Petry, o Professor Dr. Erinaldo Alves do Nascimento e ao Professor Dr. Rubens Elias da Silva por terem aceitado o meu convite para desenvolvermos juntos os saberes dessa pesquisa, em prol da educação brasileira.

A todos os colegas da “Escolinha do Professor Raimundo”, como chamávamos carinhosamente a nossa turma do Mestrado Profissional em Artes, na UFRN, pelas risadas, compartilhamentos de vivências profissionais e pessoais, em especial a Renan Carlos, Jaildo Oliveira, Byanca Soares e Rafaely Vasconcelos que estiveram mais próximos nesta reta final. Agradeço também a CAPES pela oportunidade de me proporcionar uma bolsa de estudos para ajuda nesta pesquisa.

Aos meus colegas de trabalhos, especialmente a minha coordenadora pedagógica Maria do Céu Azevedo, da Escola Estadual Santa Terezinha, por ter abraçado essa proposta com muito respeito e aceitação.

Aos artistas de Histórias em Quadrinhos que graças ao seu universo de entretenimento nos possibilita também uma ferramenta pedagógica, para uma aula mais interessante e lúdica.

Gratidão!

## RESUMO

Apresenta-se este trabalho que por meio de uma pesquisa-ação sobre o uso da linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs) que foi realizada nas aulas de Arte da Escola Estadual Santa Terezinha localizada na cidade de São João do Sabugi (RN), com base na observação das práticas aplicada com os alunos do 9º ano. Como objetivos analisamos a vivência de forma lúdica e criativa da produção das HQs no ambiente escolar gerando uma proposta e produto didático para multiplicação desses saberes. Há mais de um século os Gibis tem sido uma mídia que está presente em todo o mundo, em qual na área da educação básica a sua linguagem e códigos vêm sendo utilizados como um auxílio para os educadores, com estudos não tão presentes ainda nos livros didáticos. O problema surgiu da necessidade de investigar as dificuldades de como alunos de uma escola pública se deparam na leitura desta arte, que através do processo metodológico da pesquisa-ação com elaboração de questionário estratégias para os discentes conhecessem os saberes nas formas de expressão em artes visuais e suas técnicas e processo de criação, divididas entre estudos de quadros, balões, onomatopeias, formação de personagens, cenários, roteiros, até chegar à montagem de uma publicação final, que resultou em um produto didático dessas experiências para outros educadores. Para conseguirmos fundamentar os desafios deste processo, analisamos os pensamentos de autores como Bibe-Luyten (1987), Barbosa (1987), Eisner (1999), Ramos (2018), McCloud (2005), Vergueiro (2010) e outros pesquisadores que contribuíram para o estudo da arte. Este trabalho com o seu produto destaca a importância de usar as HQs na sala de aula, como um eixo temático que possa ter uma função de análise crítica do aluno e do professor, com referências nas competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para melhor disseminar essa linguagem. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

**Palavras Chave:** Histórias em Quadrinhos, Proposta Didática, Ensino de Artes, Educação Básica, Ensino Fundamental.

## ABSTRACT

This work is presented through an action-research about the use of language in Comic Books, made in Arts classes in Santa Terezinha State School localized in the city of São João do Sabugi (RN), based on the observation of applied praxis with 9<sup>th</sup> grade students. The goals were to analyze the ludic and creative form of comic book production in the school environment, generating a didactic proposal and product for the spread of this knowledge. For over a century Comic Books have been a form of media present all over the world, from which its language and codewords have been used as a learning tool for educators in the area of elementary education, with studies not as present yet in textbooks. The issue arose from the necessity of investigating the difficulties of how students in a public school face a reading of such an art, using the methodical process of action-research with elaborated questionnaires, strategies for the pupils to know the sayings in the forms of expression in visual arts and its techniques and creation process, divided between studies of panels, speech balloons, onomatopoeias, character development, scenarios, scripts, arriving at the setup of a final publication, which resulted in a didactic product from these experiences for other educators. In order to set the challenges in this process, we analyzed the thoughts of authors such as Bibe-Luyten (1987), Barbosa (1987), Eisner (1999), Ramos (2018), McCloud (2005), Vergueiro (2010) and other researchers who contributed to the study of this art. This project along with its product emphasizes the importance of using comic books in classrooms, as a thematic axis that can have a critical role in the student and the teacher's critical analyses, with references in the competences and abilities of the National Common Curricular Base (BNCC) to spread this language. This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

**Keywords:** Comic Books, Didactic Proposal, Art teachings, Basic Education, Elementary School

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01: Caixa dos Quadrinhos .....	45
Figura 02: Quadrinhos sobrepostos na mesa para a escolha .....	45
Figura 03: Exemplo I - Onomatopeias produzidas por um aluno na aula .....	49
Figura 04: Exemplo II - Onomatopeias produzidas por um aluno na aula.....	50
Figura 05: Tipos de Balões nas HQs .....	51
Figura 06: Composição simples para a criação de personagens na Figura Humana.	53
Figura 07: Exemplo I – Personagens criados a partir do processo de criação .....	54
Figura 08: Exemplo II – Personagens criados a partir do processo de criação .....	55
Figura 09: Exemplo I – Criando características físicas e personalidades das Personagens .....	56
Figura 10: Exemplo II – Criando características físicas e personalidades das Personagens .....	56
Figura 11: Estudo do corpo humano com modelo vivo .....	57
Figura 12: Observação do corpo humano para reprodução em desenho .....	58
Figura 13: Representação do estudo desenhado por um aluno.....	59
Figura 14: Exemplo 1 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos .....	62
Figura 15: Exemplo 2 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos .....	63
Figura 16: Exemplo 3 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos .....	63
Figura 17: Exemplo 4 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos .....	64
Figura 18: Momento de interação com as habilidades dos heróis através dos jogos digitais. ....	66
Figura 19: Imagem do pôster e das miniaturas do livro .....	67
Figura 20: Momento da explicação das histórias elaboradas.....	68
Figura 21: Thor, o amor que cura, página 02, produção final.....	71
Figura 22: Capa da HQ <i>Novos Olhares</i> .....	72
Figura 21: Lançamento do Almanaque “Novos Olhares” .....	73

## **LISTA DE GRÁFICOS**

Gráfico 01: Quantidade de alunos por idade.....	29
Gráfico 02: Identificação de Gêneros e moradores da Zona Urbana e Rural .....	29
Gráfico 03: Identificação de alunos que trabalham remunerados .....	30

## LISTA DE TABELA

Tabela 01: Competências Específicas do Ensino de Arte - BNCC .....	25
Tabela 02: Sobre a leitura de HQs.....	31
Tabela 03: Periodicidade de leitura.....	31
Tabela 04: HQs mais citadas que gostam de ler.....	31
Tabela 05: Sobre formatos e gêneros das HQs.....	32
Tabela 06: Acessibilidade .....	33
Tabela 07: Dificuldades para se ter o acesso aos Gibis.....	34
Tabela 08: Facilidade de Aprendizagem dos conteúdos escolares com as HQs .....	35
Tabela 09: Quadrinhos no Ensino Fundamental .....	36
Tabela 10: Quadrinhos no Currículo Escolar .....	36
Tabela 11: Quadrinhos na Escola .....	36
Tabela 12: Processo de Criação das HQs .....	37
Tabela 13: Processo de Criação – Elementos das HQs .....	37
Tabela 14: Processo de Criação – Personagens .....	38
Tabela 15: Conhecimento sobre Produções de HQs no Brasil .....	39
Tabela 16: Personagens Favoritos .....	39
Tabela 17: Influências e abordagens temáticas nas HQs .....	40
Tabela 18: Quadrinhos e Família.....	40
Tabela 19: Planejamento da Proposta Pedagógica para as aulas sobre HQ .....	42
Tabela 20: Catálogo de Quadrinhos .....	46
Tabela 21: Planos e Significados.....	61
Tabela 22: Estrutura para elaboração de roteiro para HQ .....	69
Tabela 23: Estrutura do roteiro de uma página elaborada pelos alunos .....	70

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

1. HQs - Histórias em Quadrinhos
2. EaD - Educação a Distância
3. LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
4. BNCC - Base Nacional Comum Curricular
5. TCC - Trabalho de Conclusão de Curso
6. Prof-Artes - Mestrado Profissional em Ensino de Artes
7. UFRN – Universidade Federal do Rio grande do Norte
8. RN – Rio Grande do Norte
9. PB – Paraíba
10. UNIP - Universidade Paulista
11. SESI – Serviço Social da Indústria
12. EBEP – Ensino Básico Ensino Profissionalizante
13. PME – Programa Mais Educação
14. CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
15. PPP – Projeto Político Pedagógico
16. PCXP – PlayComic Experience
17. EJA – Educação de Jovens e Adultos
18. BD TD - Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
19. IBICT - Instituto Brasileiro de Informação de ciência e Tecnologia

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>15</b>
<b>1. EDUCAÇÃO E QUADRINHOS: INTERLOCUÇÕES DAS HQS NO ENSINO DE ARTE .....</b>	<b>23</b>
1.1. Conhecendo a Escola Estadual Santa Terezinha e o perfil dos alunos participantes das aulas de HQ .....	27
1.2 Relações dos discentes participantes com o universo das HQs.....	30
<b>2. QUADRINHOS NAS AULAS DE ARTE: A PROPOSTA PEDAGÓGICA APLICADA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL .....</b>	<b>42</b>
2.1 Primeiro Momento: A Caixa dos Quadrinhos: Conhecendo diferentes formatos dos Gibis .....	43
2.2 Segundo Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Falas e Balões..	47
2.3 Terceiro Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Criação de Personagens .....	52
2.4 Quarto Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Expressões dos Personagens I.....	54
2.5 Quinto Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Expressões dos Personagens II.....	55
2.6 Sexto Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Observando o Corpo Humano através de um modelo vivo .....	57
2.7. Sétimo Momento: Introdução à narrativa gráfica – Experiências com Requadros e Ações .....	59
2.8. Oitavo Momento: Oficina de Criatividade: Estimulando a criação de um Roteiro para HQ .....	65
2.9 Nono Momento: Processo de Criação da História em Quadrinhos elaborada pela turma.....	68
2.10 Décimo Momento: Verificação da aprendizagem sobre histórias em Quadrinhos nas aulas de Arte .....	74

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>77</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>84</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>86</b>
APÊNDICE A .....	86
APÊNDICE B .....	89
APÊNDICE C .....	91
APÊNDICE D .....	92
APÊNDICE E .....	93
APÊNDICE F .....	94
APÊNDICE G .....	104
APÊNDICE H .....	113
APÊNDICE I .....	119

## INTRODUÇÃO

Na apresentação deste estudo, na linha de pesquisa da abordagem teórico-metodológicas das práticas docentes<sup>1</sup> introduzo a relação pessoal e profissional do pesquisador e a sua ligação com o estudo da arte que se propõe agregar um embasamento teórico e empírico mais sólido na vivência dos educadores do Ensino de Arte, na condição de docente do Ensino Básico, que pode ser estendida em outros níveis educacionais.

O interesse por este tema de pesquisa se relaciona com minhas memórias pessoais, onde ainda na infância, as Histórias em Quadrinhos (HQs) foram os meus primeiros instrumentos de auxílio didático, para o estímulo da aprendizagem na leitura que também me despertou um interesse pelas Artes Visuais, que perpassou na adolescência e também no meu histórico acadêmico no ensino superior.

Nasci na cidade de Patos, no sertão da Paraíba (Brasil), em 24 de maio de 1986, batizaram-me como *José Jerônimo Vieira Júnior*, mas fiquei conhecido artisticamente na minha região como *Junior Misaki (Jr Misaki)*. O pseudônimo *Misaki* proveio de intercâmbios de correspondências com fãs de animação nipônica e cultura pop de todo o Brasil, quando desenhava para fanzines<sup>2</sup> independentes de outros estados brasileiros, ainda na adolescência.

E foi nesta fase entre os três e cinco anos de idade, que eu rabiscava os cadernos escolares da minha irmã, e foi nesta época que tive o primeiro contato com as HQs, por meio de uma promoção que a empresa de refrigerantes da *Coca-Cola* realizava em parceria com o desenhista brasileiro *Maurício de Sousa*, nas trocas de tampinhas premiadas por Gibis da sua obra *Turma da Mônica*. Não me recordo exatamente como uma dessas HQs veio parar em minhas mãos, mas a edição que trazia o personagem *Chico Bento* na capa ficou na minha memória afetiva, embora

---

<sup>1</sup> No Programa do Mestrado Prof-Artes esta linha direciona-se para as relações entre as abordagens teóricas e metodológicas relativas ao ensino das Artes Visuais, da Música e das Artes Cênicas, assim como suas influências midiáticas. Encontram-se nesta abordagem estudos direcionados metodologia e experiências das práticas em sala de aula.

<sup>2</sup> Publicação não oficial, que pode ser feita de fã para fã.

eu não soubesse ler as palavras, mas o colorido dos requadros<sup>3</sup>, personagens e cenários, me despertava a curiosidade de saber o que tinha escrito naqueles balões.

Em 1993, quando morávamos na cidade de João Pessoa (PB), sofri um acidente que passei quase dois anos como cadeirante, sem poder andar ou ter uma infância comum para crianças entre 07 a 09 anos de idade. A nossa família voltou para a cidade de Patos, e o meu principal brinquedo era um bloquinho de papel, acompanhado de quadrinhos, nos simples rabiscos que eu fazia de personagens de animação japonesa como *Os Cavaleiros do Zodíaco*<sup>4</sup>, *Sailor Moon*<sup>5</sup>, entre outros desenhos que se popularizaram na TV brasileira na década de 1990, além de outros desenhos que passavam na programação televisiva aberta.

Em 2000, com 13 anos, tive meu primeiro contato com materiais técnicos de Artes Visuais, como a Pintura em Tela. Com 16 anos, parti para o estudo dos Mangás. No ano de 2003, quando eu estava encerrando o Ensino Médio, lembro de uma aula de redação na qual uma professora me desdenhou por estar com uma HQ na mão, relatando que para um adolescente isso não fazia mais parte do seu mundo, uma atitude que me deixou intrigado, pois raramente naquela época trabalhávamos em sala de aula com elementos que tivesse uma leitura multimodal, além das literaturas de paradidáticos que eram obrigatórias para realização de vestibulares daquela época. Nas aulas, eu gostava de ver os personagens ilustrados em tirinhas nas gramáticas que usávamos em sala de aula, que de forma ainda muito tímida apareciam em outras disciplinas, e mais da área de Linguagens e Ciências Humanas.

Na minha primeira graduação, em 2008, eu pude realizar o meu primeiro Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) envolvendo a obra *Sin City*, do artista americano *Frank Miller*, com uma comparação da linguagem dos quadrinhos com a obra cinematográfica. Embora a minha primeira graduação tenha sido em

<sup>3</sup> Requadros são molduras em formas de linhas, onde passam as cenas, geralmente em sequências nas histórias em quadrinhos. Já os Balões são os elementos que destacam os textos e que podem ter diversas formas para auxiliar nas emoções da narrativa da HQ. Esses e outros termos técnicos serão explicados no decorrer deste trabalho.

<sup>4</sup> História em Quadrinhos Japonesa (Mangá), desenvolvida por Massami Kurumada, em 1985. Título original *Saint Seiya*.

<sup>5</sup> Mangá Japonês criado por Naoko Takeuchi, em 1991. Título original: *Bishoujo Senshi Sailor Moon*.

Comunicação Social, desde 2005 exerço a função de educador no campo das Artes, quando iniciei minha carreira profissional ensinando técnicas de Pintura em Tela, na *Escola Profissionalizante Verlane Wanderley*, na mesma cidade.

Em 2009, conquistei a primeira oportunidade de ensinar a disciplina de Arte na Educação Básica, nas séries finais do Ensino Fundamental, em duas escolas públicas de Patos, porém, não tínhamos uma orientação de um plano de curso para poder aplicar metodologias em sala de aula, e muito menos um livro didático como um guia para estudos. Diante dessas dificuldades e desafios, que percebi a carência de um acompanhamento pedagógico que existe nas escolas com a disciplina de Arte, começando pela falta de profissionais licenciados para exercer a função, a exemplo da minha estadia, que na época eu não tinha uma habilitação formalizada, já que não havia um curso de Artes Visuais ou afins, na minha região.

Em 2011 ocorreu o meu maior desafio na educação básica em relação a minha relação com os Quadrinhos, com o surgimento do *Programa Mais Educação* (PME) nas escolas públicas, aceitei a proposta de lecionar uma oficina de Histórias em Quadrinhos, na Escola Municipal Antônio Guedes dos Santos, com crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental. Os monitores não recebiam formação pedagógica sobre a sua área e tinham que desenvolver um plano de curso dentro das especificidades de cada escola. As aulas eram realizadas embaixo de árvores de algarobeiras, sobre um chão de barro batido, já que a instituição não tinha uma infraestrutura adequada para comportar as oficinas.

A maioria das crianças ainda não tinha desenvolvido a capacidade de leitura e escrita. Exercícios de sequências lógicas foram utilizados para poder desenvolver o primeiro contato com os quadrinhos, para poderem reconhecer como ocorre a leitura de junção de imagens, com as cenas que se passavam de um quadro para outro.

A escola tinha um bom acervo de HQs na biblioteca, de obras do próprio Maurício de Sousa e dos estúdios *Disney*, e mesmo sem entender o que estava escrito nos balões e onomatopeias, os alunos observavam as revistas, e tentavam reproduzir os personagens e cena em desenhos. Por ser uma escola de comunidade periférica, que acolhia um público economicamente desfavorecido, observava-se que muitas daquelas crianças tiveram o primeiro contato com os gibis através do ambiente escolar. E foi assim por um ano e meio. A partir dessa experiência fui

recebendo outros convites para ministrar oficinas de HQs em outras escolas e congressos educacionais.

Em 2014, me inseri na Licenciatura em Artes Visuais pela UNIP. A modalidade da Educação à Distância (EaD) me possibilitou a realização de um sonho, que era me graduar na área e ser habilitado para exercer a profissão de professor. Durante o meu percurso acadêmico estudei sobre a importância dos Quadrinhos como um recurso de aprendizagem escolar. Para mim foi uma confirmação de que as HQs poderiam ser um objeto de estudo dentro do Ensino da Arte. O meu trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido em uma análise da aplicação de uma aula realizada na Escola Municipal Alírio Meira Wanderley, sobre o uso da linguagem dos gibis em sala de aula, com a ajuda da professora Cláudia Garcia, que aplicou uma proposta didática com resultado de modo positivo.

No ano de 2015, dediquei-me intensivamente à produção cultural, com o primeiro evento de cultura pop em Patos, intitulado *Festival PlayComic*, sendo o pioneiro a trazer a *cultura geek* para a cidade sertaneja. O mesmo evento também ganhou uma segunda edição em 2016, onde recebeu votos de honra, na Câmara Municipal de Patos. Em 2017, o evento foi intitulado de *PlayComic Experience* (PCXP), quando aderiu uma abrangência maior dentro da cultura na cidade.

Em 2017 comecei a trabalhar no Rio Grande do Norte, como Professor de Arte, efetivo, da rede estadual, na cidade de São João do Sabugi (RN), na Escola Estadual Senador José Bernardo e na Escola Estadual Santa Terezinha, lecionando na cidade com as turmas do Ensino Fundamental das séries finais, Ensino Médio e a Educação de Jovens e Adultos, com a disciplina de Arte. No mesmo ano, na Paraíba fiz parte do sistema SESI – Educação Básica e Educação Profissionalizante (EBEP), como professor de Arte.

Entretanto, na busca por uma qualificação profissional e o desejo de realizar uma pesquisa mais apurada dentro da minha metodologia didática, das HQs em sala de aula, de acordo com todas as vivências pessoais, acadêmicas e profissionais até aqui citadas, em 2018 tive a oportunidade de ser aprovado na seleção do Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes). Ser um pesquisador bolsista da CAPES, contando com um auxílio na minha manutenção dentro do curso, apresento esse trabalho que faz parte desse Programa de Pós Graduação da Universidade Federal

do Rio Grande do Norte (UFRN), e espero que este estudo sirva para educadores não apenas do ensino de Arte, mas, também, para aqueles que se propõem em conhecer e aplicar novas metodologias em sua sala de aula, na educação básica.

Entre os problemas observados nesta vivência, questiona-se: será que os alunos conseguem identificar os elementos visuais que são oferecidos na arte sequencial? E o que isso pode contribuir em sua aprendizagem no ensino de Artes Visuais? Nesta perspectiva escolhi a turma do 9º ano do ensino fundamental, da Escola Estadual Santa Terezinha, em São João do Sabugi - RN<sup>6</sup> respeitando os sistemas de representações visuais, inseridas na sua iconicidade da linguagem dos quadrinhos.

Enfatiza-se como objetivo desta pesquisa: compreender a linguagem dos quadrinhos de forma lúdica e criativa da produção das HQs em sala de aula, do ensino fundamental na disciplina de Arte, decodificando os seus sistemas de representações visuais, inseridas em sua linguagem, assim gerando um impacto social com um produto didático para que os docentes possam seguir como um complemento na sua prática pedagógica.

De acordo uma busca na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), pelo Instituto Brasileiro de Informação de ciência e Tecnologia (IBICT), até o fechamento deste trabalho, encontrei pouco mais de dez trabalhos produzidos por alunos da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), que tratou em suas pós-graduações sobre Histórias em Quadrinhos, um deles focados a proposta didática em Arte dentro deste mesmo programa de mestrado para o ensino médio, mas com aplicação didática em outro estado, e trabalhos de outras áreas no foco do ensino de Ciências e Matemática, com pesquisa em escolas potiguares, concluindo-se que é carente estudos sobre a metodologia do uso dos Gibis, nas aulas de Arte em escolas potiguares, principalmente na região do Seridó.

---

<sup>6</sup> Localizada na região do Seridó rio-grandense do norte, de acordo com o último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) realizado em 2010, a cidade tem uma população estimativa de 5.922, com uma estimativa para o ano de 2019, de ter 6.193 habitantes. Sobre a retratação econômica da cidade, cerca de 500 pessoas possuíam uma ocupação trabalhista formal, com o salário médio mensal de 1 a 6 salários mínimos. A cidade possui três escolas públicas, duas estaduais e uma municipal, e não há instituições educacionais privadas. Em 2018 registrava-se 673 estudantes matriculados nas três escolas nos dois ciclos do Ensino Fundamental, o menor número nas escolas desde 2012. Disponível em < <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rn/sao-joao-do-sabugi/panorama>> Acesso em 22 de Outubro de 2019.

Destacamos que, além disso, o objetivo das aulas aplicadas agrega um embasamento mais sólido na minha prática pedagógica, enquanto professor do ensino básico, que pode ser estendida a outros níveis. A importância de elaborar essa proposta didática surgiu da minha necessidade, como professor da disciplina de Arte nesta instituição em trabalhar a linguagem dos quadrinhos via oficinas. Devido a minha vivência educacional no campo das Artes Visuais, eu percebi que os livros didáticos pouco abordam a temática, e como a turma está encerrando um ciclo para o ingresso no Ensino Médio, essas aulas trabalharam suas habilidades e competências necessárias para avançarem para a sua próxima etapa no âmbito educacional.

Sobre a metodologia de pesquisa, para a realização deste estudo considero uma forma de ação planejada de caráter educacional, onde foram realizados questionários para levantar dados sobre os alunos da instituição e identificar as necessidades para poder se criar um dinamismo técnico no grupo, para as sequências de ações que para melhorar a prática, que foram divididas em dez momentos, entra a observação da prática e da pesquisa científica se enquadrando em uma pesquisa-ação, como na abordagem de Thiolent (2002) que por meio da metodologia aplicada estou na condição de produzir e trazer informações e conhecimentos efetivos, na perspectiva pedagógica.

Para iniciar o trabalho em sala foi aplicado um questionário (KEMMIS; McTAGGART, 1988)<sup>7</sup>, elaborado a partir da definição de pontos que compõem um processo educacional: estudante, professor, temática do estudo e o contexto, com a finalidade também de sondarmos até que ponto uma HQ poderia ser considerada uma arte que atraísse o olhar dos discentes, e o que entendem sobre a sua linguagem.

Percebe-se, através de observações metodológicas com os estudantes, que 43% da turma revelaram não terem o hábito de ler quadrinhos, embora, já tivessem tido contatos com esta modalidade artística. Reconhecem que com estas aulas específicas puderam conhecer como as imagens e os textos descritos se

---

<sup>7</sup> A estratégia apresentada por Kemmis e McTaggart (1988) para organizar a temática de uma pesquisa-ação pode ser associados aos princípios do diálogo e da problematização, assim como Paulo Freire sistematizava.

interlocutam, com os outros elementos que são específicos da nona arte<sup>8</sup>.

No primeiro capítulo argumentarei sobre um breve recorte da relação entre HQ e Educação no ensino de Arte, destacando autores como Barbosa (1978), José Libâneo (1994), Mendonça (2008) e da Base Nacional Comum Curricular (2017), e como os Quadrinhos podem ajudar a construir um processo de aprendizagem em um aluno, nesta disciplina.

Neste módulo sequenciarei com a apresentação da instituição que a pesquisa foi aplicada, a Escola Estadual Santa Terezinha, da cidade de São João do Sabugi - RN, e traçarei o perfil da escola e da sua comunidade de acordo o Projeto Político Pedagógico (PPP), bem como a turma escolhida, do 9º ano do Ensino Fundamental, com 23 alunos matriculados no ano de 2019, que via do questionário identificamos o perfil da turma e a sua relação com a arte sequencial.

A escolha para o estudo nesta série, se dar por ser o ano final do ciclo Fundamental, pois os alunos estão passando por uma transição para o Ensino Médio. Nesse momento, tirinhas, charges e outras modalidades passam requer um estudo mais aprofundado, pois esses conhecimentos podem ser cobrados nos anos posteriores. Nessa perspectiva, esse estudo trata de como os alunos participantes desta oficina reagiram às práticas analisadas.

Nesta pesquisa, aborda-se o processo de como a metodologia foi desenvolvida e de como os alunos corresponderam às atividades aplicadas durante dez encontros. Serão expostos relatos das aulas de desenhos, dos estudos da linguagem das HQs referenciadas nos teóricos aqui estudados e os pensamentos de autores que publicaram análises sobre a linguagem das HQS, como Eisner (1999), McCloud (2005), Vergueiro (2010), Bibe Luyten (1987), Acevedo (1990), Magalhães (1983), Vanoye (2003) entre outros, com o produto final que foi realizado devido ao planejamento de ideias, surgido durante as rodas de conversas em sala.

Nos primeiros momentos das aulas, apresentamos sobre a historicidade dos

---

<sup>8</sup> Numeração consensual das artes, apenas indicativas, desde a sonora até as artes digitais: 1ª Arte – Música, 2ª Arte - Dança/Coreografia; 3ª Arte – Pintura; 4ª Arte – Escultura; 5ª Arte – Teatro; 6ª Arte – Literatura; 7ª Arte – Cinema; 8ª Arte – Fotografia; 9ª Arte – Quadrinhos; 10ª Arte – Videogame; 11ª Arte - Arte digital. O desenhista americano Will Eisner foi quem elevou as HQs para este patamar considerado a nona arte.

quadrinhos, seguido por aulas que retratariam pontos relevantes para sua linguagem, como aulas de criação de personagens, cenários, onomatopeias, balões, arte-finalização, e roteiros. Como material de auxílio pedagógico foram utilizados o laboratório de Arte da própria escola, data show, folhas tamanho A4 de gramatura 75 e 150, lápis grafite, borracha, régua, impressos, histórias em quadrinhos de diferentes autores, videogame, e jogos que possibilitassem o processo de criação de uma narrativa.

Para o estudo da criação de personagens foram utilizadas propostas de criação de desenhistas como *Will Eisner*, *Scott McCloud* e do potiguar e colega desta pós-graduação *Luiz Elson Dantas*, que desenvolveu o *Método Cacimba*, na sua vivência como professor de Arte no estado do Rio Grande do Norte, conforme ele relatou no seu estudo. Este trabalho também gerou um produto final, que foi um almanaque desenvolvido pelos alunos sobre a temática dos Direitos e Proteção dos Animais de Rua.

A escolha dessa proposta sobre os animais abandonados surgiu dos próprios estudantes que participaram de um plano de ação realizado pela coordenação pedagógica da escola em parceria com a disciplina de Língua Portuguesa, História e Ciência, através de estudos dirigidos em sala que os levaram a refletir sobre o sofrimento e proliferação dos animais abandonados pela comunidade, e os maus-tratos que eram constantemente evidenciados pela população.

Esse trabalho gerou uma culminância na escola, no dia 14 de novembro de 2019, às 14h, no turno vespertino, na própria instituição de ensino, com a participação de representantes que militam na causa animal na localidade, e o lançamento da HQ produzida pelos alunos, como resultado das produções realizadas das aulas de Arte.

## 1. EDUCAÇÃO E QUADRINHOS: INTERLOCUÇÕES DAS HQS NO ENSINO DE ARTE

O uso das Histórias em Quadrinhos na prática de ensino de Arte e na vivência escolar possibilita com que os alunos tenham um rendimento no processo de ensino e aprendizagem, pela sua dinamicidade e criatividade específica da sua linguagem no ensino de Arte.

Acreditamos que o acesso à produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte pode contemplar questões, conteúdos e habilidades pretendidas em discussões, propostas curriculares e aspectos relacionados ao ensino de Arte na contemporaneidade, contribuindo para a formação do aluno e sendo utilizada no contexto da arte/educação como manifestação artística e expressiva, contextualizada, servindo de suporte para a discussão, reflexão e fruição em arte. (MENDONÇA, 1974, p. 52)

De acordo com Vergueiro (2010), ao destacar a arte sequencial em sala de aula, o professor deverá considerar o nível de linguagem de cada aluno, respeitando as características de cada ciclo, desde a Educação Infantil, as duas fases do ensino fundamental e o ensino médio.

Considerada como a nona arte, ela poderá provocar debates em sala se introduzida como um complemento de alguma temática já aplicada pelo educador, pois apesar de que elas têm a sua relevância para o entretenimento, também tem recebido um destaque na área educacional, pois não apenas desenvolve a escrita, mas a leitura imagética ajuda a melhorar a percepção habitual de mundo, do indivíduo que se faz uso desse tipo de leitura.

O conceito de educação no sentido amplo nos remete à sociedade e cultura, seja de modo formal ou informal, entende-se que a pedagogia é a ciência que estuda a educação, e que a didática é o principal ramo da pedagogia. Nesse âmbito também entendemos o que significa “instrução e ensino” onde são ligadas à formação intelectual e à aplicabilidade das ações. Entretanto, pode-se considerar que a aprendizagem é um processo de aquisição e assimilação de novos padrões e formas de ser, agir e pensar. Segundo Libâneo (1994), a didática auxilia o aluno a aprender melhor:

(...) didática define-se como mediação escolar dos objetivos e conteúdos do ensino, a didática investiga as condições e formas que vigoram no ensino e, ao mesmo tempo, os fatores reais (sociais,

políticos, culturais, psicossociais) condicionantes das relações entre docência e aprendizagem. (LIBÂNEO, 1994)

A ação de ensinar está ligada como parte cotidiana de uma instituição de ensino para o seu público, que de acordo com Freire (1996), para se exercer esse ato é necessário ter um conhecimento prático sobre o assunto, pois a educação tem um caráter também social, pois ela transforma e emite transformação, crenças, valores e conhecimentos retratados dentro de um contexto histórico e social.

Partindo dos seus princípios normativos, a arte educação proporciona o desenvolvimento da percepção estética e do pensamento artístico, que caracterizam um modo peculiar de organizar e dar proporções à experiência humana, pois o aluno consegue desenvolver habilidades por meio de sua sensibilidade e imaginação, além do caráter crítico e apreciativo, quando conhece as formas produzidas por ele e pelos seus colegas, associando a sua sensibilidade através daquilo que ele entende como o belo ou o feio, e das diversas culturas.

A implementação do ensino de Arte no Brasil vem de uma sistemática que passou por alguns modelos estrangeiros em desusos, que valorizavam o padrão da educação europeia trazida pela Missão Francesa, ainda no século XVIII. No início do século XX, o desenho foi realizado como uma disciplina que também tinha visão técnica, para auxiliar na indústria e em pequenos processos artesanais (BARBOSA, 1978).

Embora a Semana de Arte Moderna tenha surgido em 1922, com uma inovação para o cenário cultural e artístico da época no país, a metodologia do ensino de Arte nas escolas continuava tradicionalista. Durante a segunda metade do século XX, o Ensino de Arte tem sido questionado em diversos estudos após as últimas transformações nas Leis Diretrizes Básicas da Educação Brasileira (LDB), a disciplina tem sido reformulada e adaptada de acordo com a formação específica de cada profissional, seja da área das Artes Visuais, da Música ou das Cênicas.

De acordo com estudos publicados pelo *Movimento Todos pela Educação* considera-se que mais de 90% dos profissionais presentes em sala de aula não tem formação de licenciatura em Artes, essa pesquisa também destaca que essa realidade se encontra como uma problemática nacional, pois professores que estão com carga horária sobrando ou escolas que faltam educadores especializados tem

sido um dos fatores que acabam desvalorizando a disciplina em algumas escolas.

[...] Se isso acontece na sua instituição, não se envergonhe. É assim - infelizmente - na maioria delas. As razões são muitas e remetem ao período da ditadura militar (1964-1985). Na época, a expansão das matrículas não foi acompanhada pela atração de docentes preparados. Até hoje, só 7,7% dos professores de Arte têm licenciatura em artes visuais, teatro, música ou dança, segundo levantamento do Movimento Todos pela Educação. (RATIER; CAMILO, 2015)<sup>9</sup>

No ensino das Artes Visuais, o conceito construtivista e dialogal ajuda a desenvolver os conhecimentos dos alunos, pois possibilitam a explorar a sua criticidade numa visão mais ampla de que teorias, na qual observação crítica pode amadurecer ideias e também trazerem outras reflexões que possam ser usadas de forma interdisciplinar em sala de aula.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), proposta em 2017, traz competências e habilidades que são direcionadas para o ensino de Arte, como uma linguagem específica. Para as competências específicas do ensino de Arte da BNCC, a ligação do estudo dos Quadrinhos nas aulas desta disciplina pode se estabelecer por dentro de todas elas.

**Tabela 01:** Competências Específicas do Ensino de Arte - BNCC<sup>10</sup>

Competência 01	Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a Arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível e diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
Competência 02	Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

<sup>9</sup> RATIER, Rodrigo; CAMILO, Camila. Arte e a liberdade para criar. 2015. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/3447/arte-e-a-liberdade-para-criar>>. Acesso em 24 de Outubro de 2019.

<sup>10</sup> BNCC, (BRASIL, 2017, p. 194)

Competência 03	Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na Arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira -, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.
Competência 04	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
Competência 05	Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
Competência 06	Estabelecer relações entre Arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da Arte na sociedade.
Competência 07	Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções intervenções e apresentações artísticas.
Competência 08	Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas Artes.
Competência 09	Analizar e Valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

As habilidades utilizadas neste trabalho foram identificadas por os seguintes objetos de conhecimentos: contextos e práticas, elementos da linguagem, materialidades e processo de ligação, dentro da unidade temática das artes visuais. De acordo com a BNCC (BRASIL, 2017), cada item é representado por um código alfanumérico, onde o primeiro par de letras representa a etapa de ensino (infantil, fundamental ou médio), o primeiro de números indica a série, o segundo indica o componente curricular e o último indica a posição da habilidade na numeração sequencial descrita no documento.

Segundo esse critério, o código EF67EF01, por exemplo, refere-se à primeira habilidade proposta em Educação Física no bloco relativo ao 6º e 7º anos, enquanto o código EF04MA10 indica a décima habilidade do 4º ano de Matemática. BNCC (BRASIL, 2017, p.28)

A pesquisa realizada para elaboração desse trabalho com as HQs se fragmenta nas formas de expressão em Artes Visuais e suas técnicas e processo de

criação, de forma individual e coletiva, por meio de elementos constitutivos como no estudo do desenho, observando pontos, linhas, planos, texturas, movimentos, luz, espaço e dimensões, possibilitando os estudantes apreciarem as produções deles e dos colegas e o diálogo realizado na composição das suas obras, permitindo aos estudantes a análise de diferentes formas de expressões visuais.

### **1.1. Conhecendo a Escola Estadual Santa Terezinha e o perfil dos alunos participantes das aulas de HQ**

A Escola Estadual Santa Terezinha, é uma entidade pública mantida pela Secretaria de Estado da Educação e da Cultura do Rio Grande do Norte e oferta o Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano, no turno vespertino, e o Ensino Fundamental na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), no turno noturno.

Fundada em 03 de outubro de 1949 por Dom José de Medeiros Delgado, 1º Bispo de Caicó/RN, a Escola Estadual Santa Terezinha teve seu nome modificado algumas vezes ao longo de sua história. Segundo Medeiros Neta e Brito (2011), inicialmente, foi denominada Escola Rural Santa Terezinha, a popular *Escola dos Pobres*, a qual atendia a uma clientela de baixa renda da sociedade sabugense. Em 1977, teve seu nome modificado para *Escola Isolada Santa Terezinha*.

Em 2012, passou a ser implantado, gradativamente, o Ensino Fundamental – 6º ao 9º ano. No ano de 2015, foi consagrada, na história da escola, a primeira turma concluinte do Ensino Fundamental Anos Finais. A Escola Estadual Santa Terezinha veio conquistar sua sede própria apenas em 2011. A Escola está situada em um bairro mais afastado do centro da cidade de São João do Sabugi.

A instituição apresenta uma estrutura física que atende aos padrões de qualidade e de acessibilidade para pessoas com deficiências ou com mobilidade reduzida. A instituição dispõe de 11 salas de aulas, uma sala de jogos, uma biblioteca, uma sala multidisciplinar, uma sala de recursos multifuncionais e uma sala de informática, além de uma vasta área livre. Dessa forma, a estrutura atende satisfatoriamente a sua demanda atual.

Para a realização dessas aulas foi aplicado um questionário, em agosto de 2019, que está nos apêndices deste trabalho. A aplicação dessas perguntas serviu para conhecer melhor os alunos e as suas vivências com as HQs. Nesta abordagem metodológica utilizou-se da pesquisa-ação para levantar esses dados, que de acordo com Kemmis e Mc Taggart (1988, apud ELIA; SAMPAIO, 2001) esse processo deve ser entendido como uma reflexão do recorte social e educacional que está sendo investigado<sup>11</sup>.

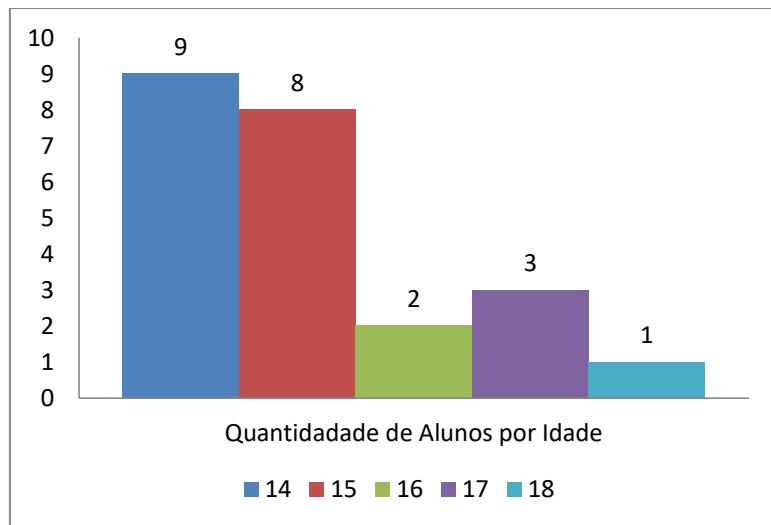
Segundo Thiolent (2002), este trabalho é uma atividade investigativa de problemas práticos e teóricos de questões educacionais e científicas que pode ser classificado como uma pesquisa-ação *com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores em educação estariam em condição de produzir informações e conhecimentos de uso mais efetivo, inclusive ao nível pedagógico* (THIOLLENT, 2002, p.75).

A turma do 9º ano da Escola Estadual Santa Terezinha é composta por 23 alunos. De acordo com o **Gráfico 01**, cerca de 40% estão dentro da faixa etária dentro do seu ano matriculado no Ensino Fundamental, de acordo com a Lei Nº 11274/2006, que define no artigo 2º a nomenclatura que cita faixa etária de 11 a 14 anos de idade para cursar os anos finais. No **Gráfico 02** foram constatados 35% alunos que se declararam do gênero masculino e 65% do feminino. Não teve outra declaração de gêneros. Apenas 17% dos discentes, que são sexo feminino moram na Zona Rural, e os demais na Zona Urbana.

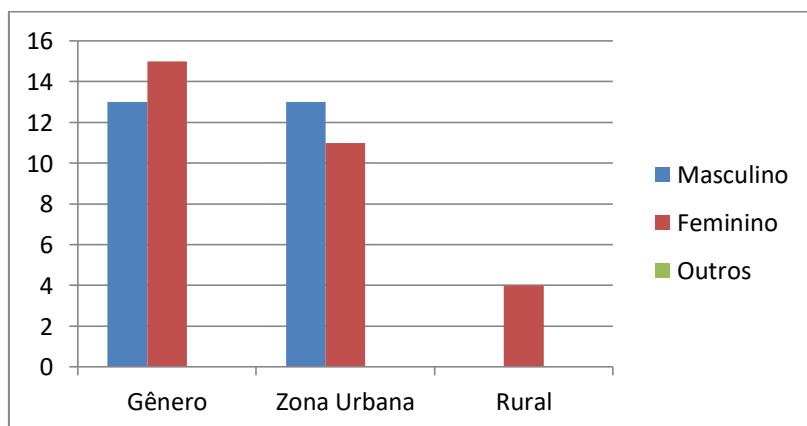
---

<sup>11</sup> Neste pensamento os autores citam que: *Pesquisa-ação é uma forma de investigação baseada em uma auto-reflexão coletiva empreendida pelos participantes de um grupo social de maneira a melhorar a racionalidade e a justiça de suas próprias práticas sociais e educacionais, como também o seu entendimento dessas práticas e desituações onde essas práticas acontecem.* (KEMMIS; MCTAGGART, 1988, apud Elia e Sampaio, 2001).

**Gráfico 01:** Quantidade de alunos por idade.

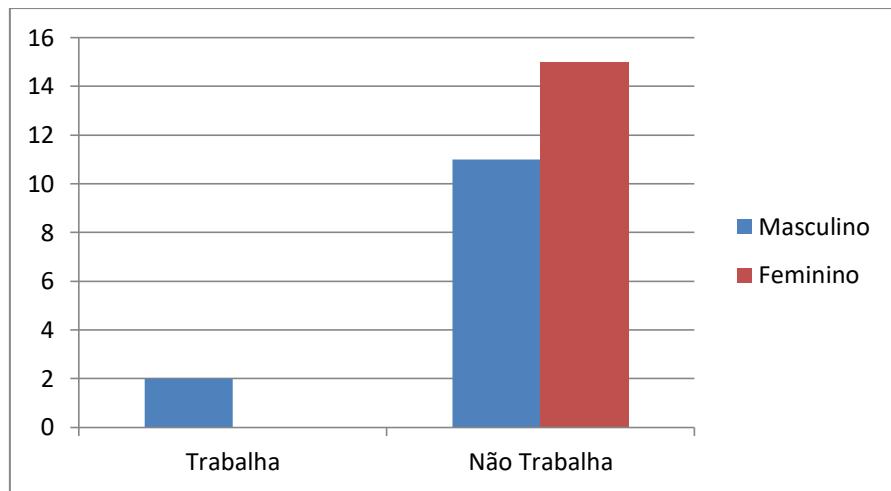


**Gráfico 02:** Identificação de Gêneros e moradores da Zona Urbana e Rural.



Na identificação do perfil tratado, procurei saber se fora do ambiente escolar o aluno teria alguma atividade trabalhista e qual o motivo que lhe causava a exercer o trabalho, e o **Gráfico 03** expõe que dois alunos (aproximadamente 9%) marcaram que sim, um com a justificativa de *apenas para passar o tempo*, e o próximo se justificou como *outro motivo*, mas sem uma resposta coesa, ambos do gênero masculino. Entre as demais alternativas que foram oferecidas sem serem marcadas, estavam à *necessidade de ajudar financeiramente em casa* e por *decisão própria de querer ser independente financeiramente*.

**Gráfico 03:** Identificação de alunos que trabalham remunerados.



## 1.2 Relações dos discentes participantes com o universo das HQs

Diante a realidade do alunado, no questionário aplicado foi perguntado sobre a influência da arte sequencial na vida dos discentes, a finalidade está associada a traçar o perfil do público que participará das aulas de Quadrinhos nas aulas de Arte e filtrar as suas vivências com essa Arte, para que o professor possa saber quais serão as prováveis dificuldades que a turma terá e como eles definem o que são as Histórias em Quadrinhos.

Como revela a **Tabela 02** perguntei se eles gostavam de ler Histórias em Quadrinhos, 70% revelaram que sim e 30% responderam que não. Os dados na **Tabela 03** também destacam que aproximadamente 9% dos alunos fazem leitura de forma periódica, sendo que 48% raramente, e 43% não tem costume de ler. A HQs mais citadas, conforme a **Tabela 04** foi a Turma da Mônica, do artista brasileiro Mauricio de Sousa, embora histórias de outros países fossem citadas como Homem-Aranha, Mickey e Naruto.

**Tabela 02:** Sobre a leitura de HQs

<b>Você gosta de ler Histórias em Quadrinhos?</b>	
<b>Sim</b>	70%
<b>Não</b>	30%

**Tabela 03:** Periodicidade de leitura

<b>Você tem costume de ler HQs?</b>	
<b>Periodicamente</b>	9%
<b>Raramente</b>	48%
<b>Não tenho costume de ler</b>	43%

**Tabela 04:** HQs mais citadas que gostam de ler

<b>Títulos de Gibis que gostam ou gostaram de ler</b>
A Turma da Mônica
Luluzinha
Homem-Aranha
Mickey
Naruto
Boruto
Vingadores
A Piada Mortal
Chico Bento
A Turma da Mônica Jovem

Na **Tabela 05** identificam-se os formatos que são mais conhecidos entre os participantes da proposta didática, 61% dos estudantes afirmaram que gostam de ler tirinhas e charges, e cinco responderam que gostam de ler os quadrinhos em revistas segmentadas à publicação, quatro afirmaram que não se sentem atraídos pelas HQs. Essa tabela revelou uma contradição à segunda pergunta, pois 30% responderam que não gostavam de ler gibis, mas que nesta questão foram 17% que mantiveram a sua opinião que não se sentem atraídos por esta arte.

**Tabela 05:** Sobre formatos e gêneros das HQs

<b>Sobre os gêneros e formatos dos quadrinhos, quais os estilos que você mais gosta de ler?</b>	
<b>Novelas Gráficas</b>	0%
<b>Tirinhas / Charges</b>	61%
<b>Revistas / Mangás / Comics</b>	22%
<b>Não me sinto atraído por HQs</b>	17%

Sobre a acessibilidade e as dificuldades de se ter este produto em mãos investigou-se na **Tabela 06** como eles tem aproximação as Histórias em Quadrinhos. Nenhum respondeu que tinha algum amigo ou colega que oferecesse ou tivesse quadrinhos que pudesse emprestar para eles, e 56% responderam que é na escola o local onde eles conseguem mais acesso aos gibis, por mais que 13% afirmaram que adquiriam comprando, 9% dos alunos disseram que não tinha acesso.

O computador possibilitou um novo espaço aos artistas para criarem as suas obras, desde o processo de estruturação de uma página de um gibi até a sua arte finalização. Depois da segunda década de 1990, com advento da internet e a criação de sites que possibilitavam a publicação de HQs eletrônicas, o modo transitório de quadrinhos impressos para as plataformas digitais começaram a ganhar mais espaço e leitores (FRANCO, 2013, p.19).

No questionário, 22% responderam que faziam leituras por computadores, celulares, tablets e outros aparelhos eletrônicos, observa-se que a leitura digital é uma possibilidade do apreciador ter um contato com as obras, pois a internet e aparelhos móveis como celulares e tablets tem sido um canal de facilitação para uma parte das pessoas que não tem a acessibilidade de comprar a HQ de publicação física de possuir a digital.

Se há muitos leitores novos graças à internet, infelizmente boa parte deles não compram quadrinhos, em parte por conta dos altos preços praticados nas livrarias. Mas há de registrar que, dos anos de 1980 pra cá, a indústria criou – ou aperfeiçoou- outras formas de entretenimento que disputam espaço com os quadrinhos: o cinema, a TV a cabo, a internet, o videogame e, por que não, o celular. Logo, independente da escolha, o que importa no final é a experiência. (DE LUNA, 2013. p.54)

Entre as maiores dificuldades deles em relação ao acesso na **Tabela 07** relata que economicamente não foram registradas dificuldades para possuir o gibi ou se há não quiseram afirmar durante o questionário aplicado, 56% dos alunos confirmaram não ter qualquer tipo de dificuldade, mas devido morarem em um município pequeno, 35% revelaram que a falta de pontos de vendas como livrarias ou bancas de revistas seria o maior empecilho em se adquirir os quadrinhos, já 9% alunos destacaram que nunca possuíram uma HQ em mãos.

**Tabela 06:** Acessibilidade

<b>Como você tem acesso as Histórias em Quadrinhos?</b>	
<b>Amigos ou colegas</b>	0%
<b>Na minha escola</b>	56%
<b>Eu consigo adquirir comprando</b>	13%
<b>Eu leo pela internet através de computadores, celulares, tablets, etc.</b>	22%
<b>Eu não tenho acesso</b>	9%

**Tabela 07:** Dificuldades para se ter o acesso aos Gibis.

<b>Quais as maiores dificuldades que você tem para o acesso das HQs?</b>	
<b>Na minha cidade não tem ponto de vendas</b>	35%
<b>Economicamente, eu não tenho condições de comprar HQs</b>	0%
<b>Eu não tenho dificuldades para adquirir</b>	56%
<b>Eu nunca tive em mãos uma História em Quadrinhos</b>	9%

Seguindo este pensamento, na **Tabela 08** questionamos aos alunos sobre a relação dos estudos das HQs em sala de aula, indagando se seria mais fácil aprender os conteúdos das demais disciplinas com gibis, tirinhas, e charges e a maior parte dos alunos (65%) respondeu que talvez pudesse ter um bom aproveitamento, seguido de 35% alunos que confirmaram acreditar que a aprendizagem seria melhor.

Utilizar da transversalidade na didática das HQs, envolvendo temáticas em projetos por diferentes áreas, pode contribuir para a construção dos conhecimentos, que também poderá beneficiar a comunidade escolar, na multiplicação dos saberes que são trabalhados.

(...) A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. (VERGUEIRO, 2010, p. 21).

Na **Tabela 09** perguntamos se eles já tinham estudado algum conteúdo relacionado às Histórias em Quadrinhos durante o seu ciclo no Ensino Fundamental, e 13% relataram não ter estudado algo relacionado aos Quadrinhos nos anos anteriores e 87% ressaltou que já tinham estudado.

Na **Tabela 10**, a disciplina de Língua Portuguesa foi a mais citada entre as que mais estudam conteúdos contendo elementos dos quadrinhos (56%), seguido apenas de História e Arte (ambas com 22%). Todos os estudantes afirmaram que na biblioteca da escola há um acervo de gibis disponíveis para eles terem acesso à leitura, enfatizando que a Escola Estadual Santa Terezinha reconhece a importância desse tipo de leitura para a aprendizagem do seu alunado (ver **Tabela 11**).

**Tabela 08:** Facilidade de Aprendizagem dos conteúdos escolares com as HQs

<b>Você acha que seria mais fácil aprender as outras disciplinas se tivessem alguma tirinha, charge ou pequenos quadrinhos explicando alguns assuntos?</b>	
<b>Sim</b>	35%
<b>Talvez</b>	65%
<b>Não</b>	0%

**Tabela 09:** Quadrinhos no Ensino Fundamental

<b>Durante o seu ensino fundamental você já estudou algum assunto relacionado às Histórias em Quadrinhos?</b>	
<b>Sim</b>	87%
<b>Não</b>	13%

**Tabela 10:** Quadrinhos no Currículo Escolar

<b>Qual disciplina na sua escola mais trabalha Quadrinhos em seus conteúdos?</b>	
<b>Educação Física</b>	0%
<b>Língua Portuguesa</b>	56%
<b>Matemática</b>	0%
<b>Arte</b>	22%
<b>Inglês</b>	0%
<b>Ciências</b>	0%
<b>História</b>	22%
<b>Geografia</b>	0%
<b>Ensino Religioso</b>	0%

**Tabela 11:** Quadrinhos na Escola

<b>Na sua escola tem algum acervo de HQs disponível na biblioteca ou sala de leitura para os alunos?</b>	
<b>Sim</b>	100%
<b>Não</b>	0

Nas **Tabelas 12, 13 e 14** abordei a curiosidade dos alunos sobre o processo criativo de uma produção em Quadrinhos. A maior parte dos discentes (87%) disse que não acha impossível criar alguma HQ, e 13% responderam com negativa.

Sobre os elementos dos quadrinhos, 44% dos alunos ressaltam que gostariam de aprender a criar personagens e 17% destacaram interesse poros roteiros, e outros itens como cenários e objetos (7%), montagem e colorização (4%) foram citados em quantidade menor. No questionário 70% destacou que gostava mais do Herói em um Gibi, e 30% disse que se simpatizava com o Vilão.

De acordo Vergueiro e Ramos (2018, p.92) afirmam que o uso dos quadrinhos de super-heróis não deve ser exclusivo das aulas de Língua Portuguesa e Humanidades (História, Filosofia, Sociologia). Professores de Artes podem utilizar exemplos do trabalho de desenhistas de histórias desse gênero.

**Tabela 12:** Processo de Criação das HQs

<b>Você acha impossível criar alguma História em Quadrinhos?</b>	
<b>Sim</b>	13%
<b>Não</b>	87%

**Tabela 13:** Processo de Criação – Elementos das HQs

<b>Qual elemento que você mais gostaria de aprender nas HQs?</b>	
<b>Criação de Personagens</b>	44%
<b>Criação de cenários e objetos</b>	4%
<b>Criação de roteiros</b>	17%
<b>Criação de letras e onomatopeias</b>	0%
<b>Arte Finalização / Colorização</b>	9%
<b>Montagem dos Quadrinhos</b>	4%
<b>Eu não conheço os elementos das HQs</b>	9%

<b>Eu gosto de todos os elementos citados</b>	13%
---	-----

**Tabela 14:** Processo de Criação – Personagens

<b>Na criação das personagens, qual deles lhe chama mais atenção?</b>	
<b>O Herói</b>	70%
<b>O Vilão</b>	30%
<b>Os personagens secundários</b>	0

De acordo os conhecimentos dos alunossobre a produção de HQs no Brasil, 65% dos alunos disseram que *A Turma da Mônica* é a único Quadrinho que eles conhecem produzida no país, os demais estudantes responderam não conhecer outra produção nacional (ver **Tabela 15**).

Segundo Bibe-Luyten (1987), o desenhista Maurício de Sousa conseguiu inserir no mercado de Quadrinhos nacional, uma marca que popularizou os seus personagens como a Mônica, Magali, Cascão, Cebolinha e Chico Bento, não apenas com mercado de quadrinhos, mas por meio do licenciamento das suas criações a outros produtos, em campanhas publicitárias que se propagaram por todo país, sobrevivendo há décadas na memória de muitos brasileiros. Os estudantes, mesmo relatando desconhecer outros personagens e autores de HQs nacionais, conseguem assimilar os personagens de sua obra, como elementos que fazem parte de um Gibi nacional.

Mas a sua consolidação deu-se, mesmo, através do “merchandising”, isto é, da utilização de seus personagens em produtos comerciais. Assim, vemos toda a turma da Mônica em camisetas, toalhas, produtos alimentícios, escolares, etc. Daí por diante, as portas se abriram. Maurício conseguiu combater o esquema estrangeiro com as mesmas armas, para vencê-los e, até, suplantá-los. (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 78)

Oito alunos responderam não ter um personagem favorito, mas cinco alunos foram unanimes em relatar que a personagem Mônica (20%) estaria na sua

preferência, seguida de personagens como Cebolinha (12%), Naruto (9%) e Thor (9%) que foram citados mais vezes (ver **Tabela 16**).

**Tabela 15:** Conhecimentos sobre produções de HQs no Brasil

<b>Você conhece alguma HQ produzida no Brasil?</b>	
<b>Sim</b>	65% (A Turma da Mônica)
<b>Não</b>	35%

**Tabela 16:** Personagens Favoritos

<b>Você tem algum personagem favorito? Qual?</b>	
<b>Mônica</b>	20%
<b>Cebolinha</b>	12%
<b>Naruto</b>	9%
<b>Thor</b>	9%
<b>Homem de Ferro</b>	4%
<b>Escanor</b>	4%
<b>Magali</b>	4%
<b>Meliadas</b>	4%
<b>Não tem um personagem favorito</b>	34%

Para concluir essa elaboração de perfil do alunado participante das oficinas, na **Tabela 17** questionei se pensariam que podemos abordar temáticas sociais e influenciarmos ideias em uma sociedade, por meio dos quadrinhos? As respostas ficaram parciais entre 44% dos alunos que concordaram que possa existir uma comunicação influenciadora entre a arte sequencial e o espectador, e 56% dos alunos ficaram na dúvida, e marcaram que talvez, não desmerecendo a

possibilidade de influência que essa mídia tem sobre o leitor, ninguém se contrapõe as opiniões destacadas.

Sobre a relação familiar dos seus responsáveis com a leitura em quadrinhos, a maior parte dos alunos relatou que seus pais ou demais parentes não se familiarizam com essa arte (61%). Ao relacionar com as respostas das perguntas anteriores há uma hipótese da ausência do costume da leitura dos gibis ou o hábito de comprar ou falta de interesse de possuir HQs, pode vir da falta de incentivo da própria família (ver **Tabela 18**).

**Tabela 17:** Influências e abordagens temáticas nas HQs

<b>Você acha que podemos abordar temáticas sociais e influenciarmos ideias em uma sociedade, através dos quadrinhos?</b>	
<b>Sim</b>	44%
<b>Não</b>	0%
<b>Talvez</b>	56%
<b>Não tenho uma opinião formada sobre isso.</b>	0%

**Tabela 18:** Quadrinhos e Família

<b>Os seus pais ou responsáveis gostam de ler histórias em quadrinhos?</b>	
<b>Sim</b>	9%
<b>Não</b>	61%
<b>Não tenho uma opinião formada sobre isso.</b>	30%

Para continuidade desse estudo que segue no próximo capítulo será abordada a metodologia, que foi implementada durante as aulas de HQs, nas aulas de Arte durante os meses de agosto a novembro de 2019, ressaltando o passo a

passo da proposta didática aplicada, como os primeiros contatos com a leitura, o conhecimento da historicidade, dos elementos das HQs (construção de personagens, enquadramento, balões e onomatopeias, roteiros, etc) até o resultado final das aulas que foi o desenvolvimento de uma História em Quadrinhos sugerida pela coordenação da escola, como complemento de um plano de ação realizado na instituição sobre os direitos de proteção à vida animal, um trabalho interdisciplinar entre as disciplinas de Arte, Ciências, História e Língua Portuguesa.

## 2. QUADRINHOS NAS AULAS DE ARTE: A PROPOSTA PEDAGÓGICA APLICADA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Durante o início do mês de agosto de 2019, começo do terceiro bimestre do calendário institucional da Escola Estadual Santa Terezinha conversei com a turma do 9º ano sobre a proposta didática que seria apresentada, para que os responsáveis também pudessem autorizar a participação deles durante a pesquisa.

Após a aplicação do primeiro questionário, para traçar o perfil da turma, foi analisado as necessidades para poder traçar as próximas etapas, de um modo que atingisse a todos gerando aprendizagem e interesse sobre o conteúdo. Este eu considero o momento de número zero porque se tratou de uma sondagem para conhecer melhor o meu alunado.

Neste processo foi organizado um cronograma que resultou em 10 momentos de atividades, como estão especificadas na **Tabela 19**, que integravam as duas aulas semanais de Arte, que geralmente acontecia entre as quartas-feiras com alternância para as quintas-feiras, quando algum professor me cedia uma aula, para não desmotivarmos no vínculo que estávamos construindo sobre as aulas, pois neste período ocorreram feriados e paralizações que tardaram alguns momentos das produções.

**Tabela 19:** Planejamento da Proposta Pedagógica para as aulas sobre HQ

<b>PROPOSTA PEDAGÓGICA SOBRE O USO DAS HQS NAS AULAS DE ARTE</b>	
<b>MOMENTO 1</b>	Proposta: A Caixa dos Quadrinhos: Conhecendo diferentes formatos dos Gibis
<b>MOMENTO 2</b>	Proposta: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Falas e Balões
<b>MOMENTO 3</b>	Proposta: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Criação de Personagens
<b>MOMENTO 4</b>	Proposta: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Expressões dos Personagens I

<b>MOMENTO 5</b>	Proposta: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Expressões dos Personagens II
<b>MOMENTO 6</b>	Proposta: Observando o Corpo Humano através de um modelo vivo.
<b>MOMENTO 7</b>	Proposta: Introdução à narrativa gráfica – Experiências com Requadros e Ações.
<b>MOMENTO 8</b>	Proposta: Oficina de Criatividade: Estimulando a criação de um Roteiro para HQ.
<b>MOMENTO 9</b>	Proposta: Processo de Criação da História em Quadrinhos elaborada pela turma.
<b>MOMENTO 10</b>	Proposta: Verificação da aprendizagem sobre histórias em Quadrinhos nas aulas de Arte.

## **2.1 Primeiro Momento: A Caixa dos Quadrinhos: Conhecendo diferentes formatos dos Gibis**

Nesta aula explicativa os estudantes conheceram como as histórias em quadrinhos são representadas ao redor do mundo, e que mesmo com cores, formatos e traços diferentes, elas se cruzam na mesma linguagem, precisando compreender como se ligam os seus signos.

Dentro da sua importância foi exposto aos alunos um recorte histórico da sua evolução e popularização como uma mídia artística, destacando artistas de diferentes nacionalidades, como os desenhistas Will Eisner e Akira Toryama até chegar à realidade local potiguar. Esta proposta foi elaborada no objeto de

conhecimento de contextos e práticas do ensino de Arte, proposto na BNCC (BRASIL, 2017, p. 203), nas habilidades EF69AR01<sup>12</sup>, EF69AR02<sup>13</sup>, EF69AR03<sup>14</sup>.

As Histórias em Quadrinhos representam uma relevante expressão na cultura de massa, entrelaçando influências da literatura e do cinema. Assimiladas com rapidez, em uma difusão de alcance universal, ganharam nomes e características próprias do ambiente cultural de cada nação.

Algumas denominações como *Comics*, *Comix* ou *Funnies* (engraçados) são atribuídas a alguns países de língua inglesa, ganhando força nas revistas norte-americanas que o batizaram com o termo de *Comic Books*. Em países de língua não inglesa foram adotados nomes como *Bandes Dessinées* (França), *Fumetti* (Itália), *Tabéo* (Espanha), *Gibi* (Brasil), *Mangá* (Japão) e *Bandas Desenhadas* (Portugal).

Para Magalhães (1983), os quadrinhos, no modelo que se consagraram, não nasceram em livretos dedicados a um público especializado, mas sim no espaço destinado ao jornalismo, nas páginas de jornais norte-americanos que passaram a servir como canal de exposição dessa nova linguagem. Embora haja discussões entre pesquisadores sobre a data precisa de nascimento das HQs no padrão mundialmente assimilado, temos conhecimento que foi em outubro de 1896 que ocorreu surgimento da primeira banda desenhada, em uma publicação em um jornal nos Estados Unidos.

Após a explanação uma caixa preta com imagens aleatórias de super-heróis foi posta sobre uma mesa, onde cerca de 40 quadrinhos de nacionalidades e gêneros diferentes foram apresentados, para que os alunos pudessem ter o contato com o material, e pudesse fazer um empréstimo por um prazo de uma semana para a apreciação (ver figuras 01 e 02).

---

<sup>12</sup> (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

<sup>13</sup> (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

<sup>14</sup> (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

Figura 01: Caixa dos Quadrinhos



Fonte: Registros do autor durante as aulas.

Figura 02: Quadrinhos sobrepostos na mesa para a escolha



Fonte: Registros do autor durante as aulas.

Utilizei, aqui, o método da lista de frequência por ordem alfabética para cada aluno escolher a HQ que visualmente chamou mais atenção para ele ler. E os Quadrinhos escolhidos foram:

**Tabela 20:** Catálogo de Quadrinhos

<b>Lista de empréstimo para leitura - HQ</b>
Maturi / Especial
Nanquim Arretado - 04
Magali – Os tios louquinhas da Magali
Chico Bento – entre amigos e trovoadas
Almanaque da Mônica – nº 74
Almanaque do Zé Carioca – Edição 28
Almanaque do Cascão – nº 74
Dom Casmurro – Em Quadrinhos
Senhora – Em Quadrinhos
O Cortiço – Em Quadrinhos
Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco – nº 01
Pokémon – Red / Green / Blue nº 01
Pokémon – Red / Green / Blue nº 02
Pokémon – Red / Green / Blue nº 03
Tex – Os Anjos da Justiça
Hora de Aventura – Com Fionna e Cake
Liga da Justiça – O Avanço da tropa Ultravioleta – nº 02
Mulher Maravilha – nº 24
Esquadrão Suicida – Entrando no Covil! – nº 22
Batman / Superman – Dois Mundos
Guardiões da Galáxia – Vingadores Cósmicos
Superman – Qual é o preço do amanhã?
Fabulosos Vingadores – Vingar a Terra

Durante o processo de escolha, os alunos se mostravam encantados com as HQs expostas sobre a mesa, alguns alunos ficaram com receio de levar para casa e acontecer algum extravio na HQ, pois o material despertou curiosidade e sabiam que teriam que ter responsabilidade na preservação do material, já que se tratava de um empréstimo. Quando ocorreu a devolução do material, a turma socializou as suas experiências com os colegas, que gerou motivação para seguirmos na próxima parte da nossa proposta didática.

## 2.2 Segundo Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Falas e Balões

As histórias em quadrinhos, na perspectiva aqui adotada (excetuando-se as criações puramente visuais, sem o uso do texto), são compostas por dois códigos: icônico e verbal. Embora compreendidos como códigos distintos, na arte sequencial a verbalidade acaba incorporando na sua representação a iconicidade dos desenhos, atribuindo à mensagem linguística valores de uma expressão. Vanoye (2003, p. 249) diz: *Dado que a história em quadrinhos pode transformar os signos verbais em signos icônicos, são grandes suas possibilidades de expressar os traços específicos da linguagem falada.*

Neste segundo passo, os alunos tiveram uma noção básica do significado de alguns elementos dos Quadrinhos, começando pelas falas e balões. Na aula, os estudantes comentaram se as HQs escolhidas na aula anterior se tinha algum dos itens estudados, e conheceram as suas funções e reproduziram as imagens.

Apesar das variações de nomes como: *arte sequencial, banda desenhada, comics* ou simplesmente *história em quadrinhos (HQs)*, o fator linguístico sempre é o mesmo, composto por dois códigos de signos gráficos, a escrita e a imagem, traz em si, uma mistura que deu certo entre duas escolas artísticas diferentes, formando mais uma arte contemporânea, sendo considerado como a *nona arte* por alguns países<sup>15</sup>.

Entre as expressões que sugerem lágrimas, dores, sorrisos e outros sentimentos que transmitem a força da narrativa, também existe por trás desta uma sucessiva estrutura linguística, onde a informação da mensagem é aberta de acordo com a proporção da ordem do seu significado. Assim também acontece com os sentidos humanos (visão, tato, paladar, olfato e audição), que são atiçados através do poder da comunicação visual.

A estrutura da linguagem da arte sequencial pode parecer simples para quem

---

<sup>15</sup> (...) Sua definição como nova expressão artística – para os brasileiros, a 8<sup>a</sup> arte; para a França e outros países, a 9<sup>a</sup> arte, após a televisão – não contempla a unanimidade e é mesmo questionada, visto ser considerada como uma história ilustrada, uma literatura em imagens.

já tem uma dinamicidade na prática desta leitura, pois a composição de ações, assim como os movimentos (correria, luta, agilidade, lentidão ou até mesmo um simples olhar) e a maneira como as falas são expressas, pode ocorrer de confundir o leitor na real interpretação da trama. “Aquilo, que num primeiro momento, pôde ser descoberta e aprendizagem, converteu-se com a prática, em formas que integramos a nós mesmos” (ACEVEDO, 1990, p.67-68).

De acordo com Vanoye (2003, p. 246-247), a história em quadrinhos comunica-se por meio de dois canais, a imagem e o texto, *pode-se mesmo dizer que na história em quadrinhos são veiculadas duas mensagens: uma “mensagem icônica” e uma “mensagem linguística”. O relacionamento dessas duas mensagens constituía a mensagem global.*

As letras, em relação ao fator emocional da mensagem desenhada, representam um conjunto variável de significados. Descreve o ritmo visual, o aspecto psicológico do personagem, assim como as qualidades sonoras da fala.

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. (...) As letras de um alfabeto escrito, quando executadas num estilo particular, contribuem para o sentido. Nesse aspecto, não diferem da palavra falada, que é afetada pelas mudanças de inflexão e nível sonoro. (EISNER, 1999, p.14)

Na arte sequencial, o uso das onomatopeias traduz os ruídos presentes no corpo da narrativa gráfica dos quadrinhos. As onomatopeias têm uma designação mais plástica do que visual<sup>16</sup>, ou sonora; por exemplo, nos mangás japoneses esse recurso é muito importante no desenvolvimento de suas ações, *isto porque a escrita japonesa é formada por caracteres e as onomatopeias inseridas nos quadrinhos dão um incrível movimento, equilíbrio e força ao som que estão exprimindo* (BIBELUYTEN, 1987, p.13).

Na Figura 03, no exemplo I, o aluno representou onomatopeias e gráficos, o miado de um gato (MIAU), aplausos com as mãos (PÁ PÁ), e um objeto sendo quebrado ao cair ao chão (TRAC), essa foi a concepção de som que o aluno

---

<sup>16</sup> Essa função é estruturada através de símbolos que plasticamente sugere o texto como uma imagem.

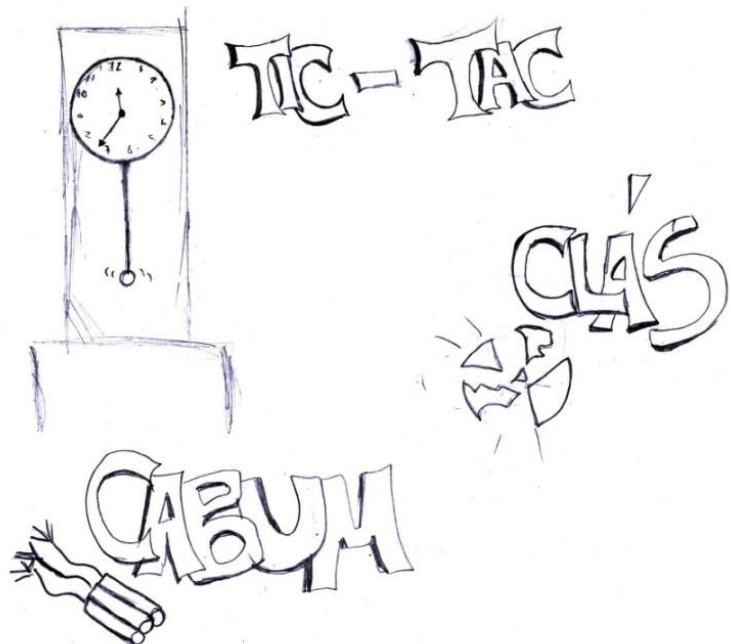
reproduziu com as palavras na sua interpretação. Já no exemplo II, na Figura 04, outro aluno criou as expressões de um relógio (TIC TAC), de uma dinamite que virá a explodir (CABUM), e também um objeto quebrando, semelhante ao primeiro exemplo, só que com um modo de leitura diferente (CLÁS).

Figura 03: Exemplo I - Onomatopeias produzidas por um aluno na aula



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

Figura 04: Exemplo II - Onomatopeias produzidas por um aluno na aula



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

Apesar de serem igualmente representadas no canal textual, Bordenave (1997, p. 68) enfatiza: (...) *por extensão, também são signos icônicos as palavras ‘onomatopéicas’*, isto é, as que imitam os sons naturais. Assim visto, as onomatopeias podem ser compreendidas como figuras fônicas de linguagem graficamente representadas.

Dos símbolos gráficos que homologam a comunicação da HQ, também encontramos o balão. Para Bibe-Luyten, este elemento é uma das características essenciais da HQ, que interligado à imagem pode sugerir um estado emocional, significando medo, ódio, surpresa, alegria e outros sentimentos.

(...) O balão é a marca registrada dos quadrinhos. (...) As formas são muitas e bastante variadas. Partindo-se do balão-fala, podemos encontrar o balão de pensamento, balão-berro, balão-cochilo, balão-trêmulo (medo), balão-transmissão (para transmitir som de aparelhos elétricos ou eletrônicos), balão-desprezo, balão-uníssono (mostrando a fala única de diversos personagens), balão-mudo e dezenas de formações diversas. (BIBE-LUYTEN, 1987, p.12)

Acevedo (1990, p. 101), falando sobre os balões, acrescenta:

(...) O balão é composto por dois elementos: o “continente” (corpo e rabicho) e o “conteúdo” (linguagem escrita ou imagem). A silhueta

resultante do corpo mais o rabicho não é apenas continente, mas significa, em si mesma, voz ou som, quando se refere ao discurso falado; ou significa algo ainda mais abstrato, a mente, quando se refere ao pensamento.

Nesta proposta, os alunos identificaram nas próprias HQs da caixa dos Quadrinhos, balões que fossem semelhantes aos expostos na Figura 05, como balão de fala, pensamento, cochicho, dúvidas entre outros.

Figura 05: Tipos de Balões nas HQs



Fonte: Site Era uma vez Brasil<sup>17</sup>.

Mediante os aspectos até aqui tratados, observa-se que a linguagem das HQs não é tão simples como sugere muitas vezes o senso comum. A compreensão sem perdas de uma história está diretamente ligada à narrativa, e só ocorre quando esses elementos icônicos e verbais, diluídos em uma estrutura maior, são gramaticalmente reconhecidos pelo leitor. Esta proposta foi elaborada no objeto de conhecimento de contextos e práticas, materialidades, elementos da linguagem e processos de criação no ensino de Arte, citados na BNCC (BRASIL, 2017, 203), nas habilidades EF69AR02<sup>18</sup>, EF69AR04<sup>19</sup>, EF69AR05<sup>20</sup> e EF69AR07<sup>21</sup>.

<sup>17</sup> Imagem disponível em <<http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/>>. Acesso em 08 de junho de 2020.

<sup>18</sup> (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

<sup>19</sup> (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

A seguir, do terceiro ao sexto momento iremos ver as propostas que foram produzidas no objeto de conhecimento dos elementos da linguagem, materialidades e processos de criação no ensino de Arte, citados na BNCC, para as habilidades EF69AR04, EF69AR05 e EF69AR07.

### **2.3 Terceiro Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Criação de Personagens**

Nesta aula, os alunos tiveram uma noção básica de criação de personagens, com base na observação de personagens que estão na historicidade dos quadrinhos, reconhecendo a sua evolução, em um tipo de sua linha do tempo.

Embora a arte em sequência (sequencial), seja datada desde o período pré-histórico, nos desenhos em cavernas, e desde o período clássico já houvessem experimentações sobre o texto verbal interagindo com a imagem, *O Menino Amarelo (The Yellow Kid)*, personagem do desenhista Richard Felton Outcault, tem sido a referência historicamente confirmada e consolidada no formato impresso que se aproxima mais dos quadrinhos a que temos acesso hoje.

O Sucesso do *Yellow Kid* propagou-se de modo imediato, as HQs que eram estampadas em uma única página de periódicos dominicais, que ganharam uma nova linguagem no começo do século XX, por exemplo, a HQ *The Katzenjammer Kids* (Os sobrinhos do capitão), de *Rudolph Dicks*, que inovou o cenário da arte sequencial.

Foi logo convertida em tira e introduziu o uso sistemático do balão para mostrar as falas dos personagens e sua ligação com os próprios em oposição a aparições anteriores ainda tímidas ou improvisadas. Dicks inventou e desenvolveu um dos paradigmas do gênero: o conflito. A interminável guerra dos sobrinhos travessos contra tios e avós estressados (PATATI; BRAGA, 2006, p.23).

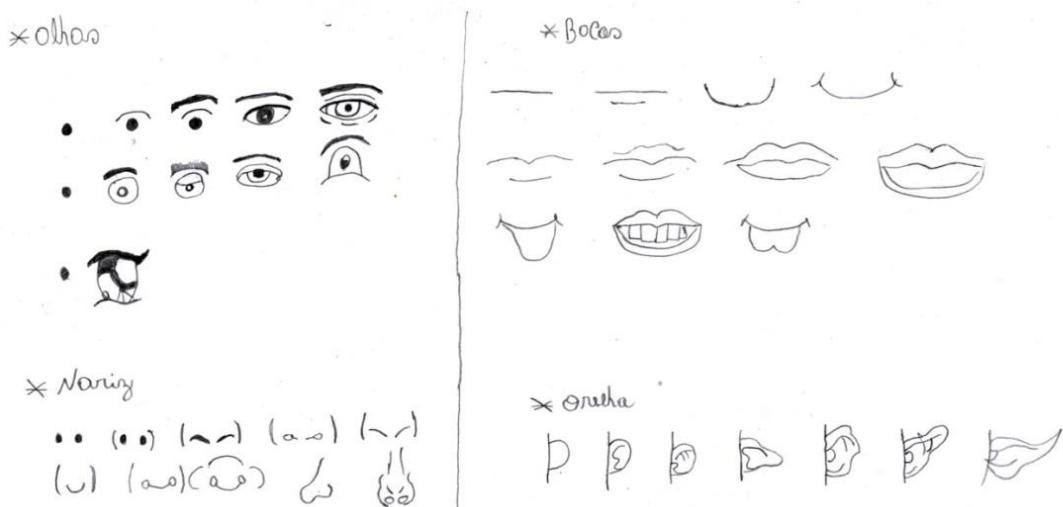
<sup>20</sup> (EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

<sup>21</sup> (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

A fase do notável crescimento do público leitor dos quadrinhos e da fixação das especificidades de sua linguagem aconteceu a partir da década de 1920, impulsionada, sobretudo, pelos acontecimentos políticos e sociais desse período, época que proporcionou uma concentração muito grande na produção de obras curtas, e da aparição de personagens como *Tarzan*, *Flash Gordon* e o *Príncipe Valente*, marcando o surgimento do gênero aventura nas primeiras décadas do século passado.

Para estimular o processo criativo dos alunos foi apresentado no quadro alguns exemplos de como linhas e formas poderiam ser transformados em símbolos que remetesse a diferentes modelos de olhos, narizes, bocas, orelhas e expressões que poderiam ajudar a formação dos futuros personagens (ver Figura 06).

Figura 06: Composição simples para a criação de personagens na Figura Humana.



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

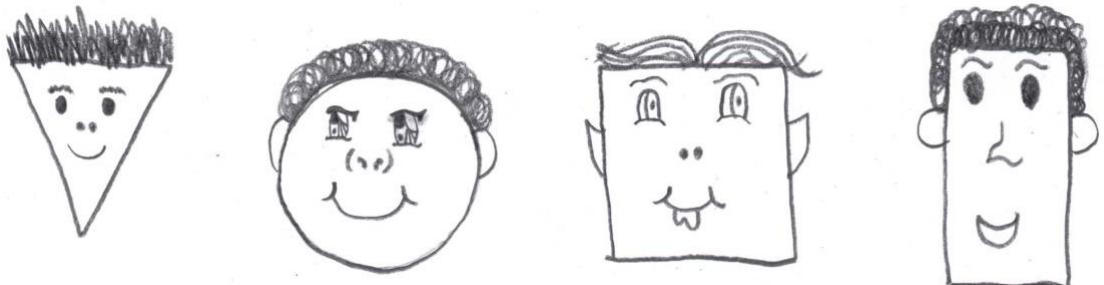
Os alunos observaram que um olho pode ser representado com um simples ponto e que com a introdução de outras linhas podem dar outras expressividades e conotação. Assim também acontece com a boca, o nariz e a orelha, que as linhas também formam diversas composições visuais.

## 2.4 Quarto Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Expressões dos Personagens I

Nesta aula estimula-se a criação das expressões dos personagens, por meio do exercício aplicado na aula anterior, com as composições aprendidas com base nas linhas que foram usadas na construção de elementos que remetesse algumas partes da face de um ser humano.

Seguindo o *Método Cacimba*<sup>22</sup> foi apresentado no quadro da sala de aula, quatro formas geométricas: um triângulo, um círculo, um quadrado e um retângulo. A partir dessas formas, foi solicitado aos alunos que escolhessem alguns dos modelos criados na aula passada: de boca, orelha, nariz e olhos e que ficassem livres para poder inserir algum outro elemento como cabelos, acessórios, barbas nos personagens que foram criados (ver a Figura 07 e 08).

Figura 07: Exemplo I – Personagens criados a partir do processo de criação



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

---

<sup>22</sup> O estudo “Desenho na sala de aula: Método Cacimba” foi desenvolvido pelo artista e professor Luiz Elson Dantas, em Natal-RN, no ano de 2007, com técnicas de desenho baseadas na memória visual e observação da realidade dos seus alunos, que resultou em uma metodologia didática para professores de Arte.

Figura 08: Exemplo II – Personagens criados a partir do processo de criação



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

## **2.5 Quinto Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Expressões dos Personagens II**

Nesta proposta comecei a trabalhar a criação de personagens com orientações descritas das suas características para serem reproduzidas. Cada aluno recebeu uma folha com quatro quadros, e nele foi solicitado que desenhasse o que seria representado, com objetivo de estimular o desenvolvimento do seu processo de criação.

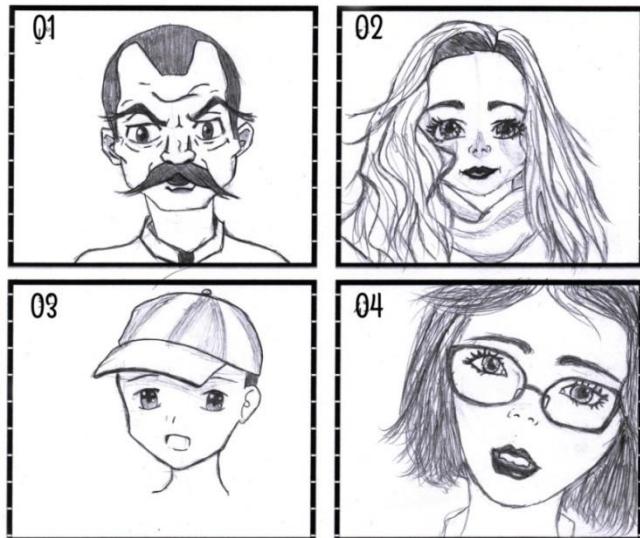
Na Personagem 01 foi pedida a reprodução de uma pessoa do sexo masculino, aparentemente entre 40 a 50 anos, calvo, bigode, olhos expressivos, nariz largo, boca de lábios carnudos e com um estado de humor raivoso. Na Personagem 02 solicitei uma figura do sexo feminino, com 15 anos de idade, cabelos longos, olhos curiosos, nariz pequeno, boca pequena e de personalidade alegre.

A Personagem 03 seria uma pessoa do sexo masculino, aproximadamente nove anos de idade, cabelos escondidos por causa do boné, olhos pequenos, nariz pequeno, boca sorridente e com um estado de humor curioso. A Personagem 04 traria características do sexo feminino, com 25 anos de idade, cabelos curtos, óculos grandes, nariz empinado, boca com batom e semblante pensativo.

Neste exercício, os estudantes puderam observar que cada pessoa tem uma forma diferente de imaginar alguém ou alguma situação, mesmo quando temos uma

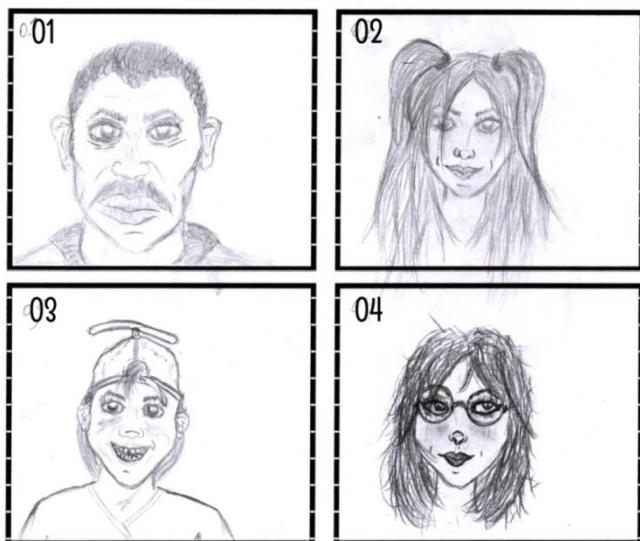
descrição de como poderia ser cada personagem solicitada, e os diferentes traços que foram reproduzidos na aula colocaram os alunos diante desta reflexão (Ver Figuras 09 e 10).

Figura 09: Exemplo I – Criando características físicas e personalidades das Personagens



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

Figura 10: Exemplo II – Criando características físicas e personalidades das Personagens



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

## 2.6 Sexto Momento: Introdução aos elementos dos quadrinhos – Observando o Corpo Humano através de um modelo vivo

Para esta aula, observa-se a proporção da figura humana através de um modelo masculino. Além de utilizarmos um boneco articulado para explicar a proporção de medidas de um corpo com medidas que se segmentam entre 7 a 8 cabeças, convidei o coordenador pedagógico da escola para ser voluntário nessa observação de modelo vivo, os alunos puderam reproduzir a sua estrutura física, seguindo o modelo que foi estudado em sala de aula (Figura 11).

A observação foi realizada na sala de arte, da escola, onde o espaço é adequado para a realização da atividade, os alunos se sentaram em meio círculo, e o modelo vivo ficava posicionado no centro, de frente, para eles analisarem o corpo humano (Figura 12).

Figura 11: Estudo do corpo humano com modelo vivo



Fonte: Registro fotográfico da aplicação da pesquisa em sala de aula

Figura 12: Observação do corpo humano para reprodução em desenho



Fonte: Registro fotográfico da aplicação da pesquisa em sala de aula

Durante esta observação, que seria um exercício focado para poder se entender uma proporção na representação visual de um corpo humano, os alunos inseriram característica comum ao modelo, como detalhes da sua roupa, calçado, acessórios, e estilo do corte de cabelo. Com os resultados das aulas anteriores, detalhes do rosto também foram acrescentados, como representações gráficas que se assemelhavam a sua fisionomia.

As expressões faciais e as metáforas visuais se somam aos gestos dos personagens e à postura do corpo. Ambos têm de estar em perfeita sintonia com a imagem representada, de modo a reforçar o sentido pretendido. Se as feições de um personagem indicarem alegria e o corpo demonstrar irritação, por exemplo, pode-se obter como resultado uma contradição visual. (RAMOS, 2018, p.114-115)

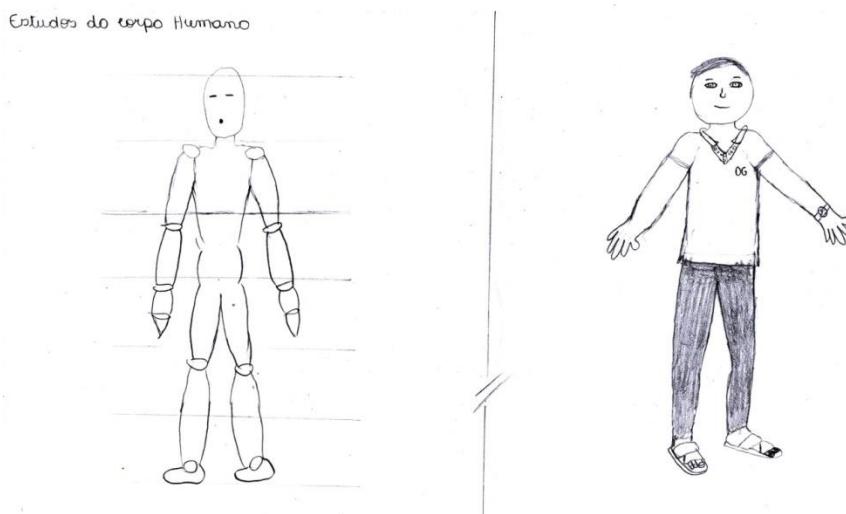
Alguns alunos demonstraram resistência durante a aula para exercitar a prática do desenho, mas por meio da aula explicativa, envolveram-se na atividade e fizeram a sua releitura, pois é neste momento que o professor deve ter cuidado para não desmotivar ao aluno, mostrando diferentes tipos de formatos que os artistas fizeram na representação do corpo.

Cabe ao professorado evitar essa crueldade, na medida do possível. Neste momento, com sua experiência, deve trazer reproduções de várias obras de arte com imagens de como os artistas representam a

figura humana em vários estilos e épocas diferentes e explicar que cada jeito de desenhar a figura humana tem a sua beleza que não existe uma forma melhor do que a outra, mas formas diferentes de se ver a beleza. (DANTAS, 2007, p. 40)

Na Figura 13, o primeiro desenho é o estudo realizado por um discente com a divisão do corpo sobre as medidas do tamanho da cabeça, para que pudesse compreender a proporção da estrutura do modelo que seria representado no exercício a seguir.

Figura 13: Representação do estudo desenhado por um aluno



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

## 2.7. Sétimo Momento: Introdução à narrativa gráfica – Experiências com Requadros e Ações

O requadro (quadro) e/ou a ausência de traços que delimitam um quadro, é o campo no qual os elementos gráficos são representados. O quadro como recurso narrativo contribui na estrutura da página para organizar e expressar relações espaciais e temporais, e consequentemente ampliar os sentidos.

O *tempo* na HQ é representado no processo e na duração de movimentos que acontecem em uma determinada ação, já o *timing* é quando existe um prolongamento da ação simples com um resultado mais prolongado (como se fosse uma câmera lenta no cinema ou uma ação mais detalhada do fato), ambos são

primordiais na expressividade do ritmo narrativo, aproximando o elemento da realidade.

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos um dos outros, lidamos com “a marcha” do tempo no seu sentido mais estrito. (EISNER, 1999, p.30)

MC Cloud (2005, p.67), ressalta em sua ilustração:



De acordo com Acevedo (1990), ao lançar suas considerações sobre enquadramento em HQ, chama de *planos* os *requadros* cujos elementos são apresentados em certas dimensões espaciais. A definição apresenta correspondência com a nomenclatura observada na linguagem cinematográfica, e revela a nítida influência dos quadrinhos pela sétima arte – resguardadas obviamente as especificidades que caracterizam e diferenciam cada uma delas, em especial a noção de movimento.

Para uma melhor compreensão da análise dos planos gráficos dos quadrinhos e os significados que lhe são atribuídos, elaboramos a **Tabela 21** abaixo a partir do próprio texto de Acevedo (1990, p.77-83):

**Tabela 21:** Planos e Significados

<b>PLANOS</b>	<b>SIGNIFICADOS</b>
Plano geral	É o enquadramento suficientemente amplo para situar a figura humana completa em seu interior.
Plano total	Deve seu nome ao fato de que dimensões do espaço que representa estão próximas da figura humana completa.
Plano americano	Recorta o espaço na altura dos joelhos da figura humana.
Plano médio	Limita o espaço à altura da cintura da figura humana.
Primeiro plano	Limita o espaço à altura dos ombros da figura humana.
Plano de detalhe	Limita o espaço em torno de uma parte da figura humana ou de um objeto em particular.

Essa relação também é observada por Eco (2006), quando trata da comparação entre os planos da montagem, que acontece na banda desenhada constatando essa proximidade com o cinema, ressaltando que na linguagem da HQ esse processo da montagem é mais analítico, pois os movimentos produzidos entre o espaço-tempo são apenas sugeridos, delegando ao leitor a função de desvendar os códigos que são representados na narrativa.

(...) No plano do enquadramento, a história em quadrinhos é claramente devedora ao cinema de toda as suas possibilidades e de todos os seus vezos. Mas, já no plano da montagem, o discurso resultaria mais complexo se se considerasse mais a fundo a estória em quadrinhos, contrariamente ao cinema, realiza um “continuum” graças à juxtaposição de elementos estáticos. (ECO, 2006, p.151)

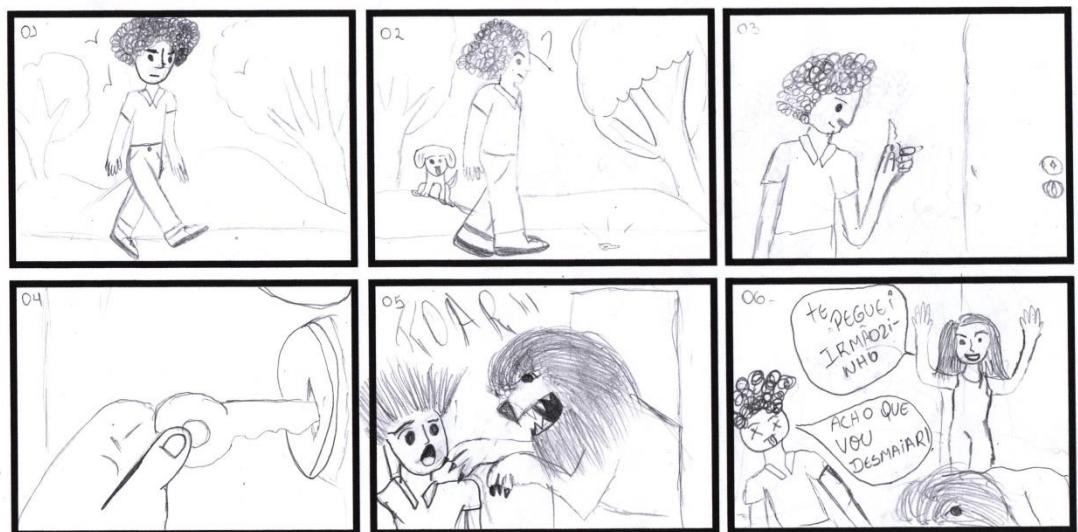
Para a aprendizagem deste elemento dos quadrinhos, os estudantes receberam uma folha com seis requadros, e um pequeno roteiro que direcionava cada ação que deveria ser realizada nos espaços: o primeiro deveria ter um homem caminhando, o segundo, o homem encontraria uma chave no chão; já no terceiro requadro, ele guardaria a chave consigo e se direcionaria a uma porta trancada; no quarto espaço o homem destrancaria a porta; o quinto, desta porta saltaria um leão

faminto, e, no sexto e último, o espaço ficaria para o aluno criar um desfecho para essa história.

Com base nessa sequência, cada aluno fez o final da história de maneira diferente, utilizando a sua criatividade. Na Figura 14, o Leão não passava de uma fantasia que foi realizada pela irmã do protagonista, que lhe quis assustar em uma brincadeira. Na Figura 15, o Leão se tornou amigo do homem e os dois se divertiram brincando de bola.

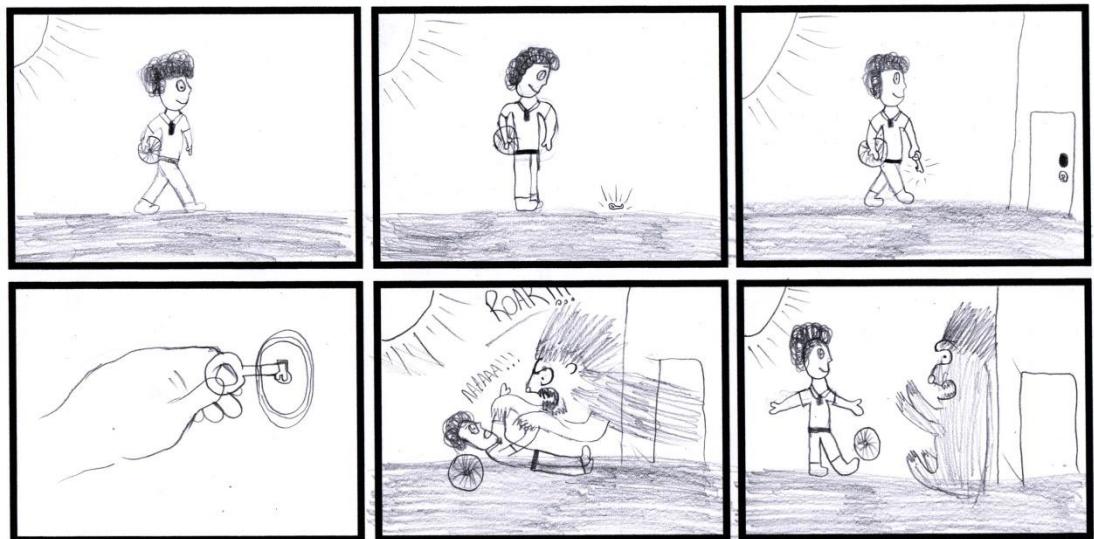
Na Figura 16, o estudante criou uma situação como se todo o processo realizado nos requadros anteriores tivesse sido um pesadelo para o rapaz, onde ele acorda assustado em seu quarto. No último exemplo especificado na Figura 17, um símbolo de um caixão representa que o homem não sobreviveu ao ataque do Leão. Esse exercício serviu para eles pudessem colocar na prática os elementos aprendidos anteriores, desde a produção de personagens e itens de falas para ajudar na composição das cenas.

Figura 14: Exemplo 1 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos



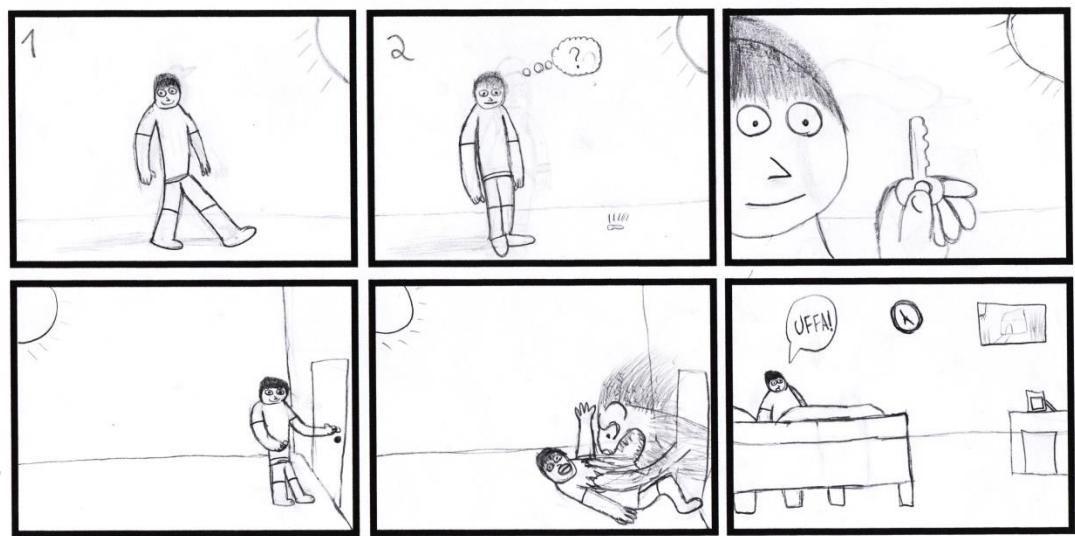
Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

Figura 15: Exemplo 2 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos.



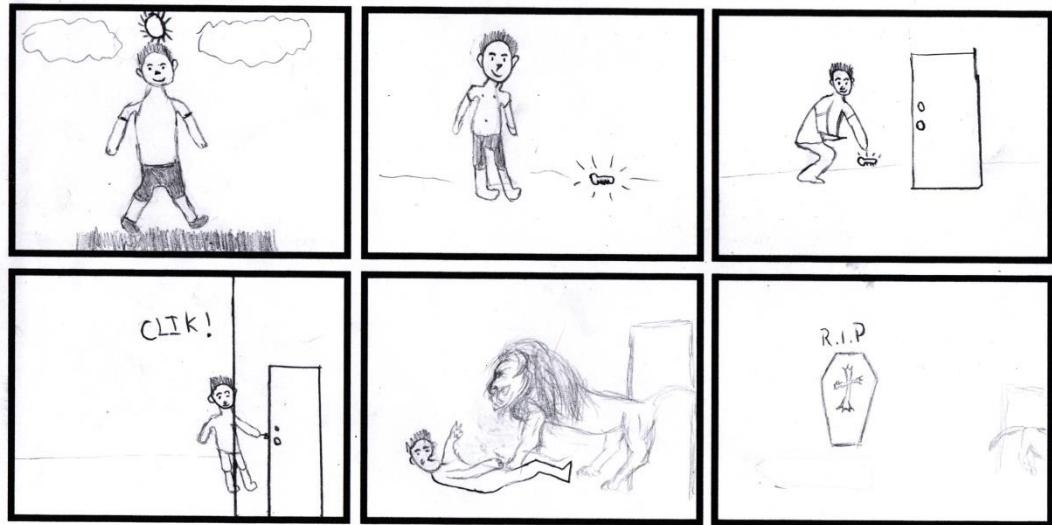
Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

Figura 16: Exemplo 3 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos.



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

Figura 17: Exemplo 4 – Estudo de sequência e ações nos quadrinhos



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte

A montagem desses elementos nas histórias em quadrinhos, organiza o espaço-tempo da narrativa propiciando um equilíbrio da construção da história para o leitor, com um ritmo, como acontece na construção da linguagem cinematográfica; na HQ o processo do movimento e som é exclusivamente estético e sugestível, nos quais a ligação das suas vinhetas pode ser reforçada por meio de figuras cinéticas, fusões de imagens, espaços contínuos (planos e angulações) e etc.

O objeto de conhecimento inserido na proposta estão os contextos e práticas, os elementos da linguagem, materialidades e processos de criação no ensino de Arte, citados na BNCC (BRASIL, 2017, p. 203), nas habilidades EF69AR02, EF69AR04, EF69AR05 e EF69AR07.

## 2.8. Oitavo Momento: Oficina de Criatividade: Estimulando a criação de um Roteiro para HQ

Junto à paralela evolução da linguagem da arte sequencial aqui tratada, temos uma grande indústria cultural marcada por crises e sustentações abalizadas na força de personagens que sobrevivem há décadas, auxiliadas pelas novas tecnologias que se integraram aos quadrinhos para proporcionar o avanço e a sobrevida dessas fabulações.

Personagens de HQs como *Batman*, *Superman*, *Fantasma*, *Mulher-Maravilha*, *Capitão América*, *Homem Aranha*, entre outros, foram beneficiados pelo avanço tecnológico e formação de mercados, incorporando novos valores estéticos, experimentando novas narrativas<sup>23</sup>, conquistando novos canais de difusão e contribuindo com a interdisciplinaridade nas já frequentes adaptações para o cinema.

Para estimular a criatividade na elaboração de um roteiro, iniciei a nossa aula com uma competição de um jogo de videogame chamado *Injustice Gods Among Us*, para console do XBOX 360. A Turma foi dividida em quatro grupos, e mediante um sorteio, a equipe escolheria um representante para duelar com o seu adversário (ver Figura 18).

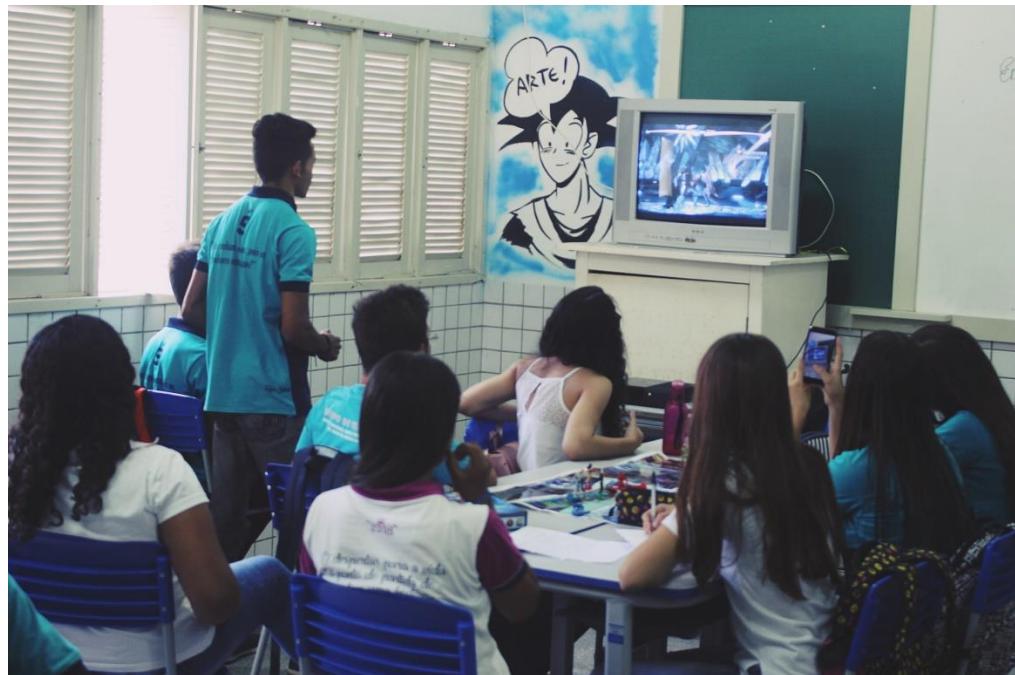
O jogo trata de uma batalha entre oponentes com personagens que foram extraídos das HQs, da empresa *DC Comics*, personagens como Coringa, Batman, Super Homem, Mulher-maravilha fazem parte do seu núcleo. Neste momento de socialização os alunos teriam que escolher um dos super-heróis ou vilões para poder competir entre eles. Esta ação envolve o objeto de conhecimento de contextos e práticas, materialidades e processo de criação em arte, nas habilidades EF69AR03<sup>24</sup>, EF69AR05, EF69AR06, da BNCC (BRASIL, 2017, p. 203).

---

<sup>23</sup> Formas de contar uma história.

<sup>24</sup> (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

Figura 18: Momento de interação com as habilidades dos heróis através dos jogos digitais



Fonte: Registro fotográfico da aplicação da pesquisa em sala de aula

Por mais que o jogo determine um ganhador na batalha, durante a aula foi explicado que na vivência não haveria um vencedor ou perdedor, mas que o objetivo do jogo era para que eles pudessem, via a realidade virtual, interagir com as personagens e conhecer as suas habilidades e personalidades, com o intuito deles se estimularem para a criação de suas próprias histórias.

Após a experiência deles com o jogo digital, as equipes voltaram para suas ilhas de formações, e iniciamos a segunda parte da proposta. Cada grupo recebeu um livro de história com um cenário em forma de pôster e 12 miniaturas de personagens da DC Comics (ver Figura 19). As narrativas eram sobre: *Super-Homem – Os Vilões de Metrópoles*, *Vingadores – Guerra Infinita*; *Guardiões da Galáxia – Combate Estelar* e *Liga da Justiça – Juntos em Ação*. A distribuição dos temas foi realizada através de um sorteio na sala.

Figura 19: Imagem do pôster e das miniaturas do livro



Fonte: Registro fotográfico da aplicação da pesquisa em sala de aula

Os alunos tiveram aproximadamente 30 minutos para poder compreender a história que receberam, logo após, cada equipe teve cinco minutos para relatar a sua leitura. Fizeram debates entre os grupos e criaram um roteiro mental para ser explicado com as miniaturas no pôster que se dividia em quatro requadros, semelhante ao visual das artes sequenciais, com diferentes cenários, para que o leitor pudesse se sentir estimulado no processo de criação das narrativas. Na Figura 20, eles socializam a sua narrativa para os demais estudantes da turma.

Figura 20: Momento da explicação das histórias elaboradas



Fonte: Registro fotográfico da aplicação da pesquisa em sala de aula

## **2.9 Nono Momento: Processo de Criação da História em Quadrinhos elaborada pela turma**

Durante o processo do estudo das HQs nas aulas de Arte, perguntei aos alunos qual tema eles gostariam de retratar em uma história em quadrinhos? A resposta foi unânime, já que neste período outras disciplinas estavam trabalhando uma proposta didática sugerida pela coordenação pedagógica da escola, sobre saúde e direitos dos animais, iniciamos um trabalho com os alunos para criarmos um almanaque sobre o tema escolhido.

A produção de HQ nas aulas de Arte pode ser uma oportunidade para que o aluno contextualize suas experiências do cotidiano, fornecendo subsídios para que ele tenha mais uma opção, e de que seja um produtor de cultura na escola. (MENDONÇA, 2008, p. 52)

A nossa percepção, como escola, foi aguçada para a necessidade de iniciar um trabalho educativo na perspectiva da adoção de novos comportamentos. Isso ocorreu durante a festa junina da escola, quando um cão ferido agonizando adentrou

na escola, sensibilizando e comovendo os alunos, gestores, professores e funcionários, que providenciaram os primeiros socorros. Hoje, recuperado, o cão vive sob a proteção e cuidados de um grupo de pessoas da cidade, defensoras da vida animal e ganhou o nome de *Thor*. Como sequência da violência sofrida, o cão ficou cego.

Por esta ação que comoveu a comunidade escolar, os estudantes mantiveram as quatro equipes e entre eles foi escolhido de acordo às habilidades e competências que mais se identificavam, quem ficaria na criação do roteiro, das personagens, da diagramação e da arte final do produto. Cada equipe recebeu 20 folhas em branco, no tamanho A4, de gramatura 150 gramas.

Solicitei que a história tivessem elementos das HQs que aprenderam durante as aulas de Arte. Os demais materiais como lápis, régua e borracha foram os de uso próprio, pertencentes aos alunos. Para iniciar, foi passada uma estrutura para que pudessem elaborar um roteiro, como as que consta na **Tabela 22**:

**Tabela 22:** Estrutura para elaboração de roteiro para HQ

Título da HQ:		
Página / Número:		
Quadrinho 01:	Cena:	Narração ou Fala:
Quadrinho 02:	Cena:	Narração ou Fala:

Durante o processo de criação, para não ficarem condicionados estritamente a que estava sendo colocado na escrita foi orientado que no momento de criação dos desenhos poderiam modificar as cenas e também as falas, se necessário, pois o roteiro apenas era uma base para eles saberem como direcionar a narrativa.

Após a troca de ideias na sala de aula, os alunos levaram como uma atividade para casa, pensar nessa estrutura e me enviarem por e-mail os roteiros para revisão, para que na próxima aula eu pudesse entregar as minhas considerações. Uma das equipes retratou o fato ocorrido na festa junina da escola,

em forma de quadrinhos, sobre o cão Thor que tinha sido acidentado, e descreveu cada cena que ocorreria na estrutura do modelo elaborado na **Tabela 23**:

**Tabela 23:** Estrutura do roteiro de uma página elaborada pelos alunos

<b>Título da HQ:</b> Thor, o amor que cura		
<b>Página / Número:</b> 02		
<b>Quadrinho 01:</b>	<b>Cena:</b> Thor correndo pela Escola e procurando alguém para ajuda-lo.	<b>Narrador:</b> (balão de narração) <i>Thor procura por todo canto alguém que possa lhe ajudar...</i>
<b>Quadrinho 02:</b>	<b>Cena:</b> Thor entrando na sala do 9º Ano.	<b>Narrador:</b> (balão de narração) <i>Encontra refúgio na sala do 9º Ano...</i>
<b>Quadrinho 03:</b>	<b>Cena:</b> Cida ligando para o veterinário para pedir ajuda.	<b>(balão de fala)</b> <b>Cida:</b> Boa tarde, sou a diretora da Escola Estadual Santa Terezinha, e precisamos urgentemente da sua ajuda veterinária, pois encontramos aqui um cachorro muito maltratado.

Depois da revisão e algumas considerações isoladas feitas em cada equipe, os alunos levaram para casa o roteiro e tiveram mais uma semana para a produção das artes e finalização do trabalho. Apenas uma equipe não entregou a HQ a tempo nos prazos estabelecidos, com justificativas de desencontros entre os membros e falta de organização na elaboração das artes finais.

Todas as HQs devolvidas tiveram um tratamento de imagem para poder ser impressas com uma qualidade mais nítida. As falas dos balões foram mantidas, mas digitalizadas para melhor compreensão do leitor, respeitando a narrativa original feita pelos alunos (ver figura 21).

Figura 21: Thor, o amor que cura, página 02, produção final.



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte sob edição nas letras.

Para a culminância e exposição dos trabalhos desenvolvidos durante as aulas sobre histórias em quadrinhos, a coordenação pedagógica da escola sugeriu que o almanaque tivesse o mesmo nome do projeto que estava sendo desenvolvido sobre a temática dos direitos dos animais, intitulado de *Novos Olhares*. As habilidades

inseridas na proposta se elencam nas EF69AR02<sup>25</sup>, EF69AR05<sup>26</sup>, EF69AR06<sup>27</sup> e EF69AR07<sup>28</sup>.

Após o trabalho de montagem que realizei com as histórias que foram entregues, foram impressas 50 edições, no tamanho A5 (14X21cm), com a capa colorida impressa em papel 150 gramas, e com as folhas internas com a impressão em preto, na diagramatura 75 gramas, no total de 32 páginas. A capa da HQ foi ilustrada por um estudante, destacando as três personagens de destaque nas histórias que foram desenvolvidas (ver Figura 22).

Figura 22: Capa da HQ *Novos Olhares*.



Fonte: Material reproduzido nas aulas de Arte por os alunos, com a diagramação digital do professor.

<sup>25</sup> (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

<sup>26</sup> (EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

<sup>27</sup> (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

<sup>28</sup> (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

A primeira história se chama *Enzo e o Cachorrinho*, conta a vida de um rapaz chamado Enzo que sempre gostou de animais e accidentalmente encontrou um cachorro machucado na rua. Procurou ajuda na sua antiga escola e se sentiu motivado a entrar nas causas de proteção animal, depois dessa experiência.

A segunda se intitula *Bilú: O Cão Herói* que relata a vida de um cachorro chamado Bilú, que é bem eufórico. Tobias, o seu dono, gosta muito do animal, mas devido algumas traquinagens do cachorro, ele fica irritado e não sabe lidar com essa emoção, até que o cachorro começa a demonstrar carinho e conquista a atenção do seu titular. A terceira narrativa é *Thor: O amor que cura* que comentei anteriormente em parágrafos anteriores.

O lançamento aconteceu no dia 14 de novembro de 2019, às 14h, na sala de reunião da escola, com a presença dos professores, gestão, coordenação pedagógica e os alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental (ver Figura 23).

Figura 23: Lançamento do Almanaque “Novos Olhares”.



Fonte: Registro fotográfico do lançamento do produto na escola.

No momento foi retratada a importância do projeto para a escola, e cada equipe escolheu um representante para poder falar sobre a sua história desenvolvida. Todos os alunos que participaram das aulas de quadrinhos ganharam

uma edição da HQ produzida, e as demais edições foram sorteadas entre os presentes no evento.

## **2.10 Décimo Momento: Verificação da aprendizagem sobre histórias em Quadrinhos nas aulas de Arte.**

Dentre os objetivos dessa experiência, como verificação da aprendizagem sobre as aulas de HQ com esta turma do 9º ano realizamos um questionário final, para levantar o que aprenderam durante a proposta pedagógica aplicada, desde a sua experiência com os diferentes formatos, os estudos sobre os elementos que estruturam uma arte sequencial, até a elaboração final de um produto, que foi a criação do almanaque “Novos Olhares”.

(...) as HQs no ensino de Arte, como produção artística e expressiva, ampliam também a possibilidade de debater e da utilização da arte como expressão, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão, ao realizar e fruir uma história em quadrinhos. (MENDONÇA, 2008, p. 51)

A primeira pergunta foi: O que você aprendeu com as aulas sobre as Histórias em Quadrinhos? Para os estudantes, a experiência das aulas com desenho e elaboração do roteiro foi importante nesse processo de aprendizagem: *aprendi o passo a passo da construção dessas histórias, e percebi que é muito interessante conhecer as HQs* (Aluno A.B.M.). *Tive novas experiências com desenhos, aprendi algumas maneiras de desenhar várias técnicas interessantes* (Aluno A.L.S.D.N.).

Na segunda questão, perguntei: após conhecer sobre a linguagem das HQs, você considera que seria interessante que as outras disciplinas trabalhassem os seus conteúdos com os elementos relacionados? 61% dos alunos responderam sim, 30% talvez e 9% não concordaram.

Entre a afirmativa positiva, as justificativas das respostas eram associadas à curiosidade que a linguagem dos quadrinhos despertaria neles se fossem utilizadas nas demais disciplinas. *Sim, pois as aulas ficariam muito mais interessantes e legais, assim os alunos aprenderiam de formas legais e diferentes* (Aluno R.M.D.S.F.). Já

para o aluno J.F.D.S.S., ele ressalta que: *porque tenho dificuldades em umas matérias e com ilustrações em forma de HQ seriam melhores para aprender.*

Os 30% que ficaram na dúvida ressaltaram na falta de familiarização das outras disciplinas do uso de elementos das HQs que possam ser ministradas em seus conteúdos. *pois não são todas as disciplinas que necessitam do uso dos quadrinhos. Em alguns casos Português, História etc, seriam bem interessantes* (Aluno M.G.D.S.L.).

Já os 9% de negativas partiram da mesma dúvida advinda da ausência do uso das HQs em sala de aula pelos educadores: *eu marquei ‘não’ por que nunca imaginei os conteúdos de outras matérias sendo explicados através de quadrinhos* (Aluno A.B.M.F.).

O terceiro questionamento foi: durante as aulas sobre as HQs qual foi o momento que você teve maior dificuldade? No levantamento das respostas, a parte da criação das personagens, do estudo dos desenhos e da elaboração do roteiro foram os pontos enfatizados pelos alunos: *em relação a ajudar a montar a história e a ajudar no roteiro e pensar de como seria a história* (Aluno A.S.V.); *Nos desenhos pois temos que ter muita prática e habilidade* (Aluno R.M.D.S.F.).

Na quarta questão, perguntei: as aulas de Arte se tornaram mais interessantes para você com o estudo sobre as HQs? Essa pergunta teve 100% de aprovação, com justificativas que as aulas tiveram além da aprendizagem dos conteúdos abordados, um momento de bem estar durante o processo. *Sim, pois se tornou mais divertida e ajudou bastante no psicológico de como fazer uma história* (Aluno A.S.V.). *Pois tornou as aulas mais divertidas, interessantes e saiu da monotonia de estudar apenas pelo livro* (Aluno A.D.S.A.).

No quinto questionamento: sobre a produção final, com a criação da HQ *Novos Olhares*, como você considera o resultado desse trabalho? Ele é atrativo para as pessoas lerem e conhecer um pouco sobre o tema abordado? As opiniões foram favoráveis ao resultado final, que concordou com a temática abordada e o processo de criação da HQ. *Muito bom e surpreendeu a muitas pessoas, sim, pois as três histórias fazem com que as pessoas olhem um pouco diferente para os animais* (Aluno S.B.N.). *Esse trabalho foi feito com muito amor e carinho, incentiva às*

*pessoas a fazer o bem, principalmente relacionado aos animais, sim, eu espero que as pessoas achem atrativo e interessante (Aluno A.B.M.).*

Para finalizar a avaliação, a sexta pergunta foi: como você avalia a metodologia sobre as HQs, nas aulas de Arte, 61% da turma responderam que foi muito satisfatória, 39% satisfatória, e nenhuma resposta considerou regular ou insatisfatória. A partir desses dados, é possível concluir que a proposta didática conseguiu atingir os objetivos que foram planejados para esta ação pedagógica nas aulas de Arte.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da minha atuação como docente na Educação Básica, especificamente no Ensino fundamental, eu tenho oferecido para a sala de aula uma peculiaridade da minha experiência pessoal na arte dos quadrinhos. Conforme argumentado na introdução deste trabalho, a minha vivência com as HQs iniciou ainda na infância, quando eu ainda não conhecia as palavras escritas entre os balões e as onomatopeias, tampouco os símbolos retratados pelos elementos visuais, que caracterizavam cenas de ação, sequência e de personagens divididos entre heróis e vilões, que me fizeram despertar um interesse em aprender a ler para poder compreender melhor essa linguagem.

Por intermédio do ensino de Arte, podemos encontrar competências e habilidades pedagógicas para poder estudar a linguagem das HQs, e além de apreciar obras existentes, pode-se, além disso, desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas transversais, que são voltados para a construção da realidade do aluno, com valores referentes à cidadania, por exemplo: Saúde, Ética, Orientação Sexual, Trabalho, Meio Ambiente, Consumo, Pluralidade e Cultura, dialogando com proposições imagéticas, de modo individual e coletivo para a formação integral dos alunos.

No primeiro capítulo, argumentei sobre o retrato descrito pelo Projeto Político e Pedagógico (PPP) da Escola Estadual Santa Terezinha que se localiza em uma região interiorana do Rio Grande do Norte. Junto com a pesquisa-ação elaborada com os estudantes participantes das aulas, do 9º ano do Ensino Fundamental percebe-se que a maioria dos alunos tinha um interesse por estudar o conteúdo abordado, embora, outra parte dos alunos tinha resistência. Esse levantamento associado com a proposta pedagógica aplicada concluiu que o desconhecimento dos alunos sobre a linguagem dos quadrinhos era um fator para ser trabalhado.

Por esta carência de conhecimentos sobre a arte sequencial nos alunos, que surgiu o meu interesse em elaborar um estudo para que os professores de Arte pudessem trabalhar os argumentos da linguagem da HQ, de modo que

conhecessem o perfil da turma, e tivesse um norteamento e sugestões didáticas para implementar em suas aulas.

Entrelaçando a prática pedagógica, destacado no segundo capítulo, considero que consegui atingir o objetivo geral, analisando situações na quais as linguagens das artes visuais se integravam as histórias em quadrinhos, onde a cada momento criado, os alunos aprendiam representações gráficas através de linhas e pontos, que despertou o seu processo criativo para a construção de personagens e ações, falas, criações de roteiros e atividades lúdicas envolvendo o coletivo e os jogos digitais, até o produto final que foi a produção do almanaque criado na turma e lançado para os demais alunos da escola, dentro do projeto *Novos Olhares* que trouxe uma abordagem para a causa dos direitos dos animais, enfocando os de abandonados de rua.

A Base Nacional Comum Curricular trouxe a este trabalho objetos de conhecimentos, integrados a unidade temática das artes visuais, sobre os contextos e práticas, os elementos da linguagem, as materialidades e os processos de criação da contextualização das aulas sobre HQ.

Os objetivos específicos foram alcançados como na valorização desta arte pelos alunos que foram registrados no décimo momento nas suas avaliações, destacando a experiência de ver uma obra produzida pelo coletivo e comentada entre os demais colegas, conduzindo efeito positivo na observação e a aplicação didática dos elementos das Histórias em Quadrinhos na aula de Arte; na apreciação de ilustrações, pinturas e textos para as HQs desde o momento que aleatoriamente escolheram um formato de Gibi na caixa dos Quadrinhos e levaram para observar a obra em casa; no reconhecimento da arte sequencial como uma linguagem importante para desenvolvimento educativo, todavia, nas demais disciplinas, e por fim, na criação de um guia didático para os professores da disciplina.

Durante a realização desta pesquisa foram levantados os seguintes problemas: será que os alunos conseguem identificar os elementos visuais que são oferecidos nas HQs? Eles aprenderam a linguagem dos quadrinhos com essas aulas na disciplina de Artes? Essa didática servirá para os outros professores trabalharem em suas aulas?

Apesar de que a realidade socioeconômica dos alunos da escola faz parte de uma comunidade carente, entre todas as dificuldades que se pode encontrar em uma instituição pública, como falta de infraestrutura adequada, materiais para uso nas oficinas, o material utilizado nas aulas foi doado por mim, desde as folhas utilizadas, os quadrinhos que foram emprestados aos alunos, videogames, a impressão dos gibis e os jogos na construção do roteiro, onde não consigo responder se todos os educadores que seguirem essa proposta teriam as mesmas condições financeiras para arcar com alguns instrumentos usados aqui, a instituição forneceu o espaço físico e réguas que foram utilizadas durante o processo de criação dos estudantes, mas que aqui deixo esse material junto à parte anexa do produto em cartilha, para que eles possam desenvolver dentro do seu planejamento de aula, uma metodologia que se adeque a sua realidade.

Sobre o interesse dos alunos pela experiência do estudo das HQs foi unanime na resposta que considerou as aulas de Arte mais interessante depois dos momentos realizados, pois possibilitou a eles um novo conhecimento em uma linguagem artística que tem as suas próprias características, de forma atrativa e lúdica apresentando a função dos balões e letras, espaço-tempo, roteirização, princípios básicos de desenho, e a montagem da ate sequencial.

Como educador, a sensação pós esse projeto é de que esses dez momentos que foram realizados na escola e realizados em duas aulas de 50 minutos poderiam ter sido mais extenso, para poder aprofundar com maior veemência as ações que foram segmentadas neste projeto, destaco especialmente nas aulas práticas de desenho com referências no método cacimba do professor potiguar Luiz Elson Dantas, onde os estudantes me relataram que se sentiam motivados ao ver o resultado dos seus trabalhos no final da aula.

Neste aspecto, eu considero que as aulas práticas de desenhos poderiam ser ampliadas em mais semanas, para que os discentes pudessesem se sentir mais seguros nesta habilidade, onde poderia também ter aberto um momento para estudar diferentes estilos estéticos, como traços mais simples como encontramos nos desenhos cartuns até os mais elaborados em detalhes, como no figurativismo humano. Assim, eu vejo a necessidade de continuar estudando a temática para poder também realizar essa ação em outras turmas.

Esta experiência nos mostrou que as HQs também podem deixar de ser um meio meramente de entretenimento, mas pode ter um cunho educativo e social, como o produto do almanaque Novos Olhares, realizado pelos alunos, com três histórias que contavam situações de maus-tratos com animais abandonados, e trazia uma reflexão de conscientização para quem tivesse acesso a sua leitura, até documentando em quadrinhos uma história real, como a do cão Thor que apareceu ferido na escola durante uma festa junina, e que este fato sensibilizou alunos e funcionários para poder se solidarizar com a vida do animal.

Durante estas experiências foi claramente perceptível, o que autores como Dantas (2007) já tratava sobre o bloqueio que alguns alunos têm ao pegar no lápis para desenhar, repetindo o discurso que não são capazes de realizar os passos que eram mostrados, e que não conseguiam criar os seus personagens, em vezes escondiam seus desenhos com as próprias mãos para que eu não pudesse ver, com receio de receber uma crítica que pudessem frustrá-los.

Neste ponto, cabe salientar a importância do papel de um professor, que ele possa quebrar este medo, passando segurança para o seu aluno, respeitando as suas limitações dentro do seu nível de linguagem, como aborda Vergueiro (2010) e mostrando que não é preciso ser um desenhista profissional para poder colocar as suas ideias em um quadro.

O produto gerado para educadores que acompanha esse trabalho é um relato das experiências registradas aqui, com sugestões de atividades para que os professores de Arte possam sentir estimulados a usar as Histórias em Quadrinhos nos seus planos de aulas, e assim ter um modo de ampliar a sua prática artística-visual na sala com as turmas dos anos finais do ensino fundamental, pois conforme um levantamento na citação de Ratier e Camilo (2015) inserida no primeiro parágrafo deste trabalho, aproximadamente 10% dos profissionais que estão em sala de aula pelo país tem alguma habilitação e formação na área, e por isso surgiu a minha necessidade de elaborar um material com uma linguagem objetiva, que espero servir como um auxílio para orientá-los no seu ofício.

O livreto *Quadrinizando nas aulas de Arte – De Professor para Professor* desenvolvido em forma de e-book, diagramado no tamanho 21x14cm, colorido, com 36 páginas é o resultado do processo ocorrido aqui, com relatos da minha

experiência com os dez momentos vivenciados com a turma do 9º ano da Escola Estadual Santa Terezinha, que utiliza-se de uma linguagem pedagógica para que educadores que estão ensinando esta disciplina possam se sentir motivados para apresentar aos seus discentes, os elementos dos quadrinhos, com sugestões de atividades e temáticas para serem elaboradas em sala.

Este guia de experiências pessoais inicia-se com uma breve apresentação do que se trata o produto, seguindo com as 8 competências do ensino de Arte para o ciclo fundamental, da BNCC. O editorial *Antes de Começar* é uma carta aos educadores que propõe a conhecer esse estudo, seguido de um sumário *O que veremos?* que apresenta os principais tópicos que serão abordados.

Na parte do *Desvendando a sua sala de aula* segue uma proposta de questionário, para que o professor possa aplicar na sua turma, com o objetivo de conhecer o perfil da sua sala e vivência dos estudantes com a arte sequencial, as perguntas foram adaptadas do questionário aplicado nesta pesquisa, e que me forneceu uma projeção das possíveis dificuldades que eu poderia encontrar durante a aplicação do estudo.

Contudo, um breve relato sobre a minha realidade na escola que trabalhei também é descrita, com um levantamento de dados da minha experiência, baseada nas perguntas apresentadas. É importante destacar que este trabalho não é uma *receita pronta* que terá o mesmo resultado por onde for aplicado, e isto eu deixo claro para que o professor possa compreender que as atividades sugeridas poderão ser adaptadas para a sua realidade.

Os dez momentos utilizados na proposta pedagógica sobre o uso das HQs nas aulas de Arte são explicadas, desde o processo que foi denominado de *A Caixa dos Quadrinhos* perpassando pela historicidade dos quadrinhos e o seu processo de criação até chegar à verificação de aprendizagem. As habilidades utilizadas neste trabalho foram identificadas pelos objetos de conhecimento da BNCC, onde cada item é representado por um código alfanumérico.

As ilustrações digitais presentes no trabalho foram de minha criação e produção, exceto *O Menino Amarelo* da página sobre a *Historicidade dos Quadrinhos*, que é uma releitura da obra do desenhista Richard Felton Outcault. Na

sessão *Começando com o Zé Bolinha*, na página 15 do produto, eu insiro uma ilustração baseada na estética visual do desenhista brasileiro Maurício de Sousa, o criador da Turma da Mônica, onde alguns personagens exemplificados com diferentes estilos de cabelos e indumentárias remetem a lembrança do processo de criação desse artista.

As ilustrações em grafite são os resultados do processo de criação dos meus alunos em sala de aula, assim como as imagens publicadas da HQ *Novos Olhares* que concluiu como um trabalho final realizado pela turma. As fotografias inseridas também fazem parte do processo deste estudo. A diagramação foi realizada por mim, realizada nos programas *Microsoft Word* e o *Adobe Photoshop CS6* e as fontes utilizadas foram *Book Antiqua*, *Impact* e *Lula Borges*.

Os resultados desta pesquisa com o almanaque *Novos Olhares* e o produto didático com os meus relatos de experiências foram ramificações desta ação direcionada para professores, na minha ótica se tornaram positivas durante este percurso, embora, eu acredito que possibilite uma abertura para que sejam desenvolvidos novos estudos sobre a aplicação didática da arte sequencial nas aulas de Arte.

Concluo enfatizando que o Mestrado Profissional em Ensino de Artes (Prof-Artes) é um programa que me possibilitou novas experiências para acrescentar na minha prática pedagógica como educador, para poder através das linguagens artísticas agregar conhecimentos não apenas com a temática pesquisada, mas também com as vivências que são compartilhadas por os demais colegas que participam de seus saberes.

Neste período que vivenciei este programa, eu pude me aproximar de áreas que não era de comum a minha habilitação artística, como as artes cênicas (Teatro e Dança) e mesmo pesquisando sobre Quadrinhos, através dos projetos que eram apresentados nas nossas aulas na UFRN, pelos demais colegas era perceptível que todos tinham um mesmo propósito, que é acreditar na educação básica através do ensino de Arte.

Na minha visão, que vim do ensino EaD, quando fui o único estudante a graduar na turma do meu polo na Licenciatura em Artes Visuais, a ausência de

momentos de interação acadêmica, laboratórios e até colegas próximos para compartilharmos as nossas vivências me motivou a buscar aperfeiçoamentos na minha área, logo que me vi responsável por ser professor desta disciplina que escolhi para exercer profissionalmente na vida.

Por meio deste processo vivenciado, as dificuldades encontradas se elencam desde o prazo para cumprir o fluxograma das atividades em tempo hábil, como os dez momentos que foram explicados até as condições de materiais didáticos para conduzir melhor as aulas. Infelizmente, são apenas duas aulas semanais de arte, que se intercalavam entre recessos e feriados, e isso causava uma impressão de desmotivação por às vezes não poder cumprir na semana o planejamento proposto, neste caso, em algumas dessas semanas ocorria dos meus colegas de trabalho me ceder uma aula deles, para poder conseguir terminar o conteúdo da aula anterior.

O aprendizado nesta pesquisa foi alcançado com o que eu esperava no objetivo inicial proposto, de trazer uma didática para apresentar aos alunos a linguagem dos quadrinhos de modo lúdico, que me fez perceber a amplitude dessa arte, que pode se gerar vários estudos a partir deste realizado. Como reflexões para futuros pesquisadores, eu deixo a proposta para ampliar os momentos de oficinas de desenhos com os estudantes; fazer mais debates sobre relatos de experiência deles com as diferentes mídias impressas ou digitais em quadrinhos; a ressignificação de personagens ditos como heróis e vilões, desde os seus adereços e indumentárias, até os seus traços de personalidade, como seria a representatividade dessas personagens com características da nossa cultura local? Como poderiam ser exploradas essas histórias?

Entre toda a minha trajetória de vários quilômetros semanalmente viajados, saindo do sertão da Paraíba para a capital do Rio Grande do Norte com retorno pelo interior para cumprir a minha jornada de trabalho, a gratidão por estar nessa oportunidade era visível em meus olhos, por meio dos meus amigos e familiares, bem como, aos meus alunos que diziam com orgulho aos seus responsáveis que tinham um professor mestrande na área que lecionava. Foram momentos inesquecíveis e de grandes conquistas que espero que tenha contribuído como uma referência para pesquisadores desta temática.

## REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos.** Tradução de Silvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte-educação no Brasil.** São Paulo: Perspectiva, 1978.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec>>. Acesso em 24 de Outubro de 2019.
- BORDENAVE, Juan E Díaz. **O que é comunicação.** São Paulo: Brasiliense, 1997.
- DANTAS, Luiz Elson. **Desenho na sala de aula: método cacimba.** Natal: Ed. Do Autor, 2007.
- DE LUNA, Pedro. **HQs digitais e quadrinhos na internet.** In: LUIZ, Lucio. (org). Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu – RJ: Marsupial Editora, 2013. P.51-61.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** Tradução de Pérola de Carvalho. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** Tradução de Luís Carlos Borges. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em quadrinhos e hipermídias:** As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio. (org). Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu – RJ: Marsupial Editora, 2013. P.15-34.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- IBGE. **Censo demográfico.** 2010. Disponível em <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rn/sao-joao-do-sabugi/panorama>> Acesso em 05 de Outubro de 2019.
- KEMMIS, S.; MCTAGGART, R. **Como planificar la investigación-acción.** Barcelona: Editorial Alertes, 1988.
- LIBANEO, José Carlos. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos.** 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- MAGALHÃES, Henrique. **A incrível história dos quadrinhos:** vinte anos de quadrinhos da Paraíba. João Pessoa: Sancho Pança; Acácia; Marca de Fantasia, 1983.
- MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Traça traço quadro a quadro:** a produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte. Belo Horizonte: C/ Arte, 2008.

MEDEIROS NETA, O. M. de; BRITO, P. S. de. **Instrução formativa e recursos materiais na Escola Rural Santa Terezinha (São João do Sabugi-RN, 1943-1951)**. IN: PAIVA, M. M. de; VIVEIROS, K. F. M. de; MEDEIROS NETA, O. M. de (Orgs.). Infância, escolarização e higiene no Brasil. Brasília/DF: Liber Livro, 2011.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed., 2<sup>a</sup> reimpressão. São Paulo: Contexto, 2018.

RATIER, Rodrigo; CAMILO, Camila. **Arte e a liberdade para criar**. 2015. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/3447/arte-e-a-liberdade-para-criar>>. Acesso em 24 de Outubro de 2019.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 11<sup>a</sup>. Ed. SP: Cortez, 2002. Coleção temas básicos de pesquisa-ação.

VANOYE, Francis. **Usos da linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita**. Tradução de Clarisse Madureira Sabóia. 12 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO 1

#### QUESTIONÁRIO 01

##### PROPOSTA DIDÁTICA DO USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Esta pesquisa terá como estudo, a aplicação dos elementos das Histórias em Quadrinhos (HQs) como construção dos saberes sobre o seu uso em sala de aula com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, por meio da contextualização inserida no Ensino de Arte. Este questionário auxiliará ao professor aplicador da didática um recurso norteador, de como iniciar o seu planejamento, mediante as necessidades da sua turma.

#### QUESTIONÁRIO 01

##### Identificação do Aluno

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_  
 Gênero: \_\_\_\_\_ Você mora em: ( ) Zona Urbana ( ) Zona Rural

Fora da Escola, você trabalha? ( ) Sim ( ) Não

\*Se caso a sua resposta for “Sim”, por favor, responder a próxima pergunta:

O que lhe motivou a trabalhar? ( ) Necessidade de ajudar financeiramente em casa  
 ( ) Apenas para passar o tempo ( ) Por decisão própria de querer ser independente  
 financeiramente ( ) Outro motivo: \_\_\_\_\_

##### Questões

###### **01. Você gosta de ler Histórias em Quadrinhos?**

( ) Sim ( ) Não

###### **02. Você tem o costume de ler HQs?**

( ) Periodicamente  
 ( ) Raramente  
 ( ) Não tenho costume de ler

*Se a resposta da Questão 01 e 02 for positiva, por favor comente, qual é (ou foi) a HQ que você mais gosta (ou gostou) de ler?*

---



---



---



---

###### **03. Sobre os gêneros e formatos dos Quadrinhos, quais os estilos que você mais gosta de ler?**

( ) Novelas Gráficas  
 ( ) Tirinhas / Charges  
 ( ) Revistas / Mangás / Comics  
 ( ) Não me sinto atraído por Histórias em Quadrinhos.

**04. Como você tem acesso às Histórias em Quadrinhos?**

- ( ) Amigos ou colegas
- ( ) Na minha escola
- ( ) Eu consigo adquirir comprando
- ( ) Eu leio pela internet através de computadores, celulares, tabletas, etc.
- ( ) Eu não tenho acesso.

**05. Quais as maiores dificuldades que você tem para o acesso das HQs?**

- ( ) Na minha cidade não tem pontos de vendas
- ( ) Economicamente, eu não tenho condições de comprar HQ's.
- ( ) Eu não tenho dificuldades para adquirir.
- ( ) Eu nunca tive em mãos uma história em quadrinhos.

**06. Você acha que seria mais fácil aprender as outras disciplinas se tivessem alguma tirinha, charge ou pequenos quadrinhos explicando alguns assuntos?**

- ( ) Sim ( ) Talvez ( ) Não

**07. Durante o seu Ensino Fundamental você já estudou algum assunto relacionado às Histórias em Quadrinhos?**

- ( ) Sim ( ) Não

**08. Qual disciplina que na sua escola mais trabalha Quadrinhos em seus conteúdos?**

- ( ) Educação Física
- ( ) Língua Portuguesa
- ( ) Matemática
- ( ) Arte
- ( ) Inglês
- ( ) Ciências
- ( ) História
- ( ) Geografia
- ( ) Ensino Religioso

**09. Na sua escola tem algum acervo de HQs disponível na biblioteca ou sala de leitura para os alunos?**

- ( ) Sim ( ) Não

**10. Você acha impossível criar alguma História em Quadrinhos?**

- ( ) Sim ( ) Não

**11. Qual elemento que você mais gostaria de aprender nas Histórias em Quadrinhos?**

- ( ) Criação de Personagens
- ( ) Criação de Cenários e objetos
- ( ) Criação de roteiros
- ( ) Criação de letras e onomatopeias
- ( ) Arte finalização / Colorização
- ( ) Montagem dos Quadrinhos
- ( ) Eu não conheço nenhum elemento dos Quadrinhos.
- ( ) Eu gosto de todos os elementos citados.

**12. Na criação das personagens, qual deles lhe chama mais atenção?**

- ( ) O Herói  
( ) O Vilão  
( ) Os personagens secundários

**13. Você conhece alguma História em Quadrinhos produzida no Brasil?**

- ( ) Sim ( ) Não

Se sua resposta for “Sim”, justifique.

---

---

**14. Você tem algum personagem favorito? Qual?****15. Você acha que podemos abordar temáticas sociais e influenciarmos ideias em uma sociedade, através dos quadrinhos?**

- ( ) Sim  
( ) Não  
( ) Talvez  
( ) Não tenho uma opinião formada sobre isso.

**16. Os seus pais ou responsáveis gostam de ler história em quadrinhos?**

- ( ) Sim  
( ) Não  
( ) Não tenho uma opinião formada sobre isso.

## APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO 2

### QUESTIONÁRIO 02

#### QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO

#### PROPOSTA DIDÁTICA DO USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Esta pesquisa terá como estudo, a aplicação dos elementos das Histórias em Quadrinhos (HQs) como construção dos saberes sobre o seu uso em sala de aula com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, por meio da contextualização inserida no Ensino de Artes. Este questionário auxiliará ao professor aplicador da didática um recurso norteador, de como iniciar o seu planejamento, mediante as necessidades da sua turma.

Aluno: \_\_\_\_\_

#### Questões

##### 01. O que você aprendeu com as aulas sobre as Histórias em Quadrinhos?

---

---

##### 02. Após conhecer sobre a linguagem das HQs, você considera que seria interessante que as outras disciplinas trabalhassem os seus conteúdos com elementos relacionados?

( ) Sim ( ) Talvez ( ) Não

Justifique:

---

---

##### 03. Durante as aulas sobre as HQs qual foi o momento que você teve maior dificuldade?

---

---

---

##### 04- As aulas de Arte se tornaram mais interessantes para você, com o estudo sobre as HQs?

( ) Sim ( ) Talvez ( ) Não

Justifique:

---

---

---

**05- Sobre a produção final, com a criação da HQ “Novos Olhares”, como você considera o resultado desse trabalho? Ele é atrativo para as pessoas lerem e conhecer um pouco sobre o tema abordado? Comente.**

---

---

---

---

---

**06- Como você avalia a metodologia sobre as HQs, nas aulas de Arte?**

- Insatisfatória
- Regular
- Satisfatória
- Muito Satisfatória

## APÊNDICE C

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME, IMAGEM E DEPOIMENTOS

Neste ato, e para todos os fins de direito,

---

autorizo o uso do meu nome, imagem e depoimentos para fins de divulgação do trabalho de pesquisa “Quadrinizando nas aulas de Arte: Proposta Didática do uso das HQs no Ensino Fundamental”, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos, ilustrações e textos. As imagens e depoimentos poderão ser exibidos: parcial ou total, em apresentações e publicações com ou sem premiações remuneradas nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultantes da pesquisa e na internet e em outras mídias futuras, fazendo-se constar os devidos créditos ao pesquisador. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a imagem e depoimentos ou qualquer outro.

Nome: \_\_\_\_\_

RG: \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

Telefone: (    ) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019

---

Assinatura

## APÊNDICE D

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME, IMAGEM E DEPOIMENTOS

Neste ato, e para todos os fins de direito, eu, responsável legal pelo estudante

---

autorizo o uso do seu nome, imagem e depoimentos para fins de divulgação do trabalho de pesquisa “Quadrinizando nas aulas de Arte: Proposta Didática do uso das HQs no Ensino Fundamental”, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos, ilustrações e textos. As imagens e depoimentos poderão ser exibidos: parcial ou total, em apresentações e publicações com ou sem premiações remuneradas nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultantes da pesquisa e na internet e em outras mídias futuras, fazendo-se constar os devidos créditos ao pesquisador. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a imagem e depoimentos ou qualquer outro.

Nome: \_\_\_\_\_

RG: \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

Telefone: (    ) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019

---

Assinatura

## APÊNDICE E

### Catálogo de Quadrinhos / Lista de empréstimo para leitura

HQ	Aluno
Luluzinha – Uma dupla do barulho	
O melhor de Hagar – O Horrible	
Snoopy – É Natal	
Ronaldinho Gaúcho – nº 10	
Ronaldinho Gaúcho – nº 18	
Almanaque do Zé Carioca – Edição 28	
Almanaque Turma do Astronauta – nº 02	
Almanaque da Mônica – nº 74	
Almanaque do Cebolinha – nº 74	
Almanaque do Cascão – nº 74	
Mônica – Minha gatinha menina!	
Magali – Os tios louquinhos da Magali	
Chico Bento – entre amigos e trovoadas	
MEGA Disney – nº 05	
Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco – nº 01	
Pokémon – Red / Green / Blue nº 01	
Pokémon – Red / Green / Blue nº 02	
Pokémon – Red / Green / Blue nº 03	
Tex – Caça ao Fantasma	
Tex – Os Anjos da Justiça	
Hora de Aventura – Com Fionna e Cake	
Liga da Justiça – O Avanço da tropa Ultravioleta – nº 02	
Mulher Maravilha – nº 24	
Esquadrão Suicida – Entrando no Covil! – nº 22	
Fabulosos Vingadores – Vingar a Terra	
Memórias Póstumas de Brás Cubas - Em Quadrinhos	
Dom Casmurro – Em Quadrinhos	
Senhora – Em Quadrinhos	
O Cortiço – Em Quadrinhos	
Usagi Yojimbo	
Batman / Superman – Dois Mundos	
Guardiões da Galáxia – Vingadores Cósmicos	
Superman – Qual é o preço do amanhã?	
Turma da Mônica – Lembranças	
Maturi / Especial	
Nanquim Arretado - 04	

## APÊNDICE F

### Registros fotográficos do desenvolvimento das de Quadrinhos



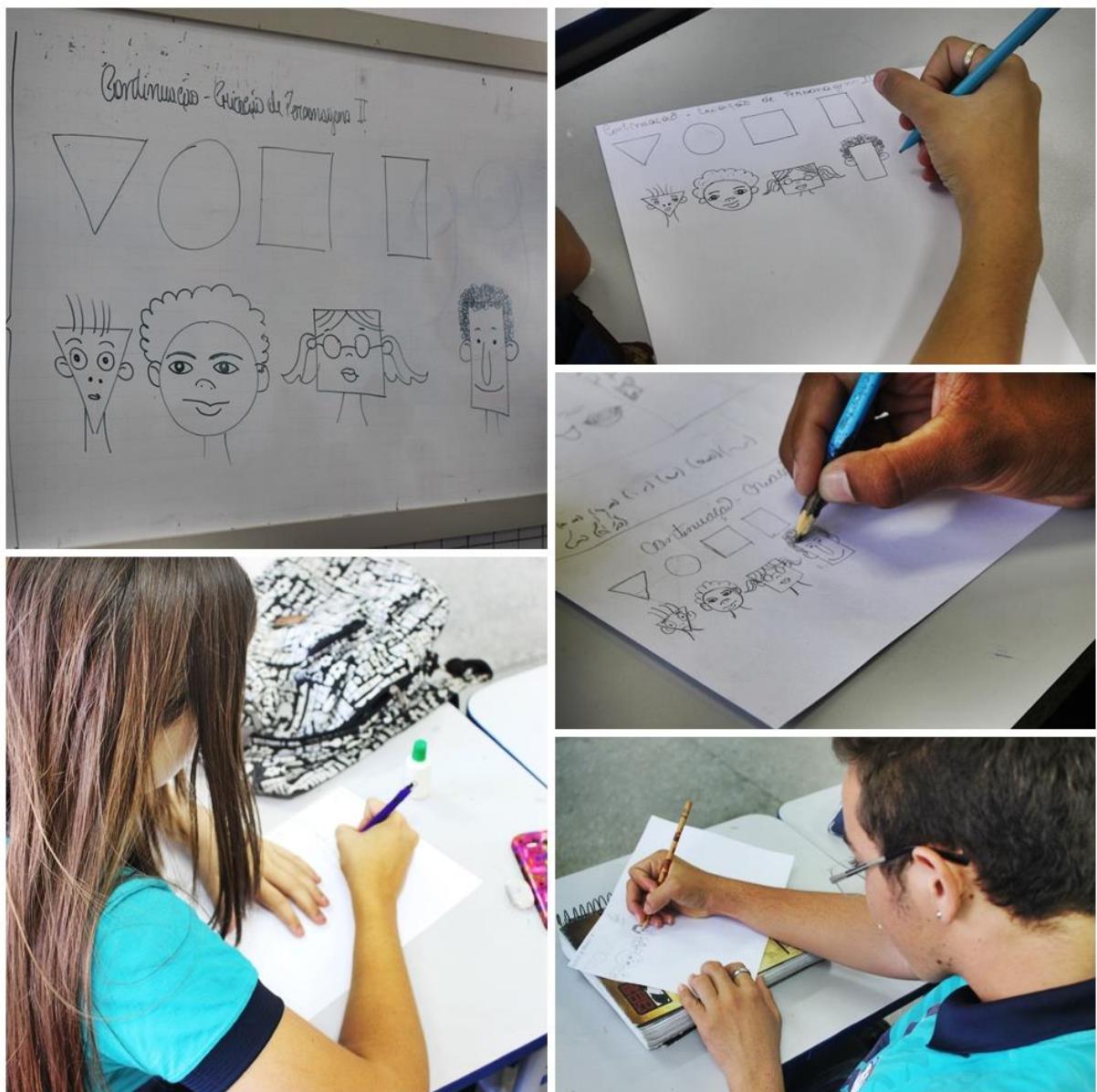
Aula sobre criação de personagens, seguindo o “Método Cacimba” do professor potiguar Luiz Elson Dantas.



Exposição das HQs para os alunos, com produções de obras de diferentes nacionalidades, épocas e formatos visuais.



Caixa dos Quadrinhos: Registro do momento em que os alunos escolhem um dos Gibis expostos para observação de sua linguagem.



Continuação do Método Cacimba na elaboração da criação de personagens, utilizando formas geométricas como referências para o estímulo do processo criativo dos estudantes.



Estudo de observação do corpo humano, com a participação do coordenador pedagógico da escola, que serviu como um modelo vivo para que os alunos pudessem compreender as referências de uma anatomia humana.



Oficina de Criatividade: Elaboração de uma narrativa, através do que chamamos de “roteiro mental”, com referências em histórias de super-heróis.



Continuação da oficina de Criatividade: Os Jogos Digitais sendo utilizados como um instrumento de estímulo ao processo criativo durante a aula, e exposição dos roteiros criados por os alunos.



Processo de montagem e sequência das histórias em quadrinhos.



Culminância do projeto “Novos Olhares” na sala de multimídia da Escola Estadual Santa Terezinha, apresentado aos alunos do ciclo final do ensino fundamental, no turno vespertino.



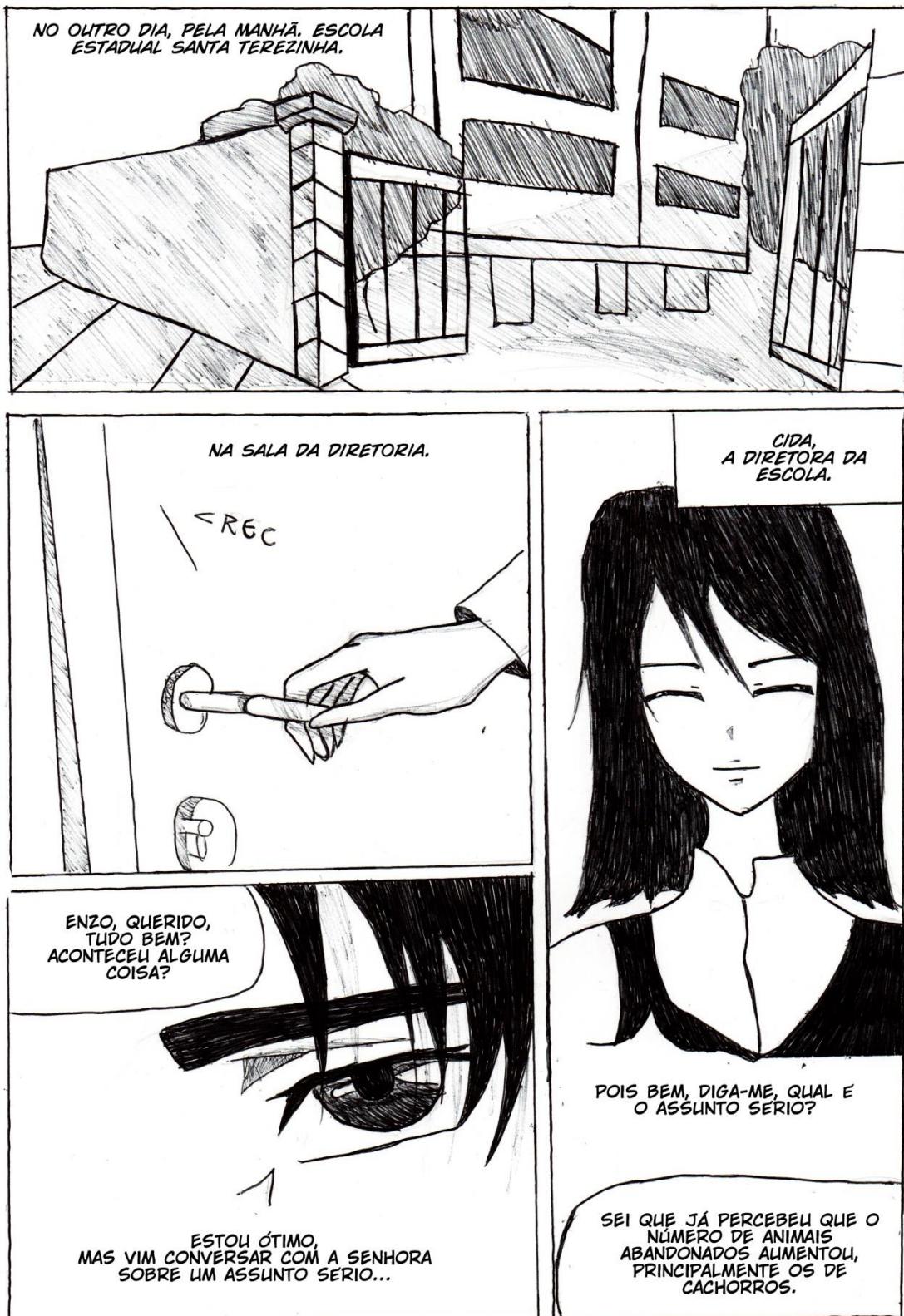
Lançamento da HQ “Novos Olhares”, um resultado elaborado com a turma do 9º ano da escola, onde cada aluno recebeu um exemplar impresso e os representantes da equipe junto à comunidade escolar representada no evento argumentou a sobre a importância deste trabalho para a instituição.

## APÊNDICE G

Trechos das HQs inseridas no almanaque “Novos Olhares”, produzida por a turma do 9º ano, que participou das aulas de HQ.

### ENZO E O CACHORRINHO

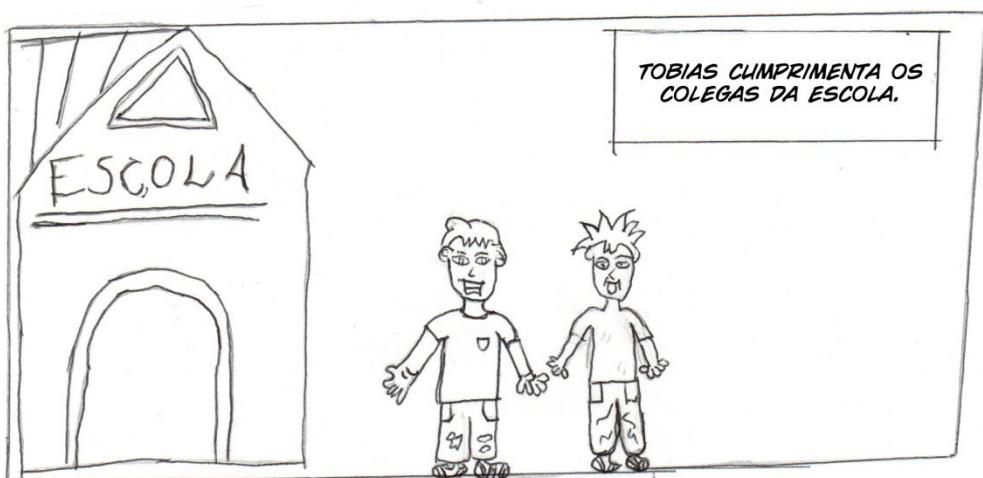
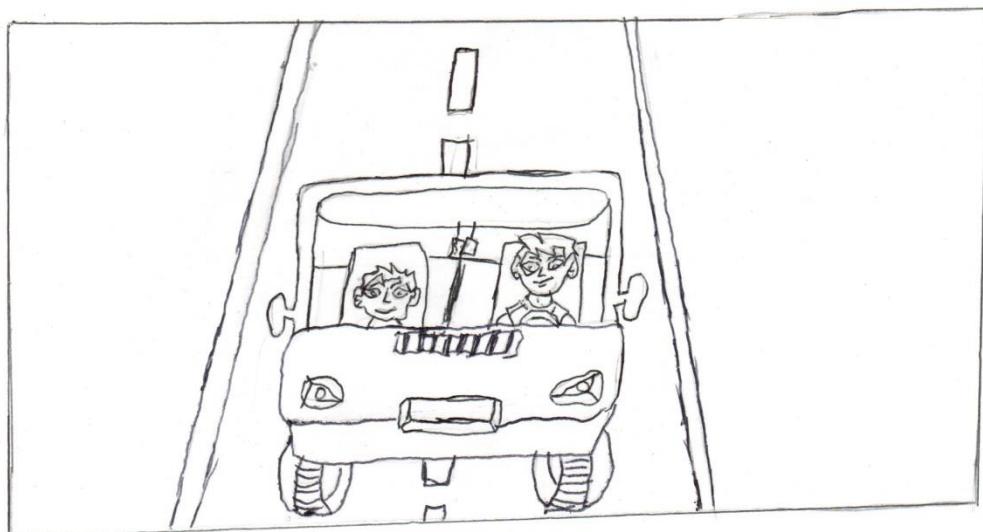


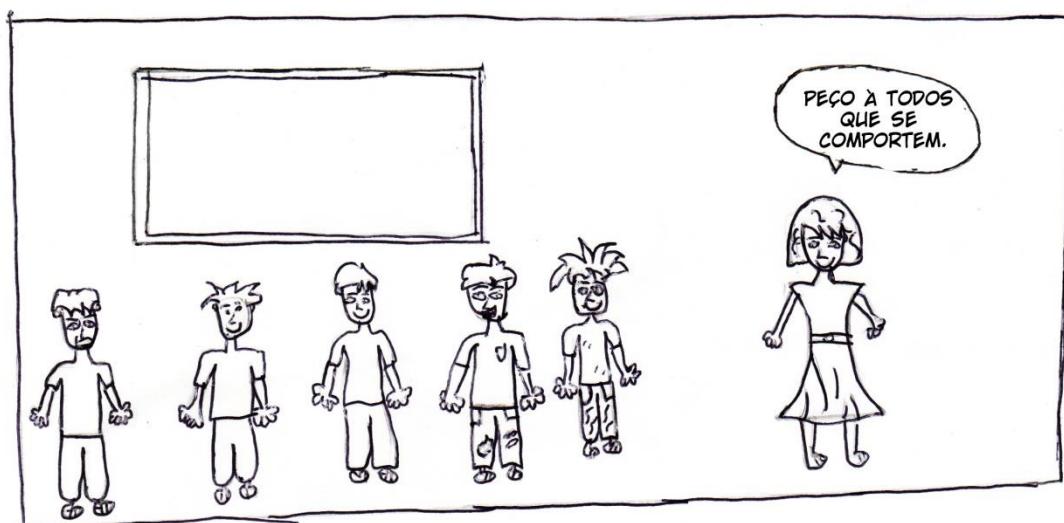




## BILÚ: O CÃO HERÓI

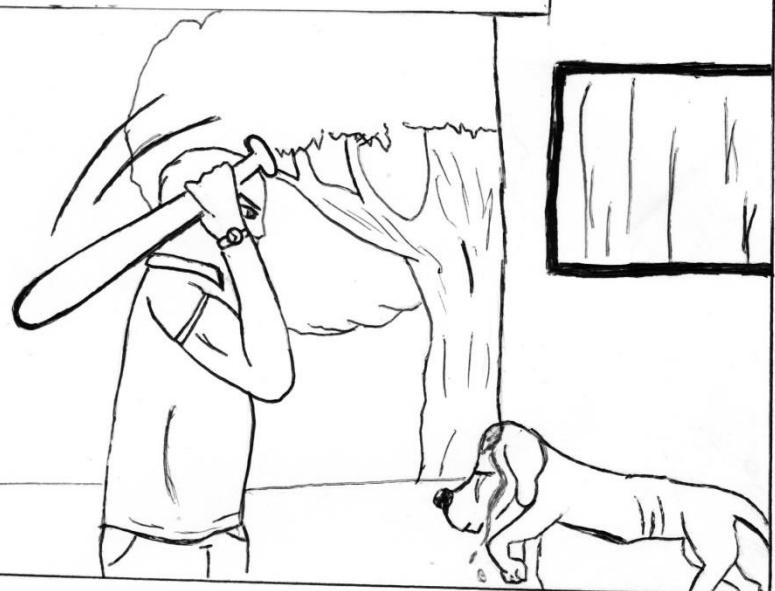




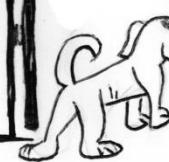


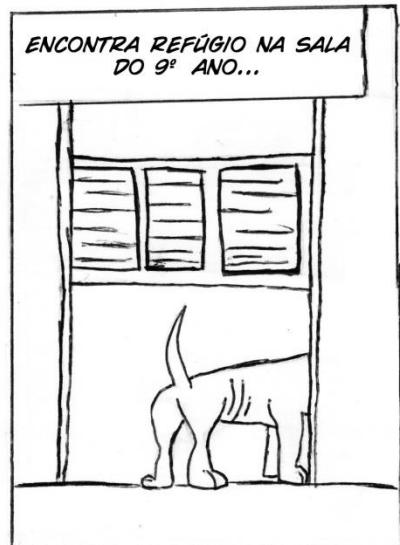
## THOR: O AMOR CURA

EM UM DIA DE QUADRILHA, APÓS SER ESPANCADO E  
PASSADO ALGUNS DIAS DE SOFRIMENTO...



THOR BUSCA AJUDA NA  
ESCOLA ESTADUAL SANTA TEREZINHA...





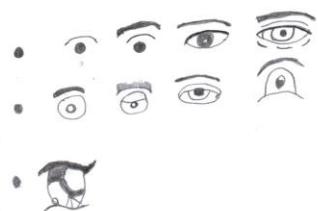


\* A CIDADE DE "PATOS" SE LOCALIZA NO INTERIOR DA PARAÍBA, ESSA CIDADE TEM UM HOSPITAL VETERINÁRIO PÚBLICO, E QUE FICA MAIS PRÓXIMA A SÃO JOÃO DO SABUGI - RN.

## APÊNDICE H

### Coleta de algumas ilustrações dos estudantes realizadas nas aulas de Arte

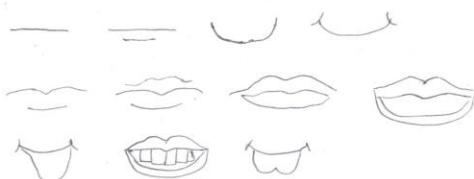
\* olhos



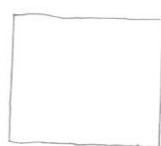
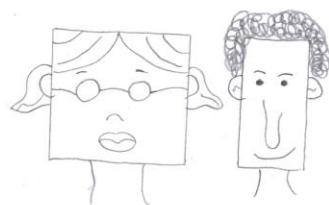
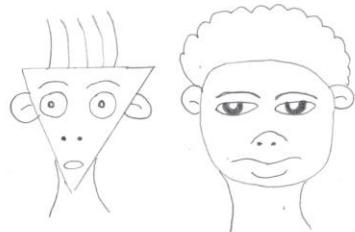
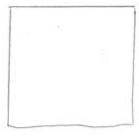
\* Nariz



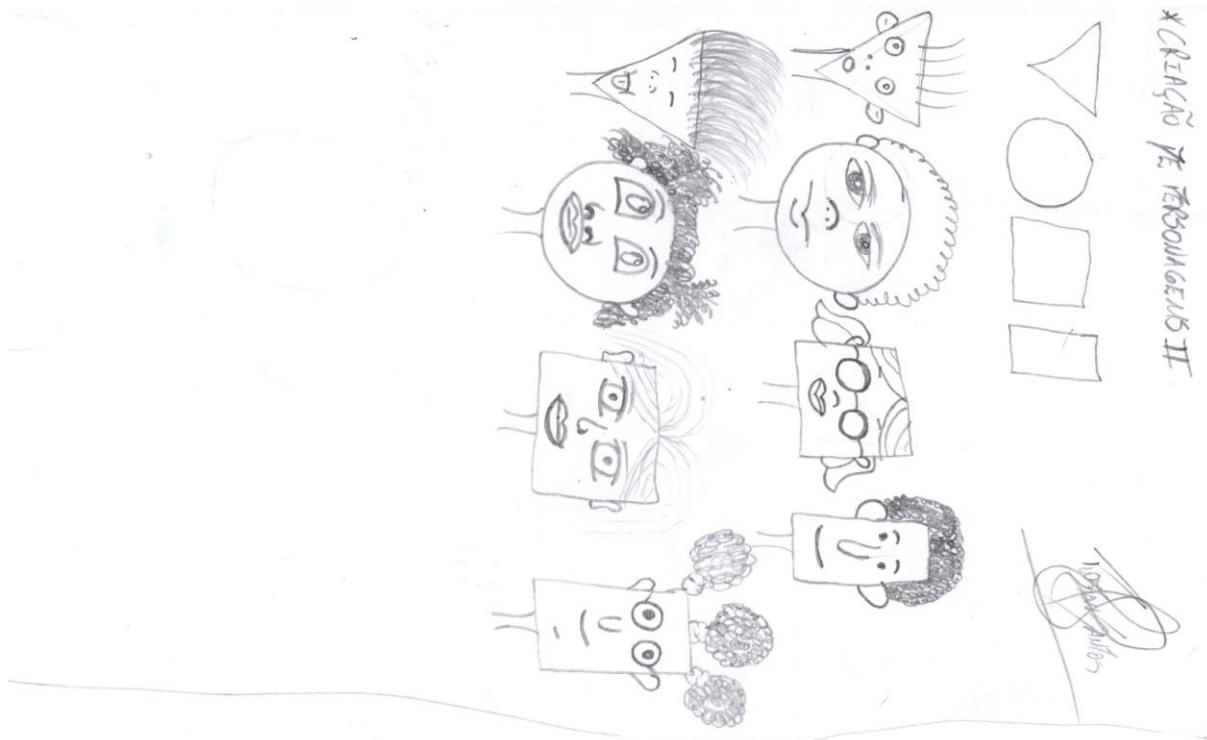
\* Bocas



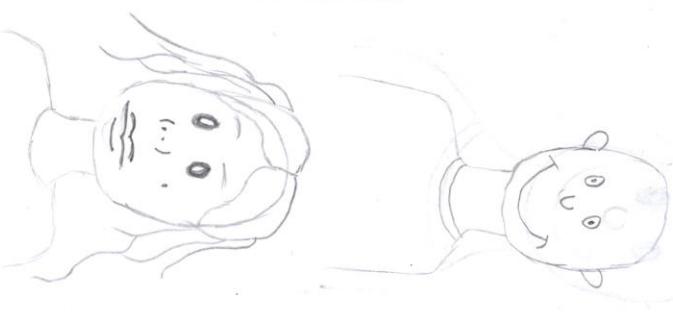
\* orelha

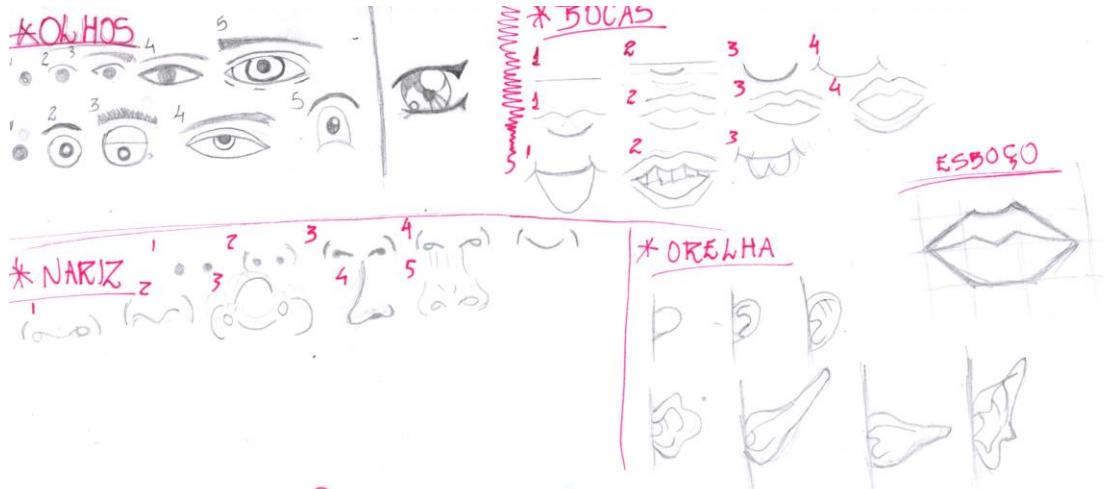


\* CRIAÇÃO DE PERSONAGENS II

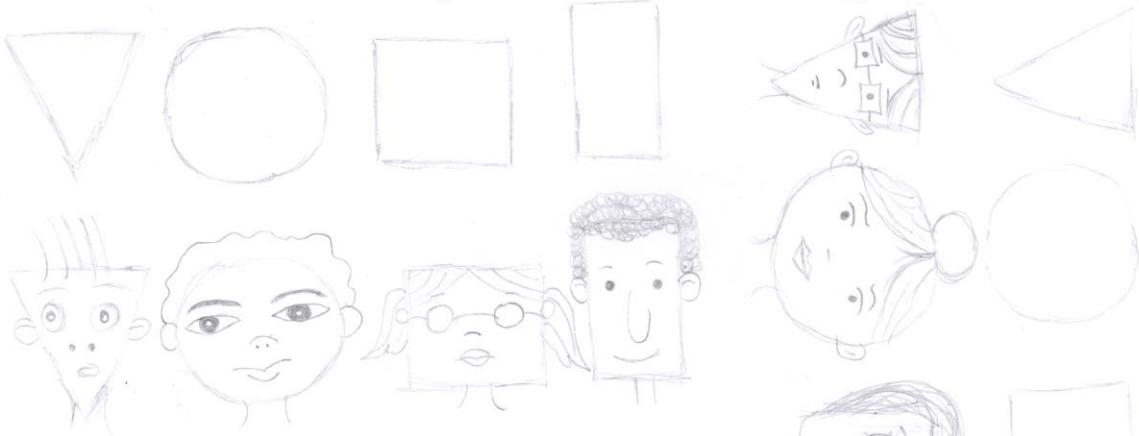


de desenho de personagens

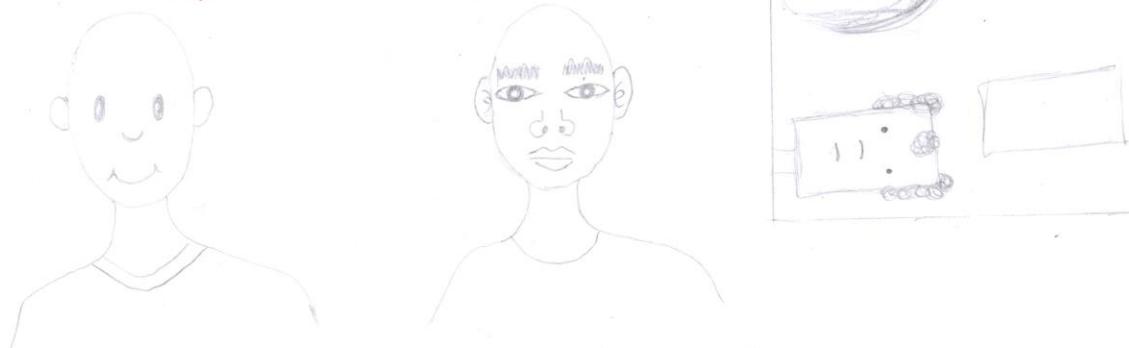




### Pontinuacão - Criação de Personagens II

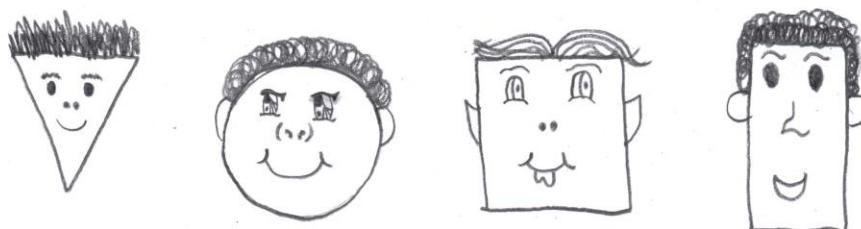
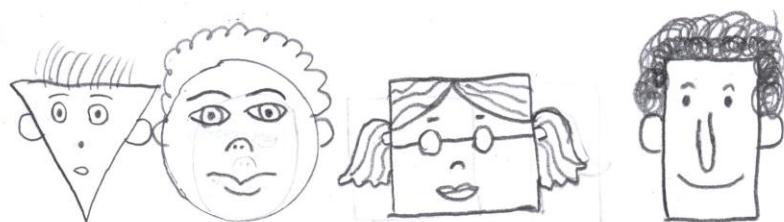


### Criação de Personagens III



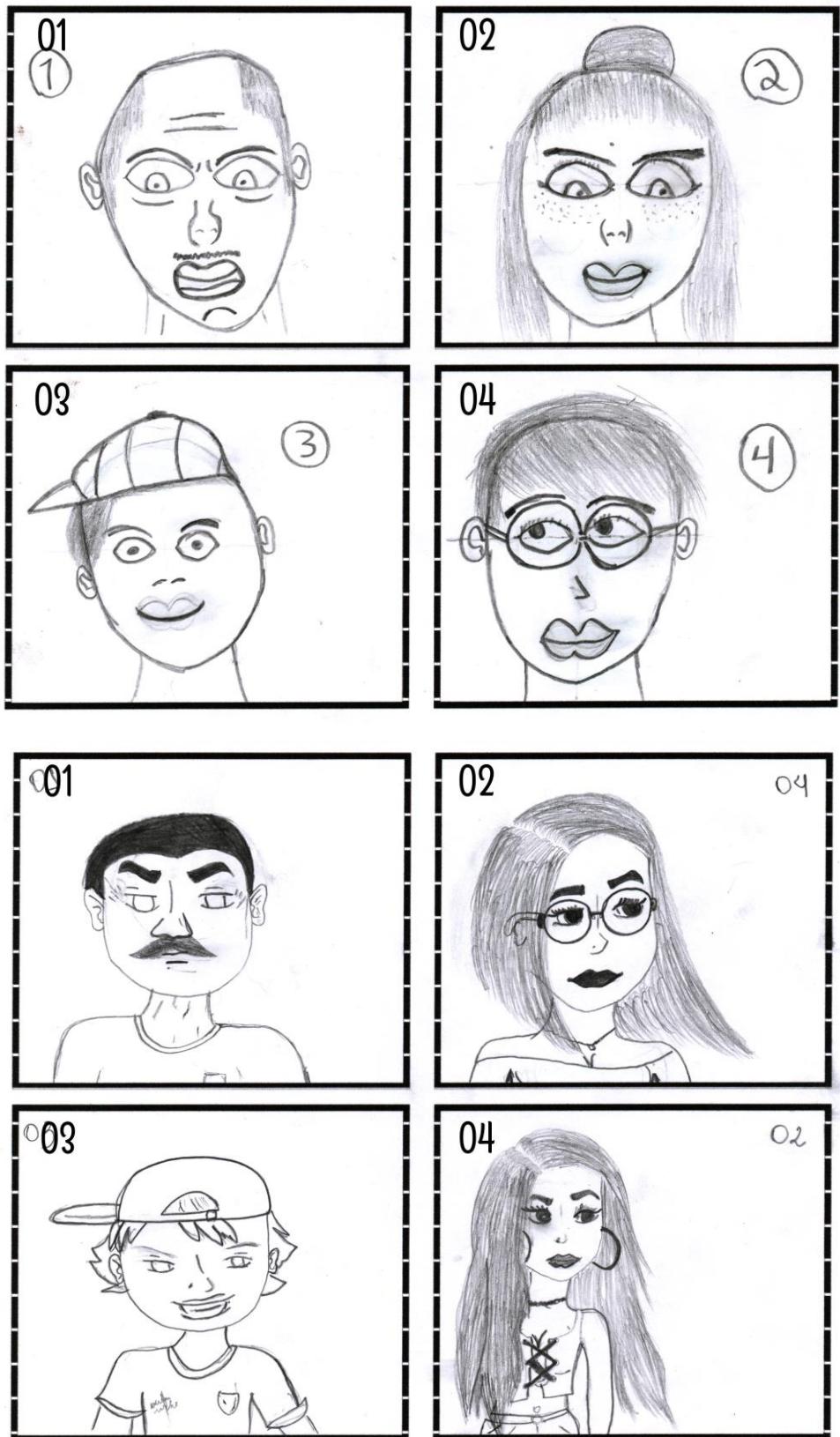
→ Spike

continuação - criação de personagens II

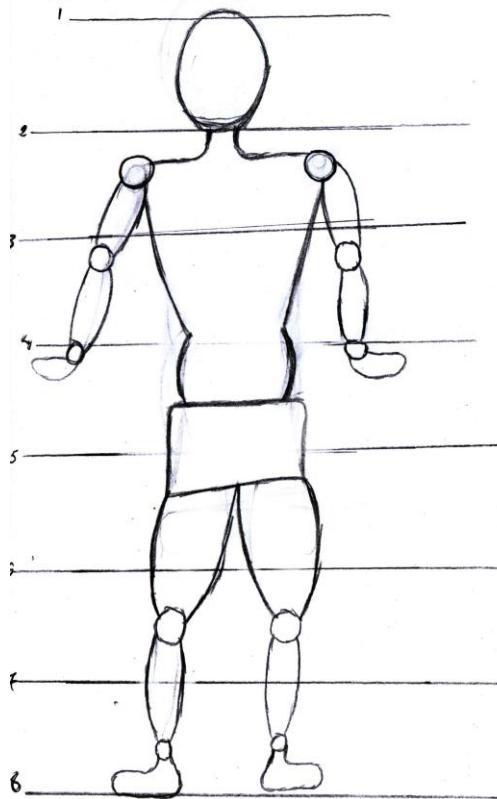


continuação - criação dos personagens III

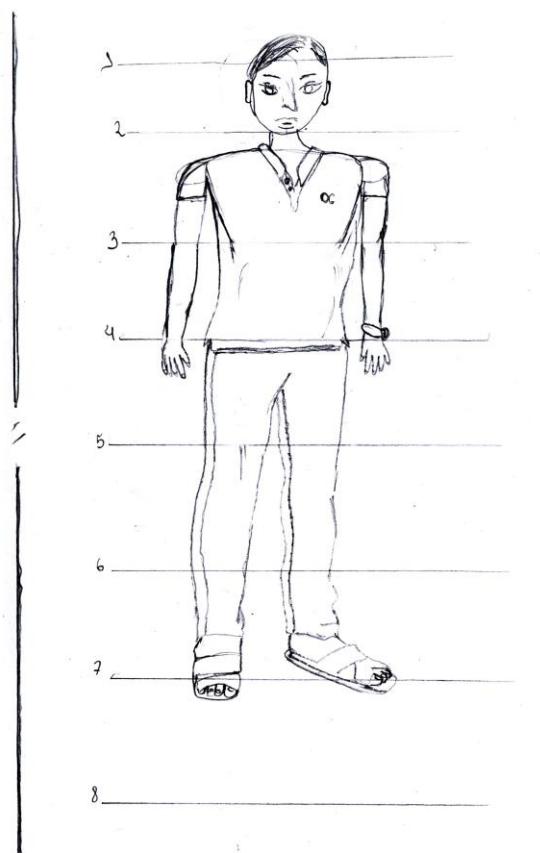
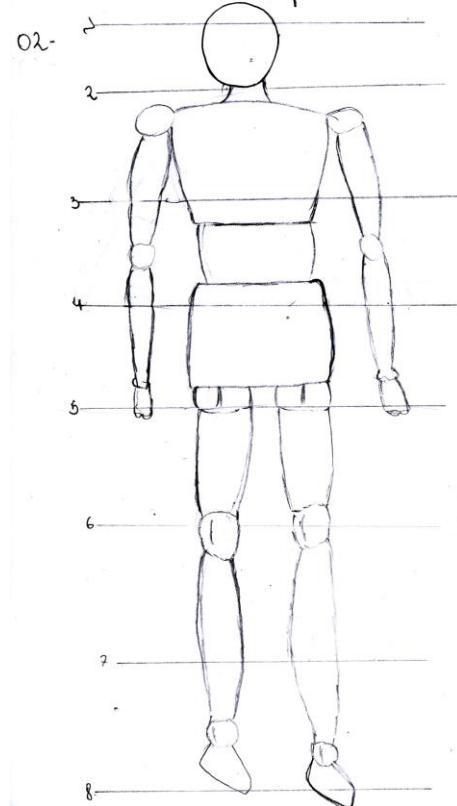




ESTUDOS DO CORPO HUMANO



Estudos do corpo Humano:



## APÊNDICE I

### O Produto Didático



Capa do produto didático elaborado para professores e Arte, através desta pesquisa e ação com os alunos.



Personagens criadas especificamente para compor o produto didático.



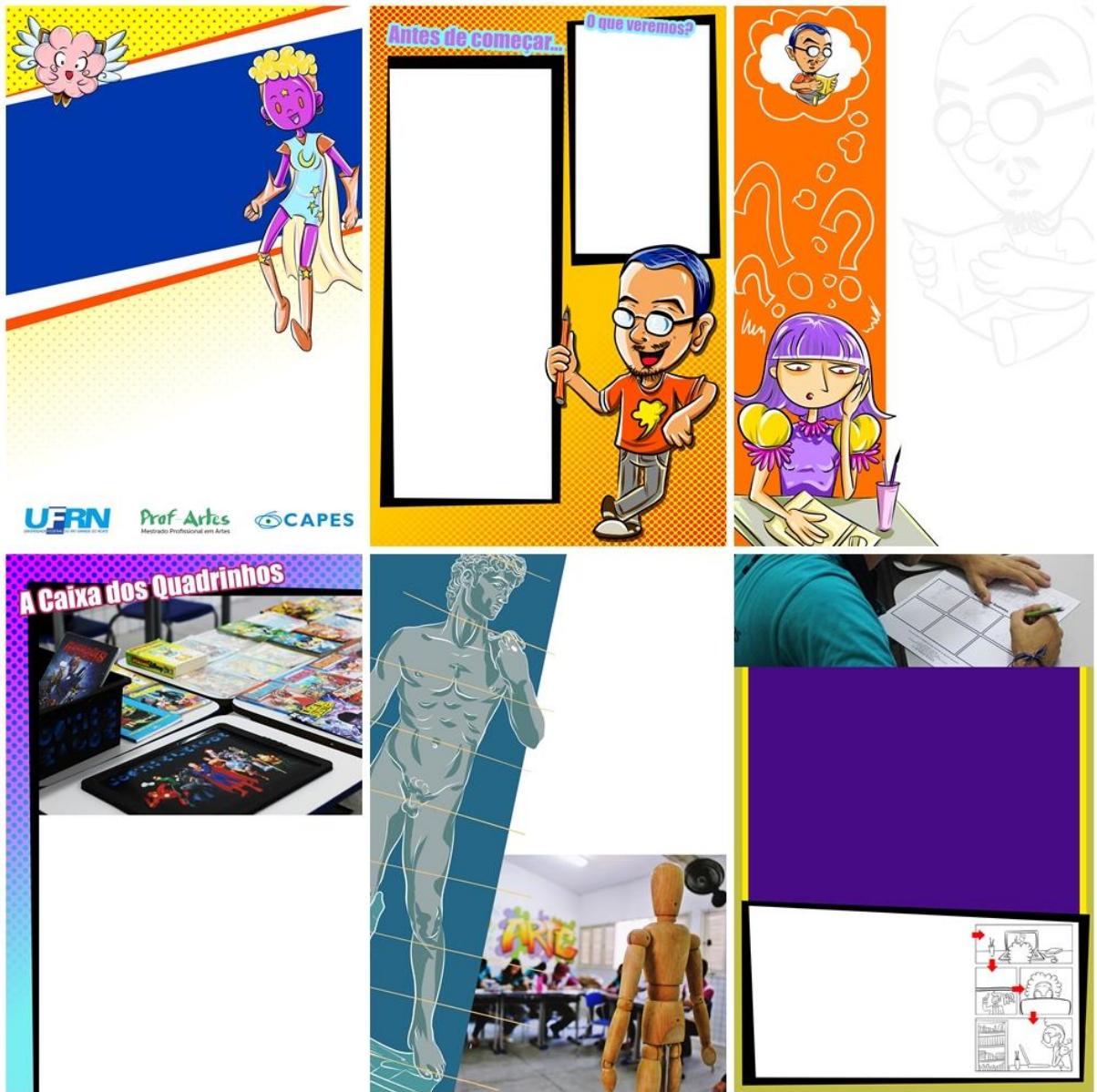
Personagens criadas especificamente para compor o produto didático.



Personagens e ilustrações criadas especificamente para compor o produto didático.



Personagens criadas especificamente para compor o produto didático.



Páginas pré-diagramadas do Produto Didático.