



# Quadrinizando nas aulas de **Arte**



XXI Prêmio  
arte  
na Escola  
Cidadã

# PORTFÓLIO 2020

Por José Jerônimo Vieira Júnior (Jr. Misaki) - Patos - PB



# Quadrinhos, Arte e Escola

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

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

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

A pesquisa realizada para elaboração desse projeto com as HQs, se fragmenta nas formas de expressão em Artes Visuais e suas técnicas e processo de criação, de forma individual e coletiva, através de elementos constitutivos como no estudo do desenho, observando pontos, linhas, planos, texturas, movimentos, luz, espaço e dimensões, possibilitando os estudantes apreciarem as produções deles e dos colegas e o diálogo realizado na composição das suas obras, permitindo aos estudantes a análise de diferentes formas de expressões visuais.

"APRENDI O PASSO A PASSO DA CONSTRUÇÃO DESSAS HISTÓRIAS, E PERCEBI QUE É MUITO INTERESSANTE CONHECER AS HQS"  
ALUNO A.B.M.

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

"TIVE NOVAS EXPERIÊNCIAS COM DESENHOS, APRENDI ALGUMAS MANEIRAS DE DESENHAR VÁRIAS TÉCNICAS INTERESSANTES"  
ALUNO A.L.S.D.N.

# A primeira página do Gibi da vida...

Nasci na cidade de Patos, no sertão da Paraíba (Brasil), em 24 de maio de 1986, me batizaram como José Jerônimo Vieira Júnior, mas fiquei conhecido artisticamente na minha região como Junior Misaki (Jr Misaki) onde adotei o pseudônimo Misaki, provindo através de um intercâmbio de correspondências com fãs de animação nipônica e cultura pop de todo o Brasil, onde desenhei para fanzines independentes de outros estados brasileiros, ainda na adolescência.

E foi nesta fase entre os 03 e 05 anos de idade, que eu rabiscava os cadernos escolares da minha irmã, e foi nesta época que tive o primeiro contato com as HQs, através de uma promoção que a empresa de refrigerantes da Coca-Cola realizava em parceria com o desenhista brasileiro Maurício de Sousa, nas trocas de tampinhas premiadas por Gibis da sua obra Turma da Mônica. Entre este tempo, não me recordo exatamente como uma dessas HQs veio parar em minhas mãos, mas a edição que trazia o personagem Chico Bento na capa ficou na minha memória afetiva, embora eu não soubesse ler as palavras, mas o colorido dos quadros, personagens e cenários, me despertava a curiosidade de saber o que tinha escrito naqueles balões.

Em 1993, quando morávamos na cidade de João Pessoa, sofri um acidente que passei quase dois anos como cadeirante, sem poder andar ou ter uma infância comum para crianças entre 07 a 09 anos de idade. A nossa família voltou para a cidade de Patos, e o meu principal brinquedo era um bloquinho de papel, acompanhado de quadrinhos, nos simples rabiscos que eu fazia personagens de animação japonesa além de outros desenhos que passavam na programação aberta, em programas de apresentadoras infantis da época.



**Quadrinizando  
nas aulas  
de Arte**

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



Na minha primeira graduação, em Jornalismo, em 2008, eu pude realizar o meu primeiro Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) envolvendo a obra *Sin City*, do artista americano *Frank Miller*, com uma comparação da linguagem dos quadrinhos com a obra cinematográfica. Em 2009, conquistei a primeira oportunidade de ensinar a disciplina de Arte na Educação Básica, nas séries finais do Ensino Fundamental, em duas escolas públicas de Patos.

Em 2011 ocorreu o meu maior desafio na educação básica em relação a minha relação com os Quadrinhos, com o surgimento do *Programa Mais Educação* (PME) nas escolas públicas, aceitei a proposta de lecionar uma oficina de Histórias em Quadrinhos, na Escola Municipal Antônio Guedes dos Santos, com crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental. Os monitores não recebiam formação pedagógica sobre a sua área e tinham que desenvolver um plano de curso dentro das especificidades de cada escola.

A maioria das crianças ainda não tinha desenvolvido a capacidade de leitura e escrita, onde exercícios de sequências lógicas foram utilizados para poder desenvolver o primeiro contato com os quadrinhos, para eles poderem reconhecer como ocorre a leitura de junção de imagens, com as cenas que se passavam de um requadro para outro. Por ser uma escola de comunidade periférica, que acolhia um público socialmente desfavorecido, observava-se que muitas daquelas crianças tiveram o primeiro contato com os gibis através do ambiente escolar. A partir dessa experiência fui recebendo outros convites para ministrar oficinas de HQs em outras escolas e congressos educacionais.

Em 2014, me inseri na Licenciatura em Artes Visuais pela UNIP. A modalidade da Educação à Distância (EaD) me possibilitou na realização de um sonho, que era me graduar na área e ser habilitado para exercer a profissão de professor. Durante o meu percurso acadêmico estudei sobre a importância dos Quadrinhos como um recurso de aprendizagem escolar, onde para mim foi uma confirmação de que as HQs poderiam ser um objeto de estudo dentro do Ensino da Arte, que caminha até a atualidade, em 2020, com o meu projeto no mestrado em Ensino de Arte (Prof-Artes), pela UFRN.

## Quadrinhos na sala de aula: Onde pretendemos chegar ?

Enfatizamos como objetivo geral desta pesquisa: analisar a vivência de forma lúdica e criativa da produção das histórias em quadrinhos em sala de aula, nas séries finais do Ensino Fundamental, na disciplina de Arte, decodificando os seus sistemas de representações visuais, inseridas em sua linguagem, assim gerando um produto didático para que os docentes possam seguir como um complemento na sua prática pedagógica.

Os objetivos específicos foram estruturados como valorizar o estudo e a produção da arte sequencial na sala de aula; na observação e a aplicação didática dos elementos das Histórias em Quadrinhos na aula de Arte; na apreciação de ilustrações, pinturas e textos para os Gibis; no reconhecimento a arte sequencial como uma ferramenta importante para desenvolvimento educativo, e por fim, na criação de um guia didático para os educadores. Destacamos que, além disso, o objetivo das aulas aplicadas agregará um embasamento mais sólido na minha prática pedagógica, enquanto professor do ensino básico, que poderá ser estendida a outros níveis.

Entre os problemas observados nesta vivência, questionamos: será que os alunos conseguem identificar os elementos visuais que são oferecidos na arte sequencial? E o que isso poderá contribuir em sua aprendizagem no ensino de Artes Visuais? Nesta perspectiva analisaremos a vivência de forma lúdica e criativa, da produção desta arte, onde escolhemos a turma do 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Santa Terezinha, em São João do Sabugi - RN respeitando os seus sistemas de representações visuais, inseridas na sua iconicidade.



A importância de elaborar essa proposta didática surgiu da minha necessidade enquanto professor da disciplina de Arte nesta instituição em trabalhar a linguagem dos quadrinhos através de oficinas, onde devido a minha vivência educacional no campo das Artes Visuais, eu percebi que os livros didáticos pouco abordam a temática, essas aulas trabalharam suas habilidades e competências necessárias para avançarem para a sua próxima etapa no âmbito educacional.

Para iniciar a proposta pedagógica em sala foi aplicado um questionário para sondarmos até que ponto as HQs poderiam ser consideradas uma arte interessante para os discentes, e o que eles entendem sobre a sua linguagem. Percebemos, através de observações metodológicas com os discentes, do 9º ano que 43% da turma revelou que não tinha o hábito de ler quadrinhos, embora, já tinham tido contato com esta modalidade artística, e com estas aulas específicas puderam conhecer como as imagens e os textos descritos se interlocutam, com os outros elementos que são específicos da nona arte, como assim são conhecidas as HQs.

## Desvendando a minha sala de aula...



### *UM POUCO SOBRE A MINHA REALIDADE NA ESCOLA...*

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

Neste questionário, eu me surpreendi com os resultados da minha turma de 23 alunos, pois o perfil me revelou que 70% dos alunos gostavam de ler Gibis, onde desse valor 9% relatou que leem periodicamente, 48% raramente e 43% não tem costume de ler. Com essa investigação, tratei de saber quais eram as dificuldades deles terem acesso as HQs, e por ser uma cidade pequena, de pouco mais de 5 mil habitantes até a realização do meu questionário, 35% relatou que na cidade não tinha pontos de vendas de Gibis e 9% relatou que nunca tiveram uma HQ em mãos.

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



# Conhecendo um pouco a minha escola...

Gráfico 01:

Quantidade de alunos por idade.

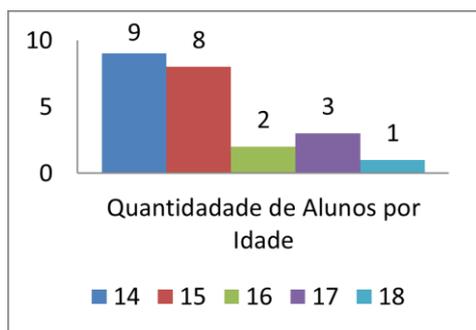
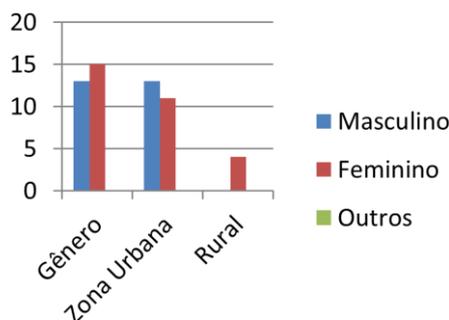


Gráfico 02:

Identificação de Gêneros e moradores da Zona Urbana e Rural.

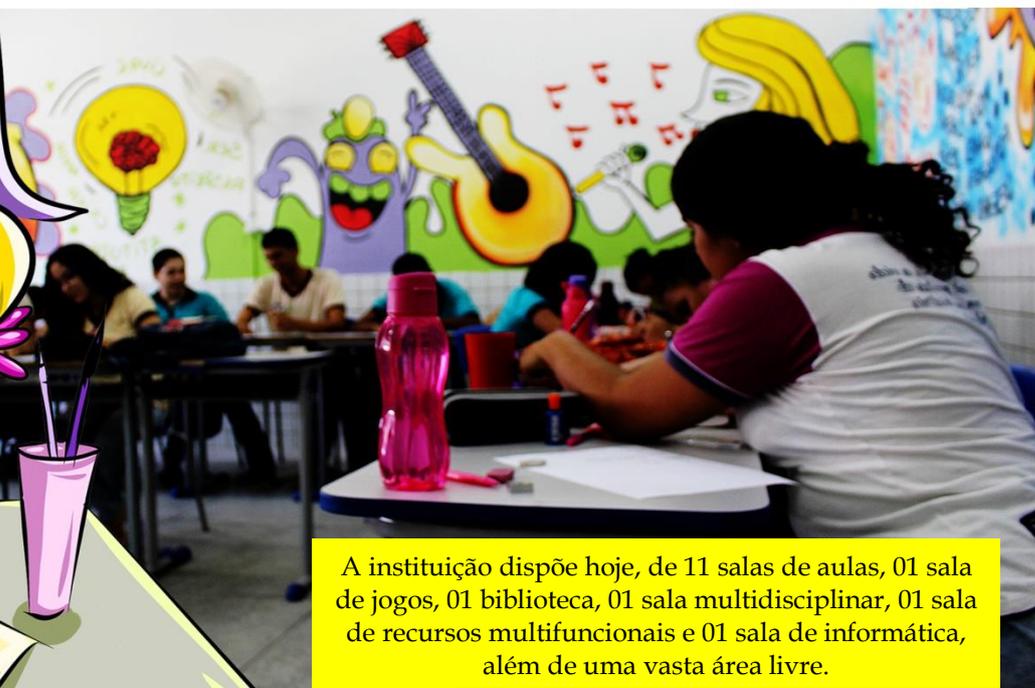


\*Esses dados equivalem à turma do 9º ano, a turma que foi realizada o projeto.

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

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

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



A instituição dispõe hoje, de 11 salas de aulas, 01 sala de jogos, 01 biblioteca, 01 sala multidisciplinar, 01 sala de recursos multifuncionais e 01 sala de informática, além de uma vasta área livre.

# É a hora de virar a página!

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

Neste processo foi organizado um cronograma que resultou em 10 momentos de atividades, como estão especificadas na tabela a seguir, que integravam as duas aulas semanais de Arte, que geralmente acontecia entre dias alternados (quartas e quintas), quando algum professor me cedia alguma aula, para não desmotivarmos no vínculo que estávamos construindo sobre as aulas, pois neste período ocorreram feriados e paralizações que tardaram alguns momentos das produções, como é comum durante o nosso calendário letivo.

## PROPOSTA PEDAGÓGICA SOBRE O USO DAS HQS NAS AULAS DE ARTE

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

# A Caixa dos Quadrinhos



Nesta aula explicativa conhecemos como as histórias em quadrinhos são conhecidas ao redor do mundo, e que mesmo com cores, formatos e traços diferentes, elas se cruzam na mesma linguagem, onde é preciso compreender como se ligam os seus signos.

Dentro da sua importância foi exposto aos alunos um recorte histórico da sua evolução e popularização como uma mídia artística, destacando artistas de diferentes nacionalidades como Will Eisner e Akira Toriyama até chegar à realidade local potiguar. Após a explanação uma caixa preta com imagens aleatórias de super-heróis foi posta sobre uma mesa, onde cerca de 40 quadrinhos de nacionalidades e gêneros diferentes foram apresentados, para que os alunos pudessem ter o contato com o material, e pudesse fazer um empréstimo por um prazo de uma semana para a apreciação.

Durante o processo de escolha, os alunos se mostravam encantados com as HQs expostas sobre a mesa, alguns alunos ficaram com receio de levar para casa e acontecer algum extravio na HQ, pois o material despertou curiosidade e eles sabiam que teriam que ter responsabilidade na preservação do material, já que se tratava de um empréstimo.

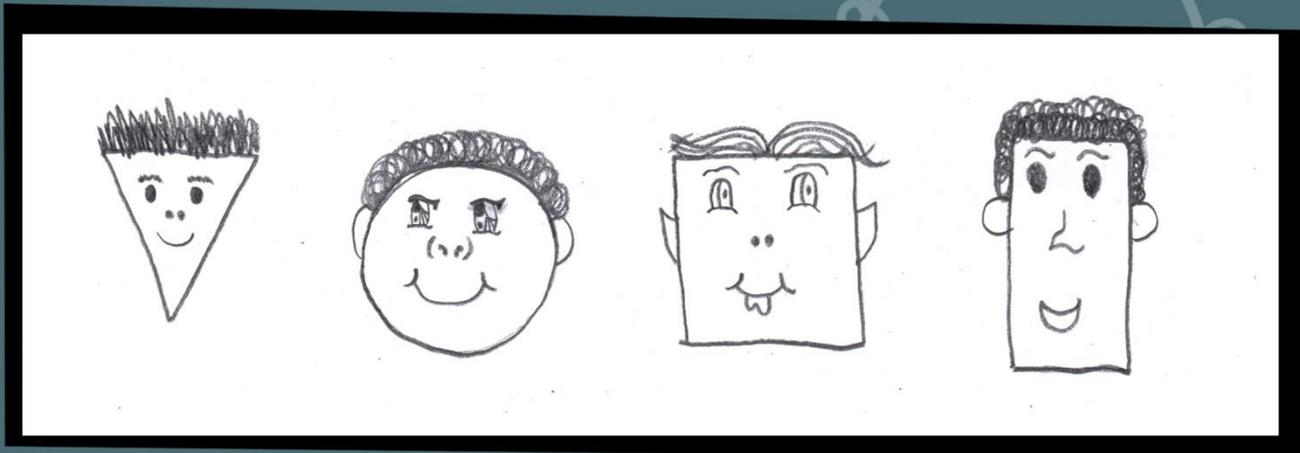
Quando ocorreu a devolução do material, a turma socializou as suas experiências com os colegas, que gerou motivação para seguirmos na próxima parte da nossa proposta didática.



*Caixa dos Quadrinhos: Ao lado, registro fotográfico dos alunos realizando o empréstimo da HQ que eles escolheram para apreciação da obra.*

**ESTA PROPOSTA FOI ELABORADA NO OBJETO DE CONHECIMENTO DE CONTEXTOS E PRÁTICAS DO ENSINO DE ARTE, PROPOSTO NA BNCC (BRASIL, 2017, P. 203), NAS HABILIDADES EF69AR01, EF69AR02, EF69AR03.**

# Começando com o Zé Bolinha

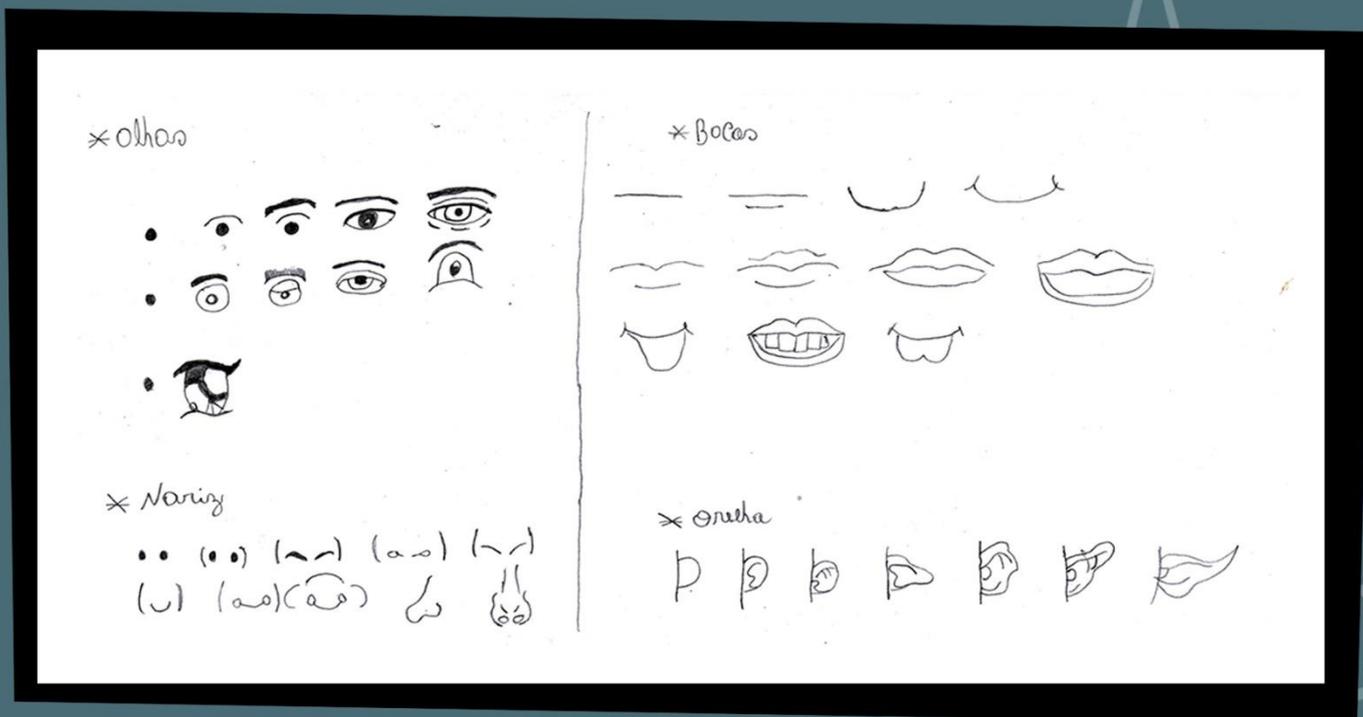


Personagens criados por alunos a partir do processo de criação.

Quem nunca desenhou o famoso Zé Bolinha? Este personagem de “círculo e palitinhos” pode ser um primeiro passo para quem está iniciando técnicas de desenhos. Através de linhas e pontos podemos construir vários personagens. Para estimular o processo criativo dos alunos foi apresentado no quadro alguns exemplos de como linhas e formas poderiam ser transformados em símbolos que remetesse a diferentes modelos de olhos, narizes, bocas, orelhas e expressões que poderiam ajudar a formação dos futuros personagens.

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

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



## OBSERVANDO O CORPO HUMANO ATRAVÉS DE UM MODELO VIVO

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

Durante a observação, que seria um exercício focado para poder se entender uma proporção na representação visual de um corpo humano, os alunos inseriram característica comum ao modelo, como detalhes da sua roupa, calçado, acessórios, e estilo do corte de cabelo.

Com os resultados das aulas anteriores, detalhes do rosto também foram acrescentados, como representações gráficas que se assemelhavam a sua fisionomia.

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



*Estudo do corpo humano: O professor Junior Misaki explicando a observação para realizar um desenho através de um modelo vivo.*

**A OBSERVAÇÃO FOI REALIZADA NA SALA DE ARTE, DA ESCOLA, ONDE O ESPAÇO É ADEQUADO PARA A REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE, OS ALUNOS SE SENTARAM EM MEIO CÍRCULO, E O MODELO VIVO FICAVA POSICIONADO NO CENTRO, DE FRENTE, PARA ELES OBSERVAREM.**



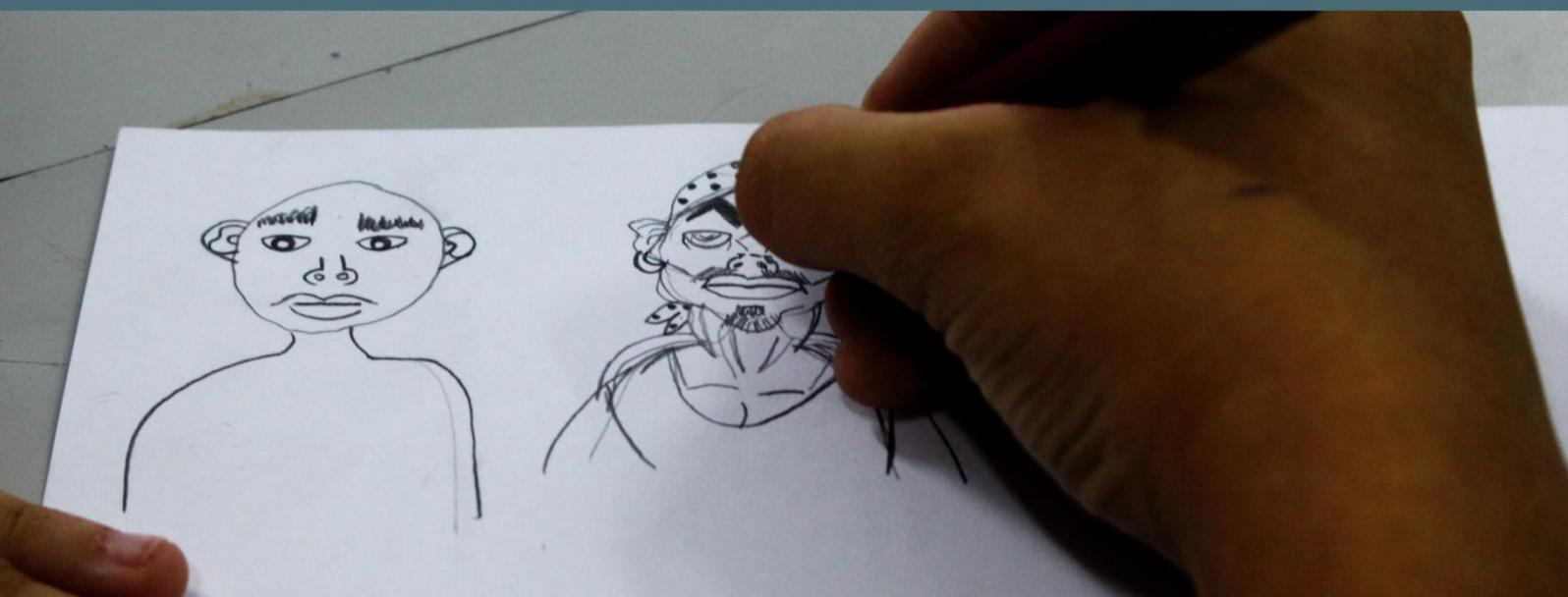


Cabe ao professorado evitar essa crueldade, na medida do possível. Neste momento, com sua experiência, deve trazer reproduções de várias obras de arte com imagens de como os artistas representam a figura humana em vários estilos e épocas diferentes e explicar que cada jeito de desenhar a figura humana tem a sua beleza que não existe uma forma melhor do que a outra, mas formas diferentes de se ver a beleza. (DANTAS, 2007, p. 40)

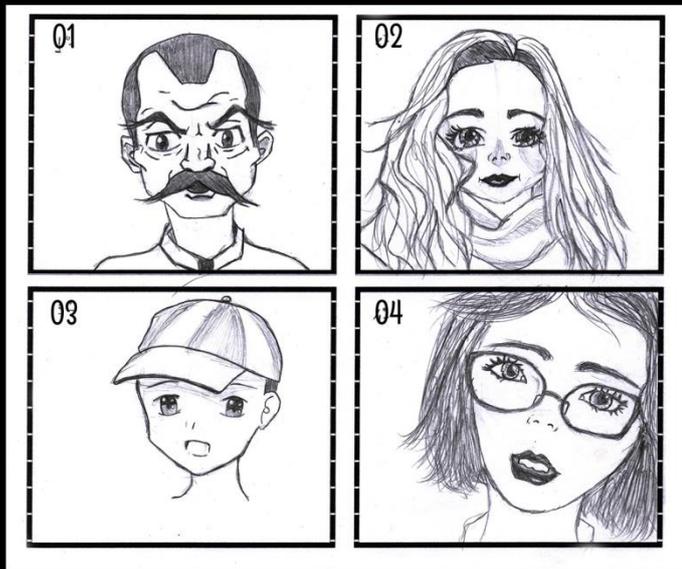
## Personagens e Expressões

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

Neste exercício, os estudantes puderam observar que cada pessoa tem uma forma diferente de imaginar alguém ou alguma situação, mesmo quando temos uma descrição de como poderia ser cada personagem solicitada, e os diferentes traços que foram reproduzidos na aula colocaram os alunos diante desta reflexão.



## Interpretação do Aluno A



## Interpretação do Aluno B



Na **Personagem 01** foi pedida a reprodução de uma pessoa do sexo masculino, aparentemente entre 40 a 50 anos, calvo, bigode, olhos expressivos, nariz largo, boca de lábios carnudos e com um estado de humor raivoso. Na **Personagem 02** solicitamos uma figura do sexo feminino, com 15 anos de idade, cabelos longos, olhos curiosos, nariz pequeno, boca pequena e de personalidade alegre. A **Personagem 03** seria uma pessoa do sexo masculino, aproximadamente 09 anos de idade, cabelos escondidos por causa do boné, olhos pequenos, nariz pequeno, boca sorridente e com um estado de humor curioso. A **Personagem 04** traria características do sexo feminino, com 25 anos de idade, cabelos curtos, óculos grandes, nariz empinado, boca com batom e semblante pensativo.

## Entre Falas e Balões

As letras, em relação ao fator emocional da mensagem desenhada, representam um conjunto variável de significados. Dos símbolos gráficos que homologam a comunicação da HQ, também encontramos o balão. Para Bibe-Luyten (1987), este elemento é uma das características essenciais da HQ, que interligado à imagem pode sugerir um estado emocional, significando medo, ódio, surpresa, alegria e outros sentimentos.

Bordenave (1997, p. 68) enfatiza: "(...) por extensão, também são signos icônicos as palavras 'onomatopéicas', isto é, as que imitam os sons naturais". Assim visto, as onomatopeias podem ser compreendidas como figuras fônicas de linguagem graficamente representadas.



O aluno representou através das onomatopéias e gráficos, o miado de um gato (MIAU), aplausos com as mãos (PÁ PÁ), e um objeto sendo quebrado ao cair ao chão (TRAC), essa foi a concepção de som que o aluno reproduziu com as palavras na sua interpretação.





## Oficina de Criatividade: Estimulando a criação de uma narrativa para HQ



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

O jogo se trata de uma batalha entre oponentes com personagens que foram extraídos das HQs, da empresa *DC Comics*, personagens como *Coringa*, *Batman*, *Super Homem*, *Mulher-Maravilha* fazem parte do seu núcleo, neste momento de socialização os alunos teriam que escolher um dos super-heróis ou vilões para poder competir entre eles.

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

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

As imagens abaixo mostram o momento da interação da turma com o jogo digital *Injustice Gods Among Us*, na sala de Arte da Escola Estadual Santa Terezinha.





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

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

Os alunos tiveram aproximadamente 30 minutos para poder compreender a história que receberam, logo após, cada equipe teve 5 minutos para relatar a sua leitura. Fizeram debates entre os grupos e criaram um roteiro mental para ser explicado com as miniaturas no pôster que se dividia em quatro requadros, semelhante ao visual das artes sequenciais, com diferentes cenários, para que o leitor pudesse se sentir estimulado no processo de criação das narrativas.

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

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





## E como desenhar com o roteiro?

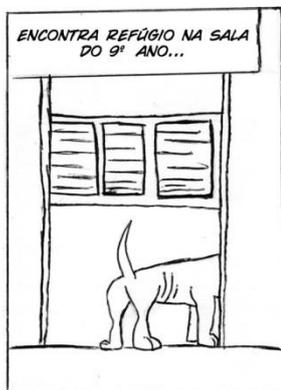
Durante o processo do nosso estudo, perguntamos aos alunos qual tema eles gostariam de retratar em uma HQ? A resposta foi unânime, já que neste período outras disciplinas estavam trabalhando uma proposta didática sugerida pela coordenação pedagógica da escola, sobre saúde e direitos dos animais, iniciamos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

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

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

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

UMA DAS EQUIPES RETRATOU O FATO OCORRIDO NA FESTA JUNINA DA ESCOLA, EM FORMA DE QUADRINHOS, SOBRE O CÃO THOR QUE TINHA SIDO ACIDENTADO, E DESCREVEU CADA CENA QUE OCORRERIA NA ESTRUTURA DO MODELO ELABORADO NA TABELA. AO LADO, A PÁGINA DA HQ, COM O ROTEIRO JÁ EM SUA MONTAGEM FINAL, INCLUINDO OS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS.



Título da HQ: **Thor, o amor que cura**

Página / Número: **02**

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

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

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

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

# Fechando o Gibi



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

No momento foi retratada a importância do projeto para a escola, e cada equipe escolheu um representante para poder falar sobre a sua história desenvolvida. No total foram três histórias, com oito páginas, todas em preto e branco, que narrava a história de um animal de rua e sua luta pela sobrevivência diante tantos maus-tratos, mas sempre com um final positivo.

Todos os alunos que participaram das aulas de quadrinhos ganharam uma edição da HQ produzida, e as demais edições foram sorteadas entre os presentes no evento. Esta experiência nos mostrou que as HQs também podem deixar de ser um meio meramente de entretenimento, mas pode ter um cunho educativo e social, como o produto do almanaque “Novos Olhares”, realizado pelos alunos, com três histórias que contavam situações de maus-tratos com animais abandonados, e trazia uma reflexão de conscientização para quem tivesse acesso a sua leitura, até documentando em quadrinhos uma história real, como a do cão “Thor” que apareceu ferido na escola durante uma festa junina da escola.

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

Abaixo, algumas edições já no formato final impresso que foram sorteadas durante o lançamento na escola.





# O que aprendemos?

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

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

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

Com base no estudo da proposta inserida na Base Nacional Comum Curricular este estudo trouxe objetos de conhecimento, integradas a unidade temática das artes visuais, sobre os contextos e práticas, os elementos da linguagem, as materialidades e os processos de criação da contextualização das aulas sobre HQ.

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

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



## Referências

### Para Pesquisar:

ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução de Silvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

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

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

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

LIBANEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MAGALHÃES, Henrique. **A incrível história dos quadrinhos: Vinte anos de quadrinhos da paraíba**. João Pessoa: Sancho Pança; Acácia; Marca de Fantasia, 1983.

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

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

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