

José Jerônimo Vieira Júnior (Jr. Misaki)



Quadrinizando nas aulas de Arte

DE: PROFESSOR
PARA: PROFESSOR

RELATOS DE
EXPERIÊNCIAS SOBRE UMA
PRÁTICA PEDAGÓGICA
PARA OS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL





*Este produto foi desenvolvido pelo o professor e estudante José Jerônimo Vieira Júnior (Junior Misaki), com orientação do Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born e a colaboração de sugestões e avaliação pelos professores: Dra. Arlete dos Santos Petry, Dr. Erinaldo Alves do Nascimento e Dr. Rubens Elías da Silva. Esta pesquisa foi 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, com fragmentos textuais da dissertação: *Quadrinizando nas aulas de Arte: uma proposta pedagógica do uso das Histórias em Quadrinhos nos anos finais do Ensino Fundamental*. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Área de concentração: Ensino de Artes, Linha de Pesquisa/Atuação: Abordagem metodológica na prática docente.*

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Este trabalho utilizou-se na sua produção da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), proposta em 2017, que traz competências e habilidades que são direcionadas para o ensino de Arte, e por linguagem específica. Para as competências específicas do ensino de Artes Visuais da BNCC, a ligação do estudo dos Quadrinhos nas aulas desta disciplina pode se estabelecer por dentro de todas elas.

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.
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	Analisar e Valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.



ESTE PRODUTO FOI GERADO PARA EDUCADORES DO ENSINO DE ARTE, QUE TRABALHAM NO CICLO DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL, POIS É UM RELATO DAS MINHAS EXPERIÊNCIAS REGISTRADAS NA PESQUISA FINAL QUE REALIZEI NO MESTRADO PROF-ARTES, PELA UFRN, COM SUGESTÕES DE ATIVIDADES PARA QUE OS PROFESSORES DE ARTE POSSAM SE SENTIR ESTIMULADOS A USAR AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) NOS SEUS PLANOS DE AULAS AMPLIANDO A PRÁTICA ARTÍSTICA EM SALA. ESPERO QUE ESTE GUIA DIDÁTICO SIRVA COMO OBJETO DE ORIENTAÇÃO EM SEUS OFÍCIOS.



DEDICO AO MEU GATO JUAN (IN MEMORIAM).

Pesquisa, Diagramação, Fotografias e Ilustração por Junior Misaki. Fontes utilizadas: Book Antiqua, Impact e Lula Borges. Ano de finalização: 2020.

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catálogo de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Departamento de Artes - DEART

Vieira Júnior, José Jerônimo.

Quadrinizando nas aulas de arte : de professor para professor : relatos de experiências sobre uma prática pedagógica para os anos finais do ensino fundamental / José Jerônimo Vieira Júnior [Jr. Misaki]. - Natal: xx, 2020.

36 f.: il.

ISBN: 978-65-00-12324-1

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

RN/UF/BS-DEART

CDU 741.5

Elaborado por Ively Barros Almeida - CRB-15/482

Impresso no Brasil.

Contatos do autor: E-mail: jrmissaki@uol.com.br ou junior_jornalista@yahoo.com.br /
Page: jrmissaki.com / Instagram: @jr.misaki / Facebook: @art.misaki .

Antes de começar...

Caro Educador,

Eu sei que em algum momento da vida você já deve ter se perguntando “como eu posso ensinar algo sobre as Histórias em Quadrinhos para os meus alunos?” ou “será que é possível ensinar quadrinhos para quem não sabe desenhar?”, e nesses momentos, talvez, você não deve ter encontrado a sua resposta.

A partir de agora, eu lhe apresento um pouco da minha experiência em sala de aula. Destaco que eu não estou aqui para lhe oferecer uma receita pronta, afinal, cada professor conhece a sua realidade e quando propomos novas ideias com os nossos alunos, é comum descobrimos algo que nos surpreende durante o processo de ensino e aprendizagem, principalmente, quando se trata de Arte.

Este estudo foi elaborado pensando em você, professor, e não foi apenas com projeções teóricas sem o estímulo da prática, mas extraído de uma pesquisa que me deu resultados positivos, e que espero servir de base para o planejamento das suas aulas.

Boa leitura!

Jr. Misaki

O que veremos?

- ✓ Antes de começar... / p.5
- ✓ Desvendando a sua sala de aula / p.6
- ✓ A Historicidade dos Quadrinhos / p.10
- ✓ A Caixa dos Quadrinhos / p.11
- ✓ Começando com o Zé Bolinha / p.14
- ✓ Personagens: Expressões e Sentimentos / p.18
- ✓ Elementos das HQ's: Balões e Falas / p.20
- ✓ Elementos das HQ's: A Narrativa / p.23
- ✓ Fechando o Gibi / p.29
- ✓ O que aprendemos? / p.31





Desvendando a sua sala de aula...

Para iniciar todo o processo de planejamento das aulas, que tal antes traçar um perfil dos seus alunos e assim apresenta-los o mundo das HQs? Abaixo segue um modelo adaptado de um questionário que apliquei com a minha turma do 9º ano do Ensino Fundamental, que poderá lhe trazer resultados impressionantes.

CONHECENDO A SUA TURMA

01 - Você Gosta de ler História em Quadrinhos?

() Sim () Não

02 - Você tem costume de ler HQs?

() Periodicamente

() Raramente

() Não tenho costume de ler

03 - Se você gosta de ler quadrinhos, cite um título de um Gibi que você mais gostou.

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, tablets, etc.

() Eu não tenho acesso.

05 - Quais as maiores dificuldades que você tem para ter acesso as HQs?

06 - Você considera que seria mais fácil aprender diferentes conteúdos, se nas outras disciplinas tivessem alguma tirinha, charge ou pequenos fragmentos de Quadrinhos?

07 - Qual é a disciplina que você mais encontra elementos das HQs nos conteúdos?

08 - Na sua escola tem algum acervo de HQs disponível, na biblioteca ou sala de leitura para os alunos?

09 - Você acha impossível criar alguma história em quadrinhos? O que você mais gostaria de aprender sobre elas?

10 - Os seus familiares gostam de ler história em quadrinhos?

UM POUCO SOBRE A MINHA REALIDADE NA ESCOLA...

A turma que escolhi para aplicar a proposta pedagógica do uso dos quadrinhos nas aulas de Arte foi o 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Santa Terezinha localizada em São João do Sabugi - RN. A escolha desta turma em específico deu-se por eles serem a última turma dos anos finais, quando os alunos já tinham vivenciado uma trajetória de leitura e escrita, e estavam caminhando para um novo ciclo estudantil, que seria o Ensino Médio. Portanto, acredito que esta proposta pode ser adequada a qualquer ano do ciclo final.

Neste questionário, me surpreendi com os resultados da minha turma de 23 alunos, pois o perfil me revelou que 70% dos alunos gostavam de ler Gibis, 9% relatou ler periodicamente, 48% raramente e 43% não tem esse hábito. Com essa investigação tratei de saber quais eram as dificuldades deles terem acesso as HQs, e, por ser uma cidade pequena, de pouco mais de cinco mil habitantes até a realização do meu questionário, 35% relatou que na cidade não tinha pontos de vendas de quadrinhos e 9% relatou que nunca tiveram uma HQ em mãos.

As disciplinas de Arte, Língua Portuguesa e História foram as mais citadas como componentes curriculares que usam fragmentos das HQs em suas aulas, 65% dos alunos responderam que poderia ser interessante ter o uso didático dos quadrinhos nas outras disciplinas para auxiliar no seu aprendizado, e 35% afirmaram que seria uma experiência positiva. Lembrando, que os quadrinhos podem ser usados de forma interdisciplinar e por todo o currículo escolar. Outro fator relevante foi que 87% da turma enfatizou que não achava impossível criar uma HQ. Sobre a relação deles com os quadrinhos e o ambiente familiar, 9% relatou que os pais gostam de ler, onde os demais negaram ou não quiseram opinar.



A metodologia foi desenvolvida por meio de uma pesquisa-ação e iniciada com a aplicação do questionário apresentado para traçar o perfil da turma, que foi analisado o problema para poder traçar as próximas etapas, com objetivo de alcançar a todos para gerar interesse sobre o conteúdo, e por consequência, o aprendizado. Este, eu considero o momento de número “zero”, pois se trata de uma sondagem para conhecer melhor o alunado.

Neste processo foi organizado um cronograma que resultou em dez momentos de atividades, especificadas na tabela a seguir, que integravam as duas aulas semanais de Arte. Geralmente estes encontros aconteciam entre dias alternados, quando algum professor me cedia alguma aula, para não desmotivarmos o vínculo que estávamos construindo sobre as aulas, isto porque, neste período ocorreram feriados e paralizações que tardaram alguns momentos das produções, como é comum durante o nosso calendário letivo.

CARO PROFESSOR: EMBORA EU TENHA TRABALHADO EM 10 MOMENTOS, POR FAVOR, NÃO SE PRENDAM EXCLUSIVAMENTE AO MEU CRONOGRAMA, OK? CADA EDUCADOR CONHECE A SUA REALIDADE E TALVEZ VOCÊ PRECISE DE MAIS SEMANAS PARA PODER CONCLUIR O SEU PLANEJAMENTO COM A SUA TURMA. ISSO NÃO INDICA QUE VOCÊ ESTARÁ FAZENDO UM TRABALHO ERRADO, LEMBRE-SE QUE NA EDUCAÇÃO NÃO HÁ RECEITA DE BOLO PRONTA, PARA TODOS PODEREM SEGUIR DE FORMA IGUAL. CAMINHE NO SEU RITMO.



PROPOSTA PEDAGÓGICA SOBRE O USO DAS HQS NAS AULAS DE ARTE

MOMENTO 1	PROPOSTA: A CAIXA DOS QUADRINHOS: CONHECENDO DIFERENTES FORMATOS DOS GIBIS
MOMENTO 2	PROPOSTA: INTRODUÇÃO AOS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS - FALAS E BALÕES
MOMENTO 3	PROPOSTA: INTRODUÇÃO AOS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS - CRIAÇÃO DE PERSONAGENS
MOMENTO 4	PROPOSTA: INTRODUÇÃO AOS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS - EXPRESSÕES DOS PERSONAGENS I
MOMENTO 5	PROPOSTA: INTRODUÇÃO AOS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS - EXPRESSÕES DOS PERSONAGENS II
MOMENTO 6	PROPOSTA: OBSERVANDO O CORPO HUMANO ATRAVÉS DE UM MODELO VIVO.
MOMENTO 7	PROPOSTA: INTRODUÇÃO À NARRATIVA GRÁFICA - EXPERIÊNCIAS COM REQUADROS E AÇÕES.
MOMENTO 8	PROPOSTA: OFICINA DE CRIATIVIDADE: ESTIMULANDO A CRIAÇÃO DE UM ROTEIRO PARA HQ.
MOMENTO 9	PROPOSTA: PROCESSO DE CRIAÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS ELABORADA PELA TURMA.
MOMENTO 10	PROPOSTA: VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE ARTE.

A Historicidade dos Quadrinhos

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.

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 se deu o surgimento da primeira banda desenhada, em uma publicação dos Estados Unidos.

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).

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.



EMBORA A ARTE EM SEQUENCIA (SEQUENCIAL) SEJA DATADA DESDE O PERÍODO PRÉ-HISTÓRICO, NOS DESENHOS EM CAVERNAS, E DESDE O PERÍODO CLÁSSICO JÁ HOUVESSE EXPERIMENTAÇÕES SOBRE O TEXTO VERBAL INTERAGINDO COM A IMAGEM, O MENINO AMARELO (*THE YELLOW KID*), PERSONAGEM DO DESENHISTA RICHARD FELTON OLTCALFT, TEM SIDO A REFERÊNCIA HISTORICAMENTE CONFIRMADA, CONSOLIDADA NO FORMATO IMPRESSO QUE SE APROXIMA MAIS DOS QUADRINHOS A QUE TEMOS ACESSO HOJE.

A Caixa dos Quadrinhos



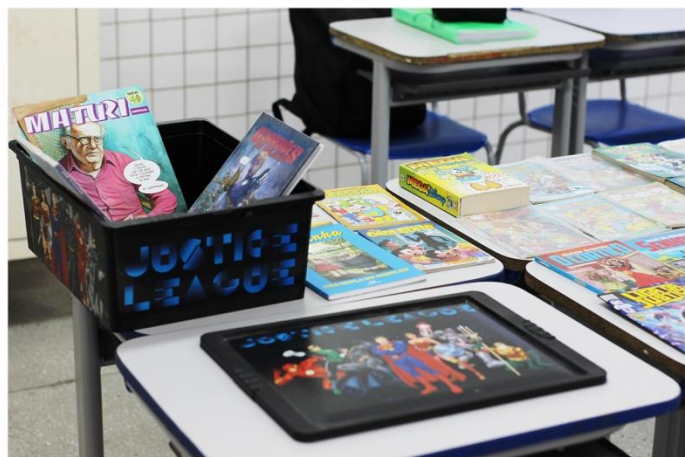
Nesta aula explicativa argumentei como as Histórias em Quadrinhos são conhecidas ao redor do mundo, e que, mesmo com cores, formatos e traços diferentes, elas se cruzam na mesma linguagem, quando é preciso compreender como se ligam os seus elementos.

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 *Will Eisner* e *Akira Toryama* até chegar à realidade local.

Após a explanação, uma caixa preta com imagens aleatórias de super-heróis foi posta sobre uma mesa, quando cerca de 40 quadrinhos de nacionalidades e gêneros diferentes foram apresentados, para que os alunos pudessem ter o contato com o material e fazerem um empréstimo por um prazo de uma semana para a apreciação.

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 eles 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, o que gerou motivação para seguir na próxima parte desta proposta didática.



Caixa dos Quadrinhos: HQs sobrepostas nas mesas da sala para as escolhas.



Caixa dos Quadrinhos: Alunos realizando o empréstimo da HQ que eles escolheram para apreciação da obra.

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, EF69AR02, EF69AR03.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Se você ainda não conhece esses códigos que citamos na página anterior, não se assuste! As habilidades utilizadas neste trabalho foram identificadas pelos 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. Vamos conhecer na prática o significado de cada código que utilizamos aqui?

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.

EF15AR02 - Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

EF15AR03 - Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

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.

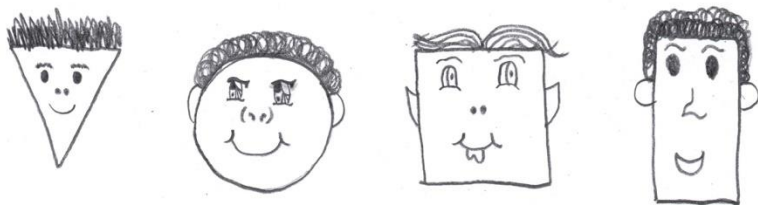
EF15AR05 - Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

EF15AR06 - Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

EF15AR07 - Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).



Começando com o Zé Bolinha



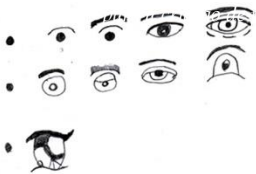
Personagens por alunos criados a partir do processo de criação.

Quem nunca desenhou o famoso **Zé Bolinha**? Este personagem de **círculo e palitinhos** pode ser um primeiro passo para quem está iniciando técnicas de desenhos. Através de linhas e pontos podemos construir vários personagens.

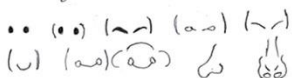
Para estimular o processo criativo dos alunos foram apresentados no quadro alguns exemplos de como linhas e formas poderiam ser transformados em símbolos que remetessem a diferentes modelos de olhos, narizes, bocas, orelhas e expressões que poderiam ajudar a formação dos futuros personagens.

Os alunos observaram que um olho pode ser representado com um simples ponto e que com a introdução de outras linhas é possível dar outras expressividades e conotações. Assim também acontece com a boca, o nariz e a orelha, onde as linhas também formam diversas composições visuais, com base nas linhas que foram usadas na construção de elementos que remetem algumas partes da face de um ser humano.

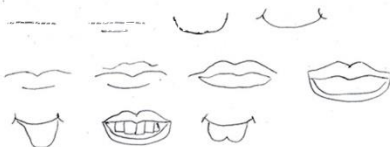
* Olhos



* Nariz



* Bocas



* Orelha



Durante a aula foram apresentadas no quadro da sala de aula, quatro formas geométricas: um triângulo, um círculo, um quadrado e um retângulo. A partir desses elementos foi solicitado aos alunos que escolhessem alguns dos modelos criados na aula passada de boca, orelha, nariz e olhos e que eles ficassem livres para poder inserir algum outro elemento como cabelos, acessórios ou barbas nos personagens que foram criados.



Depois de treinar esses exercícios, os alunos desenvolveram melhor a sua criatividade e criar diversos personagens. Sabe aquele personagem, daquela *turminha super conhecida* dos gibis brasileiros? Elas também seguem um traço bastante semelhante. Veja a seguir o modelo de um mesmo elemento demonstrando que, só com a alternância de estilos de penteados já é possível criar novas figuras para uma HQ.



HABILIDADES DA BNCC: EF69AR04, EF69AR05 E EF69AR07.



OBSERVANDO O CORPO HUMANO ATRAVÉS DE UM MODELO VIVO

Para esta aula, observou-se a proporção da figura humana através de um modelo masculino. Além de utilizar um boneco articulado para explicar a proporção de medidas de um corpo com medidas que se segmentam entre sete a oito cabeças. Convidei o coordenador pedagógico da escola para ser voluntário nessa observação de modelo vivo, onde os alunos puderam reproduzir a sua estrutura física, seguindo o modelo que foi estudado em sala de aula.

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 OBSERVAREM.

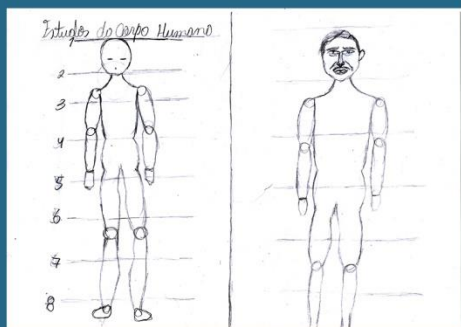




ESTUDO DO CORPO HUMANO
COM MODELO VIVO



OBSERVAÇÃO DO CORPO HUMANO
PARA REPRODUÇÃO EM DESENHO



REPRESENTAÇÃO DO ESTUDO
REALIZADO POR UM ALUNO

Durante a observação, que seria um exercício focado para poder se entender uma proporção na representação visual de um corpo humano, os alunos inseriram características comuns 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.

Alguns alunos demonstraram resistência durante a aula para exercitar a prática do desenho, mas através da aula explicativa eles se envolveram 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 humano.

HABILIDADES DA BNCC: EF69AR04,
EF69AR05 E EF69AR07.

Personagens: Expressões e Sentimentos

Nesta proposta começamos a trabalhar a criação de personagens com orientações descritas das suas características para serem reproduzidas. Cada aluno recebeu uma folha com quatro requadros, e nela ele deveria desenhar o que seria solicitado, com objetivo de estimular o desenvolvimento do seu processo de criação.

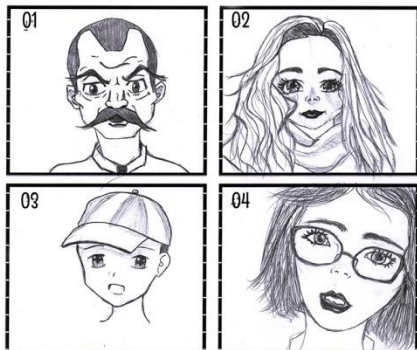
Na **Personagem 01** foi pedida a reprodução de uma pessoa do sexo masculino, aparentemente entre 40 a 50 anos, calvo, bigode, olhos expressivos, nariz largo, boca de lábios carnudos e com um estado de humor raivoso.

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 09 anos de idade, cabelos escondidos por causa do boné, olhos pequenos, nariz pequeno, boca sorridente e com um estado de humor curioso.

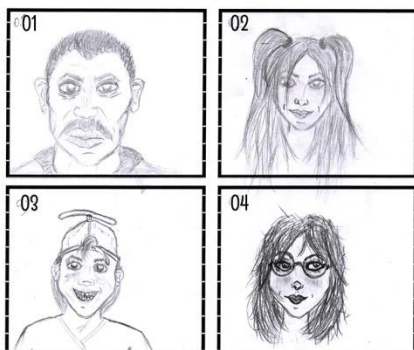
A **Personagem 04** traria características do sexo feminino, com 25 anos de idade, cabelos curtos, óculos grandes, nariz empinado, boca com batom e semblante pensativo. Neste exercício, os estudantes puderam observar que cada pessoa tem uma forma diferente de imaginar alguém ou alguma situação, mesmo 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.

HABILIDADES DA BNCC: EF69AR04, EF69AR05 E EF69AR07.

Interpretação do Aluno A



Interpretação do Aluno B





Durante esse processo criativo, você poderá sugerir para os seus alunos a criação de super-heróis e também de vilões, assim como solicitar uma leitura da sua obra após a produção, para que eles possam falar o motivo da escolha do estilo da roupa na personagem, do corte do cabelo, dos tons da pele e dos superpoderes que cada um pode ter. Nesta leitura de imagem, o professor também poderá perguntar ao estudante qual é a importância deste herói para o seu universo.



Elementos das HQ's: Balões e Falas

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

As letras, em relação ao fator emocional da mensagem desenhada, representam um conjunto variável de significados. Dos símbolos gráficos que homologam a comunicação da HQ, também se encontra o balão. Para Bibe-Luyten (1987), 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.

SERÁ QUE OS SEUS
ALUNOS CONSEGUEM CRIAR
FALAS E BALÕES PARA AS
PERSONAGENS ABAIXO?



Onomatopeias...

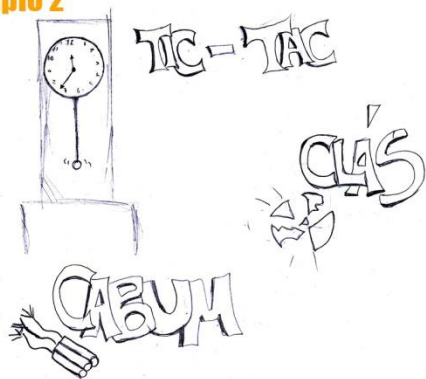
Na arte sequencial, o uso das onomatopeias traduz os ruídos presentes no corpo da narrativa gráfica dos quadrinhos. Apesar de serem igualmente representadas através do canal textual, Bordenave (1997, p. 68) enfatiza: “(...) por extensão, também são signos icônicos as palavras ‘onomatopéicas’, isto é, as que imitam os sons naturais”. Assim visto, as onomatopeias podem ser compreendidas como figuras fônicas de linguagem graficamente representadas.

No exemplo I, o aluno representou através das 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 reproduziu com as palavras na sua interpretação. Já no Exemplo II, 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).

Exemplo 1



Exemplo 2



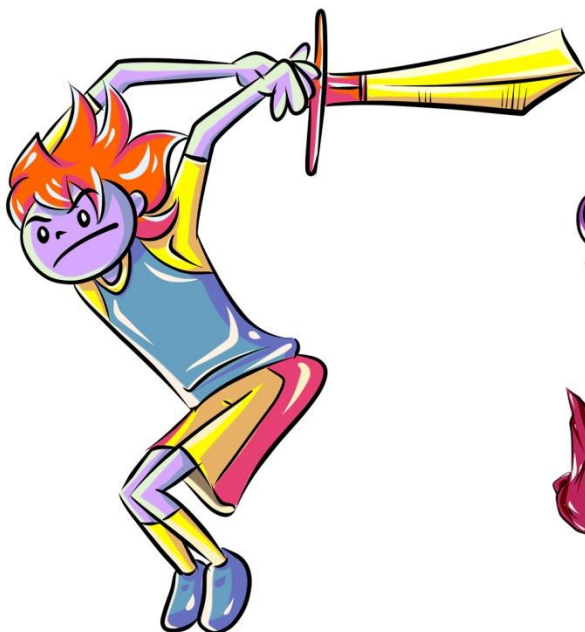
PARA EXERCITAR:
DESAFIO: VOCÊ
CONSEGUIRIA
EXPRESSAR COM AS
LETRAS O SOM DE
CADA AÇÃO QUE ESTÁ
REPRESENTADA,
ABAIXO?



HABILIDADES DA BNCC: EF69AR02, EF69AR04, EF69AR05 E EF69AR07.

Para Praticar:

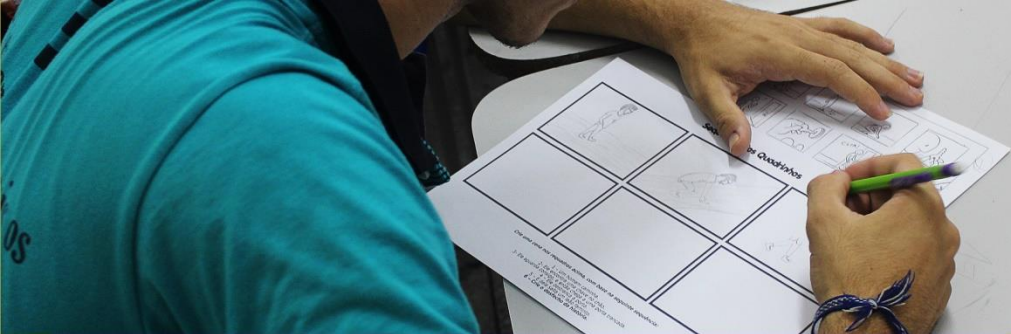
OBSERVE AS PERSONAGENS ABAIXO E TENTE CRIAR UM BALÃO COM FALAS OU ONOMATOPEIA, PARA CADA UMA DELAS. SE VOCÊ QUISER TAMBÉM PODERÁ RECRIAR AS ROUPAS, ACESSÓRIOS E ATÉ AS POSIÇÕES DAS PERSONAGENS.



Elementos das HQ's: A Narrativa

OBSERVE A PÁGINA DESTE QUADRINHO, ABAIXO:





O *requadro* (quadro) e/ou a ausência de traços que delimitam um quadro, é o campo onde 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.

Depois da observação desta imagem, o que você conseguiu identificar nos quatro requadros? Quem são as personagens que estão contidas neles? Como é o ambiente? O que sugere a expressão dos elementos presentes na cena? É um ambiente agradável ou misterioso?

Você deve ter observado que cada requadro narra uma situação, onde não é preciso obrigatoriamente ter algum balão ou falas para poder o leitor decodificar o que está sendo apresentado. Ao lado temos um esboço com a sequência sugerida, pois as pessoas que não tem o hábito de leitura de HQ poderão sentir dificuldade de acompanhar o que chamamos de: sequência.





Oficina de Criatividade: Estimulando a criação de um roteiro para HQ

Para estimular a criatividade na elaboração de um roteiro, iniciei a 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 através de um sorteio, cada equipe escolheu um representante para duelar com o seu adversário.

O jogo se 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 escolheram um dos super-heróis ou vilões para poder competir entre eles.

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, através da realidade virtual, interagir com as personagens e conhecer as suas habilidades e personalidades, com o intuito deles se estimularem para a criação das suas próprias histórias.

ESTA AÇÃO ENVOLVE OS OBJETOS DE CONHECIMENTOS DE CONTEXTOS E PRÁTICAS, MATERIALIDADES E PROCESSO DE CRIAÇÃO EM ARTE, NAS HABILIDADES EF69AR03, EF69AR05, EF69AR06, DA BNCC (BRASIL, 2017, P. 203).





HABILIDADES DA BNCC: EF69AR03, EF69AR05 E EF69AR06.

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, conquistando novos canais de difusão e contribuindo com a interdisciplinaridade nas já frequentes adaptações para o cinema e os jogos digitais.

Após a experiência deles com o jogo digital, as equipes voltaram para suas ilhas de formações, e iniciamos a segunda parte da proposta, onde cada grupo recebeu um livro de história com um cenário em forma de pôster e 12 miniaturas de personagens da DC Comics. A distribuição dos temas foi realizada através de um sorteio na sala.

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.

Os estudantes dialogando entre equipes, sobre como criaram o roteiro mental com as miniaturas das personagens das HQs.



Os alunos socializando a sua narrativa para os demais estudantes da turma.



E o roteiro?

HABILIDADES DA BNCC:

EF69AR02, EF69AR05,

EF69AR06 E EF69AR07.

Durante o processo deste estudo, eu perguntei aos alunos qual tema eles gostariam de retratar em uma HQ. 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, pude iniciar um trabalho com eles para criar um almanaque sobre o tema escolhido.

O que aguçou a nossa percepção, enquanto escola, para a necessidade de iniciar um trabalho educativo na perspectiva da adoção de novos comportamentos, se deu durante a festa junina, quando um cão ferido entrou na escola, que depois ganhou o nome de Thor, sensibilizando e comovendo os alunos e funcionários, que providenciaram os primeiros socorros.

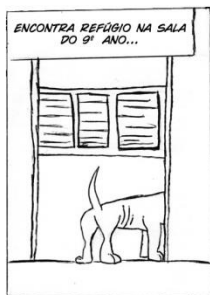
Após a troca de ideias na sala de aula, os alunos levaram como uma atividade para casa, pensar nessa estrutura e me enviarem por e-mail os roteiros para revisão, para que na próxima aula eu pudesse entregar as minhas considerações sobre o trabalho desenvolvido por eles. Solicitei que a história tivessem elementos das HQs que eles aprenderam durante as aulas de Arte. Os demais materiais como lápis, régua, borracha foram os de uso próprio, pertencentes aos alunos. Para iniciar foi passada uma estrutura para que eles pudessem elaborar um roteiro, como na tabela abaixo:

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



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:

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



AO LADO, A PÁGINA DA HQ, COM O ROTEIRO JÁ EM SUA MONTAGEM FINAL, INCLUINDO OS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS.



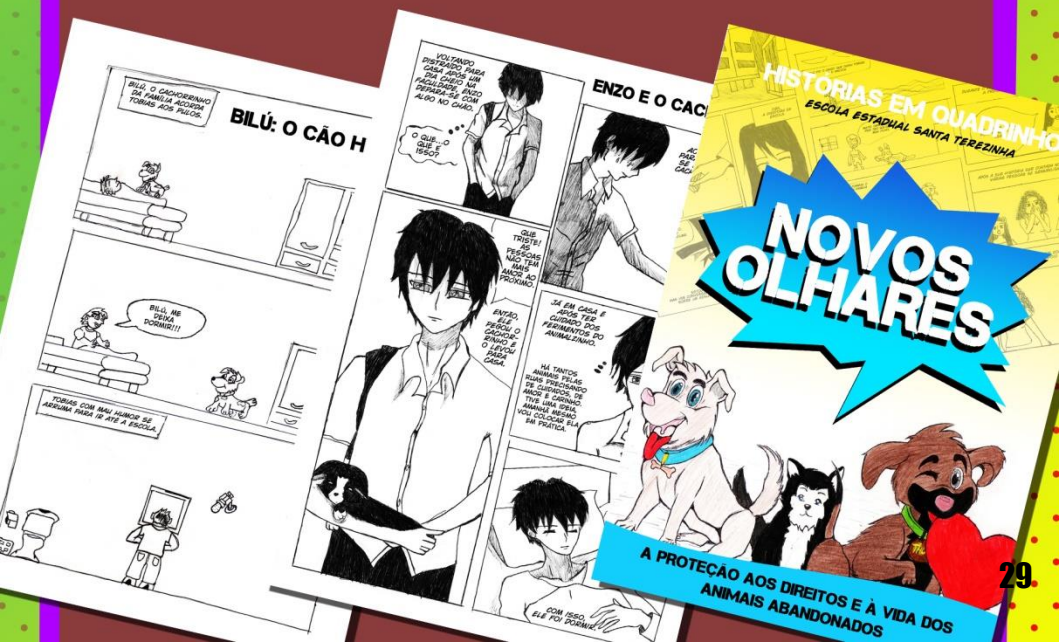
Fechando o Gibi

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*.

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.

Após o trabalho de montagem com as histórias que 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 desenvolvidas.

AS HABILIDADES INSERIDAS NA PROPOSTA SE ELENCAM NAS EF69AR02, EF69AR05, EF69AR06 E EF69AR07, DA BNCC.





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.

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. No total foram três histórias, com oito páginas, todas em preto e branco, que narrava a história de um animal de rua e sua luta pela sobrevivência diante tantos maus-tratos, mas sempre com um final positivo.

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.



Ao lado, uma das páginas da história: Enzo e o Cachorrinho. Abaixo, algumas edições já no formato final impresso que foram sorteadas durante o lançamento na escola.





O que aprendemos?

A partir da minha atuação como docente na educação básica, especificamente no Ensino Fundamental, eu tenho trazido para a sala de aula uma peculiaridade da minha experiência pessoal na arte dos quadrinhos.

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?

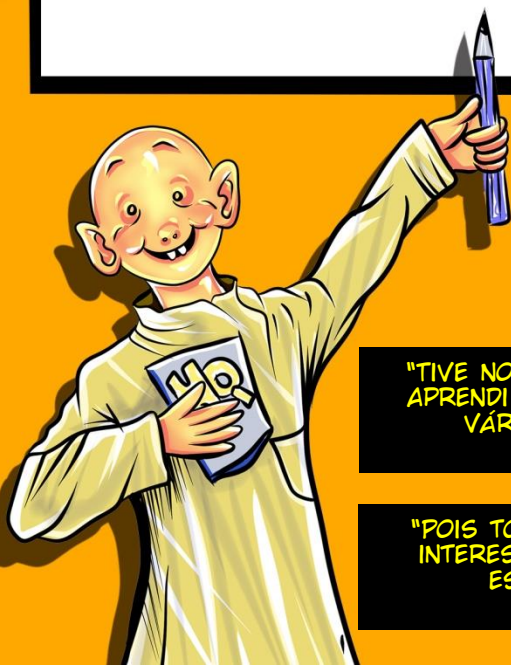
Por esta carência de conhecimentos sobre a arte sequencial nos alunos, que surgiu o meu interesse em elaborar essa proposta pedagógica para que os professores de Arte pudessem trabalhar os argumentos da linguagem da HQ, de modo que eles conhecessem o perfil da turma, e tivesse um norteamento, com sugestões didáticas para implementar em suas aulas.

Com base no estudo da proposta inserida na Base Nacional Comum Curricular este estudo trouxe objetos de conhecimento, 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.

Esta experiência me mostrou que as HQs também podem deixar de ser um meio meramente de entretenimento para 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 da escola.

Sobre o interesse dos alunos foi unanime a resposta que consideraram as aulas de Arte mais interessante depois desse estudo, pois possibilitou aos alunos um novo conhecimento em uma linguagem artística que tem as suas próprias características, de forma atrativa, conhecendo a função dos balões e letras, espaço-tempo, roteirização, princípios básicos de desenho, e a montagem da arte sequencial.

Como educador, a sensação pós projeto é de que esses dez momentos que foram realizados na escola, que eram realizados em duas aulas de 50 minutos poderiam ter sido mais extensos, para poder aprofundar com maior clareza as ações que foram segmentadas nesta pesquisa. Destaco especialmente os momentos de prática de desenho, onde os estudantes me relataram que se sentiam motivados ao ver o resultado dos seus trabalhos no final da aula. Assim, eu vejo a necessidade de continuar estudando a temática para poder também realizar essa ação em outras turmas.



"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.

"POIS TORNOU AS AULAS MAIS DIVERTIDAS,
INTERESSANTES E SAÍU DA MONOTONIA DE
ESTUDAR APENAS PELO LIVRO"
ALUNO A.D.S.A.



Para Pesquisar:

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.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>.

DANTAS, Luiz Elson. **Desenho na sala de aula: método cacimba**. Natal: Ed. Do autor, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

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.

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.

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.



Sobre o autor...



JOSÉ JERÔNIMO VIEIRA JÚNIOR É NATURAL DA CIDADE DE PATOS / PARAÍBA, ARTISTICAMENTE CONHECIDO COMO **JUNIOR MISAKI**, PROFESSOR, ARTISTA VISUAL, PRODUTOR CULTURAL, PROFESSOR EFETIVO NA REDE ESTADUAL DO RIO GRANDE DO NORTE COM EXPERIÊNCIAS EM COORDENAÇÃO DE PROGRAMAS EDUCACIONAIS E CULTURAIS. MESTRE EM ARTES (UFRN) POSSUI LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS (UNIP) E PEDAGOGIA (UNINTER), COM ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES VISUAIS: CULTURA E CRIAÇÃO (SENAC / CETEC) E SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO EDUCACIONAL (FIP), TAMBÉM BACHARELADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM JORNALISMO (FIP).



Quadrinizando nas aulas de Arte

DE: PROFESSOR
PARA: PROFESSOR

Que tal planejar uma aula sobre Histórias em Quadrinhos? Será que é possível trabalhar a linguagem visual dos quadrinhos nas aulas de Arte? Será que os seus alunos irão conseguir identificar os elementos das HQs?

Através deste material, você professor poderá encontrar sugestões de competências e habilidades pedagógicas no ensino de Arte, para poder estudar a linguagem dos quadrinhos, e além de apreciar obras já existentes, à vista disso, desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas que são transversais, dialogando com proposições imagéticas, de modo individual e coletivo entre os alunos, dos anos finais do Ensino Fundamental.



ISBN: 978-65-00-12324-1

CRL



9 786500 123241