

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE ARTES - IARTE

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES



**QUADRINHOS PARA QUADRINHOS: METALINGUAGEM NA REALIZAÇÃO DE
MATERIAL DIDÁTICO PARA A CRIAÇÃO DE HQs NAS AULAS DE ARTE DO
ENSINO FUNDAMENTAL II**

Osvaldo Araújo de Sousa

UBERLÂNDIA-MG

2023

OSVALDO ARAÚJO DE SOUSA

**QUADRINHOS PARA QUADRINHOS: METALINGUAGEM NA REALIZAÇÃO DE
MATERIAL DIDÁTICO PARA A CRIAÇÃO DE HQs NAS AULAS DE ARTE DO
ENSINO FUNDAMENTAL II**

**Artigo e material didático submetido ao
Programa de Pós-Graduação em Artes
– PROFARTES da Universidade
Federal de Uberlândia, como requisito
à obtenção do título de Mestre em Arte,
modalidade Profissional.**

Orientador: Professor Doutor João Henrique Lodi Agreli

UBERLÂNDIA-MG

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

S725q
2023 Sousa, Osvaldo Araújo de, 1984-
 Quadrinhos para quadrinhos [recurso eletrônico] : metalinguagem na
 realização de material didático para a criação de HQs nas aulas de arte
 do Ensino Fundamental II / Osvaldo Araújo de Sousa. - 2023.

 Orientador: João Henrique Lodi Agreli.
 Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
 Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES).
 Modo de acesso: Internet.
 Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2023.8061>
 Inclui bibliografia.

 1. Arte - Estudo e ensino. I. Agreli, João Henrique Lodi, 1980-,
 (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-
 graduação em Artes (PROFARTES). III. Título.

CDU: 7:37

André Carlos Francisco
Bibliotecário - CRB-6/3408



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação PROFARTES
Av. João Naves de Ávila, 2121 - Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3239-4522 - mprofartes@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Mestrado Profissional em Artes				
Defesa de:	Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES				
Data:	16 de março de 2023	Hora de início:	20:00	Hora de encerramento:	22:00
Matrícula do Discente:	12112MPA014				
Nome do Discente:	Osvaldo Araújo de Sousa				
Título do Trabalho:	QUADRINHOS PARA QUADRINHOS: METALINGUAGEM NA REALIZAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA A CRIAÇÃO DE HQs NAS AULAS DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL II				
Área de concentração:	Ensino de Artes				
Linha de pesquisa:	Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Processos de criação em arte, mídias e tecnologia.				

Reuniu-se remotamente via Plataforma online, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Mestrado Profissional em Artes, assim composta: Professores Doutores: Gustavo Cunha de Araújo, Aldo Luís Pedrosa e João Henrique Lodi Agreli orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Dr. João Henrique Lodi Agreli, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Aldo Luís Pedrosa da Silva, Usuário Externo**, em 16/03/2023, às 21:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gustavo Cunha de Araujo, Usuário Externo**, em 16/03/2023, às 21:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **João Henrique Lodi Agreli, Professor(a) do Magistério Superior**, em 16/03/2023, às 22:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4337512** e o código CRC **0046C3CB**.

QUADRINHOS PARA QUADRINHOS: METALINGUAGEM NA REALIZAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA A CRIAÇÃO DE HQs NAS AULAS DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Oswaldo Araújo de Sousa¹

Resumo

Este artigo discorre sobre a importância do uso das histórias em quadrinhos nas aulas de Arte do Ensino Fundamental II a partir de um questionamento: É possível desenvolver uma abordagem que seja, aos alunos, expressiva e relevante ao trabalhar histórias em quadrinhos? Partindo da relevância que os quadrinhos representam enquanto linguagem artística e na proposta educacional, foi feita uma pesquisa a partir de uma metodologia fenomenológica qualitativa desenvolvendo um material didático voltado para as aulas de Arte do Ensino Fundamental II, com a intenção de trazer uma proposta possível aos professores e que seja positiva aos alunos, agregando saberes ao conteúdo, com diferentes práticas aplicadas. Há uma descrição de um breve histórico dos quadrinhos e sua relação com a educação, apontando o uso das HQs na sala de aula e as mudanças ocorridas com o passar dos anos e alguns elementos básicos de uma história em quadrinhos são expostos, culminando na proposta do material didático voltado à prática nas aulas de Arte. A pesquisa teve início durante a pandemia de Covid-19. Sendo assim, pensou-se em trazer um material que possa ser aplicado nos ambientes presencial e virtual. Alguns dos resultados obtidos foram através de produções práticas dos alunos, percebendo o desenvolvimento de habilidades e a assimilação de conteúdo, bem como a interação dos alunos com a proposta de se tornarem protagonistas, com sentimento de representatividade, comprovando, portanto, a relevância da pesquisa, mostrando que é possível sim desenvolver de forma significativa uma abordagem de quadrinhos com os alunos.

Palavras-chave: quadrinhos, arte, educação, prática artística, Ensino Fundamental II

Abstract

This article discusses the importance of using comics in Elementary School Art classes II from a question: Is it possible to develop an approach that is, for students, expressive and relevant when working with comics? Starting from the relevance that comics represent as an artistic language and in the educational proposal, a research was carried out based on a qualitative phenomenological methodology, developing a didactic material aimed at Art classes in Elementary School II, with the intention of bringing a possible proposal to students. teachers and that it is positive for the students, adding knowledge to the content, with different applied

¹Mestrando do Prof-Artes, Programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Arte do Instituto de Artes (IARTE) da Universidade de Uberlândia (UFU), sob a orientação do Professor Doutor João Henrique Lodi Agreli.

practices. There is a description of a brief history of comics and their relationship with education, pointing out the use of comics in the classroom and the changes that have occurred over the years and some basic elements of a comic book are exposed, culminating in the proposal of didactic material aimed at practice in Art classes. The research began during the Covid-19 pandemic. Therefore, it was thought to bring a material that can be applied in both face-to-face and virtual environments. Some of the results obtained were through practical productions of the students, realizing the development of skills and the assimilation of content, as well as the interaction of the students with the proposal of becoming protagonists, with a feeling of representativeness, proving, therefore, the relevance of the research, showing that it is indeed possible to significantly develop an approach to comics with students.

Keywords: comics, art, education, artistic practice, elementary school II.

Resumen

Este artículo aborda la importancia del uso de la historieta en las clases de Arte II de la Escuela Primaria a partir de una pregunta: ¿Es posible desarrollar un enfoque que sea, para los estudiantes, expresivo y relevante cuando se trabaja con historietas? Partiendo de la relevancia que representa la historieta como lenguaje artístico y en la propuesta educativa, se realizó una investigación basada en una metodología fenomenológica cualitativa, elaborando un material didáctico dirigido a las clases de Arte en la Enseñanza Básica II, con la intención de acercar una posible propuesta a los estudiantes profesores y que sea positivo para los estudiantes, sumando conocimientos a los contenidos, con diferentes prácticas aplicadas. Se describe una breve historia de la historieta y su relación con la educación, se señala el uso de la historieta en el aula y los cambios que se han dado a lo largo de los años y se exponen algunos elementos básicos de una historieta, culminando con la propuesta de material didáctico dirigido a la práctica en las clases de Arte. La investigación comenzó durante la pandemia de Covid-19. Por ello, se pensó en traer un material que pueda ser aplicado tanto en entornos presenciales como virtuales. Algunos de los resultados obtenidos fueron a través de producciones prácticas de los estudiantes, percibiendo el desarrollo de habilidades y la asimilación de contenidos, así como la interacción de los estudiantes con la propuesta de convertirse en protagonistas, con sentido de representatividad, demostrando, por tanto, la relevancia de la investigación, mostrando que sí es posible desarrollar significativamente un acercamiento a la historieta con los estudiantes.

Palabras clave: cómic, arte, educación, práctica artística, escuela primaria II.

1 Introdução

Inicialmente, as inquietações sobre o tema “histórias em quadrinhos e educação” nasceram de experiências pessoais em sala de aula. As conversas informais com os alunos sobre seus conhecimentos prévios sobre o tema e de conteúdo desenvolvido em sala de aula possibilitaram perceber, com preocupação, a pouca abordagem da história em quadrinhos nas aulas, inclusive nas de Arte. Essa constatação aguçou a necessidade de propor uma pesquisa acadêmica sobre o tema, relacionando-o a uma prática artística em sala de aula, com o intuito de contribuir com a formação cultural dos alunos.

Dessa forma, ao analisar as habilidades indicadas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), enquanto documento norteador das escolas, ficou notória a indicação de abordagens práticas no ensino de Arte do Ensino Fundamental II. Apesar de algumas opiniões divergentes, a BNCC é a referência adotada nas escolas estaduais de Minas Gerais, sendo exigido do professor, portanto, que tais orientações sejam seguidas. Entre as orientações de fazeres artísticos em sala de aula, as histórias em quadrinhos são uma indicação riquíssima e pouco explorada ou até mesmo menosprezada, deixando de ser uma escolha de conteúdo das aulas oferecidas pelos professores de Arte.

Com isso, mediante o cenário do ensino de Arte e a abordagem de quadrinhos nas aulas dessa disciplina, surge um questionamento: **É possível desenvolver uma abordagem que seja, aos alunos, expressiva e relevante ao trabalhar histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental II?** Pensando na maneira como os quadrinhos vêm se relacionando com o ensino e sua relevância, quais conhecimentos prévios professor e aluno devem ter sobre esse tema e como associar isso à criação de uma história em quadrinhos?

Dessa forma, o **objetivo principal** deste projeto é desenvolver um material didático sobre histórias em quadrinhos voltado para as aulas de Arte do Ensino Fundamental II, a fim de direcionar e auxiliar a prática de quadrinhos em sala de aula. Foi feito, portanto, um levantamento teórico sobre quadrinhos e educação, para analisar o uso de quadrinhos em sala de aula, com o intuito de, então, construir uma proposta de material didático sobre quadrinhos, que possa ser aplicado no componente curricular Arte², mais especificamente nos objetos de conhecimento e habilidades que tem como unidade temática a linguagem das Artes Visuais, no Ensino Fundamental II e, posteriormente, que possa ser feita a avaliação de sua aplicabilidade.

²De acordo com a BNCC, o Ensino Fundamental está organizado em cinco áreas de conhecimento, sendo uma delas a de linguagens, compreendendo os componentes curriculares, ou seja, disciplinas acadêmicas: Língua Portuguesa, Educação Física, Língua Inglesa e Arte. Este último abrange quatro linguagens artísticas: música, teatro, dança e artes visuais, trabalhadas como unidades temáticas, somando-se ainda uma quinta, artes integradas, correspondendo à manifestação e relação de práticas e habilidades que interaja com duas ou mais linguagens artísticas.

A pesquisa foi predominantemente qualitativa, com uma perspectiva fenomenológica, ao analisar dados sobre o histórico do uso de quadrinhos e a relação destes com a educação, tendo como referencial teórico principal para essa parte os artigos da *Revista Intersaberes: História em Quadrinhos e Educação* (AMORIM, 2020), o livro *História da história em quadrinhos* (MOYA, 1993) e o artigo *Histórias em Quadrinhos na Educação: Possibilidades de um recurso didático-pedagógico* (ARAÚJO, 2008), da revista *A MARGem*.

Inicialmente, pensou-se em um formulário para levantar o grau de conhecimento de professores e alunos sobre o tema, sendo abolida essa abordagem etnográfica, uma vez que, para esta proposta de pesquisa não alteraria seu andamento, pois, no material didático, o assunto deveria ser abordado partindo-se de elementos básicos, visando a alcançar iniciantes leigos, para ser mais inclusivo. A partir da bibliografia pesquisada foi elaborado o material, buscando atender a necessidade de levar saberes básicos ao professor e ao aluno, saberes esses necessários para se trabalhar com quadrinhos.

A proposta de construção do material didático é utilizar quadrinhos como metalinguagem, que é o uso de uma linguagem para falar dela mesma (STUMPF, 2013)³, ou seja, ele será elaborado no formato de quadrinhos para explicar a própria linguagem das histórias em quadrinhos, além de trazer esse formato em sua estrutura, falando sobre HQs com base nas produções: *Desvendando os quadrinhos* (McCLOUD, 1996), *Reinventando os quadrinhos* (McCLOUD, 2000), *Desenhando os quadrinhos* (McCLOUD, 2006), *Quadrinhos e arte sequencial* (EISNER, 1999), *O roteiro nas histórias em quadrinhos* (DANTON, 2016), *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers* (MATEU-MESTRE, 2010), *Desaplanar* (SOUSANIS, 2017), *Angola Janga: Uma história de Palmares* (D'SALETE, 2017) e *Escuta, Formosa Márcia* (QUINTANILHA, 2021).

A escolha desse formato tem a finalidade de ser acessível ao contexto escolar e de facilitar a aplicabilidade, apresentando ainda uma sugestão de atividade prática que dialoga com tecnologias de informação e linguagens híbridas, pensando em possíveis desenvolvimentos de atividades a distância, uma vez que a pesquisa foi iniciada em um momento em que a educação estava sendo oferecida remotamente, devido à pandemia de Covid-19. A pesquisa foi planejada a partir da interação dos alunos com elementos dos quadrinhos e a produção prática, em 19 turmas em cada ano letivo, sendo considerados os anos de 2021 e 2022, totalizando 38 turmas, aplicada de forma presencial, mas com a versatilidade de ter continuidade de forma remota caso fosse necessário. O público escolhido foi composto por alunos do 6º ano ao 9º ano do Ensino

³Segundo Elisa Marchioro Stumpf em sua publicação de 2013 "A noção de consciência/capacidade metalinguística em aquisição da linguagem", a metalinguagem consiste em utilizar uma linguagem como meio para abordar uma linguagem, no caso, a história em quadrinhos enquanto linguagem é usada para falar sobre o tema histórias em quadrinhos.

Fundamental II da Escola Estadual América, localizada na rua da Constituição, 1405, no bairro Abadia, em Uberaba - MG.

Sendo assim, a presente pesquisa tem o objetivo de ajudar a desmistificar alguns possíveis questionamentos sobre a necessidade de introdução da prática de histórias em quadrinhos nas aulas de Arte do Ensino Fundamental II, ressaltando a relevância do conteúdo, ao trazer um recorte histórico dos quadrinhos e sua relação com a educação. Isso culmina em uma reflexão sobre a abordagem dos quadrinhos como proposta de atividade prática, visando a ser aplicada em conformidade com a abordagem triangular, metodologia de ensino de Ana Mae Barbosa, em que se procura apresentar o conteúdo em três momentos: pensar (teoria), sentir (apreciação) e fazer (produção prática).

2 Breve histórico das histórias em quadrinhos

O início das histórias em quadrinhos não é marcado por uma data ou acontecimento específico, apresentando referência desde as primeiras manifestações artísticas da humanidade.

As histórias em quadrinhos (HQs) acompanham a evolução da espécie humana, e as primeiras representações são assinaladas em pinturas rupestres em que a comunicação é estabelecida por meio de símbolos. Esses símbolos tentavam transmitir, por exemplo, o sucesso de uma caça por meio de narrativa (VERGUEIRO, 2014 in AMORIM, 2020, p. 559).

AMORIM (2020), ao citar VERGUEIRO (2013), estabelece uma relação do que viria a ser as histórias em quadrinhos da maneira como são conhecidas atualmente com manifestações artísticas anteriores, como na própria Pré-História. Tais produções foram consolidadas após o surgimento da imprensa, em periódicos. A relação de texto e imagem marca, então, os principais elementos de uma história em quadrinhos, passando a aparecer cada vez com mais frequência em publicações impressas, entrando em contato com um público maior.

A publicação de *Harlot's Progress*, de William Hogarth, em 1734, relaciona-se ao que viria a ser considerado quadrinhos futuramente, ao trazer uma sequência de imagens com a narrativa de acontecimentos. A sequência publicada em 1809 de *The tour of Dr. Syntax*, de Thomas Rowlandson traz também cartuns ilustrando os textos da narrativa.

Um dos primeiros registros do surgimento dos quadrinhos aponta para o artista suíço Rudolf Töpffer, que produziu, no período de 1846 a 1847, uma série de gravuras em sequência, intitulada *Histoires en Estampes*, enquanto exercia a profissão de pedagogo, conseguindo arrancar elogios do já renomado escritor Goethe: “é preciso admirar os motivos múltiplos que

sabe expor em poucas figuras” (GÖETHE in MOYA, 1993, p. 13). Ainda no século XIX, o italiano Angelo Agostini destacou-se como um pioneiro nas histórias em quadrinhos do Brasil ao trazer elementos característicos como personagem fixo, publicação em sequência e enquadramento ao estilo cinematográfico (MOYA, 1993, p. 20).

Figura 1 - *Histoires en Estampes*, de Rudolf Töpffer

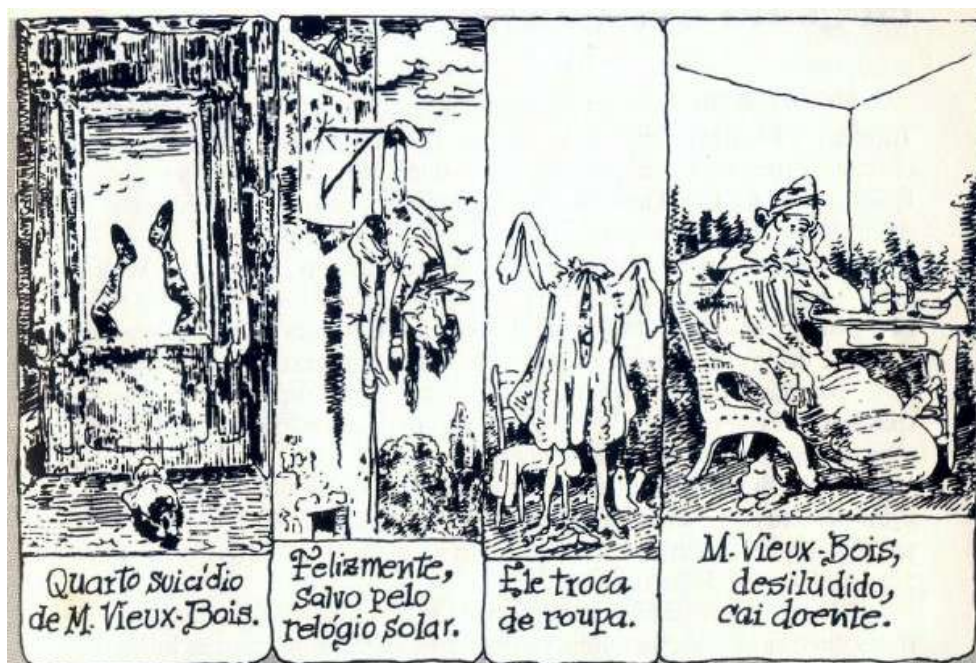


Ilustração de Rudolf Töpffer, considerada referência no início das HQs

Fonte: MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. p. 11

A relação estreita entre Töpffer, artista, produtor e criador de histórias em quadrinhos, e a educação repete-se em outros casos, solidificando o uso dos quadrinhos no âmbito educacional. Apesar de um contexto inicial não tão favorável, sempre houve defensores da ideia de que a história em quadrinhos traz resultados positivos, principalmente na educação, ideia que se solidificou com o apoio de programas governamentais que implementavam o uso delas na sala de aula, como aponta MOYA (1993, p 14).

Para entender um pouco da história das histórias em quadrinhos, devemos considerar as diversas situações externas que influenciaram esse desenrolar. Em paralelo à criação do cinema,

no fim do século XIX, os quadrinhos foram considerados uma arte menor, havendo campanhas contra, inclusive fazendo associação à marginalidade, sendo considerada uma forma inferior de leitura principalmente pelo uso de imagens, tentando provar que não eram uma boa influência para os jovens.⁴

MOYA (1993), em *História das Histórias em Quadrinhos*, também aponta que, desde o início, as histórias em quadrinhos foram menosprezadas, sendo tratadas como uma arte menor em comparação ao cinema. O autor comenta sobre os obstáculos que os quadrinhos enfrentaram para se consolidar enquanto arte, mencionando ainda as crises sociais e econômicas que refletiram na popularização das revistas em quadrinhos, como a crise do petróleo, da energia e o próprio surgimento da televisão, no início do século XX.

Figura 2 - *Krazy Kat*, de George Herriman



Detalhe de uma tira de *Krazy Kat*, de George Herriman

Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/image/h/herriman/herriman2b.gif>. Acesso em: 7 jul. 2021.

MOYA (1993) aponta também que a demora em aceitar legitimamente as histórias em quadrinhos como arte se deu décadas após o surgimento delas no fim do século XIX. Apenas em 1929 foi publicado o primeiro artigo favorável aos quadrinhos, escrito por Gilbert Selles, o qual elogiava *Krazy Kat*, de Herrmann. Já nas universidades europeias, apenas na década de 1960 eles foram aceitos como um tipo de arte séria, tornando-se popular ao usar o tema como

⁴Comic Code: A CMAA (Comics Magazine Association of America) é a organização que teve autoridade para aplicar o "Código dos Quadrinhos", criado pela Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, surgiu com a intenção de garantir a qualidade do conteúdo das histórias nos quadrinhos para que os pais pudessem saber que aquelas histórias não conteriam nada inapropriado para seus filhos. A iniciativa foi uma resposta às acusações levadas ao Senado estadunidense nas seções que debateram a delinquência juvenil, entre os anos de 1953 e 1954, vigorando até início dos anos 2000, perdendo forças após grandes empresas abandonarem o código.

estudo científico para a UNESCO, quebrando barreiras e estabelecendo um reconhecimento internacional.

No Brasil, influenciado pelo Estados Unidos, houve censura nos quadrinhos, criando um “código de ética” na década de 1960, perdendo forças aos poucos após a ditadura militar, mostrando avanços e reconhecimentos aos quadrinhos, mesmo que de forma gradativa e lenta. A citação nos documentos norteadores da educação das histórias em quadrinhos como linguagem artística a ser aplicada no ambiente escolar reforça a relevância, trazendo cada vez mais pesquisas sobre o tema, o que ajuda a desmistificar o tema marginalizado por muito tempo.

A partir desses relatos, é possível dizer que existem relações pertinentes entre o fazer artístico, a história em quadrinhos e o ensino de Artes Visuais. Contextualizar a história em quadrinhos no ensino regular durante as aulas regulares de Arte pode contribuir com a formação dos alunos.

3 As histórias em quadrinhos e a sala de aula

De acordo com o Ministério da Cultura (MEC), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) entrou em vigor em 2017 como órgão normativo do sistema de educação e traz as histórias em quadrinhos como indicação a ser trabalhada no componente curricular de Arte.

Seguindo o mesmo caminho dos documentos anteriores, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) reafirmou a participação das histórias em quadrinhos nas escolas brasileiras. Homologada em dezembro de 2017, ela prevê mudanças no ensino escolar em âmbito nacional, expondo uma sistematização dos conteúdos a serem trabalhados em cada um dos nove anos da Educação Básica. Dentre esses conteúdos, os quadrinhos são citados como parte das estratégias a serem utilizadas pelos professores para atender os objetivos de aprendizagem de cada ano. (SANTOS; RAMOS, 2020, p. 892).

Com base nas indicações da BNCC, existem competências gerais que visam a contemplar os direitos de aprendizagem, compreendendo conhecimentos e habilidades. As histórias em quadrinhos são uma das habilidades previstas para serem trabalhadas em Artes Visuais no conteúdo de Arte durante o Ensino Fundamental II (que compreende do 6º ao 9º ano), de acordo com documentos orientadores anteriores, como o PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a LDB (Lei de Diretrizes e bases), voltando a ser mencionadas na atual BNCC: “(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, *performance* etc.)”. (BRASIL, 2021, p.209).

Sendo assim, atualmente, a aplicação das histórias em quadrinhos como conteúdo a ser trabalhado em Artes Visuais durante as aulas de Arte do Ensino Fundamental II é de grande importância, de acordo com o documento norteador utilizado pelas instituições de ensino.

Entretanto, historicamente, nem sempre houve amparo legal sobre a utilização dos quadrinhos na educação. Ainda hoje há muito preconceito e falta de informação da utilização dos quadrinhos em ambiente escolar, tanto de pais como de professores, que questionam a contribuição cultural e até mesmo moral das HQs, fazendo comparações inclusive a uma possível contribuição negativa no processo de alfabetização e leitura, sugerindo que elas poderiam afastar os alunos de uma leitura mais profunda, distanciando-os de qualquer outra experiência literária, uma vez que os quadrinhos eram considerados um tipo inferior de leitura. Essa forma de visão acarretou medidas restritivas, uma vez que evitou o uso dos quadrinhos em ambientes escolares por um período (SANTOS 2020, p. 892).

Nada disso impediu, no entanto, de haver progressos no estudo e na aplicação das histórias em quadrinhos na sala de aula; inclusive, os resultados da implantação da prática deles como experiência artística no contexto escolar são frutos de professores e estudiosos que ousaram utilizar dessa linguagem ou expressão artística. Isso se confirma com o fato de cada vez mais professores estarem dando abertura e acrescentando em suas aulas as histórias em quadrinhos, nem que seja de forma indireta, de forma transversal, como elemento que permeia ou introduz o contexto abordado.

Como, então, os quadrinhos são inseridos no processo de aprendizagem dentro do ambiente escolar? Esse questionamento pode ser feito por vários profissionais que talvez não possuam grande familiaridade com o tema. Entretanto, o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula é bem comum, e elas não trazem complicações ao serem colocadas em prática, havendo diferentes maneiras de serem abordadas, uma vez que se refere a uma linguagem com conteúdo próprio, podendo permear transversalmente por vários outros temas.

Os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas, como enquadramento, relação entre figura e fundo, entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente. (ARAÚJO, 2008, p. 29).

ARAÚJO (2008) ilustra várias possibilidades de uso das histórias em quadrinhos em sala de aula, independentemente da idade do aluno, frisando, ainda, que elas auxiliam na

educação como forma de incentivo à leitura, no processo de alfabetização, inclusive como ferramenta para a alfabetização visual e desenvolvimento da escrita, bem como na construção crítica da análise visual.

Figura 3



Figura 4



Figura 3 – Alunos da Escola Estadual América, em visita à Biblioteca Municipal de Uberaba

Figura 4 – Alunos da Escola Estadual Nossa Senhora da Abadia, em atividade prática na aula de Arte, elaborando um personagem para histórias em quadrinhos

Fonte: Acervo pessoal

De acordo com ARAÚJO (2008), as múltiplas abordagens de histórias em quadrinhos durante a aula não se limitam ao espaço escolar, conforme se vê na figura 3, em ambiente extraclasses, ilustrando ainda uma experiência cognitiva ao levar os alunos à apreciação e à leitura delas. Outra possível abordagem desse tema na sala de aula é propor a experimentação, sugerindo atividades que se relacionem a processos que levem à confecção de uma história em quadrinhos, como apresenta a figura 4. Dessa forma, as figuras 3 e 4 exemplificam possibilidades já experimentadas antes da pesquisa, que influenciaram o seu desenvolvimento.

4 A prática dos quadrinhos como proposta nas aulas de Arte

As histórias em quadrinhos podem ser apresentadas de diversas formas aos alunos. Segundo SANTOS (2020), uma observação a ser levada em consideração é o conteúdo vasto e específico que os quadrinhos possuem, como uma estrutura própria com textos (verbal e não verbal), onomatopeias, balões característicos para cada tipo de fala, tempo de leitura relacionado ao requadro e outra série de convenções adotadas ao longo dos anos que compõem as particularidades dessa linguagem. Sendo assim, é recomendável que o professor, enquanto mediador, estabeleça uma proximidade com o conteúdo estrutural básico de uma história em quadrinhos.

AMORIM (2020), ao citar SANTOS (2020), afirma que, para uma experiência assertiva ao trazer o tema quadrinhos para a aula, é preciso observar as circunstâncias, o material e as propostas de interação e intervenção com os alunos, centrando no professor tais decisões, como observar a idade deles, adaptar e saber selecionar HQs que, inicialmente, não foram pensadas para uma finalidade educacional para então usá-las na sala de aula, ter um conhecimento prévio sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, como também sobre o formato e o tamanho da produção a ser trabalhada com os alunos.

Atualmente, com o avanço tecnológico, as possibilidades se multiplicam, uma vez que, a cada dia, *softwares* e aplicativos vêm explorando os quadrinhos como ferramenta interativa, como aponta AMORIM (2020) ao citar MOTTA (2013): A ideia de criar HQs de forma digital representa uma trajetória promissora no processo de ensino, defendida por vários autores, como AMORIM (2020).

Entretanto, independentemente da escolha da finalização da história em quadrinhos (virtual ou não), existem elementos básicos que aluno e professor devem conhecer, como tipo de balão e qual sua aplicação, onomatopeias (figura de linguagem que usa palavras para representar sons). Com isso, a primeira parte do material didático produzido como resultado dessa pesquisa ocupa-se em trazer tais elementos e suas funções por meio do uso da metalinguagem (usando quadrinhos para falar de quadrinhos), visando a situar professor e aluno.

4.1 Elaborando uma história em quadrinhos

“Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (EISNER, 1989, p. 122).

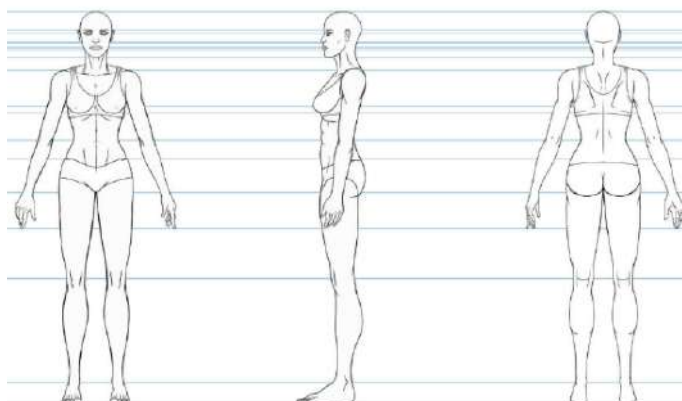
Antes de iniciar a produção propriamente dita de uma história em quadrinhos, independentemente do formato ou da quantidade de cenas, o ideal é fazer um projeto com as principais ideias e direcionamentos, como um protótipo, ou mesmo um esboço com rascunhos das informações importantes. Dessa forma, há uma melhor organização das ideias, evitando possíveis contratempos, como distribuição de cenas e falas, por exemplo, sem mencionar que, quando a história em quadrinhos é produzida por mais de uma pessoa, é fundamental que todos os envolvidos estejam a par de todos os detalhes.

Um dos primeiros passos é estabelecer um roteiro, mesmo que não haja outras pessoas envolvidas na produção, pois ele será a base do projeto para a produção de uma história em quadrinhos. Além de trazer a narrativa, o roteiro nos quadrinhos não segue um padrão rígido, pode apresentar um storyboard, uma prévia com um esboço quadro a quadro das cenas, ou descrições de enquadramento, cenário, falas dos personagens e características que facilite e oriente quem irá ilustrar.

“O essencial nesse tipo de coisa é que deverá haver uma parte destinada à descrição do quadro, e uma parte destinada ao texto e aos diálogos.” (DANTON, 2016, p. 19). DANTON (2016) traz um exemplo de roteiro *full script*, em que o autor descreve as cenas além do resumo da história, facilitando a diagramação e a ilustração dos quadros. No roteiro, é apresentado também o conflito ou a situação-problema da história, ou seja, um fato ou acontecimento que vai ser o cerne da trama, o motivo de ela ser contada e de prender a atenção do leitor.

Outro passo preliminar da confecção de quadrinhos é a criação dos personagens. Da mesma forma que as pessoas são conhecidas por sua fisionomia, personalidade ou até mesmo pela voz, os personagens de uma história em quadrinhos devem ser coerentes e facilmente reconhecíveis pelo leitor. Para isso, a idealização dos personagens presentes ao descrever as características marcantes e relevantes para a narrativa é muito importante, assim como construir uma identidade visual, sempre dando continuidade nas aparições seguintes daquilo que foi entregue inicialmente.

Figura 5 – Model sheet

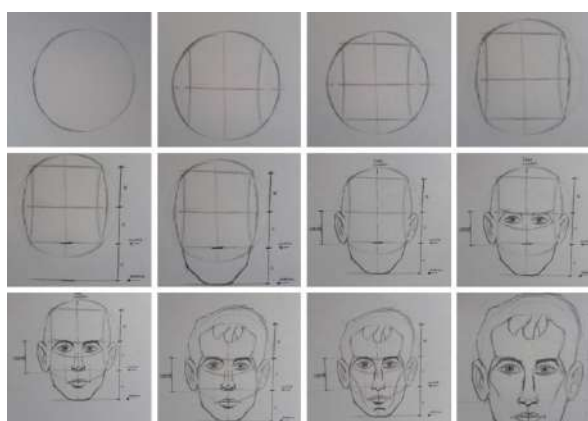


Um exemplo de proporção do corpo humano a partir do *model sheet*.

Disponível em: <https://www.deviantart.com/millenniumman001/art/Superhero-Female-Character-Model-Sheet-Mannequin-598072516>. Acesso em: 27 mar. 2022.

O uso de *model sheet* é uma escolha bastante eficaz no processo de criação de personagens para histórias em quadrinhos, trata-se de uma ilustração do personagem nas principais posições para padronização da aparência. Em trabalhos mais longos ou que têm algum intervalo durante o tempo de produção, seja uma simples pausa, seja uma retomada ou continuidade em uma nova edição, o uso de um *model sheet*⁵, com o máximo de informações, associado à descrição psicológica do personagem, facilita o ilustrador a relembrar de elementos importantes, como o estilo do traço, a colorização e as proporções, garantindo a identidade visual.

Figura 6 - Rosto

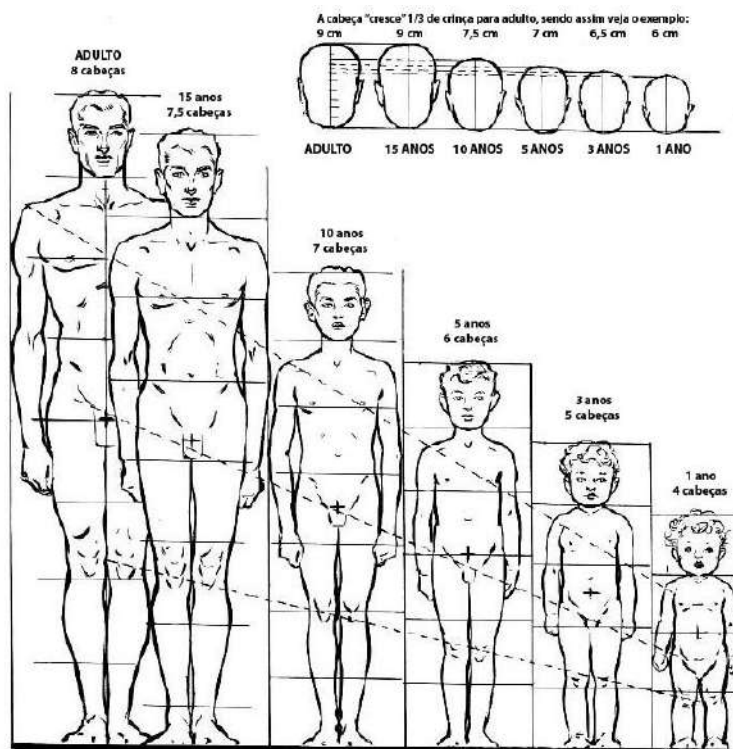


Criação da forma de um exemplo de rosto humano

Disponível em: <https://ocaminhodaarte.com/wp-content/uploads/2020/07/imagem-destacada-metodo-loomis-parte-3.png>. Acesso em: 27 mar. 2022.

⁵O model sheet traz características já definidas pelo roteirista, tanto características físicas como altura e estrutura corporal quanto características psicológicas como ser altruísta, sonhador ou mesmo situações do seu cotidiano, como ocupação, sua profissão, ou características complementares, como possuir algum poder ou aspecto físico que deve ser considerado, uma pinta no lado direito do rosto. A função estratégica do model sheet é garantir uma unidade e identidade visual, uma vez que possa ter várias pessoas envolvidas no projeto ou no caso de uma nova tiragem ou continuação futura, mantenha-se as mesmas características e não crie surpresas no espectador/leitor, podendo relembrar no caso de ser o mesmo ilustrador ou se for um novo, ter acesso a cor exata utilizada, por exemplo.

Figura 7 – Proporção humana



Criação da forma de um exemplo de corpo humano a partir de uma proporção realista

Disponível em: <https://obraprimo.files.wordpress.com/2012/03/prop01.jpg>. Acesso em: 27 mar. 2022.

A criação de um personagem vai além da definição da aparência e da personalidade, já mencionadas aqui, estendendo-se a uma preocupação com a ambientação dos personagens, ou seja, em que local a história se passa, uma vez que isso pode influenciar no desenvolvimento da personalidade dos integrantes da história, principalmente no protagonista e no antagonista (personagem central e personagem que a ela se opõe, respectivamente). Como exemplo de ambientação que influencia os personagens, basta imaginar um ambiente no contexto temporal. Um personagem da Pré-História, por exemplo, deve apresentar um desenvolvimento emocional diferente de outro personagem de uma idealização futurística.

A narrativa da história é outro ponto que deve ser pensado, pois a forma como ela é contada pode se tornar mais atraente ao olhar do leitor, a partir de uma narrativa linear (direta, com início, meio e fim bem definidos), ou por meio de *flashbacks* (narrativa construída a partir de memórias de personagens), podendo dar destaque a tramas secundárias, como ocorre em *Sin City*, de Frank Miller, e, ainda, apresentar um acontecimento que desencadeie o desenrolar da trama (chamada de narrativa em gancho).

O desenvolvimento da narrativa, na maioria dos casos, acontece em atos, sendo três principais: a apresentação das personagens, o surgimento da situação-problema e a conclusão da história, geralmente marcados pelos pontos de virada, ações que trazem uma cisão no desenrolar da história, também associados ao início, meio e fim da estrutura, o que não quer dizer obrigatoriamente que siga uma narrativa cronológica, dependendo da intenção do roteirista, podendo fazer uso de saltos temporais e de tramas paralelas. Como uma narrativa ficcional, há possibilidades infinitas de desenvolvimento de enredos, como aparência disforme das personagens, personificação de animais, habilidades sobre-humanas ou uma realidade distorcida, devendo haver coerência entre o tema (o assunto abordado) e a motivação (que leva ao enfrentamento dos problemas).

A forma como a história em quadrinhos será abordada deve ser idealizada antes da produção em si, devendo-se pensar como será o desenvolvimento, estabelecendo um estilo de abordagem que converse com o gênero escolhido e com os diálogos criados. A forma pode apresentar variações quanto ao tipo de narrativa: em terceira pessoa (história contada por alguém), narrador-personagem ou diálogo quebrando a quarta parede (interação direta do narrador com o leitor). Os desenvolvimentos dos diálogos são diretamente influenciados pelo gênero escolhido; em outras palavras, o tipo de diálogo (realista, profundo, informal ou literário) deve estar de acordo com o gênero da história: infantil, de super-herói, de humor, de terror ou documental, por exemplo.

A produção de um projeto de uma história em quadrinhos, portanto, vai além de um rascunho, condensando ideias importantes para manter uma unidade visual associada a uma coerência no desenvolvimento da trama. Resumidamente, os pontos importantes que devem ser pensados previamente em um processo de produção de uma história em quadrinhos são os apresentados a seguir.

1 Roteiro	Principais ideias e informações.
2 Criação de personagens	Definição de traços e personalidades.
3 Ambientação	Local em que se passa.
4 Tipo de narrativa	Linear ou com salto temporal.
5 Forma de abordagem	Escolha do gênero e desenvolvimento de diálogos.

4.2 Fazendo uma história em quadrinhos

Com intenções bem definidas e, de preferência, com um projeto estabelecido para executar a produção em si de uma história em quadrinhos, deve-se atentar à clareza das escolhas ao decidir o melhor momento da ação a ser representado, o enquadramento que melhor expressa a cena, a objetividade das imagens, o uso de palavras, de acordo com estilo, gênero e público direcionado, bem como o fluxo das cenas, de forma a conduzir de forma transparente os leitores.

Figura 8 - Momento



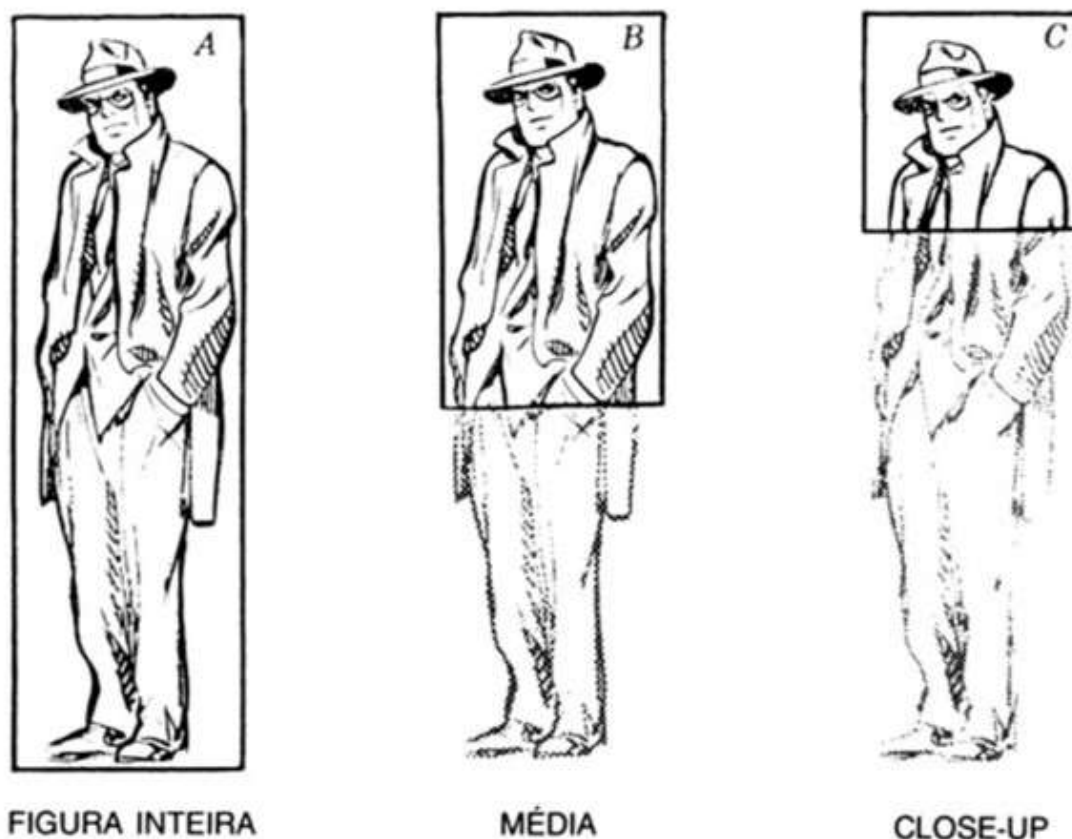
Exemplo de escolha do momento para representar uma cena

McLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos**. Editora M.Books, 2006, p.12.

A imagem escolhida para uma cena de quadrinhos deve representar o teor da ideia a ser passada de forma clara e resumida. Em uma ação qualquer, como uma caminhada, exemplo dado por McCLOUD (2006), entre os vários instantes que acontecem no desenrolar da ação, considerando-a como um todo, como se fosse uma gravação em vídeo do movimento, há instantes dispensáveis para a representação. Nesse exemplo, para ilustrar uma pessoa andando, bastou escolher uma imagem. Dessa forma, a escolha precisa do momento ideal, a fim de trazer as informações necessárias ao leitor, muitas vezes passando a mensagem sem um texto verbal (com a escrita propriamente dita), permitindo falas mais enxutas, o que, normalmente, traz um visual mais equilibrado e evita excesso de informações. A representação de um mesmo momento pode variar de acordo com a intenção do autor, ou seja, se julgar necessária a

utilização de mais detalhes para expressar uma determinada cena em alguma circunstância, provavelmente serão utilizados mais quadros.

Figura 9 - Enquadramento



Exemplo de enquadramento com base na figura humana

Fonte: EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte sequencial**. 1ª ed. bras. São Paulo: Martins Fontes, 1989, p.12.

Em diferentes manifestações artísticas em que há o enquadramento, como a fotografia, o cinema, a animação ou mesmo a pintura, este tem a finalidade de direcionar o olhar do espectador de acordo com a intenção do autor. Da mesma forma ocorre nas histórias em quadrinhos, quando é feita a escolha do enquadramento de uma cena, definindo o quanto dela deve ser mostrado, podendo apresentar um panorama do local, como o plano cenário, normalmente utilizado no início da história, para situar o leitor onde se passa a narrativa. O enquadramento também pode ressaltar a importância de certo detalhe ao dar um “zoom” em alguma cena, destacando uma situação específica ou mesmo um pequeno objeto que, a princípio, poderia passar despercebido.

Figura 10 – Enquadramentos distintos



Diferentes enquadramentos realçando as nuances da cena

Fonte: MATEU-MESTRE, M. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Design Studio Press. 2010, p. 25.

Além de o enquadramento partir de um plano cenário, passando por um plano de figura inteira, plano médio e chegando a um *close*, na imagem anterior é possível perceber que não há texto verbal, ou seja, a mensagem transmite-se apenas por meio de imagens. Um dos principais elementos dos quadrinhos é a imagem, como define Scott McCloud: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador.” (McCLOUD, 1996, p.9). Ele cita, ainda, a importância da imagem em produções artísticas que antecedem a grafia, como a arte dos povos americanos, antes da colonização europeia, ou a arte egípcia, narrando histórias por intermédio de imagens em sequência.

Dessa forma, primordialmente, a imagem traz a informação inicial ao leitor, devendo ser o mais clara possível. É importante atentar para o não exagero na quantidade de informações para transgredir a clareza e passar uma possível poluição visual ou mesmo criar uma situação

confusa. Muitas vezes, apenas a imagem é capaz de levar ao espectador a informação necessária, dispensando um apontamento do narrador ou algum diálogo, como ocorre nesta figura:

Figura 11 – Cena sem texto



Sequência de imagens sem texto verbal

Fonte: McLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos**. Editora M. Books, 2006, p.17.

Na sequência disposta na figura, é possível perceber claramente que são quadros que trazem a informação de que há chuva, sem haver algo escrito. Isso, porém, não é imprescindível, ou seja, mesmo havendo clareza da ideia a ser transmitida por meio das imagens, o autor pode ressaltar essa informação com um diálogo ou com uma informação verbal para situar o leitor, como: “Enquanto chovia...” ou “Que chuva refrescante!”. Sendo assim, isso possibilita questionar: Como integrar a fala com a imagem? A resposta é muito simples! Levando em consideração que o texto verbal também faz parte da imagem, uma vez que traz ícones com uma simbologia própria e divide o espaço da cena dentro do quadro, a interação de texto e imagem deve ser complementar, ou seja, quando não for possível deixar a mensagem compreensível para o leitor por meio das imagens, o texto deve completá-la e vice-versa. No entanto, devem-se evitar diálogos muito extensos, para tornar mais equilibrada a relação de texto e imagem dentro de um quadro e, assim, não criar uma cena que confunda o entendimento do espectador.

Figura 12 – Texto e imagem

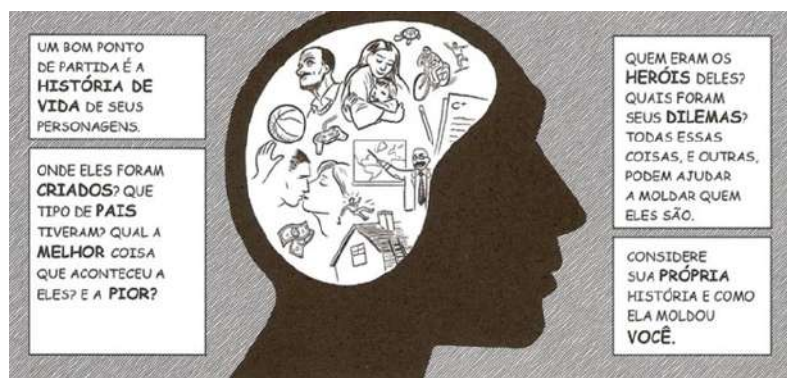


Sequência em que texto e imagens se complementam

Fonte: EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte sequencial**. 1ª ed. bras. São Paulo: Martins Fontes, 1989, p. 124.

A tira ilustra o exemplo de interação de forma complementar entre texto e imagem, inviabilizando a devida compreensão isoladamente, se for analisar apenas o texto ou apenas a imagem. Sendo assim, texto e imagem são elementos imprescindíveis para a composição de uma história em quadrinhos, mesmo quando não há o texto verbal, exigindo-se ainda mais ao criar um texto (não verbal) subentendido nas imagens, de modo que faça a mensagem chegar ao leitor. Em resumo, o texto existe e deve ser pensado, exigindo certa atenção quando de sua criação.

Figura 13 - Gênero



O estilo dos quadrinhos deve ser relacionado ao público-alvo

Fonte: McLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos**. Editora M. Books, 2006, p.64.

Segundo McCLOUD (2006), o estilo da abordagem usado nos quadrinhos deve ir ao encontro dos modos de comportamento comum de grupos a que se destinam, ou seja, o gênero do quadrinho, enquanto formato que usa uma linguagem específica, como a cômica (normalmente associada a cartuns, charges e tirinhas) deve estar de acordo com o estilo (que envolve desde a escolha dos traços até os diálogos) e precisa ter um direcionamento a um

público específico (meninos em idade escolar, por exemplo, ou mulheres adultas em sua rotina de trabalho) e, obviamente, conter aspectos e linguagens condizentes com essas escolhas. Para tal, um artifício eficaz é criar uma ponte entre leitor e personagens, partindo da história de vida delas, como uma breve descrição para estabelecer semelhanças empáticas e para que haja familiarização com elas.

Uma observação primária, porém importante, é verificar se o traço dos desenhos, a escolha das personagens, as falas, os assuntos, o vocabulário e os acontecimentos condizem com a idade, o grupo social e as preferências dos leitores que terão contato com a história em quadrinhos. Deve-se atentar sempre a esse direcionamento e, assim, fazer as escolhas pertinentes.

Como estabelecer um elo entre o leitor e a produção a partir do gênero dos quadrinhos? Algumas escolhas clássicas envolvem trazer proximidade, como partilhar a mesma faixa etária (uma história, com uma personagem central adolescente, voltada para um público adolescente) ou apresentar anseios semelhantes (desenvolvimento romântico-afetivo, o cotidiano de trabalho ou fuga da realidade), buscando causar a representatividade do leitor como um atrativo a motivá-lo à leitura da HQ. Esse artifício é claro em histórias com protagonistas femininas que são voltadas para um público feminino, por exemplo, assim como personagens em idade escolar com a escola como cenário em algumas partes, revelando um tema voltado para estudantes.

Figura 14 - Fluxo



Em *Skreemer*, os tons pastéis diferenciam os *flashbacks* da narrativa no presente. ©DC Comics

Fonte: DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016, p. 42.

Outra situação importante que deve ser definida ao fazer uma história em quadrinhos é decidir o fluxo da narrativa, ou seja, como a história será contada. Com relação a isso, podem ser destacados alguns estilos, como a narrativa linear, o *flashback*, a trama paralela e o gancho.

O tipo mais comum de fluxo narrativo é a narrativa linear, que, como o próprio nome sugere, traz acontecimentos sequenciados de acordo com a ordem cronológica ocorrida: “aconteceu tal coisa e depois disso; logo em sequência, o personagem fez aquilo; momentos mais tarde, surgiu...”. Dessa forma, a narrativa linear traz, com muita clareza, o início, o meio e o fim da história, podendo apresentar subterfúgios para torná-la mais interessante, como inserir situações que tirem o leitor do assunto, como saídas cômicas ou respiros criativos a partir de detalhes na cena ou mesmo comentários dentro dos diálogos. Em tiras e em histórias mais curtas, o padrão geral é trazer um fluxo narrativo linear.

Quando há saltos temporais que trazem momentos do passado dentro da história, isso se chama *flashback*, ocasionando momentos na narrativa que fogem da cronologia ao apresentarem lembranças de algum personagem, por exemplo, e não necessariamente na ordem dos acontecimentos. É possível que a história apresente saltos temporais para o futuro também. Em *Skreemer*, imagem da figura 14, traz um quadrinho que com o fluxo narrativo em *flashback* e, para evidenciar essas passagens ao leitor, são utilizados tons diferentes, como recurso gráfico, que oferecem ao espectador um direcionamento visual a fim de situá-lo.

A trama paralela em uma história em quadrinhos é o desenvolvimento de mais de uma história ao mesmo tempo, normalmente envolvendo personagens e locais diferentes, podendo culminar em uma relação comum entre elas ou apenas se desenvolver de maneira isolada. O uso da trama paralela é uma ótima saída para inserir suspense na história, instigar a curiosidade do leitor para saber o que virá depois e não ter essa resposta imediata ao olhar os quadrinhos seguintes, demorando alguns quadros até que haja a troca de tramas novamente.

Outra abordagem narrativa é o gancho, que, em síntese, não é a única narrativa dentro de uma história, associa-se em partes dela, como no início, no fim ou em uma troca de foco, como um *flashback* ou mudança de trama. O gancho nada mais é do que uma instigação direcionada ao leitor para haver continuidade, sendo retomado na sequência para congruência, podendo apresentar, nesse instante, um breve resumo dos acontecimentos anteriores, relembrando o leitor ou informando aqueles que não acompanharam o todo. “Quando um gancho não é resolvido, costuma-se dizer que o escritor deixou uma ponta solta.” (DANTON, 2016, p. 47). Sendo assim, ao fazer o uso do gancho como fluxo narrativo, é importante observar

se os apontamentos sugeridos tiveram a continuidade e o desfecho devidos. Normalmente ele aparece no final de uma edição para outra, podendo aparecer ainda para instigar a curiosidade do leitor dentro de uma história quando há a quebra de sequência linear da narrativa para histórias ou cenas paralelas, sendo resgatado posteriormente.

1 Momento	O que representar na cena.
2 Enquadramento	Delimitar o olhar.
3 Imagens	Trazer compreensão da situação ao espectador.
4 Palavras	Completar as informações das imagens.
5 Gênero	Tipo de abordagem da história.
6 Fluxo	Maneira de contar a história.

Esse quadro traz um breve resumo das considerações prévias que são necessárias antes de elaborar uma história em quadrinhos propriamente dita: atentar à escolha do momento que será retratado, direcionar o leitor, enquadrar o que for pertinente, relacionar imagens e texto, de forma que se completem, além de escolher o tipo de história, de acordo com o público, bem como a maneira como ela será contada. Em outras palavras, antes de partir para a ilustração e distribuição de falas, convém esboçar um projeto de sua história em quadrinhos, observando tais elementos para inicialmente criar um roteiro e executar a produção da HQ.

4.3 Proposta de quadrinhos como metalinguagem

Os quadrinhos, como linguagem artística, elencam um dos fazeres práticos da arte, ou seja, uma manifestação artística resultando em uma produção. O fazer, associado à criação, é um dos três pilares da proposta triangular de ensino de Ana Mae Barbosa, ao lado da fruição, que é o sentir, inspirar-se; e a contextualização, um aporte teórico situando a história e promovendo a reflexão (BARBOSA, 2010, p.10).

Com base na Abordagem Triangular (chamada de Metodologia Triangular, em 1991), foi desenvolvido um material didático com essa metodologia de ensino, trazendo as histórias em quadrinhos como metalinguagem (linguagem para falar de uma linguagem).

O material proposto visa a incentivar alunos a produzirem uma história em quadrinhos, com uma abordagem voltada para o Ensino Fundamental II (de 6º a 9º anos), trazendo um aporte conceitual por meio de uma interação simples e direta, com o intuito de ter uma apreciação (fruição), contato com a teoria (contextualização) e culminando em uma proposta prática (fazer).

Como parte da proposta de conclusão da formação do Mestrado Profissional em Artes do Prof-Artes da UFU (Universidade Federal de Uberlândia), tal material tem por objetivo auxiliar na abordagem do tema história em quadrinhos em sala de aula, principalmente para professores de Arte. Dessa forma, o material é apresentado com uma breve introdução, apresentando o programa e a proposta, seguidos de conceitos básicos sobre história em quadrinhos para familiarizar e formar uma base. Tudo isso com objetivo de situar o leitor para o momento de leitura e de produção de uma história em quadrinhos, contendo a relação de texto e imagem, elementos desse gênero (tipos de balões, requadros e suas funções), o processo de criação de personagens, cenários e roteiro. Além disso, há, ainda, uma proposta de produção prática de uma história em quadrinhos.

É importante levar em consideração o período de pesquisa, iniciado em 2021, enquanto o ensino era remoto, devido à pandemia de Covid-19. Sendo assim, a proposta foi pensada em um formato que pudesse ser aplicado nas formas remota e presencial, primeiramente pela incerteza de qual cenário o ensino estaria no fim da pesquisa e, também, pelo fato de trazer uma nova proposta, na tentativa de encaixar a tecnologia no contexto escolar, como uma forma de incentivo ao uso dela, de forma dinâmica. Além disso, apresenta uma possibilidade de abordagem diferente da clássica, usada habitualmente (a utilização do desenho convencional como base), a qual é encarada como obstáculo pelos alunos que não têm familiaridade com o desenho.

A sugestão de uma atividade com a utilização de quadrinhos pode ser aplicada em grupos, designando funções distintas para cada integrante. É possível, ainda, que cada aluno desenvolva todas as funções no processo de criação, dependendo da quantidade de alunos por turma. O professor mediador, enfim, é o responsável por definir a condução da atividade, podendo, por exemplo, dividir as funções básicas: a relação do texto - elaboração de um roteiro (contendo a narrativa da história, diálogos, distribuição e diagramação⁶ das cenas) e a relação com as imagens - desenhos (criação de personagens, cenários e arte final⁷).

⁶A diagramação é a organização dos elementos gráficos em uma página, no caso dos quadrinhos, trata-se de posicionar e dimensionar cenas e falas compondo o espaço de cada página.

⁷A arte final é a finalização do processo gráfico, dando definição e clareza às imagens, normalmente de forma digital podendo trazer efeitos de iluminação.

Escolhida a forma de abordagem, seja em grupos (dividindo as funções) seja individual (um aluno desempenhando todas as funções), o material visa a dar um suporte para o processo de criação de uma história em quadrinhos, trazendo informações básicas para a leitura e para produção prática. Dessa forma, ao ter contato com o material, o leitor tem acesso à informação de forma palpável, exemplificando possibilidades para a sua própria história em quadrinhos.

Apesar de o material ter um foco direcionado a alunos do Ensino Fundamental II, é possível aplicá-lo em outras etapas do ensino caso o professor (que será um mediador) tenha a opção de adaptar ou usar apenas algumas partes do material, conforme a intenção. A proposta do material, ao abordar as histórias em quadrinhos, tem uma aplicabilidade mais direcionada para professores de Arte e seus alunos; entretanto, também é possível ser aplicado em qualquer componente curricular (disciplina ou conteúdo acadêmico), relacionando a produção a algum tema específico trabalhado.

A seguir, apresentam-se os componentes curriculares do Ensino Fundamental II e sugestões de temas para trabalhar quadrinhos em sala de aula, tanto de forma interdisciplinar como habilidade ou prática específica, podendo ser mediados por professores de Arte ou professores de outros componentes.

Arte	Representação da vida e de obras de algum artista (independentemente da linguagem).
Ciências	Viagem ao interior do ser vivo, passando por partes da estrutura e de suas funções.
Educação Física	Desenvolvimento de uma narrativa sobre um campeonato esportivo, abordando suas regras, posições e pontuação.
Ensino Religioso	Construção de uma história que promova valores e a aplicação deles em situações que apresentem problemas.
Geografia	Viagem a uma localidade, apresentando costumes, relevo, composição hidrográfica, locais que fazem fronteira.
História	Representação de um momento histórico a partir da visão de algum personagem que esteve presente, participando dos fatos.
Língua Inglesa	Elaboração de uma história, com diálogos em inglês, dando ênfase ao vocabulário e às conjugações verbais trabalhadas.

Língua Portuguesa	Promoção da interpretação textual e da identificação e aplicação de diferentes gêneros textuais.
Matemática	Construção de uma história investigativa com situações-problema desvendadas a partir de cálculos matemáticos.

Independentemente do tema abordado ao trabalhar com história em quadrinhos, fazer uma sensibilização inicial que promova o contato dos alunos com o tema e a obra escolhida pode auxiliar a fruição, despertar ideias e ampliar o que sabem sobre a linguagem. Para tal, é importante incentivar a socialização de história em quadrinhos em sala de aula, a partir de um possível acervo da escola ou pedir previamente aos alunos para trazerem o material de quadrinhos que, porventura, têm em casa, a fim de promover um momento de troca, além de reforçar o reconhecimento e importância cultural das histórias em quadrinhos.

Há, ainda, a possibilidade de fazer esse momento de inspiração usando quadrinhos digitais, pois existem vários *sites* que hospedam produções já publicadas, assim como produções autorais. Sendo assim, com uma simples busca em um navegador da internet, é possível encontrar quadrinhos publicados, como também em *sites* específicos de quadrinhos, como www.hq-now.com, www.hqdragon.com e www.mwebtoons.com, em que é possível publicar quadrinhos autorais e ter acesso aos que já foram publicados. Pode-se, também, fazer uma busca em redes sociais que disponibilizam páginas próprias para essas produções, por exemplo: @ocaradosquadrinhos ou, ainda, buscar em locais que trazem conteúdos relacionados ao tema, como @pipocaenanquim (os dois últimos locais citados estão disponíveis no Instagram).

O material didático proposto, por estar em formato de quadrinhos, visa a servir como inspiração, ou seja, como um exemplo, dentre outras possibilidades. Além da fruição, ele traz, de forma didática, alguns conceitos e suas aplicabilidades, contextualizando a teoria.

O fazer prático a partir do material é apresentado em forma de propostas de produções de histórias em quadrinhos, indo além da abordagem clássica convencional (referindo-se ao processo de criação que tem o desenho manual como base). Dessa forma, sugere-se o uso de tecnologias na confecção dos quadrinhos, a partir de softwares, aplicativos ou imagens (como fotografias autorais ou acervo da internet) para compor um cenário ou até mesmo um personagem.

Figura 15 – Página do material



Uso de aplicativos para criação de personagens descrito no material didático

Fonte: Acervo pessoal, extraído do processo de produção da proposta de material didático para a conclusão do curso Mestrado Profissional, ProfArtes UFU.

Conforme se vê na figura 15, além do desenho tradicional, existe a opção de criar personagens em aplicativos, como o Photolab, o Zmoji, o Oppadoll, o Anime Avatar Face Maker, o Mirror, o Criador de Personagem e o Chibi Boy. A partir de uma simples busca por aplicativos disponíveis para a criação de personagens em mecanismos de busca de smartphones (como o Play Store e o App Store), tais sugestões trazem uma opção para experimentar outra forma de criação.

Dessa forma, pode-se, então, atender a possíveis situações de alunos que se distanciam de atividades que envolvem desenho, por alegarem não possuir o domínio da técnica. Buscando maior efetividade da proposta, ao tentar alcançar quem não tem muita afinidade com o desenho, a criação dos personagens em ambiente virtual torna-se uma forma inclusiva.

Há, ainda, outras ferramentas para trabalhar quadrinhos em um ambiente virtual, permitindo criar histórias e cenários completos, inserir imagens e balões, criar narrativas, treinar o desenho à mão, utilizar personagens prontas, transformar o quadrinho em uma animação e, até mesmo, fazer uma avaliação da participação dos alunos, havendo a possibilidade de direcionar as produções ao acesso do professor. Tudo isso, cujo olhar é voltado para o professor usar com os alunos, de forma síncrona ou assíncrona, está em *sites* ou aplicativos que merecem ser explorados, por exemplo: StoryboardThat, Canva, GoAnimate, Make Beliefs Comix, o Witty Comics!, Stripcreator, Pencil e Pixton.

4.3.1 Aplicação da proposta

Como um experimento inicial, foram levadas em consideração as possibilidades da plataforma Pixton, disponível no *site*: www.pixton.com. Os alunos dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II, da Escola Estadual América, Uberaba-MG, em 2021, receberam a proposta de criar histórias em quadrinhos, com algumas etapas a serem cumpridas.

Inicialmente, ao entrar no Pixton, percebe-se que o *site* se encontra em inglês, porém é possível usar as opções do navegador para traduzir a página para o português. A princípio, é solicitado que se faça *login* a partir de uma conta Google, Facebook ou Microsoft, podendo utilizar gratuitamente alguns recursos ofertados, os quais são suficientes para desenvolver a atividade.

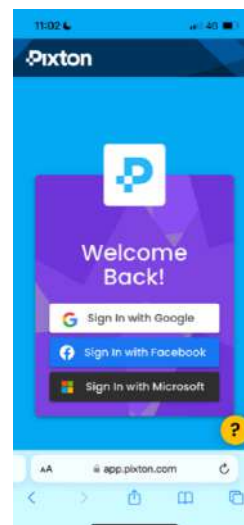
Figura 16



Figura 17



Figura 18



Telas iniciais do *site* www.pixton.com.

Print da tela do *site* www.pixton.com.

Feito o *login*, é possível entrar com o “acesso de professor”, onde se podem criar salas/ambientes separados para cada turma, com um *link* de acesso exclusivo, que deve ser passado aos alunos. Dessa forma, todas as produções dos alunos ficam centralizadas no “acesso do professor”. Todos podem inserir, em suas histórias, os colegas de classe, de acordo com o perfil criado, como personagens participantes.

Figura 19



Figura 20

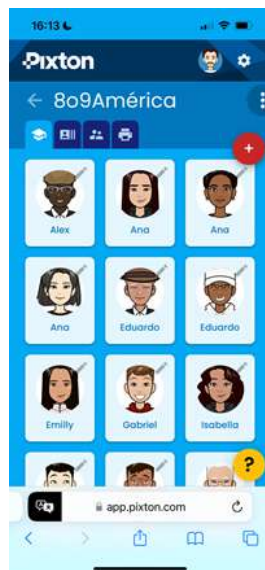


Figura 21



Visualização da organização das salas do professor no *site* www.pixton.com.

Print da tela do *site* www.pixton.com.

Cada aluno tem opções de cenário, personagem, enquadramento, falas e posições, as quais estão dispostas em botões, na parte superior da tela, após a criação de um personagem que lhe represente.

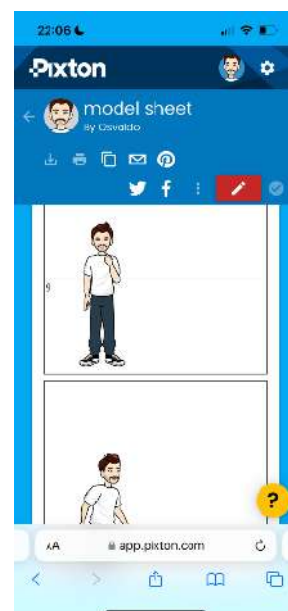
Figura 22



Figura 23



Figura 24



Etapas da criação de personagens e produção de uma história em quadrinhos no *site* www.pixton.com.

Print da tela do *site* www.pixton.com.

Como resultado final, é possível aos alunos contemplarem suas próprias produções e também as de seus colegas, tendo uma experiência de uma produção artística de HQ como linguagem artística, por meio de um ambiente virtual. Alguns imprevistos, contudo, podem ocorrer, como alunos que não têm tanta familiaridade com os recursos e que, por isso, necessitam de uma atenção especial, bem como instabilidade da internet ou dos aparelhos utilizados, como computador ou smartphone. No entanto, de forma geral, a percepção dos alunos sobre essa atividade é muito positiva, havendo grande adesão e participação. O resultado foi composto por produções diversificadas, as quais superaram todas as expectativas.

Figura 25

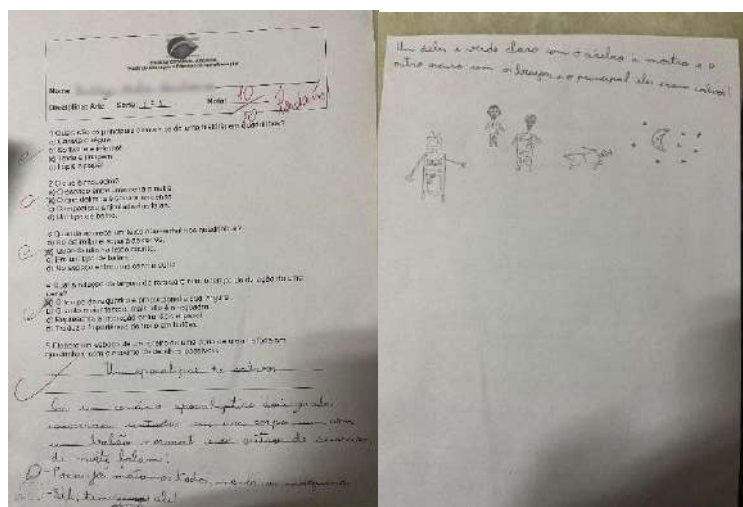


Apresentação do material didático aos alunos na biblioteca da Escola Estadual América.

Fonte: Acervo pessoal.

Após o material didático ser concluído, novas formas de interação foram realizadas. A princípio houve uma preocupação em sensibilizar os alunos com o tema abordado de diferentes maneiras, de acordo com cada ano escolar (6º, 7º, 8º e 9º ano). Houve uma explanação inicial do professor, com uma explicação geral, textos de apoio para nortear as principais características e os elementos de uma história em quadrinhos, e também uma aula, na sala de informática da Escola Estadual América, com cada turma, para familiarizar os alunos com os recursos disponíveis, já visando às futuras atividades.

Figura 26



Avaliação formativa de um aluno do 6º ano que foi usada como referência para trabalhar roteiro com os alunos.

Fonte: Acervo pessoal.

Como parte do processo de avaliação da escola, foi realizada uma avaliação formativa, com questões objetivas e uma discursiva, em que foi solicitado aos alunos para elaborar o roteiro de uma cena. A partir dessa questão, foi escolhida uma resposta que contemplasse adequadamente o que estava sendo pedido no enunciado, a fim de se trabalhar com os alunos as atividades seguintes.

Figura 27

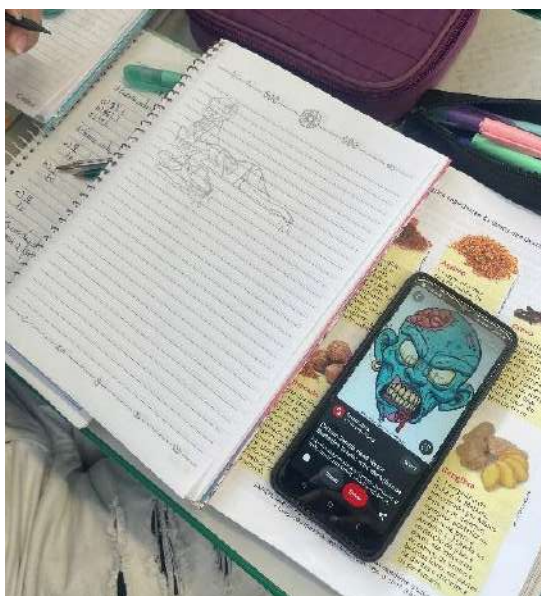
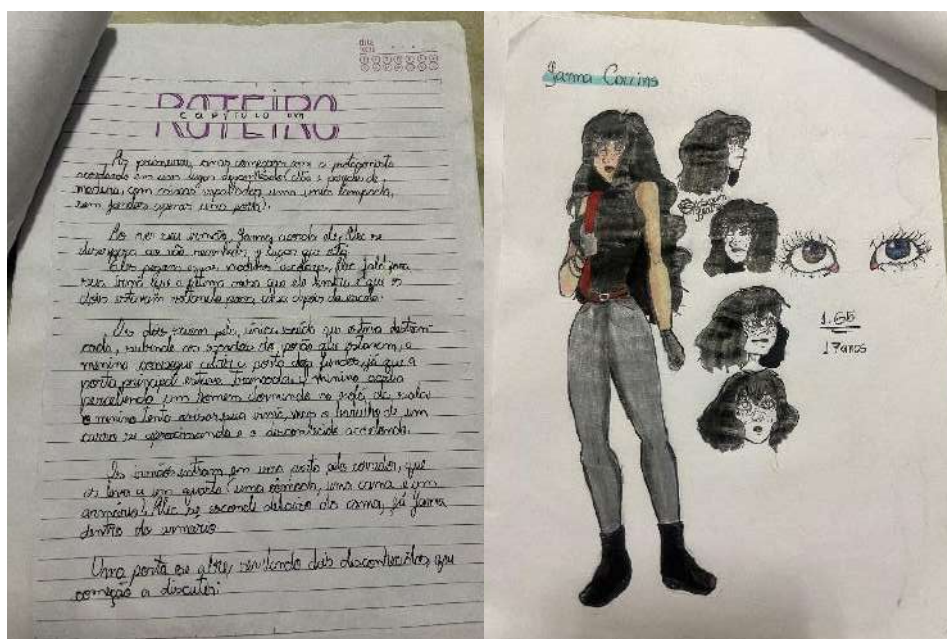


Ilustração de um aluno do 7º ano para a atividade proposta.

Fonte: Acervo pessoal.

A partir da resposta de um aluno da questão número 5 (figura 26), em que se solicitava a elaboração do início de um protótipo de roteiro, surge a referência de atividade para as turmas de 6º e 7º anos. O roteiro da cena descrita na avaliação foi passado para todos os alunos dessas turmas, solicitando-se que, individualmente, ilustrassem a cena conforme as orientações contidas no roteiro. Posteriormente, nas aulas seguintes, eles deram continuidade à escrita, dando um desfecho único à história, além de ilustrarem os próprios roteiros.

Figura 28



Trabalhos de alunos do 8º ano para a atividade proposta.

Fonte: Acervo pessoal.

Para as turmas de 8º e 9º anos foi realizado um trabalho prático de confecção de um projeto de história em quadrinhos, solicitando-se que criassem, individualmente ou em grupo (de quantas pessoas quisessem, com liberdade de escolha), um breve roteiro com a descrição das cenas, *model sheet* dos principais personagens, ambientação, tipo de narrativa e forma de abordagem da história.

POW!

TRABALHO DE ARTES

PROJETO

DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

PROF: OSVALDO
BY LAURA MOURA
NUNES 9º3

KAPOW!

Personagem

nome: John
aparelho: Pistola
altura: 1,80 m
idade: 25 anos
habilidades: super velocidade
características: rápido e forte
onde eu: Brasil
objetivo: salvar o mundo
nacionalidade: brasileiro

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 30



Fonte: Acervo pessoal.

36

a história em quadrinhos em um software ou aplicativo de confecção de histórias em quadrinhos. 3) Buscar imagens na internet que contemplassem o roteiro, montando as cenas da história em quadrinhos. Independentemente da escolha, houve acompanhamento individual ou em grupo em que sugestões foram dadas aos alunos, além de incentivá-los a pesquisarem o que fosse preciso. Por fim, a atividade deveria ser encaminhada para o e-mail ou para o WhatsApp do professor.

Figura 31



Resultado do trabalho de alguns alunos.

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 32



Processos da pintura de mural com imagens que remetem a quadrinhos na Escola Estadual América.

Fonte: Acervo pessoal.

Como os alunos do 9º ano já tinham executado uma atividade semelhante em 2021, foi feita uma proposta diferente em 2022. As histórias em quadrinhos foram usadas de maneira transversal, partindo dos quadrinhos como tema central para realizar uma produção usando

outra linguagem artística, buscando atender a uma demanda deles. Dessa forma, foi feita uma votação em cada turma para saber quantos e quais temas seriam abordados para que eles realizassem uma pintura nos muros da escola, porém que resultasse em cenas de quadrinhos. Após a escolha do tema de cada mural em cada turma, foi realizado o esboço em forma de desenho para que os alunos, posteriormente pintassem o muro, sempre com a mediação e o auxílio do professor. Buscando promover a autonomia e protagonismo nos alunos, foi evitado fazer grandes interferências, trazendo como resultado final o que os alunos remetiam a experiências que pudessem ser ilustradas como cenas de quadrinhos, mesmo que não haja de forma direta tal ligação, como uma sequência narrativa ou enredo condutor.

5 Considerações finais

A inquietação responsável por motivar inicialmente a pesquisa surgiu durante as aulas de Arte, no decorrer dos anos, quando se percebeu que havia, nas turmas trabalhadas, um desnivelamento entre os alunos, quando o tema apresentado era história em quadrinhos.

Durante conversas informais, era comum ouvir comentários sobre a falta de conhecimento a respeito da linguagem usada nos quadrinhos (geralmente pela falta de contato com esse tipo de material). Além disso, os alunos apresentavam resistência ao desenho por não se sentirem confortáveis com o próprio traço.

Por fim, durante o período de trabalho remoto, iniciado em março de 2020, professores e alunos, ao se comunicarem virtualmente durante as aulas, percebiam uma inviabilização de atuar de maneira mais próxima, no sentido de auxiliar na realização de atividades práticas, quando é necessário demonstrar técnicas e acompanhar o passo a passo de cada um.

Pensando em promover uma atividade que atendesse ao novo formato da educação e, ao mesmo tempo, ter uma iniciativa diferenciada, pareceu propício desenvolver uma proposta que integrasse as histórias em quadrinhos com o uso das tecnologias, possibilitando sua aplicabilidade de forma presencial ou a distância. Para colocar essa proposta em prática, foi traçado o objetivo da realização de um material didático sobre história em quadrinhos voltado para o componente de Artes Visuais do Ensino Fundamental II.

Para a produção, foi feito um levantamento teórico sobre quadrinhos e educação, fazendo o uso de algumas referências já consolidadas nessas áreas, como Will Eisner, Scott McCloud e Ana Mae Barbosa, onde foi encontrado o aporte teórico necessário para apresentar

elementos básicos das histórias e escolher, então, a proposta metodológica que melhor se enquadraria. Todas elas foram referências que trouxeram grande crescimento para a pesquisa, despertando o interesse dos alunos a outras leituras, principalmente em histórias em quadrinhos.

A proposta do material didático usa os quadrinhos como metalinguagem, ou seja, apresenta uma história em quadrinhos falando sobre quadrinhos. Neste sentido, tentou levar as informações propostas na pesquisa, ao mesmo tempo em que apresentou um momento de sensibilização, análise e apreciação da linguagem e da estrutura de uma história em quadrinhos na prática, buscando atender aos conhecimentos prévios que professor e aluno devem ter sobre quadrinhos e como utilizá-los em sua produção.

Há, também, como parte importante desse material, uma proposta de aplicação do uso dos quadrinhos nas aulas de Arte, podendo ser adequado para uma aplicação de forma interdisciplinar ou estendido para o uso em outros componentes curriculares.

A aplicação do material foi feita de forma presencial, precisando então de alguns recursos, como internet, computadores e smartphones para acessar o ambiente virtual. Foi possível perceber alguns pontos relevantes, como a pouca estrutura das escolas públicas quanto aos recursos tecnológicos, havendo poucos computadores (apenas uma sala com 34) para uma escola com 19 turmas (com aproximadamente 35 alunos em cada turma, no período matutino).

Outra questão notada foi a falta de habilidade de alguns alunos com a tecnologia, pelo fato de terem pouco contato com ela, fazendo-se necessário realizar mais atividades semelhantes às que a presente proposta sugere.

A aplicabilidade do material mostrou-se bastante eficaz, principalmente na modalidade presencial, uma vez que as possíveis dúvidas puderam ser sanadas de forma imediata. Ao serem aplicadas de forma remota, as informações e as devolutivas não ocorreriam sincronamente, entretanto não deixam de ser uma excelente opção também para essa modalidade de ensino.

Com o direcionamento do material didático proposto, é possível desenvolver uma abordagem expressiva e relevante para os alunos ao se trabalharem histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental II, sobretudo nas aulas de Arte. Isso acaba trazendo vários pontos positivos, como tornar os alunos mais autônomos ao lidar com a frustração de perder parte do processo de criação ou se responsabilizar por salvar cada parte do trabalho, enviar e fazer pesquisas e escolhas mais pertinentes.

A pesquisa proporcionou aos alunos a realização de uma atividade que os colocou como protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, trazendo uma percepção muito clara, que é o fato de se sentirem representados da forma como eles se veem e de como querem ser vistos.

A escolha de representarem a si mesmos, é notória, assim como o fato de buscarem uma abrangência mais democrática, havendo representações de personagens com deficiência auditiva ou com a falta de algum membro, demonstrando, então, uma forma acolhedora de lidar com alunos na mesma situação.

Com isso, há a intenção de desenvolver a abordagem da proposta com temas mais específicos, que tragam a representatividade dos alunos em primeiro plano. Pretende-se também fazer uma pesquisa mais aprofundada no tema, por meio de estudos sobre a representatividade das minorias nas histórias em quadrinhos, para uma possível tese de doutorado, visando à abordagem dessa linguagem artística como meio de trabalhar a representatividade e o protagonismo dos alunos de escolas públicas, de forma cada vez mais inclusiva.

6 Referências

AMORIM, D. C., & COSTA, C. J. de S. A. (2020). **Estratégias para o ensino da Covid-19 utilizando aplicativos de histórias em quadrinhos**. REVISTA INTERSABERES - ISSN 1809-7286, 15(36), 556-580. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.1989>. Acesso em: 13 mar. 2022.

ARAÚJO, Gustavo Cunha de; COSTA, Maurício Alves da; COSTA, Evânio Bezerra da. **Histórias em Quadrinhos na Educação: Possibilidades de um recurso didático-pedagógico**. Revista *A MARGem*. Estudos, Uberlândia - MG, ano 1, n. 2, p. 26-36, jul./dez. 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271076589_AS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_NA_EDUCACAO_POSSIBILIDADES_DE_UM_RECURSO_DIDATICO-PEDAGOGICO_STORIES_IN_COMICS_IN_EDUCATION_POSSIBILITIES_OF_A_TEACHING_-_EDUCATIONAL_RESOURCE. Acesso em: 13 mar. 2022.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira. **Abordagem Triangular: no ensino das artes e culturas**. Cortez Editora. 2010.

BRAGA Jr., Amaro Xavier; MODENESI, Thiago. **Quadrinhos e educação vol.6**. Jabotão dos Guararapes, PE: Quadriculando; São Paulo, SP: Anita Garibaldi, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 06 jul. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em 06 jul. 2021.

CARVALHO, Djota. **A Educação está no gibi**. Papirus Editora, 2006.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

D'SALETE, Marcelo. **Angola Janga**: Uma história de Palmares. São Paulo: Veneta, 2017.

ESPM. **Formatação do artigo**. 8 maio 2017. Disponível em: https://normas-abnt.espm.br/index.php?title=Formata%C3%A7%C3%A3o_do_artigo#Fonte. Acesso em: 22 maio 2022.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1ª ed. bras. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 15ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONZATTI, Christian. **Pode um LGBTQIA+ ser super-herói no Brasil?**. 1ª ed. Salvador, BA: Devires, 2022.

GUIMARÃES, Valter S. **Formação de Professores**: saberes, identidade e profissão. Campinas, SP: Papirus, 2004.

HALLET, Mark. **The Original: Hogarth's 'A Harlot's Progress', 1732**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VPQze0EbpdQ>. Acesso em: 22 maio 2022.

LÜDKE, Menga. **A complexa relação entre o Professor e a Pesquisa**. In: ANDRÉ, Marli (org.) O papel da pesquisa na formação e na prática dos professores. Campinas, SP: Papirus, 2004.

MATEU-MESTRE, M. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Design Studio Press. 2010.

McLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos**. Editora M.Books, 2006.

McLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Editora M.Books, 1996.

McLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. Editora M.Books, 2000.

MENDONÇA, Márcia; MARCUSCHI, Luiz. **Ciência em quadrinhos**: recurso didático em cartilhas educativas. 2008. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7265>. Acesso em: 13 mar. 2022.

MOTTA, Rodrigo L.; CORREIA, Walter F. **Design de histórias em quadrinhos digitais**: criando novas mecânicas de leitura. In: *Proceedings of SBgames*, 2016, São Paulo. Anais [...].

São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. p.142-151. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/18-dtpaper_Design%20de%20HQ.pdf. Acesso em: 30 jun. 2020.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NETO, Elydio dos Santos. SILVA, Marta R. Paulo da. **História em Quadrinhos & Educação: Formação e prática docente**. São Bernardo do Campo: Metodista, 2011.

OSEMAN, Alice. **Heartstopper, volume 1: dois garotos, um encontro**. Tradução: Guilherme Miranda. 1ª ed. São Paulo: Seguinte, 2021.

_____. **Heartstopper, volume 2: minha pessoa favorita**. Tradução: Guilherme Miranda. 1ª ed. São Paulo: Seguinte, 2021.

_____. **Heartstopper, volume 3: um passo adiante**. Tradução: Guilherme Miranda. 1ª ed. São Paulo: Seguinte, 2021.

_____. **Heartstopper, volume 4: de mãos dadas**. Tradução: Guilherme Miranda. 1ª ed. São Paulo: Seguinte, 2022.

PORVIR: Inovações em Educação. **7 ferramentas para criar história em quadrinhos com os alunos**. Disponível em: <https://porvir.org/7-ferramentas-para-criar-historias-em-quadrinhos-os-alunos/?amp=1>. Acesso em: 6 maio 2022.

QUINTANILHA, Marcello. **Escuta, Formosa Márcia**. São Paulo: Veneta, 2021.

RAMOS, Paulo Eduardo. **Tiras no ensino**. Parábola Editorial, 2017.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. **Quadrinhos na educação**. Editora Contexto, 2013.

SANTOS, B. C. A., & RAMOS, P. (2020). **Imprecisões sobre os quadrinhos na Base Nacional Comum Curricular**. *REVISTA INTERSABERES*, 15(36), 891-912. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.1979>. Acesso em: 13 mar. 2022.

SANTOS, R. O. dos, & Vergueiro, W. (2020). Editorial: **História em Quadrinhos e Educação**. *REVISTA INTERSABERES - ISSN 1809-7286*, 15(36), 552-555. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.2099>. Acesso em: 13 mar. 2022.

SILVA, Elsiene Coelho da. **A pesquisa como prática docente universitária**. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, 2013. p. 91-94. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/3386/5/Tese%20Elsieni%20Coelho%20da%20Silva%20-%20202013.pdf>. Acesso em: 22 maio 2022.

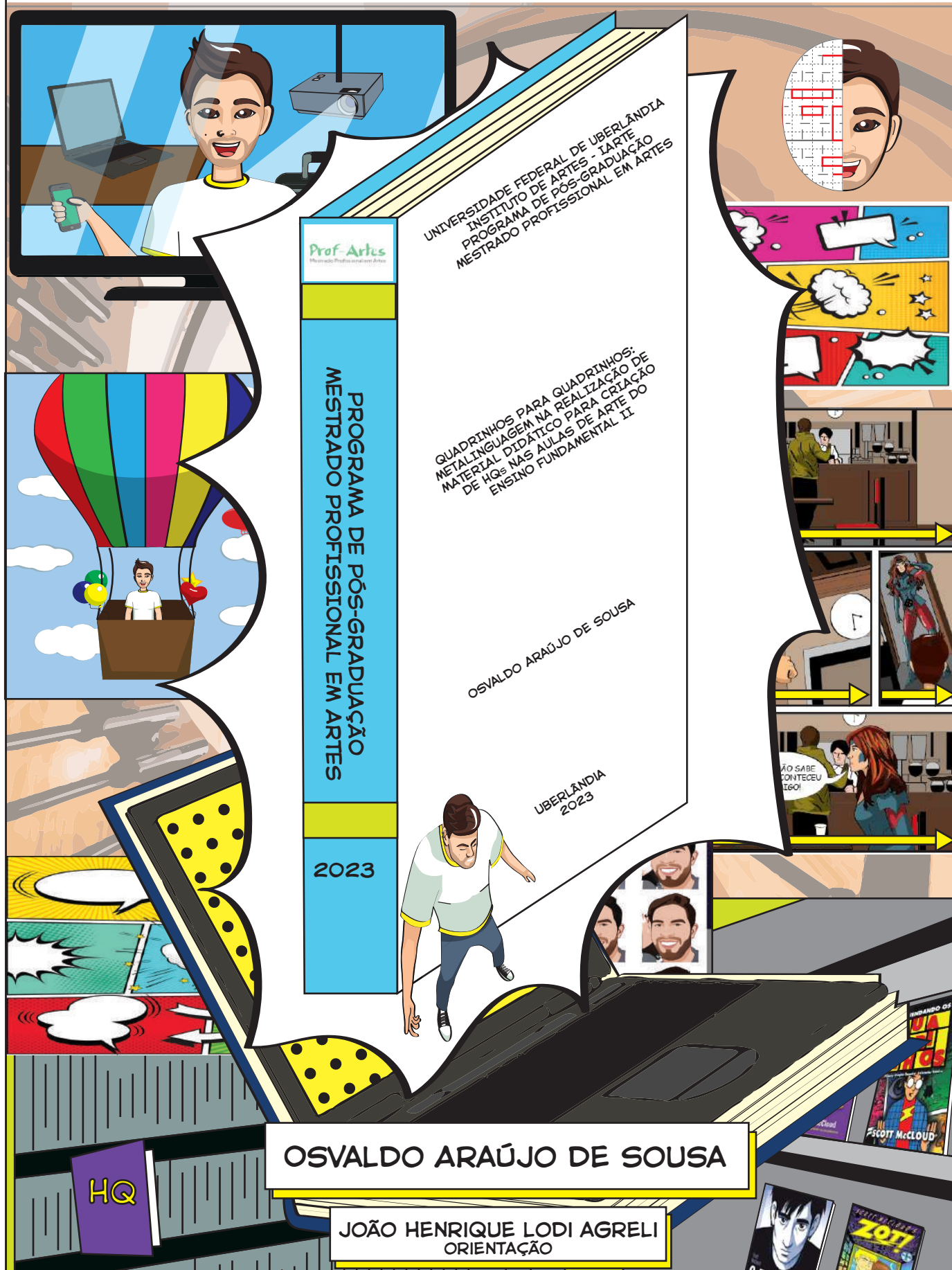
SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

STUMPF, Elisa M. **A noção de consciência/capacidade de metalinguística em aquisição da metalinguagem.** DLCV, João Pessoa, PB, v. 10, n. 1-2, p. 87–104, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/dclv/article/view/12266>. Acesso em: 01 mar. 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso de HQs no ensino.** In: BARBOSA, Alexandre.; RAMOS, Paulo.; VILELA, Túlio.; RAMA, Ângela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (org.) Como usar histórias em quadrinhos em sala de aula. 4ed. São Paulo: Contexto, 2014. p.7-19.

QUADRINHOS PARA QUADRINHOS

METALINGUAGEM NA REALIZAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA CRIAÇÃO DE HQs NAS AULAS DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL II



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

S725q
2023

Sousa, Osvaldo Araújo de, 1984-

Quadrinhos para quadrinhos [recurso eletrônico] : metalinguagem na realização de material didático para a criação de HQs nas aulas de arte do Ensino Fundamental II / Osvaldo Araújo de Sousa. - 2023.

Orientador: João Henrique Lodi Agreli.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES).

Modo de acesso: Internet.

Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2023.8061>

Inclui bibliografia.

1. Arte - Estudo e ensino. I. Agreli, João Henrique Lodi, 1980-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES). III. Título.

CDU: 7:37

André Carlos Francisco
Bibliotecário - CRB-6/3408

APRESENTAÇÃO

OSVALDO ARAÚJO DE SOUSA
MESTRANDO DO PROF-ARTES, PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTE DO INSTITUTO DE ARTES (IARTE) DA UNIVERSIDADE DE UBERLÂNDIA (UFU), SOB A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR DOUTOR JOÃO HENRIQUE LODI AGRELI. PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS - UFMG (2009). LICENCIADO EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - ARTES VISUAIS - CESUBE (2006). PROFESSOR DE ARTE ATUANTE DESDE FEVEREIRO DE 2011. EXPERIÊNCIA COMO DESENHISTA GRÁFICO.



JOÃO HENRIQUE LODI AGRELI

POSSUI GRADUAÇÃO (2002) EM DESIGN GRÁFICO PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, MESTRADO (2005) E DOUTORADO (2013) EM ARTE E TECNOLOGIA PELA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA E PÓS-DOUTORADO (2020) EM ARTES VISUAIS PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. OCUPA O CARGO DE PROFESSOR ASSOCIADO EM MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS NO CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS E NO MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. PESQUISA CONVERGÊNCIAS ENTRE ARTES VISUAIS E MÍDIAS GRÁFICAS. REALIZOU EXPOSIÇÕES DE ARTES VISUAIS EM UBERLÂNDIA, S. J. DO RIO PRETO, JOÃO PESSOA, BELÉM, MACAPÁ, BRASÍLIA, SÃO PAULO, PARIS E AVEIRO.

PREFÁCIO

ESTE MATERIAL TENTA TRAZER A IMPORTÂNCIA DO USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO AMBIENTE ESCOLAR, COM UM OLHAR VOLTADO PRINCIPALMENTE PARA AS AULAS DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL II. APRESENTA BREVEMENTE ALGUNS ELEMENTOS BÁSICOS PARA SEREM UTILIZADOS EM UMA PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. ESTA PRÁTICA É POSSÍVEL DE SER FEITA NOS AMBIENTES PRESENCIAL E VIRTUAL, SENDO RESULTADO DE UMA PESQUISA PARA O PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTE DA UFU INICIADA DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19 NO ANO DE 2021 E CONCLUÍDA EM 2022.

O OBJETIVO GERAL FOI DESENVOLVER UM MATERIAL QUE ATENDESSE UM ANSEIO: É POSSÍVEL DESENVOLVER UMA ABORDAGEM SIGNIFICATIVA AO TRABALHAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II? PARA ISSO FOI FEITO O USO DA METALINGUAGEM, QUE É USAR UMA LINGUAGEM PARA FALAR DE UMA LINGUAGEM, AO TRAZER UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS ENQUANTO LINGUAGEM ARTÍSTICA ABODANDO OS QUADRINHOS COMO TEMA.

PARA ISSO, FOI FEITO UM LEVANTAMENTO TEÓRICO SOBRE QUADRINHOS E EDUCAÇÃO, COMO TAMBÉM ANÁLISES SOBRE O USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM SALA DE AULA PARA ENTÃO PROPOR ESTE MATERIAL DIDÁTICO, APLICÁ-LO NO COMPONENTE CURRICULAR DE ARTE E AVALIAR TAL APLICABILIDADE.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

3

2. TEXTO E IMAGEM

4

3. ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

5

4. CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

8

5. CENÁRIO

10

6. ROTEIRO

11

7. PROPOSTA

12

8. REFERÊNCIAS

15

9. COLOFÃO

16



1. INTRODUÇÃO



*USO DE UMA LINGUAGEM PARA FALAR DELA MESMA; NO CASO, SERÁ USADO UM FORMATO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS PARA FALAR DE QUADRINHOS, DE ACORDO COM ELISA MARCHIORO STUMPF EM “A NOÇÃO DE CONSCIÊNCIA/CAPACIDADE METALINGÜÍSTICA EM AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM” DE 2010

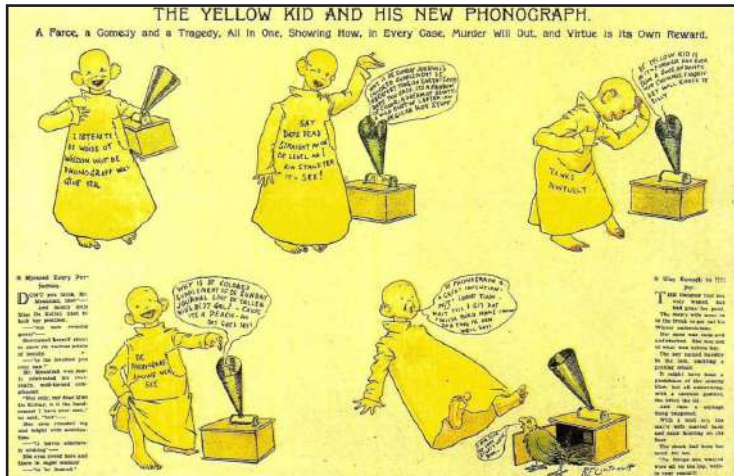
2. TEXTO E IMAGEM

GERALMENTE, AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS TRAZEM FALAS CURTAS, COMPLEMENTANDO O QUE AS IMAGENS TRANSMITEM AO LEITOR/ESPECTADOR, INTERAGINDO TEXTO E IMAGEM, A FIM DE DIRECIONAR, DE FORMA CLARA, A MENSAGEM QUE O AUTOR DESEJA PASSAR.



3. ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

UM DOS PRIMEIROS QUADRINHOS FOI "THE YELLOW KID" (1896), NOME POPULAR DE "HOGAN'S ALLEY", DE RICHARD OUTCAULT, APRESENTANDO AS FALAS DO PERSONAGEM EM SEU CORPO. O AUTOR INTRODUZIU O CONCEITO DE FALAS EM BALÕES.



*[HTTPS://NANQUIM.COM.BR/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/05/RICHARD-OUTCAULT-1020X660.JPG](https://nanquim.com.br/wp-content/uploads/2020/05/RICHARD-OUTCAULT-1020X660.JPG)

A FALA CONVENCIONAL VEM EM BALÕES CIRCULARES, COM UM "RABICHÃO" APONTANDO PARA QUEM ESTÁ FALANDO.

QUANDO ALGUÉM ESTÁ PENSANDO, APARECE EM FORMA DE NUVEM E BOLHAS NO RUMO DA CABEÇA.

SUSSURRO, COCHICHO OU TOM BAIXO DE VOZ APARECEM EM BALÕES TRACEJADOS OU PONTILHADOS.

GRITOS E ONOMATOPEIAS TÊM BALÕES PONTIAGUDOS!

"SOC!"
"TRIM!"

"PAH!"

ENQUANTO ISSO...

A FALA DO NARRADOR VEM EM BALÕES RETANGULARES, SITUANDO O LEITOR COM INFORMAÇÕES RELEVANTES OU INDICANDO PASSAGEM DE TEMPO.

<FALA DE ALGUMA MÍDIA, REPRESENTANDO QUE O LOCUTOR NÃO ESTÁ PRESENTE NA CENA, PODE APARECER ENTRE OS SINAIS "<" E ">" OU COM O RABICHÃO COMO UM "RAIO".>

A SEQUÊNCIA DE LEITURA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO OCIDENTE É FEITA DA ESQUERDA PARA A DIREITA E DE CIMA PARA BAIXO, TANTO NOS BALÕES COMO NA ORDEM DOS REQUADROS.

1 QUE ESTRANHO. VERIFIQUEI SE O CA-CHORRINHO DA SENHORA MUNIZ NÃO OS PEGOU?

2 QUE TAL SE EU PERGUNTAR SE ELE OS PEGOU E DEPOIS VÓCE SE CERTIFICAR DE FAZER TODA SUA ROÇA ANTES DE VOLTAR PARA CASA A PARTIR DE AGORA?

3 PODE SER?

4 PODE.

O BALÃO CONTÍNUO INDICA UMA SEQUÊNCIA DIRETA.

EM OUTRAS PALAVRAS, A CONTINUAÇÃO IMEDIATA DA FALA.

RUSSELL SPRINGS, KANSAS.

1 SEI QUE TODOS ESTÃO PREOCUPADOS COM NOSSOS AMIGOS, MAS PRECISO QUE SE CONCENTREM AQUI.

2 NÃO POSSO ACREDITAR QUE JEAN NOS TIROU DO LANCE COM DINOSAURÓS. SERIA DUCA DAR UM CACETE NELES.

3 NOSSAS VISÕES DE DIVERSÃO SÃO DIVERGENTES, JUBILEU.

4 É, PERCEBI.

5 NOTURNO, PODE NOS LEVAR MAIS PERTO?

6 SEU DESEJO É UMA ORDEM.

UMA LIGAÇÃO ENTRE OS BALÕES SIGNIFICA PAUSA.

1 CAFAJESTE.

2 PRINCESA.

3 NÃO SOU PRINCESA.

4 E EU NÃO SOU UM CAFAJESTE.

5 BEM, SÓ UM POUCO.

OUTRO RECURSO COMUM E QUE FACILITA A COMPREENSÃO DO LEITOR É POSICIONAR AS FALAS FINAIS EM BALÕES MAIS À FRENTE DOS ANTERIORES.

PELOS EXEMPLOS E PELA NUMERAÇÃO AQUI APRESENTADOS, É POSSÍVEL TER UMA NOÇÃO DA INTERAÇÃO DAS FALAS COM BALÕES CONTÍNUOS E BALÕES COM LIGAÇÕES.

OBRI-GADO, P.S.!!

EI... ELAS AINDA ES-TÃO INTACTOS!

UMA PAUSA DE SEGUNDOS... AGORA... VERIFICAR OS PAPEIS QUEIMADOS...

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO JAPÃO, CHAMADAS DE **MANGÁS**, TEM A SEQUÊNCIA DE LEITURA FEITA DA DIREITA PARA A ESQUERDA E DE CIMA PARA BAIXO, TANTO NOS BALÕES COMO NA ORDEM DOS REQUADROS, CONFORME A SEQUÊNCIA DA ESCRITA ORIENTAL.



APROVEITANDO ESSA MESMA IMAGEM, VAMOS USÁ-LA COMO UM EXEMPLO DE EXTRAPOLAÇÃO DO REQUADRO.

REQUADRO É O QUE DELIMITA E SEPARA AS CENAS, GERALMENTE COM UM FORMATO RETANGULAR

EXTRAPOLAR O REQUADRO SIGNIFICA IR PARA FORA, DANDO MAIOR VISIBILIDADE, COMO NA IMAGEM ANTERIOR.



VOCE NÃO SABE O QUE ACONTECEU COMIGO!

OUTRA CARACTERÍSTICA DO REQUADRO É MARCAR O TEMPO DA CENA DE FORMA PROPORCIONAL À SUA LARGURA. PODENDO, AINDA, INTERAGIR DIRETAMENTE COM A CENA.

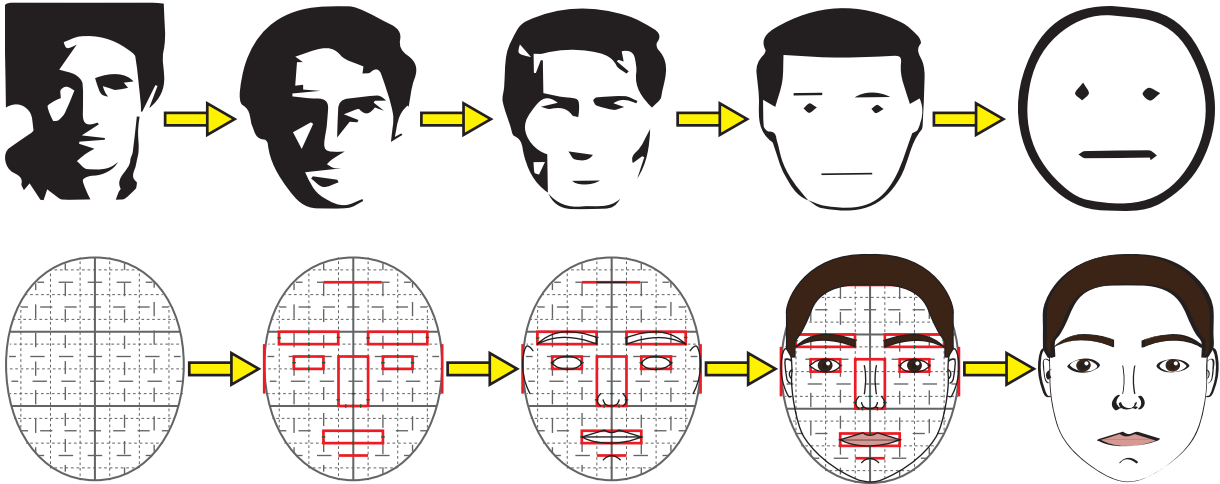


O REQUADRO PODE VARIAR SUA FORMA DE ACORDO COM A CENA, PARA, POR EXEMPLO, REFORÇAR A IMPRESSÃO DE MOVIMENTO. OU APENAS APRESENTAR UM ÂNGULO DIFERENTE, PARA MELHOR SITUAR O CENÁRIO.



4. CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

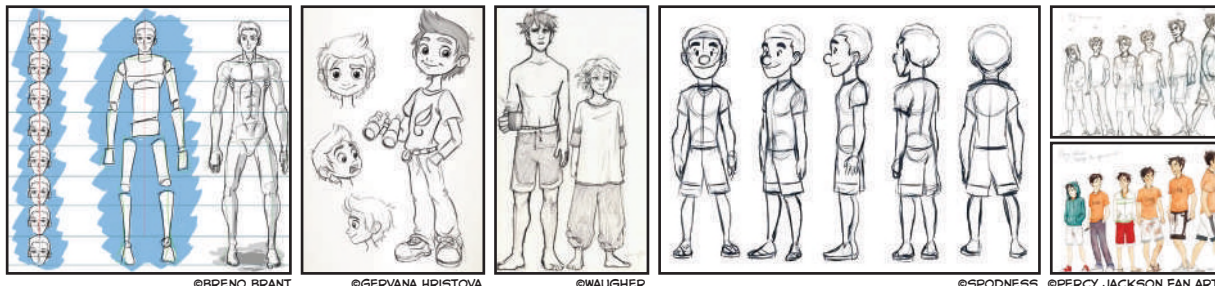
O PERSONAGEM CENTRAL DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS TENDE A TER CARACTERÍSTICAS MARCANTES. O ROSTO HUMANO E A PROJEÇÃO DELE EM OUTRAS FORMAS OU ATÉ MESMO SUA SIMPLIFICAÇÃO É UMA ATRAENTE MANEIRA DE INICIAR A CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM.



*PAREIDOLIA: FENÔMENO QUE ACONTECE AO RECONHECER ROSTOS EM LOCAIS ALEATÓRIOS.

** @THEFACESWITHINPLACES

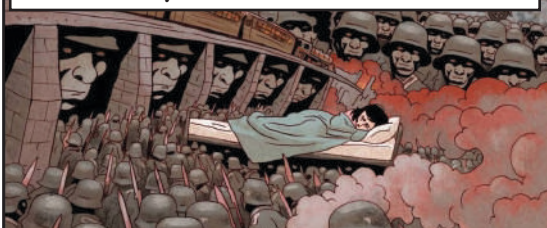
O CORPO DE UM PERSONAGEM COM FORMA HUMANA NATURALISTA SEGUE A PROPORÇÃO ENTRE 5 E 8 VEZES O TAMANHO DA CABEÇA, PODENDO VARIAR DE ACORDO COM A IDADE OU O ESTILO DE REPRESENTAÇÃO QUE FOR ESCOLHIDO. A ILUSTRAÇÃO DAS POSES PRINCIPAIS É CHAMADA DE **MODEL SHEET**, SERVINDO COMO REFERÊNCIA PARA FUTURAS CENAS E PARA MANTER UM PADRÃO ESTÉTICO NO TRAÇO DO PERSONAGEM.



5. CENÁRIO

O CENÁRIO NORMALMENTE APRESENTA ONDE A HISTÓRIA SE PASSA, PODENDO DAR INDÍCIOS TEMPORAIS, GEOGRÁFICOS, FICCIONAIS OU REALISTAS, COMPLETANDO A INFORMAÇÃO PASSADA AO ESPECTADOR.

CENÁRIO COM CARACTERÍSTICAS ONÍRICAS, FICCIONAIS.



*O DIÁRIO DE ANNE FRANK EM QUADRINHOS.

CENÁRIO DE UM AMBIENTE INTERNO.



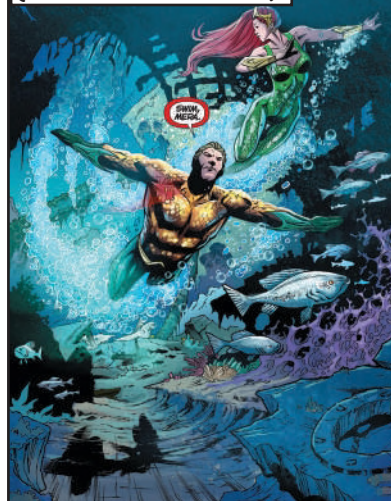
*SALTO, DE RAPHA PINHEIRO.

CENÁRIO SITUANDO GEOGRAFICAMENTE (EGITO).



*O CAVALheiro DA LUA, MARVEL.

CENÁRIO APRESENTANDO ALGUMA PECULIARIDADE (FUNDO DO MAR).



*MERA E ARTUR, DC COMICS.

CENÁRIO APRESENTANDO ALGUMA PECULIARIDADE (ESPAÇO).



*SAILOR MOON.

SENDO ASSIM, O CENÁRIO LEVA INFORMAÇÕES AO LEITOR.

TAMBÉM COMPLETA A MENSAGEM A SER PASSADA POR MEIO DA CENA CENTRAL E DOS DIÁLOGOS.



6. ROTEIRO

UM DOS PRIMEIROS PASSOS DE UMA HQ É O ROTEIRO, MESMO QUE NÃO TENHA MAIS PESSOAS NA PRODUÇÃO. ALÉM DE TRAZER A NARRATIVA, O ROTEIRO PODE APRESENTAR UMA DESCRIÇÃO QUADRO A QUADRO DAS CENAS E AS FALAS DOS PERSONAGENS.

Legenda:

- fala de personagem dentro do balão
- [] descrição do que será a imagem
- > fala do narrador – balão retangular de fala do narrador

Introdução
Explicar o conteúdo e a proposta do material de forma breve

continuação

- ... essa proposta traz as histórias em quadrinhos como metalinguagem*, visando desenvolver possíveis propostas para o uso em uma sala de aula do ensino fundamental II.

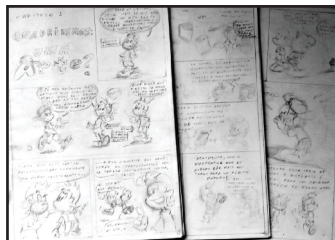
[Personagem com quadrinhos nas mãos]

*uso de uma linguagem para falar dela mesma, no caso, será usado um formato de história em quadrinhos para falar de quadrinhos.

Texto e imagem
Apresentar texto e imagem como elementos essenciais às histórias em quadrinhos ilustrando com tipos de texto (verbal e não verbal) em quadrinhos (exemplificar com tiras sem fala verbal mas que há mensagem/comunicação).

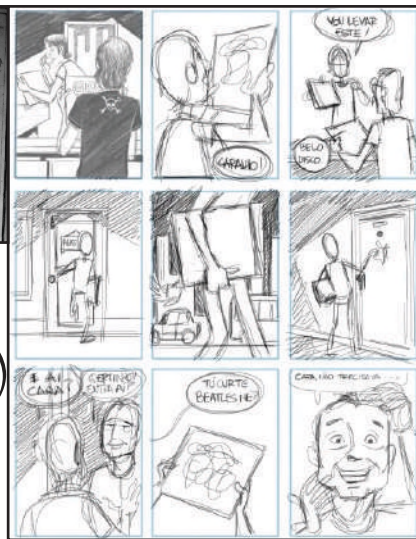
>fala do narrador: Geralmente as histórias em quadrinhos trazem falas curtas, complementando o que as imagens transmitem ao leitor/espectador, interagindo texto e imagem a fim de direcionar de forma clara a mensagem que o autor deseja passar.

* De acordo com Scott McCloud, texto e imagem são os principais elementos de uma história em quadrinhos.



*APRENDENDO A FAZER QUADRINHO COM A TURMA DO ÁQUILA, ÁQUILA ALMEIDA.

O ROTEIRO PODE SER DETALHADO OU EM FORMATO DE LEIAUTE.



*REINALDO ROSA, CAFÉ ESPACIAL#11.

ELE, BASICAMENTE SEGUE ALGUNS PASSOS:

- 1 ROTEIRO:** ESBOÇO DAS PRINCIPAIS IDEIAS.
- 2 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS:** DEFINIÇÃO DE TRAÇOS E PERSONALIDADES.
- 3 AMBIENTAÇÃO:** LOCAL EM QUE SE PASSA.
- 4 TIPO DE NARRATIVA:** LINEAR OU COM SALTO TEMPORAL.
- 5 FORMA DE ABORDAGEM:** ESCOLHA DO GÊNERO E DESENVOLVIMENTO DE DIÁLOGOS.

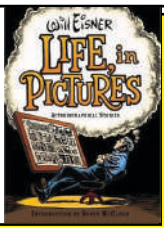
7. PROPOSTA

PRIMEIRAMENTE, DEVE-SE ESCOLHER A MANEIRA COMO SERÁ PRODUZIDA A HISTÓRIA EM QUADRINHOS, INDIVIDUALMENTE (UMA PESSOA FAZ TODAS AS FUNÇÕES) OU EM GRUPO, DEFININDO ENTÃO O QUE CADA INTEGRANTE VAI FAZER (QUANTAS PESSOAS FICARÃO COM OS TEXTOS E QUANTAS COM OS DESENHOS, POR EXEMPLO).

Arte:

Representação da vida e obras de algum artista (independentemente da linguagem).

[Life in pictures, Will Eisner]



Educação Física:

Desenvolvimento de uma narrativa sobre esportes, abordando suas regras.

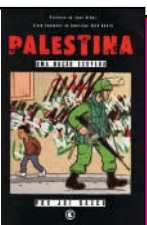
[Vapitain Tsubasa, Yoichi Takahashi]



Geografia:

Viagem a uma localidade, apresentando seus costumes.

[Palestina: uma nação ocupada, Joe Sacco]



Língua Inglesa:

Elaboração de uma história com diálogos na língua inglesa, dando ênfase ao vocabulário.

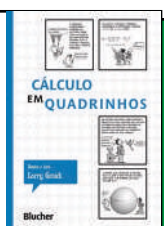
[Monica and friends, Mauricio de Sousa]



Matemática:

Situações-problema a partir de cálculos matemáticos.

[O cálculo em quadrinhos, Larry Gonick]



QUANTO MAIS CONTATO TIVER COM QUADRINHOS, MAIS RICA PODE SE TORNAR A PRODUÇÃO.

Ciências:

Questões relacionadas à vida e ao desenvolvimento de diversas espécies animais e vegetais.

[Bio Hq, João Agreli]



ENTÃO, TENTE TER CONTATO COM HQs IMPRESSAS E VIRTUAIS.

ACESSAR SITES COMO:
WWW.HQ-NOW.COM,
WWW.HQDRAGON.COM,
WWW.MWEBTOONS...

Ensino Religioso:

Construção de uma história que promova valores e a aplicação deles em situações que apresentem problemas

[O Messias, vários]



OU REDES SOCIAIS, COMO @OCARADOSQUADRINHOS OU O @PIPOCAENANQUIM.

História:

Representação de um momento histórico a partir da visão de algum personagem que esteve presente.

[Maus, Art Spiegelman]

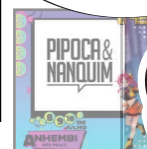
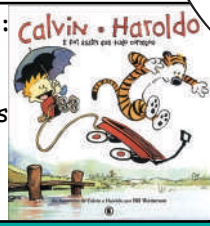


NESSE MOMENTO DE SENSIBILIZAÇÃO, É POSSÍVEL HAVER UMA ABORDAGEM DE FORMA INTERDISCIPLINAR, AO INDICAR QUADRINHOS QUE SE RELACIONEM COM O CONTEXTO DESEJADO.

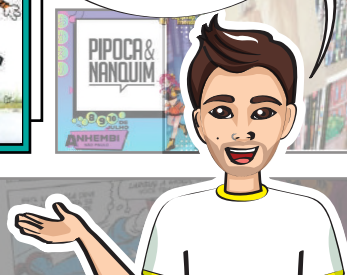
Língua Portuguesa:

Interpretação textual e diferentes gêneros textuais.

[Calvin e Haroldo, Bill Watterson]



Bem-vindo ao Hq-Now!



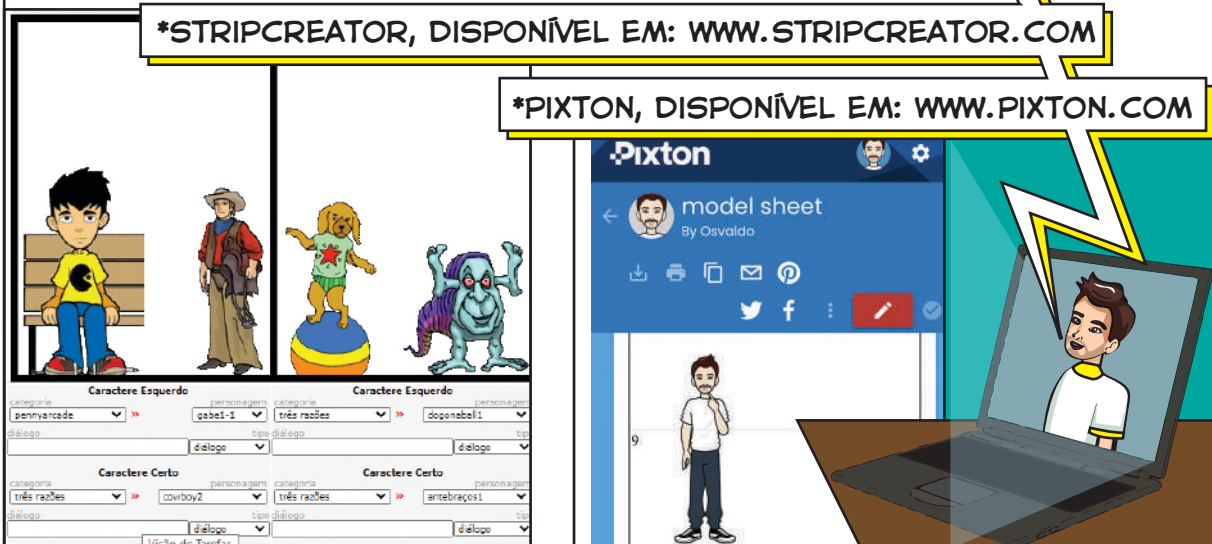
LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO AS POSSIBILIDADES DE PLATAFORMAS DISPONÍVEIS EM SITES OU APLICATIVOS, É POSSÍVEL APLICAR UMA PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DE UMA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, APRESENTANDO ALGUNS DOS EXEMPLOS A SEGUIR.

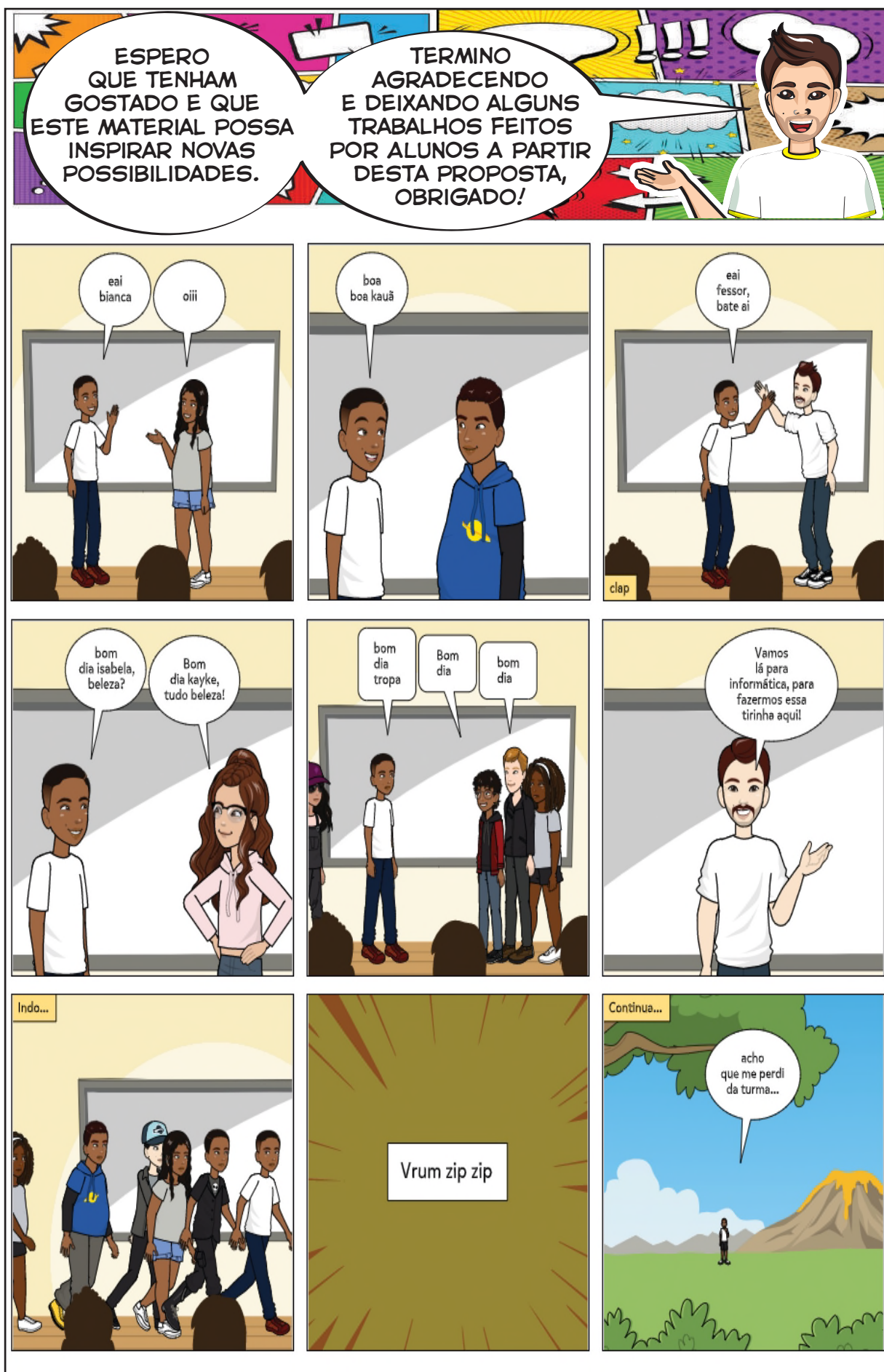
INICIALMENTE, PARA ENTRAR EM ALGUM SITE QUE ESTIVER EM INGLÊS, BASTA CLICAR NAS OPÇÕES DO NAVEGADOR PARA TRADUZIR PARA O PORTUGUÊS, SE DESEJAR, E PODE SER, QUE HAJA A SOLICITAÇÃO DE UM CADASTRO OU LOGIN, EM ALGUNS CASOS.



***WITTY COMICS!, DISPONÍVEL EM: WWW.WITTYCOMICS.COM**

CADA ALUNO TEM OPÇÕES DE CENÁRIO, PERSONAGENS, ENQUADRAMENTOS, FALAS E POSIÇÕES, PODENDO, INCLUSIVE, OPTAR PELA CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM QUE LHE REPRESENTA: >





8. REFERÊNCIAS

AMORIM, D. C., & COSTA, C. J. de S. A. (2020). Estratégias para o ensino da Covid-19 utilizando aplicativos de histórias em quadrinhos. REVISTA INTERSABERES - ISSN 1809-7286, 15(36), 556-580. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.1989>. Acesso em: 13 mar. 2022.

CARVALHO, Djota. A Educação está no gibi. Papirus Editora, 2006.

DANTON, Gian. O roteiro nas histórias em quadrinhos. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. 1ª ed. bras. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

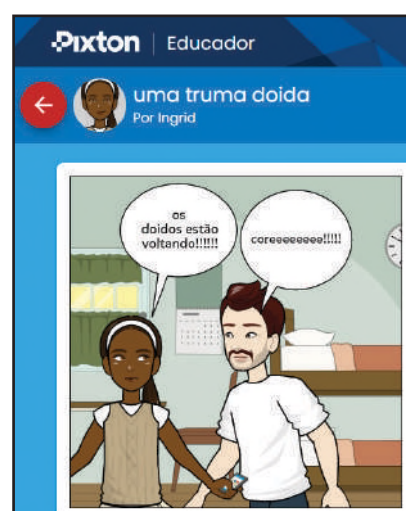
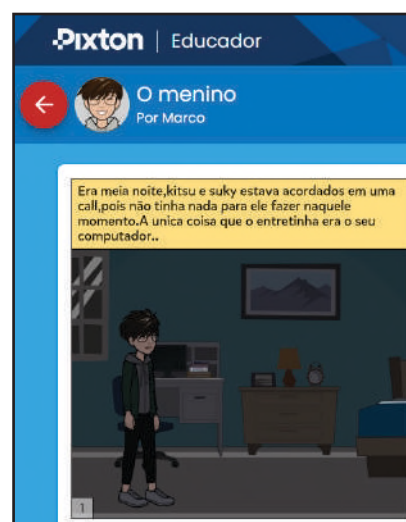
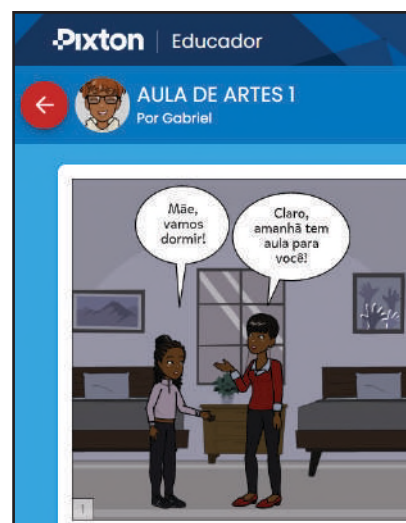
McLOUD, Scott. Desenhando os quadrinhos. Editora M.Books, 2006.

McLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. Editora M.Books, 1996.

McLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. Editora M.Books, 2000.

MOTTA, Rodrigo L.; CORREIA, Walter F. Design de histórias em quadrinhos digitais: criando novas mecânicas de leitura. In: ProceedingsofSBgames, 2016, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. p.142-151. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/18-dtpaper_Design%20de%20HQ.pdf. Acesso em: 30 jun. 2020.

STUMPF, Elisa Marchioro. A noção de consciência/ Capacidade metalinguística em aquisição da linguagem. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/dclv/article/download/12266/9959/>. Acesso em 15 jan. 2023.



9. COLOFÃO*



TÍTULO: QUADRINHOS PARA QUADRINHOS:
METALINGUAGEM NA REALIZAÇÃO DE MATERIAL
DIDÁTICO PARA CRIAÇÃO DE HQS NAS AULAS DE ARTE
DO ENSINO FUNDAMENTAL II

MATERIAL PRODUZIDO POR OSVALDO ARAÚJO DE SOUSA
COMO PARTE DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES
INSTITUTO DE ARTES- IARTE
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
SOB ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR DOUTOR JOÃO
HENRIQUE LODI AGRELI

CRIAÇÃO: OSVALDO ARAÚJO DE SOUSA
SUPERVISÃO: JOÃO HENRIQUE LODI AGRELI
REVISÃO: ANDRÉA DE CASTRO RALIZE
FERRAMENTA DE DESIGN GRÁFICO: ADOBE
ILLUSTRATOR®
FONTE: CC ASTRO CITY INT®

*COLOFÃO OU CÔLOFON É UMA NOTA FINAL COM CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS SOBRE UMA OBRA PUBLICADA.

