

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS - EAD**

MARCOS ANTÔNIO DA SILVA  
MATHEUS MOURA SILVA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LIVRO DIDÁTICO DE ARTE**

**Goiânia/GO**

**2021**

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR  
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE  
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

**1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):**

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Manoel Antônio da Silva, Mathews

Mauro Silva

Título do trabalho: Histórias em quadrinhos em livro didático de arte.

**2. Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento [  ] SIM [  ] NÃO<sup>5</sup>

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Manoel Antônio da Silva

Mathews

Assinatura do(a)(s)  
autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:

[Assinatura]  
Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 24 de junho de 2021.

<sup>5</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

MARCOS ANTÔNIO DA SILVA  
MATHEUS MOURA SILVA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LIVRO DIDÁTICO DE ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Me. Leandro de Bessa Oliveira.

**Goiânia/GO**

**2021**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Matheus Moura  
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LIVRO DIDÁTICO DE ARTE  
[manuscrito] / Matheus Moura Silva, Marcos Antônio da Silva. - 2021.  
LXV, 65 f.: il.

Orientador: Prof. Leandro de Bessa Oliveira.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,  
Goiânia, 2021.

Bibliografia.  
Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. quadrinhos. 2. ensino. 3. artes visuais. 4. livro didático. I. da  
Silva, Marcos Antônio . II. Oliveira, Leandro de Bessa, orient. III. Título.

CDU 7

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA EaD

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 20 dias do mês de maio de 2021, realizou-se a sessão pública de defesa de TCC do Curso de Artes Visuais- Licenciatura/modalidade a distância, da Universidade Federal de Goiás. O/A(s) acadêmico/a (s): MARCOS ANTÔNIO DA SILVA e MATHEUS MOURA SILVA, sob orientação do(a) professor (a) Me. Leandro de Bessa Oliveira, do trabalho intitulado HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LIVRO DIDÁTICO DE ARTE

Compuseram a Banca Examinadora os/as professores(as):

Orientador (a) Me Leandro de Bessa Oliveira,

Membro 2: Profª Drª Ciro Inácio Marcondes,

Membro 3: Profª Ma Gisele Costa Ferreira da Silva

Após a exposição oral, o(s) (a)(s) candidato (a)(s) foi(ram) arguido(a)(s) pelos membros da banca, os quais reuniram-se reservadamente, e decidiram por APROVAR ( X ) REPROVAR ( ).

Para constar, redigi a presente Ata, que aprovada por todos os presentes, vai assinada por mim, Orientador do TCC, e pelos demais membros da banca.

Observações da Banca:

Revisão conceitual do texto evitando termos peremptórios, atualizar datas de publicação de referências bibliográficas e correção de erros ortográficos.

  
Orientador (a)  
Me. Leandro de Bessa Oliveira

  
Avaliador 1  
Dr. Ciro Inácio Marcondes

  
Avaliadora 2  
Ma. Gisele Costa Ferreira da Silva

**RESUMO:**

A proposta desta pesquisa é analisar a unidade voltada as histórias em quadrinhos do livro didático (LD) Novo Pitangá ARTE - 5º Ano, da editora Moderna. A escolha deste LD foi por ser o único, entre 10 livros os quais tivemos acesso, que possui uma unidade dedicada às HQs. A pesquisa busca entender como são apresentados os quadrinhos aos alunos em aulas de Artes Visuais do ensino fundamental. É feita uma contextualização da relação entre quadrinhos e educação, da perseguição à aceitação no contexto escolar; a história dos LDs e a inclusão da disciplina de Artes nos livros; e a perspectiva da BNCC quanto ao uso de HQs no ensino de Artes. A metodologia parte da análise de conteúdo textual-imagética do livro didático selecionado. Como resultado parcial da pesquisa, é percebido que o material cumpre o propósito de introduzir a linguagem das HQs de modo lúdico e abrangente, mesmo possuindo pontos a serem repensados pelos docentes.

**Palavras-chave:** quadrinhos; ensino; artes visuais; livro didático

**ABSTRACT:**

The purpose of the study is to analyze the unit focused on the comic books of the textbook (LD) Novo Pitangua ARTE - 5th Year, by the Moderna publisher. The choice of this LD was because it was the only one, among 10 books to which we had access, that has a unit dedicated to comics. The research seeks to understand how comics are presented to students in Visual Arts classes in elementary school. There is a contextualization of the relationship between comics and education, from the pursuit to acceptance in the school context; the history of LDs and the inclusion of the discipline of Arts in books; and the BNCC perspective on the use of comic books in the teaching of Arts. The methodology starts from the analysis of textual-imagetic content of the selected textbook. As a partial result of the research, it is perceived that the material fulfills the purpose of introducing the language of comics in a playful and comprehensive way, even having points to be rethought by teachers.

**Keywords:** comics; teaching; visual arts; textbooks

## Índice de Figuras

Figura 1.....	9
Figura 2.....	10
Figura 3.....	12
Figura 4.....	14
Figura 5.....	15
Figura 6.....	17
Figura 7.....	23
Figura 8.....	27
Figura 9.....	30
Figura 10.....	31
Figura 11.....	33
Figura 12.....	35
Figura 13.....	36
Figura 14.....	38
Figura 15.....	40
Figura 16.....	42
Figura 17.....	44
Figura 18.....	45
Figura 19.....	46
Figura 20.....	47
Figura 21.....	48
Figura 22.....	52

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>1.1 – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....</b>	<b>8</b>
1.2 – HISTÓRICO.....	9
1.3 – QUADRINHOS E EDUCAÇÃO.....	13
<b>2.1 – LIVROS DIDÁTICOS.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 – ANÁLISE.....</b>	<b>29</b>
3.2 – A SÉRIE SE LIGA NA ARTE – 6º AO 9º ANO DA EDITORA MODERNA 1ª EDIÇÃO, 2018.....	30
3.3 - NOVO PITANGUÁ ARTE - 5º ANO DA EDITORA MODERNA 1ª EDIÇÃO 2017.....	31
3.5 - MANUAL DO PROFESSOR.....	34
3.6 – UNIDADE 3 – COM QUANTOS QUADRINHOS SE FAZ UMA HISTÓRIA?.....	36
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>58</b>

## Introdução

Apesar de hoje bastante difundida, a linguagem das histórias em quadrinhos (VERGUEIRO; DOS SANTOS, 2015) ainda é vista como uma arte menor dentro do escopo das artes. Talvez por estar associada ao infantil, ao lúdico, o público em geral, e muitos educadores, ainda menosprezam as potencialidades criadoras, comunicacionais e artísticas da linguagem. As histórias em quadrinhos são uma linguagem artística própria (MCCLLOUD, 2005), que alia imagens e texto para construir uma narrativa visual. Por conta do aspecto lúdico, é comum haver o uso de histórias em quadrinhos em sala de aula como recurso didático, seja em disciplinas artísticas ou não. Por outro lado, muitas vezes essa utilização dos quadrinhos com a turma serve apenas como ‘válvula de escape’ para deixar as aulas mais descontraídas. Isso se deve, em geral, pela falta de conhecimento específico quanto a linguagem das HQs por parte dos professores.

Uma das grandes vantagens em se trabalhar com HQs é a baixa necessidade de grandes aparatos técnicos. Basta uma folha de papel, lápis e motivação. Pensando nisso, aliado aos nossos interesses e gostos em comuns pelas HQs, decidimos por investigar a relação dos quadrinhos nas salas de aula, em especial de Artes; mais ainda, como se apresentam nos livros didáticos desta disciplina. A ideia dos livros didáticos surge pela relevância que este tipo de material tem em contextos onde não se há a especialização dos professores. Não raro, as histórias em quadrinhos (e outros conteúdos de Arte) são apresentadas aos professores de Artes por meio dos livros didáticos disponíveis na rede de ensino. Alguns professores optam por dispensar o livro didático da prática pedagógica, outros os usam parcialmente, e poucos os utilizam como material primário – geralmente por ser apenas ele a única fonte disponível. Assim, nossa proposta foi compreender qual o tipo de conteúdo de histórias em quadrinhos está presente no Livro Didático de Arte, Novo Pitangá – Arte – 5º Ano, da editora Moderna, edição de 2017, utilizado pela SME de Goiânia; quais os focos dados à linguagem e as possíveis relações com outros módulos.

As questões centrais que instigam esta pesquisa, e que buscamos responder ao final, são: Como são apresentadas as histórias em quadrinhos nos livros didáticos de Artes Visuais? Quais competências este módulo busca trabalhar nos alunos? Como objetivo principal, buscaremos analisar e avaliar ao menos quatro Livros Didáticos (LD), especialmente o conteúdo relacionado aos quadrinhos para entender como a linguagem é apresentada aos professores e alunos. Especificamente, propomos compreender como a linguagem dos

quadrinhos é associada ao ensino de Artes por meio dos livros didáticos e, de certa forma, avaliar o conteúdo sobre quadrinhos nos LDs, a partir da bibliografia levantada.

São usadas bibliografias específicas da área de Arte e histórias em quadrinhos, como *Histórias em quadrinhos no Ensino de Artes Visuais* (2014), de Fábio Tavares da Silva; *Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula* (2007), de Angela Rama, Waldomiro Vergueiro, Alexandre Barbosa, Paulo Ramos e Túlio Vilela; *Histórias em Quadrinhos e Educação – formação e prática docente* (2011), de Elydio Santos Neto e Marta Regina P. da Silva; e *Historias Em Quadrinhos Leitura Critica* (1985), de Sonia M. Bibe Luyten. Além de textos com abordagens quanto às relações entre HQs, Artes Visuais e os próprios livros didáticos, como “*O que a gente acha das coisas?*” *Uma experiência de análise dialogada sobre o livro didático para o ensino de arte* (2009), Gisele Costa; *História dos livros e das edições didáticas: sobre o estado da arte* (2004), de Alain Choppin; *Práticas de leitura na alfabetização de crianças: o que dizem os livros didáticos? O que fazem os professores?* (2004), de Marília de Lucena Coutinho; *Livros didáticos para o ensino de arte: diálogos, práticas e (des)caminhos* (2009), de Gisele Costa; *Prática Reflexiva e Trabalho Pedagógico: entre contornos e sombras de um livro didático de arte* (2009), de Livia Santos Brisolla; e, *Artes Visuais no Ensino Médio: afastamentos e aproximações da prática pedagógica no uso do livro didático* (2020), de Marcos P. G. Miranda.

A metodologia escolhida alia a análise de conteúdo, com pesquisa documental e exploratória (SEVERINO, 2007). A primeira delas, parte da análise textual-imagética das informações disponíveis no LD selecionado. A segunda, por ser uma pesquisa baseada em um documento, o livro. Já a terceira, por termos determinado um objeto “delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto” (SEVERINO, 2007). Inicialmente, temos um livro didático com módulo de Histórias em Quadrinhos e três outros livros da rede de Inhumas, os quais não possuem este tipo de módulo. Eles também são usados na análise. As leituras teórico/bibliográficas são o aporte para as análises a serem desenvolvidas tanto no quesito dos quadrinhos como sobre o próprio uso dos livros didáticos no ensino de Artes.

## 1.1 – Histórias em Quadrinhos

Como é de praxe nos estudos que versam sobre as Histórias em Quadrinhos (HQs), é necessário realizar um breve panorama histórico sobre o desenvolvimento da linguagem. Antes, contudo, precisamos definir o que são HQs. Para o pesquisador Scott McCloud (2005, p.9), as Histórias em Quadrinhos se caracterizam por serem “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Ou seja, quadrinhos são imagens – complementadas ou não por texto – as quais em sequência narram uma história por meio da interação do leitor. Tal interação se dá na leitura e complemento imaginativo proporcionado pelos lapsos de tempos entre os quadros (ANDRAUS, 1999).

Autores brasileiros se dedicam ao histórico dos quadrinhos. Alguns deles são Gazy Andraus (1999; 2006), Wellington Srbek (2005), Edgar Franco (2008), Fabiano Barroso (2004), Waldomiro Vergueiro (2009), Antonio Cagnin (1975), Diamantino da Silva (1976) e Edgard Guimarães (2003). Todos são pesquisadores reconhecidos no meio acadêmico nacional com pesquisas dedicadas aos quadrinhos (SILVA, 2013).

Para o professor e pesquisador Wellington Srbek (2005) os quadrinhos devem ser caracterizados como linguagem inserida no contexto da cultura de massa, sendo eles um “conjunto das manifestações humanas que associam narrativa e representação visual (...) cuja origem está ligada ao aperfeiçoamento das técnicas de impressão e ao estabelecimento da sociedade burguesa” (SRBEK, 2005, p. 13-14).

Autores como Barroso (2004), Franco (2004), Andraus (2006) e Vergueiro (2011), por outro lado, descrevem as HQs de modo bem parecido entre si, como sendo “a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas” (FRANCO, 2004, p. 25), não dando ênfase ao meio de produção industrial, mas, sim, a manifestação artística. Já para Edgard Guimarães elas são:

(...) a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nessa caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, principalmente fotonovela, do Desenho de Humor como a charge, o cartum, e sob certos aspectos, a caricatura, e até algumas

manifestações da Escrita, como as primeiras formas de ideografia (GUIMARÃES, 2003, p. 2).

No entanto, não basta dispor várias imagens em sequência para ser uma HQ. É preciso que as imagens dialoguem entre si, de uma forma ou de outra (SILVA, 2013). Mesmo sendo apenas uma imagem, como nas charges ou nos cartuns.

## 1.2 – Histórico

É comum quando se lê a respeito das histórias das HQs, serem feitas aproximações com as pinturas rupestres e outro tipo de narrativa visual do passado. Como é o caso do percorrido por Barroso (2004). Para o autor, toda narrativa baseada em imagens é um tipo de HQ, como vários murais Mesopotâmicos, Astecas, Maias, Egípcios, Romanos, vitrais medievais e outros dispostos ao redor do globo (SILVA, 2013).



Figura 1: Tira do suíço Rodolphe Töpffer. Fonte: <https://perspectivaonline.com.br/2018/01/31/rodolphe-topffer/>

Mas tendo como pressuposto a origem de fato das HQs na comunicação de massa, como apontado por Srbek (2005), elas surgiram com as tiras em quadrinhos. Existem vários candidatos a terem criado as primeiras tiras de quadrinhos, como o suíço Rodolphe Töpffer (*Voyages et aventures du Docteur Festus*, 1840), o alemão Wilhelm Busch (*Max e Moritz*, 1865), o italiano radicalizado no Brasil Angelo Agostini (*Nhô-Quim*, 1869) e o estadunidense Richard Outcault (*Yellow Kid*, 1895). Este último é conhecido, dentro da historiografia oficial estadunidense, como o verdadeiro precursor (SILVA, 2013). Foi por meio de *Yellow Kid* que ficou famosa a relação entre jornais e tiras, além de ter introduzido algumas características da linguagem, como os balões. Porém, a tira como é conhecida hoje foi aprimorada pelo autor Bud Fisher na tira *Mr. Mutt*, de 1907 (SRBEK, 2005, p.27).



refeitos (SILVA, 1976, p. 26). Um dos principais seleiros de autores nacionais na época, era a revista *O Tico-Tico*<sup>1</sup>, em 1905, com publicação, em grande parte, de material nacional.

Nos Estados Unidos, durante a primeira metade do século XX, os quadrinhos extrapolam os jornais e suplementos infantis, passando por um período de ampliação de temáticas, em especial o terror. Muito dessa virada se deve ao período de guerra fria entre EUA e URSS, o que gerou um clima de incerteza e medo no mundo como um todo, tendo reflexo nas produções culturais. Na década seguinte, em 1960, nos EUA surge uma nova proposta de criação de HQs. Começa o que ficou conhecido como quadrinhos *underground*, encabeçados por Robert Crumb e Gilbert Shelton, e influenciados pelos *Beat* e *Hippie* da época – e em resistência ao chamado “Código de Ética para os Quadrinhos<sup>2</sup>” criado em 1956 pelo Senado estadunidense (BARROSO, 2004, p.85). Na década de 1970, as histórias passam a ter um viés mais voltado a ficção científica, temas existencialistas e experimentais. Muito disso por influência dos autores franceses do *Les Humanoïdes Associés* (Moebius, Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet e Bernard Farkas), editores da antológica *Métal Hurlant* (1974) (SILVA, 2013).

Na década de 1980, o universo dos quadrinhos estadunidenses passa por uma fase de reformulações, principalmente nas editoras *Marvel* e *DC Comics* – a primeira é a casa de *Homem-Aranha*, *Hulk*; e a segunda de *Batman*, *Super-Homem*, *Liga da Justiça* etc. As reformulações se deram por dois motivos: baixa qualidade dos quadrinhos; e o surgimento das editoras inglesas, o que ficou conhecido como a “Invasão Britânica” (NASI, 2007) nos *comics*. Foi nesse período que houve a contratação de quadrinhistas ingleses, principalmente roteiristas (Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison), isso acabou por influenciar o modo de se relacionar com a linguagem, uma vez que tais escritores buscavam ampliar seus limites (SILVA, 2013).

Já na década de 1990, o mercado de quadrinhos nos EUA estava em crise, devido as baixas vendas. Foi o campo fértil para o surgimento de novos competidores no mercado estadunidense que vieram com a proposta de inovação, essas editoras são a *Image Comics*, *Dark Horse* e *Fantagraphics*. A primeira competiu diretamente com as principais do setor: *Marvel* e *DC Comics*. As outras buscaram outro lugar ao Sol, se dedicando aos quadrinhos alternativos. O “alternativos” é por serem trabalhos geralmente experimentais e vanguardistas. “Apesar das similaridades com as HQs *underground*, elas são bem diferentes, a começar pela produção industrial dentro do sistema das editoras” (SILVA, 2013).

---

1 <http://memoria.bn.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=1>

2 Será melhor explicado no próximo tópico.

Neste período, os mangás (quadrinhos japoneses) começam a ser publicados no ocidente com mais frequência. No Brasil, poucos mangás são publicados entre as décadas de 1980 e 1990. Em 1999, a Conrad Editora (São Paulo) passa a publicar mangás, inovando a maneira de se ler quadrinhos japoneses, por optarem em publicar os trabalhos no formato original de leitura, ou seja, da direita para esquerda. A Conrad é considerada uma das editoras pioneiras, no mundo, em publicar mangás no ocidente com a leitura original mantendo ainda as onomatopeias japonesas (CARLOS, 2009, p.10).



Figura 3: Convite para sessão de autógrafos de lançamento de livros em quadrinhos de membros do coletivo 4º Mundo, em 2009. Fonte: <http://tokadirato.blogspot.com/2009/10/festa-de-aniversario-do-4-mundo.html>

Os mangá se popularizaram e se consolidaram no Brasil na primeira década de 2000. Muito devido ao barateamento dos processos gráficos. Neste período, tal barateamento de custos proporciona oportunidades aos autores independentes brasileiros. Grande parte destes autores criam influenciados pelo fanzinato e Udigrudi<sup>3</sup> dos anos de 1970/80/90 (SILVA, 2013) – principalmente de publicações como *Pasquim*, *Chiclete com Banana*, *Porrada!*, *Animal*, etc (SILVA, 2002, p. 38). O marco das produções independentes brasileiras na primeira década de 2000, foi a criação do coletivo *4º Mundo*, durante o Festival Internacional de Quadrinhos – FIQ, em Belo Horizonte, no ano 2007. A ocasião propiciou o contato entre autores

3 O termo Udigrudi, de acordo com o pesquisador Nadilson Manoel da Silva é uma corruptela da expressão em inglês *underground*. “Suas características tendiam a seguir as propostas estéticas e culturais originárias desses movimentos à margem do mercado oficial. Assim, a tradução tupiniquim chamou-se *udigrudi*” (2002, p. 24).

independentes brasileiros de todo o território nacional, fazendo com que a ideia e o grupo de quadrinhistas se ampliassem. A proposta era de criar uma rede de distribuição de quadrinhos independentes pelo país. O conceito cresceu ao ponto de, no auge, contar com mais de 100 autores de todo o Brasil como membros. O coletivo durou cinco anos, tendo encerrado as atividades em 2012, por conta das mudanças do mercado de quadrinhos alternativos no Brasil.

A Editora Abril Jovem, tradicionalmente uma das maiores editores de quadrinhos do país, sentiu os efeitos da crise econômica e em 2002 cancelou toda a linha *Marvel* e *DC Comics*. Com isso surge a multinacional *Panini Comics*, que assumiu os títulos da Abril até o presente momento (SILVA, 2013). A Editora Abril manteve apenas material *Disney* e uma nova linha *DC* infanto-juvenil, porém, por volta de 2016, toda edição de quadrinhos foi cancelada, inclusive *Disney*.

Apesar de ser uma linguagem estabelecida, com suas características singulares já apresentadas por inúmeros pesquisadores, as HQs ainda são tidas como ‘arte menor’. Para Scott McCloud isso se deve por conta do próprio meio onde foram originalmente publicadas, os jornais (SILVA, 2013). Para os editores desse veículos de comunicação, as tiras em quadrinhos eram vistas como um produto de segunda categoria, “apesar da alta popularidade” (MCLOUD, 2006, p.65).

Andraus (2006) e Franco (2008) reforçam o quanto a nomenclatura dos Quadrinhos também não ajuda por ser, para eles, excludente e pejorativa. No Brasil, o nome Histórias em Quadrinhos<sup>4</sup>, apesar de explicitar bem a mídia (FRANCO, 2008, p. 26), possui um termo no diminutivo (SILVA, 2013). Isso acaba por remeter ao imaginário infantil, ao lúdico. A sugestão de Franco é alterar o nome para “Histórias em Vinhetas” (FRANCO, 2008, p.26), justificando que “vinhetas” é sinônimo de quadrinhos, e não há o tom depreciativo do termo “quadrinhos” (SILVA, 2013). Entretanto, depois de mais de 10 anos da sugestão de Franco, o termo nunca sequer foi cogitado ser mudado. Quem não chama HQ de história em quadrinhos, no Brasil, a chama de *Gibi* – título de uma revista de quadrinhos publicada em 1939, pela editora Globo, tendo enorme sucesso, ao ponto de virar sinônimo de quadrinhos.

### 1.3 – Quadrinhos e Educação

A relação dos quadrinhos com a educação passou a ser conturbada após a campanha de difamação empregada pelo psiquiatra alemão, radicado nos EUA, Dr. Frederick Wertham. Como mencionado antes, ele é o autor do livro *A Sedução dos Inocentes* (1954), em que trata

---

4 No Japão é mangá; nos EUA comics; na França Dandes Dessinéés; em Portugal Banda Desenhada; e na Itália Fumetti.

os quadrinhos como fonte de delinquência juvenil, dando base para a criação do Código de Ética dos Quadrinhos, o *Comic Code Authority*. No livro, Werthnam trabalha com dados falsos, partindo de uma antipatia particular para acusar os Quadrinhos de “corruptor da juventude”. Esse foi o estopim para a “caça as bruxas nos quadrinhos” que levou à queima de gibis em praça pública nos EUA e à marginalização do gênero pelo mundo (SILVA, 2013), inclusive no Brasil.



Figura 4: Crianças queimam quadrinhos, nos EUA, após a campanha de difamação de Frederick Wertham. Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49820404>

A criação do Código de Ética dos quadrinhos acabou por limitar a criação dos autores, tornando as histórias genéricas e rasas. As editoras que não se adaptaram as novas imposições do mercado/governo, fecharam. No Brasil houve uma versão nacional do código de ética dos quadrinhos, que servia como parâmetro para se criar HQs. No livro *Quadrinhos para Quadrados* (1976), o autor reproduz o código na íntegra.

No entanto, na década anterior, os quadrinhos já estavam sendo inseridos no contexto educacional estadunidense.

Na década de 1940, nos Estados Unidos, é possível observar o uso das HQ com um caráter educacional, trazendo antologias sobre personagens famosos da história, eventos históricos, entre outros. Este caráter educativo também se fez presente em quadrinhos ligados à religião e em campanhas “educativas” governamentais. Na educação seu uso começou de forma tímida como ilustrações de livros didáticos, tornando-se cada vez mais frequente com a percepção de resultados favoráveis a sua utilização (...) (SANTOS NETO; SILVA, 2011, p.27-28)

Após a calúnia de Werthnam, durante anos, as HQs foram excluídas da sala de aulas e tratadas como inimigas da atenção dos alunos. No Brasil, entre as décadas de 1950 e 1960, com o intuito de popularizar os quadrinhos entre pais e professores, tirando-lhes o estigma de

leitura pernicioso, Adolfo Aizen, editor da EBAL – Editora Brasil América Ltda, passou a publicar a coleção *Edição Maravilhosa e Álbum Gigante* (VERGUEIRO, 2011). Ambas as publicações eram feitas por autores nacionais e eram adaptações para os quadrinhos de obras clássicas da literatura brasileira, como *O Guarani*, de José de Alencar; *Mar Morto e Gabriela, Cravo e Canela*, de Jorge Amado; e tantos outros.



Figura 5: Capas da revista Edição Maravilhosa, da editora EBAL, publicadas entre 1950 e 1960, tendo adaptações literárias como mote. Fonte: Acervo pessoal

Em 1951, no Brasil, foi realizada a primeira exposição internacional de quadrinhos, organizada pelos autores e pesquisadores Jayme Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira, Miguel Penteadó e Álvaro de Moya. A exposição é considerada pioneira do gênero no mundo, sendo realizada com a finalidade de enaltecer e elevar ao patamar de Arte às histórias em quadrinhos.

De acordo com Setubal e Rebouças (2015), o interesse dos acadêmicos pela linguagem dos quadrinhos, contribuiu para a desconstrução de um preconceito.

No Brasil, os estudos sobre HQ tiveram Moacyr Cirne, nos anos 1970, como pioneiro. Na mesma época, foi fundado o Laboratório de Histórias em Quadrinhos, da Universidade de São Paulo (USP), hoje, o mais importante centro de estudos sobre o tema, no país. Na academia, a partir da década de 1980, os estudos culturais, na Inglaterra, começaram a questionar a divisão entre ‘alta’ e ‘baixa’ culturas, dando início à incorporação de produtos de massa como objetos dignos de investigação acadêmica. (...) na área pedagógica, a mudança foi importante, pois professores passaram a aceitar a presença de HQ na sala de aula, derrubando a argumentação de que tais publicações eram destinadas apenas ao lazer, superficiais e com conteúdo pouco sério. Essa visão predominou no país, na segunda metade do século XX, mesmo que experiências com uso de HQ em livros didáticos (como tiras

ilustrativas para análise, um recurso adicional à aprendizagem), a partir dos anos 1980, mostrassem o contrário. (SETUBAL; REBOUÇAS, 2015, p. 323).

De fato, os quadrinhos só passaram a ser utilizados no Brasil, de modo ostensivo, a partir de 1990, “de modo especial, por meio de sua presença nos documentos nacionais curriculares do Ministério da Educação e Cultura (MEC), possibilitada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96)” (SANTOS NETO; SILVA, 2011). Sendo oficialmente implementada no ano seguinte por meio da elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), contendo uma nova leitura das práticas pedagógicas a serem aplicadas na escola, possibilitando novos referenciais a serem adotados (SETUBAL; REBOUÇAS, 2015). Para os dois primeiros ciclos do ensino fundamental, pela primeira vez foi inserida a sugestão de leitura e criação de HQs como conteúdo de aulas de Artes e Português (SETUBAL; REBOUÇAS, 2015).

Apesar de criado desde 1996, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), teve histórias em quadrinhos aceitas para distribuição em escolas somente em 2006. Nesse ano foram adquiridas 11 obras em quadrinhos, totalizando 4,8% do total de livros adquiridos. Entre 2006 e 2014, de acordo com Yamaguti (2018), 5,7% de todos os livros comprados pelo PNBE nesse período foram quadrinhos. Muitos são adaptações literárias de clássicos da literatura nacional e estrangeira. O PNBE incentivou as editoras a investirem no seguimento de adaptações literárias para os quadrinhos. O programa praticamente garantia a compra e distribuição do material editado, levando diversos autores nacionais a se dedicarem a produção deste tipo de conteúdo.

Mesmo com maior aceitação no espaço escolar, inclusive com incentivo do governo federal por meio do PNBE, para Setubal e Rebouças (2015), a gestão escolar não percebe os quadrinhos na totalidade de seu potencial. Desconsideram a linguagem como expressão artística e é vista apenas como um gênero literário, usado mais para promover a leitura e apresentar conteúdo. Esse tipo de percepção fica evidente ao analisar a variedade dos títulos geralmente selecionados.

(...) após análise de cada título, observa-se que, dos 29 selecionados [PNBE 2013], a maioria (20 títulos) corresponde a adaptações de obras clássicas da literatura para a linguagem das HQ, sendo que 12 se referem a autores internacionais (Shakespeare, Kafka, Mary Shelley, Robert Louis Stevenson etc.) e oito, a autores nacionais (Machado de Assis, Guimarães Rosa, Rachel de Queiroz, Bernardo Guimarães etc.). Dentre as HQ originais (que não são adaptações), cinco são internacionais e quatro, nacionais, sendo que três dessas últimas trazem como tema a questão do folclore brasileiro ou religião. (SETUBAL; REBOUÇAS, 2015, p. 325)



Figura 6: Manual criado pelo MEC, em 2014, para orientar educadores na hora de adotarem os livros selecionados no PNBE, inclusive quadrinhos. Fonte: PNBE na escola : literatura fora da caixa / Ministério da Educação

Isto é, os quadrinhos participam do cotidiano de leitura como um adereço e não como objeto principal de análise ou discussão. Como destaca Setubal e Rebouças (2015), os quadrinhos são vistos como meio e não como fim. Talvez a dificuldade das escolas e professores em ampliarem a percepção das possibilidades proporcionadas pelas HQs esteja no que o professor Dr. Elydio dos Santos Neto (2011), chama de “experiência cultural”. É necessário ao professor conhecer, ter contato e, por assim dizer, horas de leituras de quadrinhos, para compreenderem melhor a linguagem. Quanto mais se lê HQs, de temáticas variadas, mais perspectivas terá de como trabalhar o material em sala de aula. Isso gera a “clareza de objetivos” (SANTOS NETO, 2011), afastando o docente de cair na armadilha de usar os quadrinhos como “recurso para distrair”.

O professor, Dr. Flávio Calazans, possui um manual de utilização de HQs em sala de aula chamado *Histórias em Quadrinhos na Escola*, de 2004. O livro/manual é pequeno, lombada de grampos com 48 páginas de fácil leitura, visa instruir e incentivar o educador a utilizar as HQs em sala de aula. São apresentados diversos exemplos de aplicabilidade, citando revistas, personagens e autores para facilitar a familiarização do educando com o contexto dos quadrinhos, com o intuito de gerar certa “experiência cultural”. Há, até mesmo, um quadro chamado “Critérios para avaliar o livro de HQ paradidática antes de adotar o

material” (CALAZANS, 2004, p. 21), em que são listados quatro pontos principais a serem observados pelos educadores. A saber:

1. Um requisito importante na HQ didática é a existência de drama, verbo, ação e movimento, além de um colorido rico em todas as páginas. Os personagens devem prender a atenção do leitor, e o livro deve contar com uma linguagem acessível;
2. No caso de existirem longos discursos e ilustrações detalhadas de processos – descritivas, no entanto sem narrativa – ao longo de duas ou três páginas, ou então balões de fala com mais de sete linhas, o material poderá ser entediante, afastando e desmotivando o aluno;
3. É necessário que o livro capte o interesse dos leitores, reproduza a signagem, o visual, a estética e o ritmo narrativo ao qual os alunos estão habituados em sua leitura espontânea.
4. Em caso de dúvida, o professor poderá testar o livro, mostrando-o aos alunos e pedindo que o avaliem. O educador deve estar disposto a ouvir e aceitar uma avaliação negativa. O gosto dos alunos é que vai direcionar a motivação e o envolvimento prazeroso dos alunos e nunca a imposição do gosto pessoal do professor deve agir de forma opressora e autoritária. (CALAZANS, 2004, p.21)

Ao pensarmos nesses quatro pontos levantados por Calazans (2004), é nítida a relação que as HQs devem ter com os alunos. Ao contrário de um livro, o qual geralmente é escolhido para estudo devido ao cânone na construção da língua, e menos pelo gosto dos alunos, os quadrinhos devem ser focado nos leitores. A relação estabelecida entre quem lê e o objeto HQ deve ser levada em conta. Para isso, o educador deve ter desenvolvido a “experiência cultural” com a linguagem.

Outro livro que visa suprir a carência de referências para o setor educacional de como incluir os quadrinhos em contexto escolar é *Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula* (2007), organizado pelo professor doutor e coordenador do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos, Waldomiro Vergueiro, em conjunto com a mestranda em Geografia Humana pela USP, Angela Rama. A publicação reúne textos de cinco autores, cada um aborda sua especialidade. Além dos dois já citados acima há: o professor doutor Paulo Ramos; o mestrando em Comunicação pela USP, Alexandre Barbosa; e o historiador professor Túlio Vilela.

Vergueiro abre o livro com o texto *Uso das HQs no ensino*. Neste artigo o autor discorre sobre a trajetória dos quadrinhos, indo desde a sua primeira aparição, passando pelo polêmico livro *A sedução dos inocentes*, do estadunidense Fredric Wertham e sua influência até os dias de hoje. O autor acrescentou ainda o Código de Ética dos Quadrinhos (versão brasileira) e outro de como usar as HQs no ensino, indicando cada fase escolar, da Pré-Escolar ao Nível Médio.

O segundo texto é intitulado *A Linguagem dos Quadrinhos uma alfabetização Necessária*, e também assinado por Vergueiro. Dessa vez o professor versa quanto ao aprendizado da linguagem dos quadrinhos, a qual o profissional da educação – não familiarizado – deve passar. O mais interessante são as explicações quanto aos planos e outros elementos que compõem a linguagem, como os balões, legendas e onomatopeias. Em seguida há o texto do professor Dr. Paulo Ramos.

Ramos durante anos trabalhou como consultor de língua portuguesa da Folha de S.Paulo e do UOL e é professor universitário, além de jornalista, ficando com o capítulo *Os quadrinhos em aula de Língua Portuguesa*. Aqui há primeira amostra da aplicação das HQs em sala de aula descrita no livro. Ramos expõe um pouco do poder da linguagem dos quadrinhos e dá ao educador um vislumbre das possibilidades de emprego da Nona Arte nas aulas de português. No geral são dez propostas diferentes mais as considerações finais. Alguns dos exemplos de Ramos são: trabalhar as HQs para ilustrar a adequação/inadequação, com o intuito de “fixar a noção de que o contexto torna o uso da língua adequado ou inadequado” (RAMOS, 2007); trabalhar o preconceito linguístico, para mostrar aos alunos os preconceitos linguísticos – geralmente na fala; a fala e escrita, já é feito com a intensão de tratar das diferenças entre os dois sem um – necessariamente – se sobressair ao outro; e recursos de expressão visual, que visa “incitar a reflexão sobre quão ricos de informação podem ser os elementos visuais utilizados no processo interativo” (RAMOS, 2007).

Em seguida há o texto de Angela Rama, *Os quadrinhos no ensino de Geografia*. Assim como Ramos, ela apresenta algumas propostas, embora menos, são seis ao todo. A principal diferença do uso das HQs em Geografia é a possibilidade de expandir os temas abordados, indo desde migração, a política internacional e passeando ainda por nacionalismo e cartografia. Da mesma forma que no capítulo de português, cada proposta é ilustrada por um exemplo. Esse aspecto – das ilustrações – é algo que enriquece o material e demonstra bem (principalmente ao leitor de quadrinhos) o quão rico é o meio de materiais com referências didáticas.

O professor Túlio Vilela explora *Os Quadrinhos na(s) Aula(s) de História*, buscando explicitar o quanto as HQs são úteis às aulas de história. O historiador usa de exemplos inclusive quadrinhos anacrônicos. Ao contrário dos outros dois autores, Vilela não separa seu texto por “propostas”, mas sim por tópicos. Por exemplo: *Cuidados especiais na utilização dos quadrinhos nas aulas de história*, *Procedimentos de leitura* e *História em Quadrinhos e Memória*. O primeiro está subdividido em três partes para mostrar as formas de uso das HQs no ensino de história. São elas: “a) para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida

social de comunidades do passado; b) para serem lidos e estudados como registros da época em que foram produzidos; e c) para serem utilizados como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História” (VILELA, 2007). O segundo exemplo, procedimentos de leitura, levanta algumas indagações que os educadores devem fazer acerca do material escolhido para as aulas; como “quem é (são) o(s) autor(es)?, por quem fala?, a quem se destina?, e, qual é a sua finalidade?” (VILELA, 2007). Já o terceiro exemplo trata das histórias verídicas. Nelas, Vilela, analise justamente as questões apontadas anteriormente.

O último capítulo, *Os quadrinhos no ensino de artes*, é o mais técnico. O autor, Alexandre Barbosa, parte de um pressuposto de que em Artes, as HQs servem para exemplificar técnicas – propriamente ditas – como perspectiva, anatomia, luz e sombra, composição e por aí vai. Ao final ele sugere que os alunos façam uma história em quadrinhos, ou melhor, um zine. Dentre todos os capítulos este acaba sendo o mais fraco e superficial. Superficial não por trazer poucas informações, mas por ver o ensino de Arte e a relação com os quadrinhos como sendo voltada apenas as técnicas artísticas, esquecendo as multiplicidades de abordagens proporcionadas pelo ensino de Artes. Por exemplo, não há menção à Abordagem Triangular, de Ana Mae Barbosa, ou à Cultura Visual.

Durante a disciplina de Estágio Supervisionado 2, tivemos a oportunidade de acompanhar o professor Wanderley Silva, no CEPAE – Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação – UFG. O professor Wanderley é um entusiasta das histórias em quadrinhos e tem como projeto pedagógico trabalhar a linguagem com seus alunos. Independente da turma, de uma maneira ou de outra ele acaba incluindo os quadrinhos nos trabalhos durante o ano. Um ponto interessante de ter acompanhado o trabalho dele, foi perceber o modo como insere os quadrinhos nas aulas. Os estudantes vão, sim, um momento outro produzir as próprias HQs. Porém, técnicas de desenho e outros tópicos do gênero, são passados fora do contexto das HQs. Os quadrinhos são o fim, e o percurso até lá não necessariamente usará dos quadrinhos como exemplos. Na verdade, vi poucos exemplos de quadrinhos durante as aulas. Eram apresentados aos educandos mais referências da História da Arte, ou do design cotidiano, do que quadrinhos.

## 2.1 – Livros Didáticos

Ao estudar sobre os Livros Didáticos (LD), percebemos dois pontos principais. Alguns autores os veem como objetos de massificação cultural, tendo como pressuposto a ideologia do governo vigente. Enquanto outros os percebem como fonte de formação social, identidade nacional e cultural (CHOPPIN, 2004). Independentemente do modo como são usados, o consenso é de os LD serem uma unanimidade entre os países. As principais economias do globo, tanto ocidentais quanto orientais, possuem e produzem os próprios livros didáticos, ao menos desde o início do século XX. Inclusive, hoje se reivindica um banco de dados universal sobre a história da educação, por meio do registro e armazenamento de livros didáticos (CHOPPIN, 2004).

No Brasil a história do LD também é longa. Teve início em 1929, com a criação do Instituto Nacional do Livro – INL. Em 1985, o Programa Nacional do Livro Didático – PNLD foi criado após o Decreto nº 91.542 de 19 de agosto daquele ano. Dando início a modernização e atualização curricular do ensino brasileiro. Porém, a disciplina Arte só passou a fazer parte do PNLD, em 2015. Ou seja, o Estado, de modo formal, só incluiu o componente Arte para distribuição nacional há seis anos. Antes a distribuição dos LD de Arte eram feitas de modo informal (VALARINI, 2016). “Em 2015, os alunos do Ensino Médio passaram a receber livros didáticos do componente curricular Arte e em 2016 foi a vez dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental; em 2017 será [foi] a vez dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental” (LOYOLA, 2016, p. 17). A distribuição dos livros é destinada todas as escolas públicas interessadas e realizada pelos Correios, enquanto a gerência é do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação.

Uma das razões pela demora da criação e distribuição do LD de Arte pelo Estado, é tida como a complexidade de aliar o componente aos materiais didáticos pedagógicos, contexto econômico e social dos alunos, além das habilidades e conhecimentos dos professores (LOYOLA, 2016). Fato esse demonstrado pela professora Gisele Costa (2009), ao comentar sobre os custos proibitivos dos materiais de artes e dos LDs – na época em que era necessário ainda comprar o LD de Arte, por volta de 2000. Ela comenta que “Quando mostrei a tabela com os três orçamentos, a questão econômica surgiu como explicação para a restrição ao conhecimento artístico entre as classes desprivilegiadas” (COSTA, 2009). No fim, a professora arcou com os custos dos materiais para os alunos – algo recorrente no ensino público brasileiro.

Atualmente, com a inserção do componente Arte na PNLD, ainda são feitas ressalvas quanto ao modo de se perceber a disciplina pelo poder público. Mesmo com a luta histórica dos professores de Arte para acabarem com a polivalência no ensino, para Alves e Lemos (2015), os LD de Arte ao abordarem as Artes Visuais, Dança, Teatro e Música, podem proporcionar uma visão moderna dessa prática. Poucas escolas públicas possuem professores qualificados em mais de uma linguagem artística no quadro de profissionais. É importante frisar que as próprias Diretrizes Curriculares, por exemplo, as de Goiás, dividem as linguagens em Artes Visuais, Dança, Teatro e Música. Ao menos no DC-GO, é previsto que cada linguagem artística seja trabalhada por professores da área e não no modo da polivalência. A saber:

Os objetos de conhecimento artístico traduzidos no quadro curricular como sendo materialidades, elementos da linguagem, matrizes estéticas e culturais, contextos e práticas, processos de criação e os sistemas da linguagem que compõem as Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro devem ser trabalhados em suas profundidades conceituais, procedimentais, atitudinais. Dessa forma, evita-se o retorno a um ensino de Arte concebido e praticado como desenvolvimento de atividades, a Educação Artística – prática docente polivalente orientada pela Lei de Diretrizes e Bases/LDB 5692/1971, pois a orientação é que a Arte seja trabalhada como campo de conhecimento, o Ensino de Arte – prática especialista orientada pela Lei de Diretrizes e Bases/LDB 9394/1996. Para tanto, o DC-GO organizou cada expressão artística como uma área de conhecimento de Arte específica, ou seja, Arte-Artes Visuais, Arte-Dança, Arte-Música e Arte-Teatro, cada qual com seus universos de saberes e fazeres, que devem ser trabalhadas por profissionais graduados em sua expressão artística específica (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro). Evitando, dessa maneira, a compreensão de que todas possibilidades artísticas sejam trabalhadas por um único professor, o que caracterizaria a antiga polivalência. (DC-GO, 2018)

Como apoio às instituições de ensino e professores, é disponibilizado o *Guia de Livros Didáticos* pelo Governo Federal. Nele há as justificativas para as escolhas dos materiais, descrição dos conteúdos e sugestões de trabalhos. É literalmente um guia feito para facilitar a compreensão dos LD disponíveis para escolha das instituições de ensino. No *Guia de Livros Didáticos* de 2017, mesmo ano do livro que analisamos, é explicada a multidisciplinaridade nos LD de Arte, dando ênfase que cada vez mais os professores de Arte se dedicam as próprias especialidades da linguagem. Como é possível perceber na citação:

Apesar de transitar por modalidades distintas, a professora e o professor de Arte atuam não mais como uma professora ou um professor polivalente, sem especialidade em uma das modalidades artísticas, mas de acordo com sua formação acadêmica específica. Ao criarem proposições, mediar as situações de ensino-aprendizagem, escolherem textos, áudios e imagens para compor aulas, a professora e o professor se afirmam como autores de seu próprio trabalho, explorando de maneira integradora e interdisciplinar os conteúdos de Arte a partir de diferentes abordagens. A professora e o

professor incentivam a experiência pelo que se vê, que se escuta e que se sente, sendo articulado ao que produz, seja de modo prático ou referente ao pensamento de determinada obra visual, musical ou cênica estudada. A professora e o professor selecionam livros para uso em sala de aula, não para segui-los página a página, mas para desenvolverem, a partir de suas unidades, temas e capítulos, aulas que promovam o aprendizado da Arte em todas suas instâncias, por vezes dando mais atenção a uma, por vezes misturando as modalidades. Também podem articular o que está nos livros a saberes advindos de narrativas, tradições e outros elementos que ainda não constam em livros, enriquecendo, a partir dos instrumentos que os livros didáticos trazem, as experiências estéticas e poéticas próprias da aprendizagem artística. (BRASIL, 2016).

É importante notar que é feita uma ressalva de como é pensado o uso do LD. O livro é apenas um suporte ao docente e não um manual definitivo de como e quais conteúdos serão trabalhados. Neste *Guia de Livros Didáticos – GLD*, é ressaltado que os LD apresentam conteúdos para as quatro linguagens artísticas, com destaque em criar interseções entre diversas áreas do conhecimento, proporcionando a interdisciplinaridade. “As coleções aprovadas são apropriadas para o trabalho com projetos interdisciplinares, visto desenvolverem temáticas abertas a inúmeras interconexões. Imagens, textos e atividades poderão ser usados para compor descobertas e produções (...)” (BRASIL, 2016, p.26). Dado esse previsto na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, a qual percebe o componente Arte entrecortado por quatro linguagens.



Figura 7: Capa do Guia de Livros de Didático – ARTE, de 2017. Fonte: MEC

Como crítica recorrente ao uso do LD, principalmente na disciplina de Arte, é quanto ao possível engessamento do professor ao conteúdo do livro (VALARINI, 2016). Valarini, lembra como são deficitárias as escolas públicas – principalmente – nos quesitos materiais didáticos, em especial, de Artes. Em casos como esses, se o LD supre o tempo destinado ao período letivo e favorece o uso de materiais, mesmo que limitados, disponíveis na instituição de ensino, o professor tenderá a segui-lo como fonte primária. Outro fator que contribui para uma possível adesão integral ao conteúdo do LD se refere a precarização dos docentes. Muitos que ocupam a cadeira de Arte não possuem graduação na área, atuando em disciplinas que não lhe são de formação, muitas vezes, por necessidade.

Tendo em vista a possível adesão integral do LD de Arte por docentes sem especialização em Arte e com poucos recursos, parece ser possível dizer que o tópico de histórias em quadrinhos é passível de ser replicado na totalidade. É complicado, dessa forma, prever uma boa utilização e proveito do tópico pelos professores e alunos. O próprio GLD, trata os quadrinhos, na verdade, como simples produtos de massa que não se deve estimular o consumo.

Projetos que tratam da criação de personagens, histórias em quadrinhos, animação e ainda logomarcas e publicidade irão se deparar com referenciais desse tipo, entretanto, não cabe aos livros didáticos reforçá-las. Desenvolver projetos em diálogo com referências de grande impacto midiático que permeiam o universo dos estudantes não significa promover sua admiração, mas sim suscitar questões sobre os motivos de se gostar desse tipo de desenho, personagem, história, colorido, movimento e músicas dos filmes. As coleções aprovadas observam parcimônia nas referências à indústria do entretenimento, tanto pela escolha de produtos diversificados quanto pela figuração de desenhos menos ‘famosos’, sendo possível, sempre, uma abordagem mais crítica e questionadora sobre os mesmos. (BRASIL, 2016)

A crítica com relação aos quadrinhos ou a qualquer tipo de mídia de grande impacto é bem-vinda e benéfica para o contexto educacional seja ele qual for. Mas simplesmente limitar uma linguagem artística, seja quadrinhos, cinema ou animação, a produtos de massa é limitar a compreensão e linguagem dessas manifestações. A HQs, por exemplo, são uma linguagem artística autônoma, a qual já foi reivindicada há décadas por estudiosos (brasileiros e estrangeiros), além de autores-artistas. Desde a década de 1970, no Brasil, há livros como *A linguagem dos Quadrinhos*, de Moacir Cirne (1971); *A explosão criativa dos Quadrinhos* (1970), do mesmo autor; *Quadrinhos: Linguagem e Semiótica* (1975), de Antônio Cagnin. Mais recentemente temos os livros *As Linguagens dos quadrinhos* (2017), de Daniele Barbieri; *Linguagem HQ: conceitos básicos* (2015), de Nobu Chinen; e, *A Linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica* (2015), de Waldomiro Vergueiro e

Roberto Elísio dos Santos. Para citar alguns pesquisadores, sem contar as inúmeras teses e dissertações espalhadas pelos bancos de teses do país. A própria exposição de HQs, ocorrida no Brasil na década de 1950 (mencionada anteriormente), já é uma demonstração da percepção de se encarar os quadrinhos como arte e linguagem autônoma. Em 1990, os professores Álvaro de Moya, Luiz Cagnin e Waldomiro Vergueiro, criaram o Núcleo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos – NPHQ, na Escola de Comunicação e Artes – ECA/USP, para estudarem a linguagem. Atualmente o grupo foi renomeado para Observatório de Histórias em Quadrinhos, o qual, desde 2010, promove o principal evento acadêmico da área, as *Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, além de manterem o periódico *9ª Arte*, vinculado à USP.

Uma confusão comum, relacionada às HQs, por haver relações estreitas com o cinema e a literatura, é achar que elas são híbridas. O professor de Arte que pretenda trabalhar com quadrinhos precisa entender que elas possuem semelhanças com outras linguagens, mas só se realizam dentro de sua singularidade. Uma história em quadrinhos qualquer, se retirado os balões de fala tem outro significado. Assim como se pegar a mesma história e retirar as imagens deixando somente o texto. A história em quadrinhos é a junção dos dois símbolos: gráfico e textual. O cinema disponibiliza toda a informação ao expectador (som, imagem e movimento), traçando um contínuo, dando pouca margem para imaginação dos acontecimentos. Os cortes narrativos são tidos apenas como lapsos de tempo. Na literatura, o texto é descritivo e cria, na imaginação dos leitores, imagens, construindo a narrativa mental enquanto se lê, dando pouca margem para imaginação de tempo/ação (na literatura a imaginação atua no que se lê, não no não-lido), no sentido de preencher lacunas na leitura - pois toda a história está escrita. Enquanto os cortes narrativos também são considerados cortes de tempo. Nos quadrinhos, fragmentos narrativos são dados por meio das imagens. A cada quadro, no espaço entre os quadros, chamado de "sarjeta", o leitor preenche esses espaços com as próprias percepções do que ocorreu. Cada fragmento de corte entre as imagens é tida como corte de tempo simultaneamente enquanto a cena é construída na cabeça do leitor. O corte se torna tempo e ação. Sem contar recursos específicos na criação da história que são possíveis apenas ao se pensar na realização dentro das páginas, levando em conta o local da página (pag. ímpar ou par), posição de quadros e ritmo de leitura. Características essas exclusivas das HQs, assim como as linhas de movimento, onomatopeias, balões, quadros, etc. Só tendo esse tipo de noção é que o professor de Artes poderá extrair ao máximo da potencialidade das HQs em sala de aula, contribuindo assim para executar o proposto na BNCC, como por exemplo, o descrito para os anos finais do ensino fundamental.

ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS: UNIDADES TEMÁTICAS, OBJETOS DE CONHECIMENTO E HABILIDADES

No Ensino Fundamental – Anos Finais, é preciso assegurar aos alunos a ampliação de suas interações com **manifestações artísticas e culturais nacionais e internacionais, de diferentes épocas e contextos**. Essas práticas podem ocupar os mais diversos espaços da escola, espraiando-se para o seu entorno e favorecendo as relações com a comunidade.

Além disso, o diferencial dessa fase está na maior sistematização dos conhecimentos e na proposição de experiências mais diversificadas em relação a cada linguagem, **considerando as culturas juvenis**.

Desse modo, espera-se que o componente Arte contribua com o aprofundamento das aprendizagens nas diferentes linguagens – e no diálogo entre elas e com as outras áreas do conhecimento –, com vistas a possibilitar aos estudantes, **maior autonomia nas experiências e vivências artísticas**. (BRASIL, 2016, p.205 – grifos nossos)

Se pensarmos com relação aos destacados e o diálogo específico com os quadrinhos, percebemos que eles possibilitam cumprir tais princípios. Os quadrinhos são manifestações artísticas que abrangem diversas nacionalidades e épocas. Possuem um “caráter globalizador” (VERGUEIRO, 2007), sendo realizado em diversos países, tratando de variadas realidades e períodos históricos. As HQs fazem parte das culturas juvenis, incluindo a brasileira há décadas. Em uma pesquisa realizada por estudantes do Curso de Comunicação Social do Centro de Ensino Unificado de Brasília, em 1980, chegou-se a conclusão que 92,8% das crianças de Brasília, na época, liam histórias em quadrinhos frequentemente. Destes, 78,5% compravam todo mês (SOARES, 1985, p. 55-56). Apesar das diversas crises no mercado de revistas ao longo dos anos, o consumo de quadrinhos no Brasil ainda é alto, seja impresso ou digital.

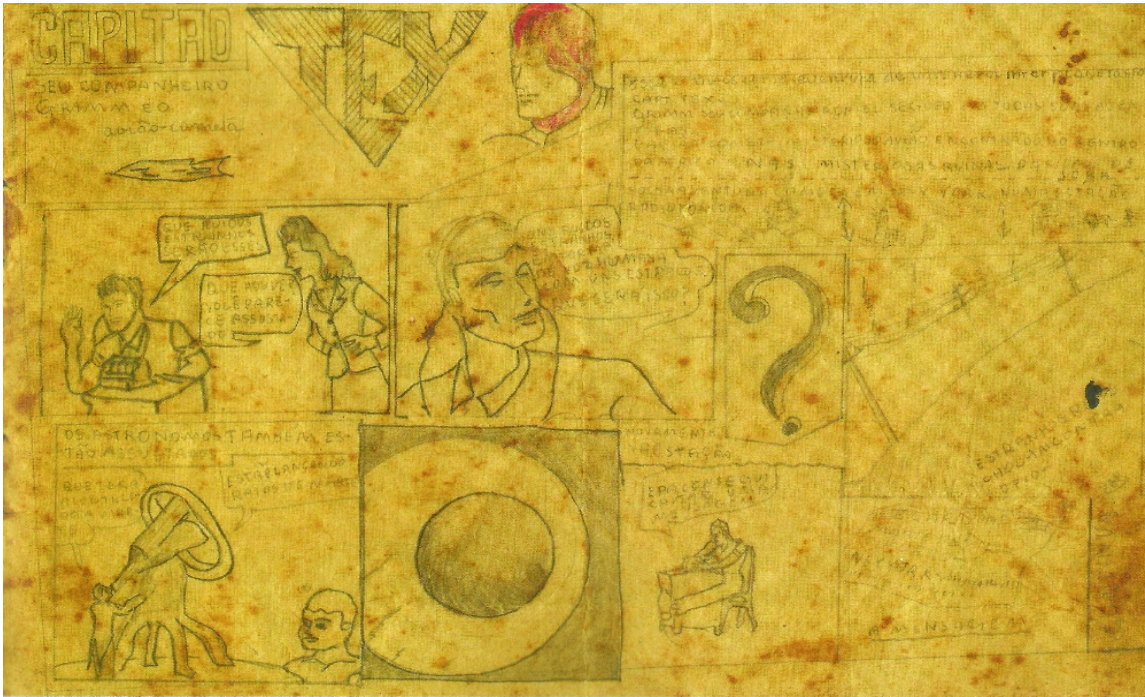


Figura 8: Página de quadrinho feita por Ziraldo aos 12 anos. Capitão TEX. Fonte: Almanaque do Ziraldo, 2007.

A autonomia nas experiências e na vivência artística também são aspectos importantes da produção de quadrinhos. Por ser necessário somente papel e lápis para sua produção, os quadrinhos são uma das mídias/linguagem mais baratas e simples de serem realizadas. Um dos membros do grupo deste TCC, teve a experiência em ministrar oficinas de quadrinhos para alunos do 9º Ano, no ESEBA – UFU, em 2019, durante a Semana de Artes da instituição. Em três encontros, os alunos chegaram a resultados impressionantes usando simplesmente folha sulfite e lápis 2B. Um ou outro usou caneta nanquim para finalizar a página – canetas fornecidas pelo professor. Na ausência de fotos desta oficina, inserimos acima uma página de quadrinhos feita pelo cartunista Ziraldo, quando tinha 12 anos. Na página é possível perceber como são reinterpretadas pelo autor-criança cenas de filmes, séries ou mesmo de leituras de outras HQs que faziam parte do cotidiano dele. Ao fazer quadrinhos, de maneira simples, a criança se expressa, enquanto desenvolve aspectos cognitivos.

Por outro lado, os documentos que regem as normas curriculares, estimulam pouco o uso dos quadrinhos nas aulas de Arte. Em análise simples do DC-GO 2018, utilizando como palavra-chave da busca “histórias em quadrinhos”, foram encontradas 47 correspondências. Todas elas sendo citadas na disciplina de Português. Se o termo usado para busca for “quadrinhos”, quantidade sobe para 55 o número de vezes que a palavra é usada no documento. Destas, 54 estão na disciplina de Português, e uma na de Geografia. Agora, se for

usado HQs, cinco localizações se referem ao uso da expressão na disciplina de Arte, e duas na de Português. Importante ressaltar que todas as citações de HQs no componente Arte do DC-GO, se referem aos mesmos “Objetos de conhecimento/Conteúdos”, sendo a “Materialidades e Imaterialidades: Formas de expressão artística” como tópicos para estimar as habilidades. A diferença principal são as habilidades destacadas para cada ano. No 5º do fundamental II, série a qual o LD selecionado se destina, as habilidades que incluem HQs são:

(GO-EF05AR04-A) Reconhecer, distinguir, explorar e empregar diferentes formas de expressão artística em criações autorais, tais como: desenhos, croquis, maquetes, pinturas, gravuras, colagens, HQ, dobraduras, esculturas, modelagens, instalações, vídeos, fotografias, performances, grafite, fazendo uso sustentável de materiais, suportes, objetos, ferramentas, instrumentos, recursos, técnicas convencionais e não convencionais, como componentes fundamentais para ampliar as experiências artísticas e o repertório imagético, estético e sensível nas produções em contexto, estabelecendo relações e diálogos com o processo de construção de uma identidade artística. (DC-GO, 2018, p.161)

O que podemos interpretar desses dados é: a disciplina de Português se empenha mais em usar quadrinhos como material didático ou fonte de pesquisa e análise. Os quadrinhos são mais facilmente assimilados, possivelmente, pela proximidade com a literatura.

Na disciplina de Artes Visuais, onde efetivamente se pode incentivar os educandos a criarem quadrinhos, é dada pouca relevância a eles. Claro, diferentemente da disciplina de Português que trabalha com a linguagem textual, as Artes possuem diversas linguagens a serem exploradas e apresentadas aos alunos – como é possível ver na habilidade GO-EF05AR04-A, da citação anterior. Mas independente disso, é muito baixa a referência aos quadrinhos na DC-GO. Sendo, ainda assim, maior que as duas citações às HQs feitas pela BNCC – Arte.

### 3.1 – Análise

Um dos objetivos deste trabalho é analisar o conteúdo que aborda histórias em Quadrinhos no Livro Didático para o ensino das Artes Visuais e, para isso, foi realizada uma pesquisa documental buscando referências sobre o tema nos livros didáticos utilizados pela rede pública de Goiânia e região. Inicialmente, foi feita uma busca nas escolas da rede municipal de Inhumas e Goiânia para investigar qual material tem sido adotado nas aulas de Arte, em específico as de Artes Visuais. Em Inhumas, devido à pandemia causada pelo novo Coronavírus<sup>5</sup>, as escolas estavam todas fechadas, com as aulas suspensas por alguns meses. Retornando, posteriormente, com o ensino adaptado para aulas remotas de forma emergencial, o que dificultou o contato com os professores para o levantamento dos livros didáticos adotados nessas escolas.

Após fazer contato com uma das coordenadoras pedagógicas da Escola Municipal Alessandro Miguel, no setor Amélio Alves em Inhumas, foram obtidas algumas informações sobre o ensino das artes na cidade. Dentre estas informações, uma muito relevante e até inesperada, foi de que, o município não tem nenhum professor com formação em Arte exercendo a função. Geralmente, as aulas de Arte são ministradas por aquele professor(a) que tem-pouca carga horária na disciplina de origem na escola, e para completar seu quadro sem precisar buscar outra unidade, acaba por assumir outras disciplinas. Isso nos leva a uma questão muito importante: Sem um professor graduado na área de Arte, o conteúdo de quadrinhos do LD consegue proporcionar ao professor ferramentas para aulas que realmente explorem os quadrinhos? Algo que, por si só, justifica a realização de uma análise detalhada no material didático adotado por estas escolas, uma vez que muitos professores que utilizarão esses livros não possuem conhecimento teórico, técnico e nem prático para avaliar as informações contidas.

Os LDs de Arte da rede de ensino municipal de Goiânia foram obtidos por intermédio de uma professora local, licenciada em Artes Visuais. Ao todo são cinco livros, de três editoras diferentes, FTD, Moderna e IBEP. Eles são: um do 4º Ano e dois do 5º Ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Um do 9º Ano, do Fundamental Anos Finais e outro do Ensino Médio, volume único, ou seja, um livro para todo o período que compreende os três anos finais da Educação Básica. Destes, somente um possui uma unidade ou proposta

---

5 Sars-CoV-2.

específica voltada aos quadrinhos, o Novo Pitangüá ARTE - 5º Ano da editora Moderna 1ª Edição 2017.

### 3.2 – A série Se Liga na Arte – 6º ao 9º Ano da editora Moderna 1ª edição, 2018



Figura 9: Capas da coleção Se Liga na Arte, editora Moderna, 2018. Fonte: <https://www.moderna.com.br/pagina-inicial.htm>

A Escola Municipal Alessandro Miguel concedeu acesso a exemplares do livro de Arte adotado nas escolas da rede pública de Inhumas. A coleção adotada pelas escolas é a “Se liga na arte” da editora Moderna, edição 2018, dos autores Rejane Galvão Coutinho, Arthur Iraçu Amaral Fuscaldo, Camila Bronizeski, Christiane Coutinho e Luiz Pimentel. São quatro volumes do 6º ao 9º ano.

Os livros do 6º ao 9º ano trazem questões sobre arte que são de interesse dos jovens estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e abordam os conhecimentos das quatro principais linguagens artísticas definidas para o currículo. Cada capítulo é composto de seções fixas e flutuantes que se articulam no desenvolvimento do tema e das linguagens para, inicialmente, despertar conhecimentos prévios dos alunos e, em seguida, apresentar novos conhecimentos e mobilizar as situações de aprendizagem que levem os estudantes a leituras, produções e contextualizações significativas com as artes. Esta coleção, apesar da excelente produção gráfica e da obra ser bem completa, não menciona Histórias em Quadrinhos.

Um dos objetivos que nos levou a esta pesquisa foi refletir acerca dos motivos da não utilização das Histórias em Quadrinhos no material didático, e quando contemplado, verificar se a proposta estaria de acordo com a temática, segundo estudos realizados por pesquisadores e professores no mundo e, principalmente, no Brasil. Por isso a análise do livro Novo Pitangüá ARTE teve maior atenção para este trabalho.

### 3.3 - Novo Pitangüá ARTE - 5º Ano da editora Moderna 1ª Edição 2017



Figura 10: Capa do LD Novo Pitangüá ARTE - 5º Ano da editora Moderna 1ª Edição 2017. Fonte: acervo particular.

O livro analisado nesta etapa é o Manual do professor Novo Pitangüá ARTE, do 5º Ano, da editora Moderna. Este exemplar veio da rede municipal de Educação da cidade de Goiânia, e assim como a coleção Se Liga na Arte, tratado no tópico anterior, este também é um livro com conteúdo abrangente e completo em seu conteúdo de Arte, em especial Artes Visuais. De acordo com a apresentação do livro, logo nas primeiras páginas temos a informação que se confirma ao longo da obra de que este, tem o objetivo de fazer com que os assuntos sejam desenvolvidos de maneira que o discente se torne agente na construção de seu conhecimento e estabeleça relações entre esses conhecimentos e seu papel na sociedade.

As bases teórico-metodológicas usadas na construção dos conteúdos de Arte são fundamentadas no Campo de Estudos da Cultura Visual, em especial a partir de Fernando Hernández, e na Abordagem Triangular, de Ana Mae Barbosa. Ou seja, o entendimento de Arte, que ampara o LD, percebe a Arte como produto cultural, borrando os limites entre arte erudita e produção visual de massa. Leva em conta os repertórios e histórias dos alunos para aproximar os conceitos artísticos do cotidiano, valorizando a experiência individual e coletiva. Bem como compreende os estudantes como agentes sociais produtores de sentidos e visualidades.

Para isso, a perspectiva adotada é a do professor mediador. O professor não é visto como aquele que “transfere” conhecimento, mas, sim, quem proporciona as ferramentas, o ambiente e as possibilidades de desenvolvimento do conhecimento. “(...), temos o professor no papel de mediador entre o aluno e o mundo (um organizador, estimulador, questionador e aglutinador), conduzindo-o por meio de seu desenvolvimento cognitivo” (NOVO PITANGUÁ, 2017, p. XXXIII).

Apesar de a BNCC indicar o uso de HQs no ensino de Artes, uma das razões para haver um tópico dedicado aos quadrinhos parece ser a orientação nos Estudos da Cultura Visual. “Nesta perspectiva, esta obra prioriza o trabalho com a Arte contemporânea, em todos os seus desdobramentos, assim como as linguagens híbridas e sua diversidade” (NOVO PITANGUÁ, 2017, p. XXXVII). O olhar da Cultura Visual sobre a Arte equilibra a produção artística. Dá visibilidade ao que antes era percebido apenas como produto de massa, fruto da reprodução dos meios de comunicação – como é o caso das histórias em quadrinhos.

O livro, no geral, é focado no ensino de Artes Visuais, porém mantém o caráter plurilinguagens, e possui tópicos que dialogam ou são focados, no Teatro, Música, Dança e Artes Integradas. No tópico específico de histórias em quadrinhos, há um *Objeto de Conhecimento*, como indicado pela BNCC, voltado às “Artes Integradas: Processos de criação”, dialogando especificamente com “as influências das histórias em quadrinhos em outras linguagens artísticas” (NOVO PITANGUÁ, 2017, p. XLV).


Uma das propostas do LD está também em trabalhar *Temas Contemporâneos*, como recomendado pela BNCC. Seis leis e uma resolução fundamentam os temas. São elas: Educação em Direitos Humanos; Preservação do meio ambiente; Educação para o trânsito; Educação alimentar e nutricional; Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso; Direito das crianças e dos adolescentes; Saúde, Sexualidade, Vida familiar e social; Educação para o consumo; Educação financeira e fiscal; Trabalho; Ciência e Tecnologia; e,

Diversidade cultural. Para a unidade de quadrinhos foi escolhido trabalhar o tema Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso.

### 3.4 - Livro do aluno

## 1 Quadro a quadro

O artista norte-americano Richard Outcault é considerado o autor da primeira história em quadrinhos no modelo em que a conhecemos atualmente. Em 1895, Outcault criou uma narrativa em que sua personagem, Yellow Kid, tem suas ações divididas em quadros e se comunica com as outras personagens por balões de texto.




Reprodução

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Essas histórias em quadrinhos se popularizaram ao longo do século 20. A partir da década de 1930, aparecem as primeiras histórias de heróis e super-heróis.

Uma das personagens mais surpreendentes surgidas naquela década é o Superman (Super-Homem), criada pela dupla de quadrinistas Jerry Siegel e Joe Shuster. Suas histórias apresentavam elementos de outros heróis da época, como a identidade secreta e o uso de uniforme. A diferença do Superman em relação aos outros heróis é que ele era um ser de outro planeta, dotado de poderes extraordinários. A publicação de suas aventuras em quadrinhos começou oficialmente em 1938, inaugurando um novo gênero: os quadrinhos de super-heróis.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.



Capa da primeira história em quadrinhos do Superman, de Joe Shuster e Jerry Siegel, 1938.

1. Você conhece algum super-herói? De qual você gosta mais?

Resposta pessoal. Incentive os alunos a compartilharem suas opiniões.

50

Figura 11: Página da primeira etapa da Unidade 3, dedicada aos quadrinhos, do Novo Pitangua Arte 5º Ano. Fonte: NOVO PITANGUÁ, 2017, p. 50

O livro do aluno traz em suas páginas de abertura, traz em cada capítulo imagens em destaque e breve texto que abrem espaço para que se inicie a abordagem dos conteúdos da unidade, levando o estudante a refletir sobre a situação apresentada na imagem, dessa forma,

explorando seus conhecimentos prévios sobre o conteúdo e aproximando o assunto de sua realidade. Os conteúdos trazem situações contextualizadas visando a participação dos educandos.

Além dos conteúdos teóricos, o livro traz propostas de atividades que exploram e aprofundam esses conteúdos, buscando conexões com outras disciplinas, sempre que possível. As atividades são apresentadas em níveis gradativos, do mais básico ao mais complexo, e são exploradas situações contextualizadas e recursos editoriais – como disposição dinâmica de imagem, caixas com informações complementares. Outra questão importante que o livro aborda é a apresentação de lugares nos quais as artes podem estar ou pelos quais podem passar, contextualizados com os temas das unidades. Apresenta também algumas festas populares brasileiras, propondo atividades e reflexões que integram os eixos da disciplina (Artes Visuais, Teatro, Dança e Música). Cada unidade encerra com uma proposta de autoavaliação da aprendizagem e revisão dos conhecimentos aprendidos pelos alunos, revisando os tópicos com os principais conceitos trabalhados.

### **3.5 - Manual do professor**

No início de cada unidade são apresentados os principais conceitos e conteúdo que serão trabalhados. No decorrer dos cinco volumes da coleção, são abordados os 14 temas contemporâneos elencados na BNCC: preservação do meio ambiente; educação para o consumo; educação financeira e fiscal; trabalho; ciência e tecnologia; direitos da criança e do adolescente; direitos humanos; diversidade cultural; educação para o trânsito; sexualidade; saúde; educação alimentar e nutricional; processo de envelhecimento e valorização do idoso; e vida familiar e social. Em cada unidade há espaços que apresentam informações sobre a vida e a obra de artistas e grupos citados no conteúdo, com o objetivo de contextualizar suas produções.

O livro apresenta 10 competências (ver figura 12) gerais da BNCC, com o objetivo de desenvolver a formação de cidadãos plenos, com pensamento autônomo e preocupados com os desafios contemporâneos. No que diz respeito às competências específicas, são nove ao todo (ver figura 13), a obra aprofunda na área do conhecimento que trata das linguagens dentro do contexto da arte como componente curricular. Essas competências, dentre outros objetivos, visam pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais, estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, os modos de produção e de circulação da arte e cultura na sociedade.

Competências gerais da BNCC	
<p><b>1</b> Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária.</p>	<p><b>6</b> Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p>
<p><b>2</b> Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p>	<p><b>7</b> Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.</p>
<p><b>3</b> Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p>	<p><b>8</b> Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas e com a pressão do grupo.</p>
<p><b>4</b> Utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p>	<p><b>9</b> Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer.</p>
<p><b>5</b> Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas.</p>	<p><b>10</b> Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Proposta preliminar. Terceira versão revista. Brasília: MEC, 2017, p. 18-19. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

Figura 12: Tabela com as 10 competências gerais da BNCC. Fonte: Novo Pitanguiá ARTE - 5º Ano da editora Moderna 1ª Edição 2017

Na parte didática do livro, por ser um manual do professor, esta versão indica os destaques da BNCC, as competências gerais e as habilidades que são trabalhadas em cada etapa do conteúdo apresentado. Serve para contextualizar os professores da organização

pedagógica do material. Para nossa pesquisa, tais informações vem a calhar pois deixam claro os propósitos das escolhas de cada conteúdo apresentado e dos exercícios criativos.

Competências específicas de Arte	
1	Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social e de diversas sociedades, em distintos tempos e contextos, para reconhecer e dialogar com as diversidades.
2	Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
3	Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e na cultura brasileiras –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.
4	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5	Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6	Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7	Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.
8	Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9	Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Proposta preliminar. Terceira versão revista. Brasília: MEC, 2017, p. 156. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

Figura 13: Lista com Competências específicas de Arte, elencadas pela BNCC. Fonte: Novo Pitangüá ARTE - 5º Ano da editora Moderna 1ª Edição 2017

### 3.6 – Unidade 3 – Com quantos quadrinhos se faz uma história?

O livro Novo Pitangüá ARTE - 5º Ano, da editora Moderna, 1ª Edição 2017, traz em sua terceira unidade a proposta de se trabalhar a criação de Histórias em Quadrinhos. Como visto antes, a linguagem dos quadrinhos por um tempo foi entendida como algo ruim e desvalorizada pela comunidade escolar. Foi sinônimo de contracultura e alvo de perseguições, até mesmo por parte de entidades governamentais, como nos Estado Unidos. Hoje o meio acadêmico aceita as histórias em quadrinhos como linguagem artística e com diversos estudos sobre a utilização da mesma como ferramenta pedagógica em sala de aula. A proposta deste trabalho é justamente compreender como os livros didáticos de Arte apresentam as Histórias em Quadrinhos aos professores e educandos. Como um dos referenciais teóricos e exemplo de aplicação de HQs no ensino de arte, utilizamos o livro *História em quadrinho no ensino de artes visuais* (2014), do professor Fábio Tavares da Silva.

Para Tavares, assim como diversos outros professores/pesquisadores da linguagem, o caráter artístico dos quadrinhos é evidente.

Poderíamos inserir dentro das múltiplas linguagens das artes visuais as histórias em quadrinhos, pois estas são uma forma de expressão em que há o predomínio do estímulo visual (...) Refletindo sobre estes pensamentos compreendemos que as HQs são além de um importante meio de comunicação, uma manifestação artística das artes visuais que deve ser estudada no âmbito acadêmico (TAVARES, 2014, p. 53).

Tal entendimento de Tavares, se reflete no exposto no livro Novo Pitangüá – ARTE 5º Ano. No início da unidade 3, encontramos na apresentação do conteúdo a abordagem artística que é dada ao tema,

Nesta unidade, será estudado o universo das histórias em quadrinhos (HQ) e seus elementos estruturantes. A abordagem se dará por três caminhos: primeiro o histórico, realizado por meio de uma reflexão sobre os desdobramentos técnicos que levaram ao modelo das HQs atuais, numa perspectiva das criações nacionais e internacionais; o segundo remetendo à estrutura das HQs como linguagem, seus componentes e sua organização narrativa; e o terceiro abordando as relações destes com as outras manifestações artísticas, como as artes visuais e o cinema (NOVO PITANGÜÁ ARTE, 2017, p. 48).

É importante destacar que a unidade em análise propõe não somente um exercício de desenho e escrita na elaboração de uma HQ, mas um estudo que busca mostrar aos educandos as origens desta arte com seus primeiros autores, personagens, histórias e características.

Temos como exercício inicial de motivação, o detalhe de uma tirinha, da personagem Mafalda, em que o professor orienta os estudantes a refletirem sobre algumas questões

apresentadas. Fazendo com que eles busquem realizar uma leitura mais detalhada da imagem, como a expressão da personagem, o que ela poderia pensar naquele momento e a composição do quadro.



Figura 14: Imagem de abertura da unidade 3, dedicada aos quadrinhos do livro Novo Pitangua ARTE - 5º Ano. Fonte: Novo Pitangua ARTE - 5º Ano, p. 48-49

Como continuidade deste primeiro exercício a ideia do livro é que os educandos busquem na biblioteca da escola, outras Histórias em Quadrinhos para fazerem uma reflexão crítica. Este é o tipo de atividade em sala de aula que faz com que os alunos percebam que uma aula de quadrinhos não é somente desenhar e contar histórias, é preciso ler e desenvolver repertório. A ideia desta etapa é fazer com que a turma tenha um pouco mais de bagagem cultural sobre o tema para que possam extrair mais quando optarem por suas leituras futuras.

Cada etapa da unidade de quadrinhos, possui alguns objetivos claros e bem definidos a serem alcançados. Para esta primeira parte os objetivos são:

- 1) Compreender a HQ como recurso expressivo, conhecendo suas origens, personagens e componentes.
- 2) Entender a constituição das personagens, seus elementos compositivos e recursos expressivos.
- 3) Identificar a HQ como linguagem visual diretamente relacionada a contextos históricos e culturais tornando-se referência para outras linguagens artísticas, como cinema e artes plásticas.

- 4) Conhecer o trânsito das personagens de HQs para outras linguagens e meios de comunicação.
- 5) Aplicar os conceitos apreendidos com a criação artística. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 48)

Os destaques da BNCC que orientam esse primeiro contato com a unidade são:

Ao compreender as HQs como recurso expressivo e de comunicação trabalha-se a **Competência geral 4**; Ao perceber os elementos formais que constituem as HQs explorando a linguagem característica para incrementar o repertório, atende-se à habilidade **EF15AR01**; Ao conhecer personagens, autores e outros aspectos das HQs, desenvolve-se a **Competência geral 3**; Ao colocar em prática os conhecimentos formais, expressivos e históricos das HQs, contempla-se a habilidade **EF15AR04**. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 48 – grifos do autor)

Para compreensão melhor dos destaques, a Competência geral 4 e 3, respectivamente, se referem a:

\*utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimento em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

\*Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 49)

A unidade tem em seu primeiro item um pouco da história dos quadrinhos, fazendo menção ao artista estadunidense Richard Outcault, considerado no LD o autor da primeira história em quadrinhos, publicada em 1895. No entanto, na página ao lado do LD, menciona o precursor dos quadrinhos no Brasil, Ângelo Agostini, em 1869. É perceptível aí que Agostini veio antes, assim como outros autores na Europa – não mencionados. Seria interessante, em um material como este, não focar apenas em Outcault – até porque, a incoerência de datas pode gerar questionamentos em sala, por parte até do próprio educador – ou, no caso, focar na singularidade da publicação para a época, em vez de uma alusão sem profundidade. Os autores poderiam ter deixado a origem dos quadrinhos sem uma data específica, mas como um movimento natural dos artistas da época (envolvidos com a imprensa), ocorrido a partir da segunda metade do século XIX em vários países e continentes, por exemplo.

Neste estudo histórico também há menção da dupla de quadrinistas Jerry Siegel e Joe Shuster com a criação de uma das personagens mais conhecidas em todo o mundo: o Super-Homem. O primeiro super-herói criado, em 1938, e que deu origem a uma infinidade de outros que vieram depois, definindo alguns aspectos particulares das HQs.

Os objetivos que orientam esta etapa complementam os da abertura:

- 1) Conhecer a origem das HQs e suas características na diversidade de etilos e gêneros existentes.
- 2) Compreender como se estruturam as narrativas das HQs.
- 3) Conhecer os elementos formais da história em quadrinhos.
- 4) Conhecer a origem da história em quadrinhos no Brasil.
- 5) Criar uma história em quadrinhos com elementos básicos. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 50)



Figura 15: Personagens da Turma do Xaxado, de Antônio Cedraz. Fonte: <https://blogmaniadegibi.com/2012/09/conheca-antonio-cedraz/>

Após conhecer um pouco da origem dos quadrinhos e o início da cultura dos super-heróis, na sequência temos uma parte importante para o estudo dos quadrinhos: a história desta linguagem no Brasil. Para destacar a história no país, o livro traz o *Almanaque do Tico-tico* (1905-1977) e *O Gibi* (1939-1974) como uma das primeiras publicações e em seguida os autores Maurício de Souza e Ziraldo com suas personagens criadas na década de 1960 e que são lidas por muita gente até os dias de hoje. Uma sugestão seria A Turma do Xaxado, do já falecido cartunista, Antônio Cedraz. O livro aborda também a diferença de estilos como os heróis, os cômicos (cartoons) e dá um breve destaque para os mangás, que têm conquistado o público juvenil em nosso país. Ponto interessante ao abordarem os mangás, é por haver menção ao artista japonês Katsushika Hokusai (segunda metade do século XVIII), como precursor do mangá. Uma informação relevante e que reforça a questão da não datação ou destaque a somente um criador dos quadrinhos, ainda mais tendo como única referência um autor estadunidense.

A tendência de apontar os EUA como ponto principal de referência criadora ou estética, mesmo tendo outros exemplos pelo mundo (de períodos anteriores até), sugere uma complacência com a imposição cultural perpetrada por este país – em especial nos quadrinhos. Talvez um pouco do que nos lembra Susana Rangel Vieira da Cunha, ao falar que

as disputas em torno do significado de uma produção em relação à outra se ramificam, tomando várias formas, seja no modo como o um museu de arte organiza e dá visibilidade a suas coleções permanentes e temporárias, seja nas escolhas de imagens que, uma professora disponibiliza aos seus alunos. Para além da produção de narrativas sobre o mundo, o universo visual e seus artefatos posicionam pessoas e grupos. (DA CUNHA, 2008, p. 112)

Complementando o dito na citação acima, a escolha do LD em destacar Outcault ao invés de qualquer outro autor anterior, demonstra a posição dos autores. O professor e pesquisador Dr. Nobu Chinen (2011), separa em dois grupos os autores do século XIX virada para XX: Precursores e os Pioneiros. O primeiro grupo, o qual inclui Ângelo Agostini, são os autores que inicialmente passaram a narrar histórias por meio da junção entre imagem e texto, formando o que viria a ser as histórias em quadrinhos. O segundo grupo, onde está Outcault, se refere aos autores que passaram a definir a linguagem, com o desenvolvimento de recursos próprios dos quadrinhos, como os balões, as linhas cinéticas, onomatopeias, ou mesmo usando diagramações de páginas inusitadas e experimentais. Esta é uma informação simples que seria pertinente deixar a disposição do professor saber, até mesmo para poder explicar caso haja questionamentos com relação as diferenças entre as datas das publicações dos autores.

O primeiro tópico, chamado de *Quadro a Quadro* (ver figura 14), é construído levando em conta um destaque da BNCC: “Ao conhecer e explorar a origem das histórias em quadrinhos, os gêneros, os elementos formais, ampliando o repertório, desenvolve-se a habilidade **EF15AR01** e a **Competência específica de Arte 1**” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 50 – grifos do autor). A habilidade mencionada é: “Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 49).

Ao observamos o conteúdo apresentado nesta etapa, com a habilidade acima mencionada, percebemos as limitações quanto a ampliar o repertório imagético. Não são apresentadas histórias ou personagens desconhecidos do grande público, em particular o infantil. Talvez *O Menino Amarelo*, a revista *Tico-Tico* e o Hokusai sejam as principais novidades. O material poderia ser mais diversificado neste quesito, apontando autores brasileiros que fujam da dupla Maurício e Ziraldo, e também autores europeus – como Hergé, criador de Tintin, célebre HQ franco-belga, lançado em 1929.

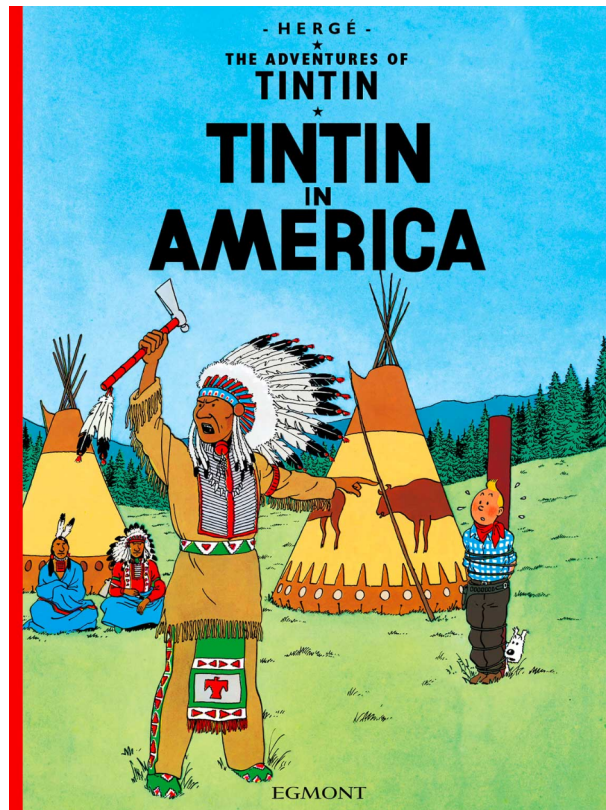


Figura 16: Capa do álbum Tintin na América, publicado originalmente em 1932. Fonte: <https://www.tintin.com/en/albums/tintin-in-america>

Enquanto a *Competência específica de Arte 1* propõe: “explorar, conhecer, fruir e analisar, criticamente, práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social e de diversas sociedades, em distintos tempos e contextos, para reconhecer e dialogar com a diversidade” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 50). O que justifica a escolha do histórico dos quadrinhos e a preferência em abordar os mangás – uma forma de expandir a diversidade cultural. Mas, mesmo assim essa diversidade está bastante limitada.

O LD em análise cumpre o papel a que se propõe, de promover a leitura e entender eu básico para a criação de Histórias em Quadrinhos. Com proposta bem dividida, busca promover o exercício reflexivo para investigar o nível de conhecimento dos educandos. E sugere questionamentos que despertam o interesse, como já mencionado anteriormente.

Para a primeira atividade, os discentes são convidados a criarem, em trio, uma história em quadrinhos curta. Eles são incentivados, primeiro, a escreverem a história e em seguida criarem um quadro por página, construindo as imagens nos quadros usando colagens e canetas hidrocor. Após estarem com os quadros prontos, devem organizar a ordem de leitura. É ressaltado que a história tenha início, meio e fim. Considerando que são três alunos, imaginamos que no decorrer do exercício cada indivíduo se dedique a trabalhar na própria

parte da história/quadro – até para dinamizar o tempo da aula. Assim, poderia ser interessante ter incluído no LD menção as tiras de quadrinhos. As tiras são histórias curtas, geralmente com três quadros e publicadas em jornais. Existem vários autores brasileiros de tiras, como exemplo cabe citar Henfil, Jaguar, Laerte, Angeli, Adão Iturrusgarai, etc., – caberia bem o conceito na atividade apresentada.

A proposta da atividade tem como destaque da BNCC: “possibilita aos alunos explorarem e desenvolverem uma das muitas linguagens artísticas. Estimula o imaginário e permite que criem de maneira coletiva com materiais diferenciados; assim, estimula-se o desenvolvimento das habilidades **EF12AR01** e **EF15AR04**<sup>6</sup> (...) e as habilidades **EF15AR05**<sup>7</sup> e **EF15AR06**<sup>8</sup>” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 53). O exercício em si é interessante e contempla bem o destaque da BNCC e as habilidades. Impele os educandos a interagirem entre si, colaborando mutuamente para desenvolverem a história e criando individualmente para compor um trabalho coletivo. As histórias em quadrinhos, de modo geral, são realizações artísticas colaborativas. Existe o editor, o roteirista, o desenhista, o arte-finalista, o colorista, o letrista, até alguém para inserir os balões de diálogos nas páginas<sup>9</sup>.

Na descrição de como o professor pode conduzir a atividade é indicado, ao final, que “depois de finalizadas as histórias, cada equipe deve apresentar a sua para a turma” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 53). Uma das características das HQs e elas serem publicadas em revistas em quadrinhos e, por meio destas, circularem entre os leitores – aqui, no caso, os colegas de sala. A proposta é pertinente. No entanto, a nosso ver, apresentar as histórias para os colegas, pode não ser a melhor estratégia. Outra característica das revistas em quadrinhos, são as publicações possuírem várias histórias diferentes por volume. Como a turma criou diversas HQs, pode ser pertinente criar um mural na parede da sala, dispondo as histórias da turma para poderem ler e comentar a criação de cada um.

Após esta primeira etapa teórica, o LD propõe o estudo de personagens com alguns elementos para a concepção dos mesmos. Isso é parte do exercício do fazer artístico, em que os educandos vão conhecer algumas expressões, entender que as personagens podem ter

---

6 “Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 48)

7 “Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 49)

8 “Dialogar sobre a sua criação e a dos colegas, para alcançar sentidos plurais.” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 49)

9 Essa divisão, geralmente, ocorre nas grandes editoras, no processo industrial dos quadrinhos. Há ainda os autores que além de desenhistas também são roteiristas. O acúmulo total de função na realização de uma HQ, é mais frequente entre os autores independentes.


sentimentos e personalidades que vão ser construídas por eles. Importante notar que o LD não menciona os desenhistas das personagens, mas sim os criadores originais.

2

## Com vocês, a personagem

Observe as imagens.

WARNER BROS/COURTESY EVERETT COLLECTION/ISTOCK



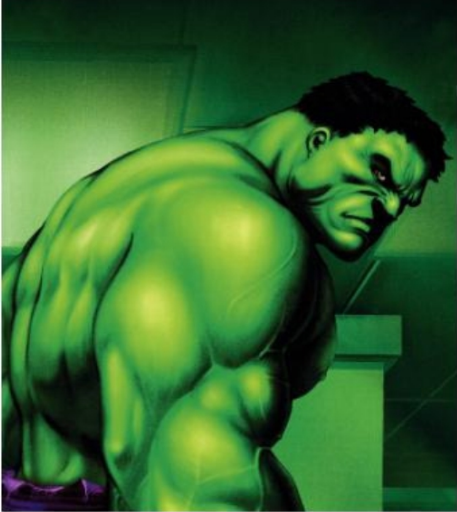
REPRODUÇÃO PROIBIDA. Art. 184 do Código Penal e Lei 9610 de fevereiro de 1998.

**1. Quais dessas personagens você conhece?**  
*Resposta pessoal. Incentive os alunos a compartilharem suas opiniões.*

**2. Quais são as características de cada uma delas?**  
*Resposta pessoal. Incentive os alunos a observarem características físicas e psicológicas.*

Você já deve ter visto cachorros que voam e carros que viram robôs em histórias em quadrinhos, filmes e livros. Isso ocorre porque uma personagem pode ser qualquer coisa, um ser humano, um animal, um objeto, um ser inventado. Uma personagem é uma criação artística, e está presente na literatura, no cinema, no teatro e na história em quadrinhos, por exemplo.

PICTORIAL PRESS LTD/ALAMY/FOOTBALLER



A relação entre as personagens é que constrói o roteiro de uma história. Toda personagem é montada a partir de características físicas e psicológicas.

A personagem Hulk, criada por Stan Lee e Jack Kirby em 1962, por exemplo, poderia ser descrita dessa maneira:

**Características físicas:** um ser grande, forte e com a pele verde. Não usa camisas, apenas bermudas rasgadas.

**Características psicológicas:** É antissocial e agressivo.

54

Hulk, personagem de Stan Lee e Jack Kirby.

Figura 17: Página de abertura da etapa 2 da Unidade 3, do Novo Pitangua 5º Ano. Fonte: NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 54

Na atividade 2, chamada *Com vocês, a personagem*, é apresentado o conceito de personagem. São usados exemplos ícones dos quadrinhos, personagens que, ao longo de décadas, estão disseminados na cultura de massa, como a Liga da Justiça<sup>10</sup> (*Batman*, *Super-Homem*, *Aquaman*, *Mulher-Maravilha*, *Flash*), e *Hulk*. É ressaltado que a personagem compõe todo tipo de história/narrativa nas mais diferentes linguagens artísticas como teatro, cinema e literatura. Além de demarcar como as histórias são feitas, tendo em vista as características das personagens, sejam elas físicas ou psicológicas. A orientação é para a turma poder criar a própria personagem.

### Compondo expressões

O nome da personagem abaixo é Calvin. Ela foi criada em 1985 pelo artista norte-americano Bill Watterson. Note que, para cada situação, a personagem revela uma expressão diferente.

Reprodução proibida. Art. 17º do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

OS DIAS ESTÃO SIMPLEMENTE LOTADOS, de Bill Watterson. São Paulo: Conrad, 1995. p. 45.

3. Quais gestos mostram a irritação? Por quê? A irritação é representada pela expressão facial da personagem e recursos como fogo e fumaça.

4. Circule, na sequência de quadrinhos, em quais momentos Calvin parece estar feliz. Resposta na imagem.

Uma das principais formas de se comunicar nas histórias em quadrinhos é explorar os gestos e as expressões faciais. Por meio deles, o artista consegue transmitir o estado emocional da personagem na cena.

Outra maneira de construir elementos expressivos nos quadrinhos é por meio dos balões de texto. Eles podem conter a fala, o pensamento ou o estado emocional das personagens.

55

Figura 18: Destalhe da atividade. Fonte: NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017

10 Inclusive, no LD é dito que as personagens da Liga da Justiça foram criadas por Gardner Fox. Na verdade, a Liga da Justiça foi criada por ele, as personagens não, cada uma possui um criador distinto.

Os objetivos que norteiam esta etapa são:

- 1) Conceituar e identifica personagens de HQs e suas características;
- 2) Compreender expressões em uma personagem como meio de comunicação na HQ;
- 3) Ampliar o repertório imagético a respeito da linguagem das histórias em quadrinhos;
- 4) Criar a própria personagem feita especialmente para essa linguagem artística. (NOVO PITANGUA ARTE, 2017, p. 54)

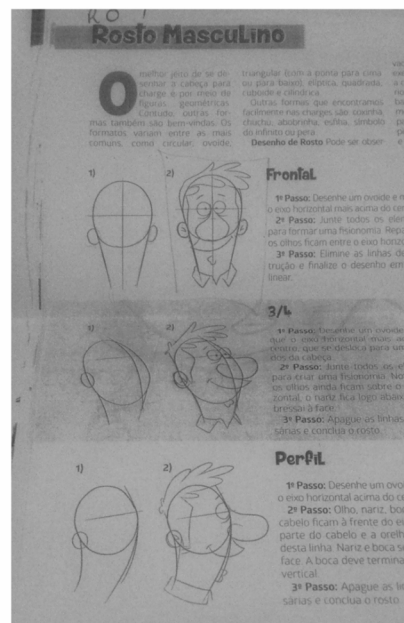
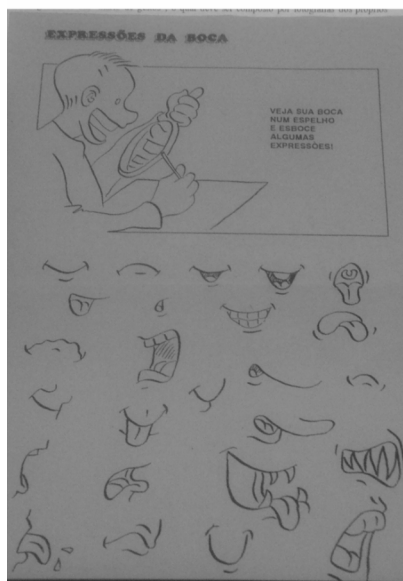
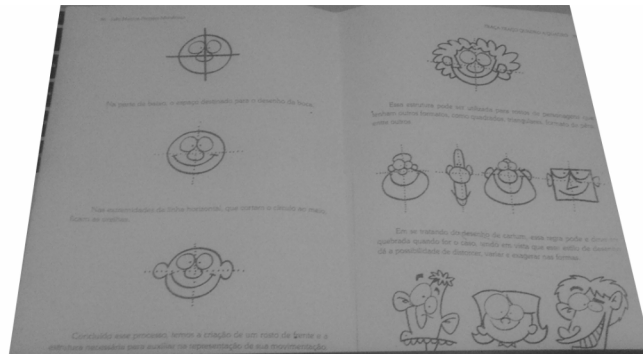


Figura 19: Exercícios de desenho de rosto e expressões faciais propostos pelos professor Wanderley, no CEPAE. Fonte: acervo particular.

Para isso, há um quadro denominado *Compondo expressões*, o qual usa a personagem carismática Calvin, de Bill Watterson. Na página destacada, são mostradas várias expressões de Calvin e é solicitado que identifiquem as expressões de felicidade da personagem. Durante o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, realizado no CEPAE – Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação, da UFG, pudemos

acompanhar as aulas do professor Dr. Wanderley Silva, voltadas à produção de histórias em quadrinhos, para a turma do 9º Ano, Ensino Fundamental Anos Finais. Em uma aula, que na realidade correspondem a duas aulas seguidas do período letivo, foi passado exemplos de expressões faciais e emoções para que a turma compreendesse como desenhar. A partir dos exemplos, eles deveriam copiar e criar as próprias expressões. O exercício serviu como uma preparação para que eles, mais ao final do semestre, estivessem aptos a desenvolverem as próprias HQs. Algo semelhante ao intuito apresentado no LD.

No LD, em outras atividades sobre o tema, é sugerido separar os estudantes em grupos para facilitar o diálogo e abordar o que são o *emojis* – símbolos usados em bate-papos virtuais, geralmente se apresentam como expressões faciais dos mais variados tipos. Há ainda a sugestão de um “diário de gestos”, o qual deve ser composto por fotografias dos próprios estudantes realizando os gestos e emoções. Em seguida, devem levar as fotos para um programa editor de imagens e distorcê-las, criando novas expressões. Apesar de ser tratado na Unidade 4, o LD poderia ter aproveitado o tema fotografia e quadrinhos para falar das fotonovelas, mesmo que brevemente, apontando ser uma possibilidade de criação de quadrinhos por meio de fotos – até para, quem sabe, aproveitar as fotos modificadas. Na mesma página do LD é apresentado ainda os balões e suas funções, como os tipos de expressões e sentimentos expressos neles a depender do formato destes. Com isso, a intenção é o professor poder desenvolver reflexões com os estudante, como as de que as personagens precisam ter personalidade, tornando assim a história interessante e aproximando-a da vida real de cada um.



Figura 20: Fotonovela: Agente secreto Jardel Filho enfrenta os lobos do Mar. Fonte: <https://www.bn.gov.br/acontece/noticias/2020/04/fotonovelas-biblioteca-nacional>

Para a etapa seguinte do livro há uma parte chamada *Conhecendo o Artista*. Nesta seção é apresentado o artista Joaquim Salvador Lavado, mais conhecido como Quino, criador da personagem Mafalda, que teve suas histórias publicadas pela primeira vez em 1964 no jornal argentino, El Mundo. Como exemplo ele traz uma tirinha que faz com que os alunos investiguem os sentimentos e comportamento da personagem em relação ao mundo – é a tira usada como destaque no início da unidade (ver figura 14). O texto, que aborda o autor argentino, é rico nas principais informações sobre ele e a carreira, dando um panorama da vida e importância do autor.



## CIDADÃO DO MUNDO

### Excesso de velocidade

Você já deve ter reparado que há placas indicando o limite de velocidade nas ruas e estradas. Essas placas servem para orientar os motoristas sobre qual a velocidade segura para transitar em determinado local e, assim, evitam muitos acidentes.

Nos desenhos animados e nas histórias em quadrinhos, são muitas as personagens que abusam da velocidade. Mas nenhuma é tão irresponsável quanto Dick Vigarista, criado por William Hanna e Joseph Barbera, em 1968.



✖ Dick Vigarista e Muttley, em alta velocidade.

Personagem da *Corrida Maluca*, o vilão de bigodinho fino, juntamente com o seu cachorro Muttley, além de correr em altíssima velocidade, coloca a vida de todos em risco com manobras perigosas. Seu carro, a Máquina do Mal, tem motor de foguete. Quem já viu um foguete correr em uma pista?



✖ Muttley e Dick Vigarista.

Assim como Dick Vigarista, há muitos motoristas que acham que a pista é só deles, e dirigem desrespeitando as placas de limite de velocidade. Porém, também como Dick Vigarista, muitos deles nunca terminam a viagem.

1. Como é possível saber qual é o limite de velocidade em uma via?
2. Quais são as responsabilidades de um motorista?

57

Figura 21: Destaque da atividade Cidadão do Mundo, abordando o tema Educação para o trânsito.  
Fonte: NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 57.

Como parte da integralização do LD, há como “Destaques da BNCC”, “a observação do desenho animado, o debate e a reflexão gerados sobre atitudes para um trânsito responsável desenvolvem a Competência geral 1 e a Competência geral 2” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 57). O livro se propõe a reflexões de temas atuais do cotidiano, o chamado *Temas Contemporâneos*, a partir do estudo das histórias em quadrinhos. No caso aqui apresentado, especificamente o tema Educação para o trânsito. Este item aborda a partir das personagens da *Corrida Maluca* uma reflexão sobre o trânsito e as leis que o regem assim como seus sinais.

Para o exercício indicado, os educandos devem criar os próprios personagens, dando a eles nome, características físicas, psicológicas e sentimentos. A criação da personagem é importante para quem vai fazer uma história, para saber quais são os limites e possibilidades para a trama (LOBÃO, 2020). Como “Destaque da BNCC”, é indicado que “a atividade possibilita aos alunos a prática da aprendizagem acerca das diferentes linguagens de arte, estimulando sua percepção e desenvolvendo a habilidade **ER15AR01**, descrita anteriormente” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 58). A atividade é dividida em duas partes. Na primeira a turma deve descrever as características físicas e psicológicas da personagem, dar nome, determinar gênero, se é humano ou não, etc. Em seguida partem para o desenho em si.

Na proposta seguinte é abordada uma característica ímpar das HQs, as onomatopeias, algo único e fundamental da linguagem. Elas dão som, expressão e movimento aos quadrinhos. A etapa é chamada de *Bum, Banguê-Banguê*, e propõe compreender esta utilização diversificada e explorá-la como representação de sons na cena. Para isso o livro ilustra, com alguns exemplos e indica aos professores a ensinarem a “ler” uma onomatopeia, ao pontuarem: “estímule os alunos a interpretarem as letras por seu movimento e tamanho. Oriente-os pelo ritmo visual da imagem. Peça que observem as cores utilizadas, os balões e a onomatopeia que está dentro deles” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 59).

Os objetivos norteadores são: “1) Compreender os diversos usos e identificar onomatopeias em HQs. 2) explorar a onomatopeia como representação de sons e estados físicos de uma cena. 3) Criar onomatopeias” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 59). Particularmente, não chegamos a um consenso do que seria “estados físicos” de uma cena. Esta é uma expressão que não identificamos e nenhuma fonte específica sobre quadrinhos que tivemos acesso. Onomatopeia é barulho, som. É a representação visual do som (CHINEN, 2011).

Para esta etapa existem várias indicações de exercícios. Como atividade principal, é pedido que a turma aponte quais são as onomatopeias correspondentes as quatro imagens predefinidas no LD. Outras sugestões são mais lúdicas. Uma pede que façam mímica a partir de cenas descritas e a turma deve inserir a onomatopeia mais adequada para a situação. Outro é um jogo teatral em que uma cena é feita e o som não combina. Os “Destaques da BNCC” são:

A atividade estimula a criatividade e aguça a percepção acerca dos sons do cotidiano. Traz o contexto as artes gráficas e um dos recursos visuais mais expressivo do gênero: a onomatopeia. Permite explorar elementos que constituem as artes visuais e experimentar a criação artística em diferentes linguagens; estimulando o desenvolvimento da habilidade **EF15AR02**<sup>11</sup> e das habilidades **EF15AR01** e **EF15AR04**. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 60)

Nesta parte, também é sugerido ao professor integrar o estudo com a disciplina de Língua Portuguesa, buscando associar poesias e músicas que recorram as onomatopeias, com a expressão visual destas. Outra atividade indica usar como recurso o jogo teatral, em que um educando faria a cena e o segundo o som.

A quarta e última etapa da unidade de quadrinhos se chama, *Histórias em quadrinhos na arte e no cinema*. O título é autoexplicativo e expressa bem o conteúdo trazido. Os objetivos são:

- \*Compreender a HQ como repertório para outras linguagens artísticas, como as artes plásticas e cinema.
- \*Entender a HQ como linguagem e estilo característico.
- \*Conhecer as obras do artista norte-americano Roy Lichtenstein, com base no referencial que esse artista estabelece com as HQs.
- \*Reconhecer as personagens como elementos presentes as HQ, no cinema e na televisão.
- \*Criar a própria HQ com todos os seus componentes estruturantes. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 61)

No início da etapa há um panorama abrangente da vida e obra de Linchtenstein<sup>12</sup>, com a reprodução do primeiro trabalho do artista com a cópia de personagens de quadrinhos – Mickey e Donald, da Disney<sup>13</sup>. O termo “cópia” é bastante usado aqui. Inclusive a questão norteadora é se os estudantes já copiaram algum desenho. Há a sugestão de um exercício de cópia, em que a turma deve copiar uma imagem da cultura visual. Como “Destaques da BNCC” há: “ao identificar os elementos visuais e o estilo característico das HQs,

11 EF15AR02: “Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.)” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 60)

12 Vale lembrar que essas informações complementares, no decorrer do LD, são direcionadas ao professor e não aos alunos. São a base conceitual.

13 Walt Disney (1920-1966), foi um proeminente cartunista estadunidense, criador dos Estúdios Disney. Mickey foi o primeiro personagem de sucesso do autor, criado em 1928. Donald, por sua vez, apareceu pela primeira vez em 1931, na revista *The Adventures of Mickey Mouse*.

desenvolvem-se as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR02**. Trabalha-se a **Competência de Arte 2**<sup>14</sup> quando se identifica a HQ como linguagem artística e visual como referência a outras linguagens” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 61 – grifos do autor).

Nesta última parte da unidade, é novamente trabalhado o Tema Contemporâneo, desta vez Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso. É apresentado aos alunos o trabalho do artista sueco Andreas Englund, o qual criou uma série chamada *SuperHero* (2011), a retratar o cotidiano de super-herói que envelheceram. O tema quadrinhos é apenas pressuposto para abrir a reflexão sobre o tema do idoso. Há a proposição de uma atividade de “experiência multissensorial relativa à percepção dos idosos” (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 62). Ela consiste em vestir os educandos com luvas, pesos nos pés, tampões nos ouvidos, óculos com lente embaçada para retirar a sensibilidade visual, tátil, auditiva e de locomoção, com o intuito de gerar uma experiência senil nas crianças. A nosso ver, uma atividade lúdica, mas repleta de estereótipos com relação à velhice e que não cria identificação ou empatia com as pessoas de idade. Apenas reforça estereótipos.

A aproximação entre HQs e cinema é feita com três exemplos: Tarzan (1932), Super-Homem (1978) e Batman & Robin (1966). Os dois primeiros são adaptações para cinema e o terceiro para série de TV estadunidense. Todos são produtos de massa de sucesso e pioneiros na transição de personagens de HQs para cinema ou TV. Apesar disso, a crítica que fazemos é por serem exemplos muito antigos da relação entre cinema e quadrinhos. Mesmo na página seguinte mostrando o exemplo de três filmes modernos sobre o Hulk<sup>15</sup>, existem hoje dezenas de filmes e séries de TV sobre super-heróis das mais diversas editoras. Como por exemplo, Os Vingadores, Liga da Justiça, Mulher-Maravilha, *Superman*, *X-Men*, Homem-Aranha, *Batman*, *Kick Ass* e tantos outros.

Pensando que o LD é para o triênio 2017-2019, podemos levar em consideração que foi feito para crianças que nasceram entre 2007 e 2009. Todas elas, independente da classe social, cresceram imersas na “cultura infantil” (DA CUNHA, 2008) e os super-heróis fazem parte dela. Estes estão presentes em todo tipo de produtos, desde fraldas à lancheiras, camisetas, biscoitos e brinquedos. Ou seja, as crianças conhecem vários exemplos de super-heróis dos quadrinhos que estão no cinema e TV, para o LD apresentar exemplos tão antigos os quais não dialogam com os repertórios dos educandos.

---

14 Competência de Arte 2: “Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações”.

15 Hulk (2003), O incrível Hulk (2008) e Os Vingadores (2012)

Como atividade, é proposto ao docente incentivar os estudantes a pesquisarem sobre super-heróis dos quadrinhos que foram adaptados para o cinema. Pede a eles que procurem anotar as diferenças entre enredo das histórias, caracterização das personagens (vestuário, aparência física), e depois questioná-los sobre as diferenças que perceberam entre as duas linguagens. Outra atividade, seguindo a premissa de percepção visual, sugere ler três imagens retiradas de filmes distintos da personagem Hulk, para que descrevam quais são as diferenças de cada versão.

## ATIVIDADES

1. O Menino Maluquinho é uma personagem criada pelo cartunista brasileiro Ziraldo. Esse menino tem a fama de ser inventivo. Leia a história em quadrinhos abaixo.



Figura 22: Página da HQ exemplo para a atividade de leitura e interpretação. Fonte: NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017.

Em seguida, o LD traz uma página de história em quadrinhos do *Menino Maluquinho*, de Ziraldo, e propõe a leitura, reflexão e diálogo entre eles. A questão central é buscar entender o que faz a história ser engraçada – a HQ ilustra uma brincadeira de crianças fazendo figuras com sombras. Este, no caso, seria uma forma de análise de quadrinhos,

similar a descrita por Robert William Ott (2011) para as artes e chamada de *Image Watching*<sup>16</sup>. Esta, a nosso ver, é uma proposta interessante para aulas sobre quadrinhos por estimular a leitura e interpretação das histórias, ampliando a relação dos educandos – enquanto leitores – com a mídia HQ.

Os “Destaques da BNCC” trabalhados são:

A atividade possibilita a experimentação de uma nova linguagem artística, estimula a percepção e a aplicação de elementos das artes visuais. Além de produzir em novas linguagens, os alunos podem também dialogar e trocar informações com os colegas acerca das produções. Essas ações estimulam o desenvolvimento das habilidades ER15AR01, EF15AR02, EF15AR04 e EF15AR06. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 65)

Por último, os estudantes têm como atividade a criação de uma história em quadrinhos de uma página. Para isso precisam utilizar tudo que foi discutido, estudado e exercitado até o momento. Com a orientação do professor, os alunos utilizam os quadros já estabelecidos na página do livro ou criam quadros em páginas avulsas da maneira que julgarem melhor. Devem seguir as etapas da ideia da história, passando pelo roteiro, depois personagens (usando o que já criaram antes), esboços dos desenhos e as falas, finalizando com a elaboração de desenhos dentro de cada quadro e concluindo a história. Após a atividade pronta, é sugerido duas possibilidades para reunião e leitura da produção dos educandos. Criar uma revistinha com as HQs e roteiro, ou um varal com as histórias, montado em um espaço comum da escola. As ideias são boas. Percebemos a revistinha como a solução mais vantajosa, por reunir as histórias em um volume, dando caráter de revista em quadrinhos, além de – como indicado no LD – poder ser deixada na biblioteca para outros alunos lerem. Com o tempo é possível até mesmo a criação de um acervo local desse tipo de produção.

No encerramento da unidade os “Destaques da BNCC” que a norteiam são:

Na atividade final, serão propostas discussões acerca dos temas apresentados, como os elementos das histórias em quadrinhos e seus recursos formais e expressivos, desenvolvendo a crítica, o entendimento mútuo e a autonomia por meio do trabalho individual e coletivo, trabalhando, portanto, a Competência geral 4, descrita anteriormente, e a **Competência geral 8**<sup>17</sup>. A habilidade **EF15AR23**<sup>18</sup> será trabalhada na exploração e no trabalho prático das diferentes linguagens: roteiro, encenação, história em quadrinhos. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 67)

16 Robert William Ott sugere cinco etapas para a leitura de imagem, a saber: a) Aquecendo

(sensibilizando): observação e apreciação; b) Descrevendo: quais são os aspectos formais da imagem?; c) Analisando: como a composição visual foi organizada?; d) Interpretando: que sentimentos, ideias ou sensações você atribui à obra?; e) Fundamentando: pesquisa sobre a(o) artista e contextualize obra, artista e história. (OTT, 2011)

17 Competência geral 8: “Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativa nas artes”. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 67)

18 EF15AR23: “Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas”. (NOVO PITANGUÁ ARTE, 2017, p. 67)

Além de um retrospecto desta unidade, é ainda sugerido dois livros sobre produção de quadrinhos: *Como fazer histórias em quadrinhos*, de Louie Stowell (2015) e *A arte dos quadrinhos*, de Raquel Coelho (2007). O interessante das indicações é por serem livros manuais de quadrinhos, feitos para o público infantil, sendo a indicação coerente com a faixa etária.

De modo geral, o conteúdo de quadrinhos apresentado no LD Novo Pitangá – Arte 5º Ano, é bem embasado nas propostas apresentadas. A ideia do livro não é formar quadrinistas profissionais e, sim, introduzir os educandos, em um primeiro entendimento, à linguagem dos quadrinhos, desde a análise até a produção artística. Porém, mesmo que em um conteúdo mais resumido como o apresentado pelo livro, faltaram dois itens importantes e que talvez deveriam ter sido apresentados mesmo que resumidamente em uma ou duas páginas.

Um deles são os balões de falas e pensamentos dos personagens, onde encontramos os textos argumentativos. O outro item, de extrema relevância, e de acordo com os principais escritores de quadrinhos do país (LOBÃO, 2020), talvez seja o mais importante nas HQs: o roteiro. Apesar de o conteúdo não abordar estes dois itens de forma específica, eles são cobrados no exercício final, ficando assim a cargo do professor explicar e ensiná-los no momento da atividade. Não há também explicação sobre eles no conteúdo destinado a orientação do professor, e como em algumas escolas os professores de arte não têm formação acadêmica na área, como mencionado anteriormente, isso pode comprometer o processo da etapa final da unidade. Estes, talvez, sejam pontos a serem completados em materiais didáticos deste tipo.

## Considerações finais

Durante quase 100 anos, a partir da existência do Programa Nacional do Livro Didático – PNLD, a disciplina de Arte (Visuais, Teatro, Dança e Música) foi preterida de ocupar um espaço junto às outras disciplinas nos Livros Didáticos distribuídos pelos governos brasileiros. Somente a partir de 2015, os LDs passaram a incluir o conteúdo de Arte e estes serem enviados às escolas públicas do país – sendo esta considerada uma grande vitória para o setor. Se a disciplina de Arte demorou tanto a ser vista como relevante ao ponto de compor os LDs, o que diremos das histórias em quadrinhos no ensino?

Vistas por anos como vilãs da educação, perseguidas por décadas no âmbito escolar, há pouco mais de 30 anos elas começaram, timidamente, a ocupar um espaço cativo e, até mesmo, de destaque nas escolas. Muito, como já salientamos, devido ao caráter lúdico, típico da linguagem, e a vocação desta em dialogar com o público infantil. Uma das causas de tal mudança de percepção dos educadores, foram as pesquisas desenvolvidas ao longo do século XX, principalmente nos cursos de Comunicação, Artes, Educação e Letras. O que ocasionou uma melhor compreensão da linguagem e suas possibilidades pedagógicas e artísticas.

Disciplinas como Português, Geografia e História, comumente utilizam as HQs como recurso, seja para introduzir temas, ou como objeto de análise. Já nas Artes Visuais, existe uma certa resistência em encarar os quadrinhos como linguagem ou mesmo Arte. Diversos autores e pesquisadores, como visto no início desta monografia, se dedicaram a diminuir o estigma de “arte menor” dado aos quadrinhos. Muito disso, talvez, por conta da origem nos meios de comunicação de massa.

De acordo com o professor e pesquisador Wellington Srebek (2005), os quadrinhos devem ser caracterizados como frutos da cultura de massa. E, agora, tê-los em livros didáticos da rede pública ao alcance de alunos de todo país, parece revalidar este aspecto massivo da linguagem. Vencidas as questões que tentavam marginalizar os quadrinhos no passado, hoje a aceitação é, relativamente, comum dentro das escolas e no meio acadêmico.

Prova disso é a inclusão de uma Unidade dedicada aos quadrinhos, como parte integral do conteúdo de um LD de Arte. Apesar de, como discutido anteriormente, termos encontrado apenas um LD que trabalhasse efetivamente com quadrinhos. Tendo este exemplo em mãos, uma questão surgiu: Não havendo um professor licenciado em Arte, o conteúdo de quadrinhos do LD consegue proporcionar ao professor ferramentas para aulas que, realmente, explorem

os quadrinhos? Tendo como base o LD analisado, a resposta que chegamos é sim, mas dependerá de quem leciona.

Após compreender o conteúdo de Histórias em Quadrinhos presente no LD, Novo Pitangua ARTE, do 5º Ano, observamos como é importante os professores terem em mãos conteúdos como os apresentados neste LD – principalmente, para aqueles sem a formação em Artes e que vão lecionar a disciplina. O básico da linguagem está no LD, com amostras e dicas de onde buscar mais informações para o educador ampliar o conhecimento do tema HQ. Então, sim, um professor sem a formação em Arte – um pedagogo, por exemplo – consegue desenvolver aulas sobre quadrinhos utilizando este material didático em especial. Por outro lado, as aulas podem ser mais ricas caso o docente se interesse e já conheça a linguagem dos quadrinhos. Claro, os conceitos apresentados no LD podem e devem ser melhor desenvolvidos, principalmente buscando valorizar mais os autores e as personagens nacionais e regionais, se aproximando melhor das propostas da BNCC.

No decorrer da pesquisa, percebemos que as histórias em quadrinhos no âmbito educacional, em geral, não buscam a produção das mesmas. Mas, sim, garantir aos educandos o contato com adaptações de obras literárias para a linguagem das HQs. Sendo assim, elas não são trabalhadas como uma linguagem artística autônoma, mas como um gênero literário. Nossa reflexão aqui foi, justamente, desenvolver o senso crítico de leitura do material didático referente as HQs. Para, assim, percebermos se há espaços para os professores entenderem os contextos das obras como um todo e não apenas incentivar à leitura de histórias.

Para que o docente dê uma aula de Artes Visuais sobre quadrinhos, e que esta realmente abarque as especificidades da linguagem, mais do que o livro didático, ele precisa conhecer a linguagem através do contato com as HQs. Conhecer não só as histórias e personagens mais populares, mas também aquelas que estão fora dos holofotes. Isso propicia mais conteúdo para o diálogo com os alunos, principalmente no momento de sugerir leituras e auxiliar nos debates levantados sobre assuntos contemporâneos – tão caros à BNCC. Além, de perceber melhor os aspectos da linguagem para poder orientar os educandos na criação das HQs.

São inúmeras as possibilidades de aprendizados e reflexões em torno da linguagem, principalmente se levarmos em conta a interdisciplinaridade, algo fundamental para a educação atual. É viável, e desejável, serem feitas relações com as disciplinas de História, Geografia, Línguas, dentre outras, além de abordar questões sociais, diversidade cultural, engajamento político, meio ambiente etc. Se antes as HQs eram consideradas historinhas para

entreter crianças, hoje elas ocupam importante espaço de transformação cultural difundindo todos estes temas<sup>19</sup> e outros.

Um ponto importante que percebemos em nossa análise foi: a tendência do LD em valorizar a produção estadunidense, ao destacar o autor Outcault, como criador da primeira HQ, sem referenciar antecessores tão importantes quanto – ou ao menos diferenciá-los. Isso nos parece demarcar a imposição cultural norte-americana e este pode ser um ponto a ser observado em sala de aula. Como dito anteriormente, valorizar autores e obras de outros lugares como Europa, Ásia e, principalmente, Brasil, é importante para atender o proposto pela BNCC, com relação à multiculturalidade.

De modo geral, o módulo de Histórias em Quadrinhos do LD, Novo Pitangá ARTE, do 5º Ano, atendeu os objetivos projetados. Com ele os estudantes têm acesso ao básico da história das HQs e dos elementos que compõem a linguagem; aprendem o que são personagens e os principais aspectos para sua criação; as HQs são abordadas como linguagem autônoma, com influência em outras linguagens como cinema e artes plásticas; é enfatizado o fluxo entre as mídias, essencialmente a partir das personagens; e, desenvolvem a postura de criadores, como forma de exprimir o conteúdo estudado ao longo da unidade. Mesmo estando claro, para nós, que há de se diversificar as referências.

Além das considerações mencionadas, sugerimos a inclusão de alguns pontos. Como, indicar mais autores, histórias e personagens brasileiros, a inserção do conceito de tiras, para facilitar o trabalho em grupo dando mais agilidade a produção e a possibilidade de se criar histórias com fotografias. Percebemos ainda uma certa inconsistência na conceitualização das onomatopeias e a falta de conteúdo sobre roteiro – o qual poderia ser desenvolvido junto à criação da personagem.

Por outro lado, a proposta de se trabalhar temas contemporâneos como trânsito e valorização do idoso, dentro do módulo, é interessante por estimular a reflexão dos alunos de forma lúdica. A indicação de livros infantis sobre produção de quadrinhos – incentivando o educando a dar continuidade à criação de HQs além do ambiente escolar – também é um ponto exemplar. De posse deste LD, ou similares, o educador, em especial de Artes Visuais, terá condições de ministrar aulas sobre o tema. Principalmente, se conhecer previamente esta linguagem artística chamada de Histórias em Quadrinhos.

---

19 O tradicional prêmio literário brasileiro, Jabuti, desde 2017, incluiu a categoria Histórias em Quadrinhos, justamente por reconhecer a importância social, cultural e artística da linguagem.

## Referências

- ALVES, Rafael Augusto da Silva; LEMOS, Virgínia Lopes de. O Livro Didático, a História e o Ensino da Arte. In: Encontros nas visualidades do cotidiano. In: XXV CONFAEB, 421-431., 2015, Fortaleza. Anais eletrônicos... Fortaleza: XXV CONFAEB, 2015. Disponível em: [https://faeb.com.br/wp-content/uploads/2020/07/2015\\_anais\\_confabeb\\_1-5.pdf](https://faeb.com.br/wp-content/uploads/2020/07/2015_anais_confabeb_1-5.pdf). Acesso em: 19 abril 2021.
- AMARAL, Maria Cecília. O uso de Histórias em quadrinhos como recurso pedagógico. In: ROSA, Franco de (Org). Discutindo Literatura: especial quadrinhos. São Paulo: Escala Educacional, 2008. p. 22-25.
- ANDRAUS, Gazy. Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: o Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas). São Paulo: Universidade Estadual Paulista (Instituto de Artes Visuais – UNESP), 1999. (Dissertação de Mestrado)
- \_\_\_\_\_. As Histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário. São Paulo: Universidade de São Paulo (Escola de Comunicações e Artes), 2006a. (Tese de Doutorado)
- BAGNARIOL, Piero. Graffiti e quadrinhos na história da arte. In: BAGNARIOL, Piero & BARROSO, Fabiano (Org). Guia ilustrado de Graffiti e Quadrinhos. Belo Horizonte: Graffiti 76% Quadrinhos, 2004. p. 09-74.
- BAGNARIOL, Piero & BARROSO, Fabiano (Org). Guia ilustrado de Graffiti e Quadrinhos. Belo Horizonte: Graffiti 76% Quadrinhos, 2004. p. 09-74.
- BARBIERI, Daniele. As linguagens dos quadrinhos. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARBOSA, Alexandre (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. PNLD 2017: arte – Ensino fundamental anos finais / Ministério da Educação – Secretária de Educação Básica – SEB – Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2016.
- BRISOLLA, Livia Santos. Prática reflexiva e trabalho pedagógico entre contornos e sombras de um livro didático de arte. 2009. 113 f. Dissertação (Mestrado em Processos e Sistemas Visuais, Educação e Visualidade) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2009.
- CAGNIN, Antônio Luiz. Quadrinhos: Linguagem e Semiótica. São Paulo: Ática, 1975.
- CALAZANS, Flávio Márcio e Alcântara. Histórias em quadrinhos na escola. São Paulo: Paulus, 2004.
- CARLOS, Giovana Santana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Blumenau, 28 a 30 de maio de 2009.
- CIRNE, Moacir. A linguagem dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1971.
- \_\_\_\_\_. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1970.

CHINEN, Nobu. Aprenda & faça arte sequencial - linguagem HQ conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

CHOPPIN, Alain. História dos livros e das edições didáticas: sobre o estado da arte. In: Educação e Pesquisa, São Paulo, v.30, n.3, p. 549-566, set./dez. 2004.

COSTA, Gisele. “O que a gente acha das coisas?”. Uma experiência de análise dialogada sobre o livro didático para o ensino de arte. In: PPGACV (Org). Anais do II Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2009.

COSTA, Gisele; TOURINHO, Irene. Uma experiência de análise dialogada entre alunos e livro didático de Arte. In: Anais do V Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão, Campus Samambaia - 06 a 10 de Outubro de 2008.

CORTEZ, Ariane Brandão. As abordagens das histórias em quadrinhos em um livro didático do 5º ano do Ensino Fundamental. 2017. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2017.

COUTINHO, Ângela Maria Scalabrin. Culturas Infantis: conceitos e significados no campo da pesquisa e no cotidiano da Educação Infantil. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis/article/view/9713/10369>. Acessado em: 03 Out. 2020.

COUTINHO, Marília de Lucena. Práticas de leitura na alfabetização de crianças: o que dizem os livros didáticos? O que fazem os professores?. 2004. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. Cultura Visual e infância. In: REUNIÃO DA ANPED, 31., 2008, Caxambu. Anais eletrônicos... Minas Gerais: Associação Nacional de Pesquisadores em Educação, 2008. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/gein/wp-content/uploads/2016/10/Cultura-visual-e-infancia.pdf>. Acesso em: 19 abril 2021.

EDUCAÇÃO & LINGUAGEM. Volume 13, Nº 22, Jul-Dez, 2010, São Bernardo do Campo (SP): Metodista.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. 2ª edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.

GOIÁS, CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE GOIÁS. Documento Curricular para GOIÁS – Ampliado, Goiânia, 2018.

GROENSTEEN, Thierry. O Sistema dos Quadrinhos. São Paulo: Marsupial, 2015.

GUIMARÃES, Edgard. Integração texto/imagem na história em quadrinhos. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2 a 6, 2003. Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Intercom, 2003. CD-ROM

LOBÃO, Alexandre Santos. A bíblia do roteiro de quadrinhos. Brasília: Trampolim, 2020.

LOYOLA, Geraldo. Professor-artista-professor: materiais didático-pedagógicos e ensino-aprendizagem em Arte. 2016. 116 f. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). *Historias Em Quadrinhos Leitura Critica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

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

MIRANDA, Marcos Paulo Gomes. *Artes visuais no ensino médio: afastamentos e aproximações da prática pedagógica no uso do livro didático*. 2020. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

NASI, Eduardo. *A Saga do Monstro do Pântano*. Disponível em: [http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/review\\_SagaMonstroPantanp1.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/review_SagaMonstroPantanp1.cfm)

NOVO PITANGUÁ. *Arte - Manual do Professor*. São Paulo: Editora Moderna, 2017.

OTT, Robert William. *Ensinando crítica nos museus*. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.) *Arte-educação: leituras no subsolo*. São Paulo: Cortez, 2011, p. 113-141.

PNBE na escola: literatura fora da caixa / Ministério da Educação ; elaborada pelo Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita da Universidade Federal de Minas Gerais. – [Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2014].

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2007.

RAMOS, Paulo. *Os quadrinhos em aulas de Língua Portuguesa*. In: BARBOSA, Alexandre (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2007.

SANTOS NETO, Elydio dos; DA SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em quadrinhos e educação - formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

\_\_\_\_\_. *Histórias em quadrinhos e educação: histórico e perspectivas*. In: SANTOS NETO, Elydio dos; DA SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em quadrinhos e educação - formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SARMENTO, Manuel Jacinto. *Imaginário e Culturas da Infância*. Disponível em: [http://titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos\\_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf](http://titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf). Acessado em: 03 Out. 2020.

SCHLICHTA, Consuelo Duarte; ROMANELLI, Guilherme Ballande; TEUBER, Mauren. *Livros didáticos para o ensino da arte: não peça a eles o que eles não podem te dar*. 312. *Revista GEARTE*, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 312-325, maio/ago. 2018. <http://dx.doi.org/10.22456/2357-9854.83949>

SE LIGA NA ARTE. *Manual do Professor*. Obra em 4 v. do 6º ao 9º ano. São Paulo: Editora Moderna, 2018.

SETUBAL, Flávia Meneguelli Ribeiro; REBOUÇAS, Moema Lúcia Martins. *Quadrinhos e educação: uma relação complexa*. *Rev. bras. hist. educ.*, Maringá-PR, v. 15, n. 1 (37), p. 301-334, jan./abr. 2015.

- SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Cortez, 2007.
- SILVA, Diamantino da. Quadrinhos para quadrados. Porto Alegre: Bels, 1976.
- SILVA, Fábio Tavares da. História em Quadrinhos no ensino das Artes Visuais. Paraíba: Marca de Fantasia, 2014.
- SILVA, Matheus Moura. Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas: investigação teórica e produção poética. 2013. 232 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.
- SILVA, Nadilson Manoel da. Fantasias e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Annablume, Fortaleza: Secult, 2002.
- SOARES, Ismar de Oliveira. HQ e as Crianças. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). Historias Em Quadrinhos Leitura Critica. São Paulo: Edições Paulinas, 1985. p. 53-63.
- SRBEK, Wellington. Um mundo em quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- VALARINI, Denise. Livros Didáticos de ensino de Arte: avaliação e análise crítica. 2016. 99 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2016.
- VERGUEIRO, Waldomiro. Pesquisa Acadêmica em histórias em quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2017.
- VERGUEIRO, Waldomiro; DOS SANTOS, Roberto Elísio. A Linguagem dos Quadrinhos. Estudos de Estética, Linguística e Semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.
- VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG, 7, p. 15-41, 2009.
- \_\_\_\_\_. A linguagem ds quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: BARBOSA, Alexandre (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2007.
- \_\_\_\_\_. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; DOS SANTOS, Roberto Elísio (Orgs.). A história em quadrinhos no Brasil: Análise, evolução e mercado. São Paulo: Editora Laços, 2011.
- VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de História. In: BARBOSA, Alexandre (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2007.
- VYGOTSKY, L. S. La imaginación y el arte em la infancia (Ensayo psicológico). Madrid: Akal Editor, 1982.
- YAMAGUTI, Vanessa. Os Números do PNBE (2006-2014): A Identificação dos Quadrinhos nas Escolas. In: 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2017, São Paulo. Anais Eletrônicos das 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, realizado em São Paulo-SP de 22 a 25 de agosto de 2017.