UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I
MESTRADO PROFISSIONAL GESTÃO E TECNOLOGIAS INTEGRADAS À EDUCAÇÃO – GESTEC

MATEUS SAMPAIO DE SOUSA

Era Uma Vez...Brasil: as histórias em quadrinhos para construção de conhecimento histórico no ensino fundamental do Colégio Militar de Salvador (CMS/EB)

Salvador
Março, 2019

MATEUS SAMPAIO DE SOUSA

Era Uma Vez...Brasil: as histórias em quadrinhos como proposta metodológica para construção de conhecimento histórico pelos discentes do ensino fundamental do Colégio Militar de Salvador (CMS/EB)

Relatório técnico apresentado para Banca examinadora submetido à apreciação, como requisito final para a conclusão do curso e obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação da Universidade do Estado da Bahia.

Área de Concentração: Área 2 – Processos Tecnológicos e Redes Sociais

Linha de Pesquisa: Educação, Processos Tecnológicos e Redes Sociais

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva

Salvador
Março, 2019

FICHA CATALOGRÁFICA

Sistema de Bibliotecas da UNEB
Dados fornecidos pelo autor

S725e Sousa, Mateus Sampaio de

ERA UMA VEZ... BRASIL: as histórias em quadrinhos como proposta metodológica para construção de conhecimento histórico pelos discentes do ensino fundamental do Colégio Militar de Salvador (CMS/EB) / Mateus Sampaio de Sousa.-- Salvador, 2019.
236 fls.

Orientador(a): Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva.
Inclui Referências
Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - GESTEC, Câmpus I. 2019.

1.Educação. 2.Proposta metodológica. 3.Histórias em quadrinhos. 4.Produção discente. 5.Produção de conhecimento histórico.

CDD: 370

FOLHA DE APROVAÇÃO

"ERA UMA VEZ... BRASIL: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO HISTÓRICO NO ENSINO FUNDAMENTAL DO COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR (CMS/EB)"

MATEUS SAMPAIO DE SOUSA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação *(Stricto Sensu)* Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Área de Concentração II - Processos Tecnológicos e Redes Sociais, em 19 de dezembro de 2019, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:

Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Doutorada em Comunicação e Cultura Contemporâneas
Universidade Federal da Bahia – UFBA

Prof. Dr. José Antônio Carneiro Leão
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia – UFBA

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
Universidade de São Paulo - USP
Doutorado em Ciências da Comunicação
Universidade de São Paulo - USP

Prof.ª Dr.ª Nadja Conceição de Jesus Miranda
Colégio Militar de Salvador - CMS
Doutorado em Geografia
Universidade Federal da Bahia – UFBA

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a todas as famílias autistas que, mesmo diante de todas as dificuldades, lutam por seus filhos, acreditam em um futuro melhor e não deixam de buscar seus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai Irineu, que me tornou a pessoa que sou, responsável pelo meu foco na busca por meus objetivos e por minha determinação e crença nos meus sonhos.

À Conceição, minha mãe, que me apoiou em minhas escolhas e me ensinou a desafiar minhas inseguranças e acreditar em mim mesmo.

Ao meu querido filho, João Vitor Miranda de Sousa, pelos vários: “Pai, desliga computador e vem deitar comigo”. Foram suas palavras doces que me davam forças nos meus momentos solitários de angústia e iluminavam a escuridão de Minh’ alma. Meu trabalho é seu legado.

A Sandra, minha esposa, que abdicou de sua vida, para acompanhar-nos em nossas jornadas.

Às minhas irmãs, Denise (Dig) e Cristiane (Jana), pessoas a quem amo tanto que a distância traz tanta saudade.

Aos meus sobrinhos, Daniela, Diogo, Isaac e Lorena, meus orgulhos, minhas paixões e pessoas que dão sentido para minha vida.

A minha família, que sempre compreendeu a minha ausência e me traz tanta saudade. Amo vocês!

A Marici Vila, por me acolher no projeto “Era Uma Vez... Brasil” e me dá subsídios para iniciar essa pesquisa. Sem seu apoio, ela nunca teria existido.

Ao Tenente-Coronel Ramos que me apresentou o projeto que levaria a se tornar essa pesquisa.

Ao Tenente Morais, por ser a primeira pessoa a ver o potencial educacional desse trabalho para uma pesquisa de mestrado. Sua insistência, em me convencer disso, foi fundamental.

Ao meu orientador, Betonnasi, só consigo dizer: obrigado por ser tão humano, colocar-se no lugar no outro, independentemente de sua posição é uma característica tão cara e tão rara nos dias atuais e que é tão evidente em sua pessoa. Continue assim, isso é muito belo. Obrigado por me entender, por me ajudar em momentos em que, até eu mesmo, não via solução e principalmente, por apostar em mim. Espero estar correspondendo.

Ao K-Lab, por acreditarem no meu projeto, (mais que eu, inclusive) e por me trazerem segurança. Fabi e Atta, suas pontuações cirúrgicas foram demasiadamente precisas. Jucy, Deusdedite, Leomir, Joey, meu professor de inglês e todos os integrantes do grupo estão no fundo do meu coração. Josemeire muito grato pela inspiração, bondade e confiança.

Ao grande colaborador dessa pesquisa, Isaias Pinho, pela dedicação na arte final da revista, que destacou a beleza de nosso trabalho de maneira tão viva que nos saltou os olhos.

A Danilo Dias, por nos apresentar essa pessoa mágica e seu apoio irrestrito à pesquisa.

Ao Tenente-Coronel Guglielmi, por sempre estar pronto a colaborar com a pesquisa,

atendendo todas as solicitações para o caminhar dos trabalhos.
Ao Major Bollorini, por acreditar com tamanha veemência no potencial educativo de meu trabalho.
A Coordenação de História que entendeu a minha ausência de muitos momentos (prof. Nadja – que me guia, não tenho palavras para agradecer).
Aos alunos que participaram da pesquisa, pois sem o apoio de vocês esse trabalho não ficaria tão lindo.
A todos que me trouxeram ideias, vocês são muito importantes para esse trabalho. Afinal nunca fui de abandonar ideias.

A todos, sou muito grato!

RESUMO

A percepção sobre os quadrinhos no Brasil ganha novas dimensões no século XXI, deixando de ser uma leitura infantil de entretenimento para se tornar uma leitura dinâmica, que tem ganhado importância no meio acadêmico com pesquisas nas mais diversas áreas e com amplo viés no campo da Educação. Sendo assim, esta pesquisa apresentou os desdobramentos do Projeto Era Uma Vez...Brasil, aliado à liberdade de produção possibilitada pelo universo do game Kimera – Cidades Imaginárias, construindo, assim, uma nova leitura, dentro da perspectiva dimensional trazida pelo jogo, submetendo, então uma proposta metodológica para utilização de histórias em quadrinhos em sala, nas aulas de História, com foco na produção discente de conhecimento, propondo o universo quadrinístico, desenvolvido na primeira edição da revista "Turminha da Maya e a Bússola K", para uso nas aulas, para que venham a contribuir para a autonomia dos estudantes, bem como para a ampliação das possibilidades de utilização dessa ferramenta e suas estratégias em sala de aula, contemplando as biodiversidades apresentadas pelas escolas. A construção da proposta metodológica para utilização de HQ foi desenvolvida no Colégio Militar de Salvador, para duas turmas eletivas (pesquisa e validação) de oitavo e nono ano do Ensino Fundamental II, escola parceira do grupo de pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC) e seu projeto articulador K-Lab. Para o desenvolvimento desse projeto, considerou-se uma pesquisa qualitativa com procedimentos de pesquisa participante estaria mais adequada aos propósitos do estudo e às demandas dos sujeitos envolvidos. Nesse sentido, buscou-se autores como Guimarães (1990) e Brandão e Streck (2006). Os conceitos de linguagem de histórias em quadrinhos foram apresentados principalmente por Cagnin (2014). McCloud (1995) e Groensteen (2015). Quanto às relações entre história em quadrinhos e aprendizagens, relevam-se em Ramos (2016); Ramos e Vergueiro (2009), e Barbosa et al (2018). Enseja-se, numa próxima etapa, expandir as aprendizagens proporcionadas pela produção de HQ a outras disciplinas, expandindo para um maior número de escolas das redes públicas e particulares, alimentando a rede de possibilidades tecida pelos integrantes dos projetos em questão.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Proposta metodológica. Educação. Ensino. Produção de conhecimento histórico.

ABSTRACT

The perception about comics in Brazil receives new dimensions in the XXI century, from a children's reading of entertainment to become a dynamic reading, which have gained importance in the academic world with research in the most diverse areas and with wide bias in the field of Education

Thus, this project presents the developments of the Once Upon a Time Project ... Brazil, allied with the freedom of production made possible by the Kimera universe, constructing a new reading, within the dimensional perspective brought by Kimera, submitting a methodological proposal for the use of comics in class, in the History class, with a focus on the production of knowledge by the students, proposing the comic books universe, developed in the first edition of the magazine "Turminha da Maya e a Bússola K", for use in classes, so that they contribute to the autonomy of the students, as well as to expand the possibilities of using this tool and its strategies in the classroom, contemplating the biodiversity presented by schools.

The methodological proposal for the use of comics was developed at the Military College of Salvador, for an eighth and ninth grade elective class of Elementary School I, a partner school of the Geotechnology, Education and Contemporaneity (GEOTEC) research group and its articulator project K-Lab. For the development of this project, it was considered that a qualitative research with participatory research procedures would be better suited to the purposes of the study and to the demands of the subjects involved. In this sense, authors such as Guimarães (1990) and Brandão and Streck (2006) were sought. The concepts of language of comics were presented mainly by Cagnin (2014), McCloud (1995) and Groensteen (2015). As for the relations between comics and learning, Ramos (2016); Ramos and Vergueiro (2009), Barbosa et al (2014); In a next step, it is planned to expand the learning provided by the production of comics to other disciplines, expanding to a greater number of schools of public and private networks, feeding the network of possibilities woven by the members of the projects in question.

Keywords: Comic books; Methodological Proposal; Education; Teaching; Production of Historical Knowledge.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Personagem infantil das HQs nacionais, inspirado no tio-avô do criador, Mauricio de Sousa em 1961 e teve sua primeira revista própria publicada em 1982
Figura 2: Criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1963, X-Men protagonizaram a Saga, que conta a história em que o mal dentro do Professor Xavier combinado com o poder de Magneto cria Massacre, talvez a maior ameaça para o Universo Marvel, publicada no Brasil, em 1998 e republicada em 2015
Figura 3: Folder Promocional do Projeto Era Uma Vez... Brasil – 2017
Figura 4: Produção discente do Projeto Era Uma Vez... Brasil – 2016
Figura 5: Requadro de Batman, 1966
Figura 6: Observações no quadrinho de Batman, 1966
Figura 7: Estrutura do GEOTEC
Figura 8: As Dimensões do K-Lab
Figura 09: Elementos constituintes dos quadrinhos
Figura 10: Alguns tipos de balões
Figura 11: Alguns tipos de linhas cinéticas
Figura 12: Alguns tipos de onomatopeias
Figura 13: Cebolinha
Figura 14: Expressões faciais como vocabulário
Figura 15: Perspectivas de enquadramentos: Contra-plongée e Plongée
Figura 16: Retrato da sarjeta de uma tira
Figura 17: Primeira publicação das Aventuras de Nhô Quim de Agostini (1869)
Figura 18: Yellow Kid, personagem dos quadrinhos de Outcault (1895)
Figura 19: Manuscrito das histórias de Topffer (1833)
Figura 20: Seduction of the Innocent: capa da edição inglesa (1954)
Figura 21: Selo ACMP (1948) e *Code Comics* Authority (1954)
Figura 22: Capa da primeira edição brasileira da revista Seleções do Reader's Digest de agosto 1942
Figura 23: Primeira página da publicação sobre o livro de Wertham da edição brasileira da Reader´s Digest em outubro de 1954, pág. 113.
Figura 24: Selo do Código de Ética Brasileiro e a Capa Batman 2ª Série – n° 6 de 1961 com o selo brasileiro no topo, a direita

Figura 25: Cena que explora a imaginação do leitor, através da sarjeta
Figura 26: Capa do Face book do curso de extensão – Quadrinhos em Sala de Aula: Estratégias, instrumentos e aplicações
Figura 27: Piteco
Figura 28: Foto da área frontal do CMS/EB
Figura 29: Instalações provisórias do CMS em 1957
Figura 30: Primeiras instalações do CMS na Pituba, em 1961 e 1989
Figura 31: Instalações Atuais do CMS na Rua das Hortênsias
Figura 32: Organograma do CMS
Figura 33: Esquema de Sequência Didática
Figura 34: Conhecendo a linguagem dos quadrinhos
Figura 35: Criação de Personagens
Figura 36: Personagens criados pelos discentes da eletiva "Oficina de HQ" para construção de quadrinhos
Figura 37: Revista Turminha da Maya e a Bússola K
Figura 38: Cerimônia de lançamento da revista Turminha da Maya e a Bússola K
Figura 39: Conhecendo a biblioteca do CMS/EB
Figura 40: Pesquisa e estudo na biblioteca do CMS/EB
Figura 41: Trabalho de roteirização e esboço inicial
Figura 42: Finalização dos trabalhos em HQ
Figura 43: Capa das histórias produzidas na validação do processo

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Relação das revistas utilizadas nas primeiras aulas de produção de HQ
Tabela 2: Proposta de pesquisa para produção de HQ

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABE - Associação Brasileira de Educadores
ACMP - Comics Magazine Association of America
AR - Artes

BNCC - Base Nacional Curricular Comum

CCA - Comics Codes Authority

CMS/EB - Colégio Militar de Salvador

CNE - Conselho Nacional da Educação

DEDC I- Departamento de Educação

DEPA/EB - Diretoria de Educação Preparatória e Assistencial do Exército Brasileiro

EB- Exército Brasileiro

EBAL- Editora Brasil-América LTDA.

EF - Ensino Fundamental

ESTAP – Estágio de Aperfeiçoamento

EUA- Estados Unidos da América

FFAA- Forças Armadas

GEOTEC- Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade

GESTEC- Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação

HIS: História

HQs- Histórias em quadrinhos

INEP - Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos

LDBEN- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

LP - Língua Portuguesa

MEC- Ministério da Educação e Cultura

PC- Personal Computer ou Computador Pessoal

PCN- Parâmetros Curriculares Nacionais

PNBE- Programa Nacional Biblioteca na Escola

PP/SCMB- Projeto pedagógico do Sistema Colégio Militar do Brasil

PPGEduC- Programas de Pós-Graduação: Educação e Contemporaneidade

PSD- Plano de Sequência Didática

SAEE - Seção de Atendimento Educacional Especializado

SCMB- Sistema Colégio Militar do Brasil

TIC- Tecnologia de Informação e Comunicação

UNEB- Universidade do Estado da Bahia

USP- Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 14

1.1. Breve caminhada com HQ: três despertares 14

1.2. Era Uma Vez... Brasil ao K-Lab.: as articulações da linguagem dos quadrinhos com o ensino 21

2. METODOLOGIA E PLANO DE AÇÃO 35

2.1 Plano de ação: uma pesquisa participante 44

3. QUADRINHOS: FORMA DE ENSINAR E APRENDER 51

3.1 Quadrinhos: algumas reflexões sobre a linguagem 51

3.2 Contexto histórico das histórias em quadrinhos 61

3.3 Os Quadrinhos na Educação do Brasil 73

3.4 O ensino de História e os quadrinhos 83

4. O QUARTO DESPERTAR: CONSTRUÇÃO DE HQ COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NA AULA DE HISTÓRIA 91

4.1 Os Quadrinhos no CMS/EB 92

4.2 A inserção da pesquisa aplicada no contexto do Colégio Militar de Salvador/BA: a construção do objeto 104

4.3 Uma proposta de aplicação de quadrinhos nas aulas de História 114

5. CAMINHANDO COM HQ: RELATOS SOBRE A TURMINHA DA MAYA NAS AULAS DE HISTÓRIA DO COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR/EB 120

5.1 Relatos sobre a Turminha da Maya nas aulas de História 120

5.1.1 Primeira atividade da pesquisa – primeiro contato com as histórias em quadrinhos 121

5.1.2 Segunda atividade da pesquisa – conhecendo a linguagem das histórias em quadrinhos 124

5.1.3 Terceira atividade da pesquisa – pesquisa histórica para produção de histórias em quadrinhos 126

5.1.4 Quarta atividade da pesquisa – roteiro e desenvolvimento das histórias em quadrinhos 130

5.1.5 Quinta atividade da pesquisa – produção final das HQs, entrega para validação da eletiva e diplomação pela conclusão dos trabalhos 133

5.2 Resultados obtidos 137

5.2.1 Apontamentos sobre a construção da revista 137

5.2.2 Apontamentos sobre a aplicação da revista em contexto diferenciado 141

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 144

REFERÊNCIAS 148

APÊNDICES 154

ANEXOS 235

1. INTRODUÇÃO

1.1 Breve caminhada com HQ: três despertares

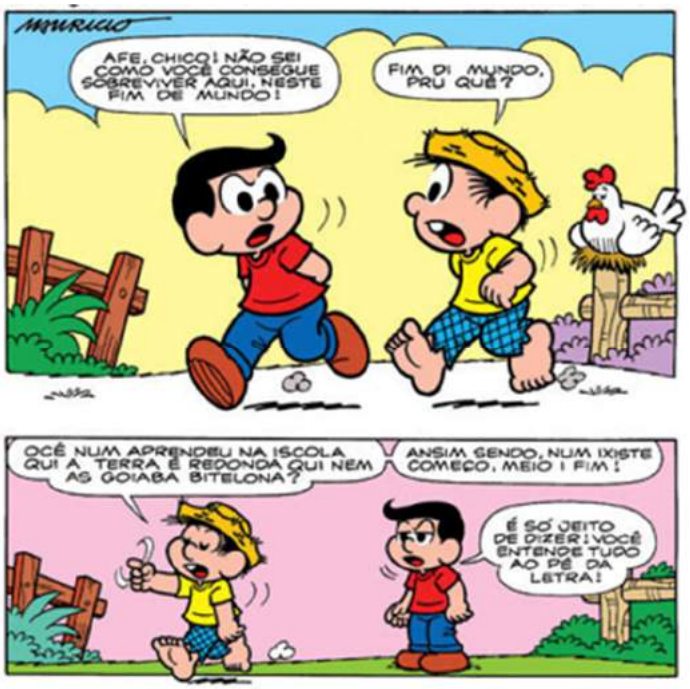
Não poderíamos deixar de iniciar esse trabalho sem demonstrar, os caminhos que me levaram ao objeto de investigação desta pesquisa. Interesse que se iniciou ainda na tenra infância, quando tive meu primeiro contato com uma história em quadrinhos no final dos anos 1980. As pequenas revistinhas brindes que vinham nos potes de “Danone – seis unidades”, momento que esperava ansioso as novas histórias, principalmente as minis revistinhas do Chico Bento, responsável pelo meu primeiro despertar.

Nascido em Franca, cidade do sudoeste paulista/Brasil, conhecida à época, como “terra do calçado”, alcunha esta devido aos seus principais produtos de exportação: couro e sapato, considerando que a maioria da população trabalhava nessa atividade ou na produção rural, principalmente de gado e café.

Devido a sua localidade e forte concentração de trabalhadores rurais, as pessoas falavam “errado”, ou pelo menos era assim que os professores me respondiam, quando eu questionava sobre o assunto. E questionava muito, a cada nova palavra aprendida, novamente a fala era diferente da escrita, o que, na época, não me fazia sentido: falar de uma forma e escrever de outra e ninguém me apresentava explicação diferente de “errado”, o que me desestimulava muito, tanto a leitura como a escrita.

Todo esse panorama de pouca leitura modificou-se no momento em que conheci a Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, pois dentre seus personagens havia um menino, pé descalço e chapéu de palha, chamado Chico Bento. Esse garoto da roça trouxe meu primeiro despertar, visto que ele tinha os mesmos anseios, as mesmas brincadeiras e, o mais importante, uma fala como a minha: literal e “errada”, mas de forma escrita, o que me era impensável até aquele momento. Conhecê-lo fez-me devorar os gibis, por assim dizer e eu lia muito as suas histórias. Então, a partir desse momento, minha leitura passou a ser constante. Pode-se dizer que a pessoa que me trouxe o hábito de ler foi Chico Bento.

Figura 1 – Quadrinho do Chico Bento



Chico Bento é um personagem infantil das HQs nacionais, inspirado no tio-avô do criador, Mauricio de Sousa em 1961 e teve sua primeira revista própria publicada em 1982.
Fonte: Revista Bravo[1]

O segundo despertar em minha vida, de responsabilidade dos quadrinhos, foi meu primeiro vislumbre sobre racismo. Infelizmente, na minha infância, essa era uma questão natural e eu não percebia o quão enraizado em minha pessoa isso estava. E fazia muitas brincadeiras sobre negros sem perceber o mal que elas traziam e sua carga de preconceito sobre nossos irmãos.

Então, em 1998, aos dezenove anos, consegui um emprego no Exército que me realizara era um sonho antigo, poder assinar e receber, em casa mensalmente, minhas revistas em quadrinhos, para não perder nenhuma edição da revista do Homem-Aranha, meu herói preferido na época. Como a assinatura da Marvel, incluía outros heróis, conheci as histórias dos X-Men: mutantes que tentavam, pacificamente, ser aceitos pela humanidade e mesmo assim, eram caçados pelos humanos por terem características diferentes, como mostrado inicialmente com a aparição das “Sentinelas”[2]. Identifiquei portanto, nas primeiras leituras que, no Brasil,

[1] Disponível em: https://medium.com/revista-bravo/chico-bento-certinho-n%C3%A3o-funcionaria-2350e0521f96. Acesso em 12 dez. 2018.
[2] As sentinelas aparecem pela primeira vez publicada em *X-Men #14*, de nov. 1965, pela *Marvel Comics*, como

esses problemas eram constantes com relação a brancos e negros e como aqueles dito “de cor” eram perseguidos, discriminados e taxados. Enfim, um preconceito estrutural que por não ser objeto de estudo, não delongarei sobre este assunto, que me trouxe o meu maior choque, considerando que eu não percebia algo tão sério que ocorria bem na minha frente.

Figura 2 – Capa Massacra Marvel – Edição Especial

Criados por Stan Lee e Jack Kirby em 1963, os X-Men protagonizaram a Saga Massacre Marvel, que conta a história em que o mal dentro do Professor Xavier combinado com o poder de Magneto cria Massacre, talvez a maior ameaça para o Universo Marvel, publicada no Brasil, em 1998 e republicada em 2015.
Fonte: Marvel[3]

A Saga Massacre Marvel, destacada na figura 2, na qual desaparecem a maioria dos heróis foi outro choque, pois ela conclui a busca de Bishop, um mutante de um futuro alternativo dos heróis, que tentava evitar o fim da raça mutante, pelo traidor dos X-Men, considerado então, responsável por esse fim dos mutantes. O personagem sempre culpava o X-Men Gambit pela felonia. A acusação de Bishop era advinda do passado anterior a junção do personagem aos X-Men, no qual, o mutante, ex-membro da liga dos ladrões foi considerado traidor por esta liga, após abandoná-la. Porém, o erro do pré-julgamento obscureceu os heróis sobre o verdadeiro traidor, que era o líder dos X-Men: Professor Charles Xavier, que tinha vivo em sua mente, o terrível Massacre que o controlava, sem sua percepção.

---

arma secreta criada para combater a ameaça mutante (LUND, 2015) e são exploradas no filme: X-Men: Dias de um futuro esquecido de 2014.

[3] Disponível em: https://www.marvel.com/comics/events/154/onslaught. Acesso em 12 dez. 2018.

Em diversos momentos da trama, o Professor X mostrou-se diferente em suas ações, mas preocupados com Gambit, ninguém notava as mudanças em Charles. O que me mostrou em uma mesma revista, o “desvalor” de um “pré-conceito” e os caminhos que eles podem nos levar, como no caso da saga, a uma guerra que colocou fim a uma era dos quadrinhos, que dizimou grande parte dos heróis Marvel. Ou não![4].

Então, a partir desse momento, mudei completamente meu comportamento. Pode-se dizer que aqueles que me trouxeram uma primeira compreensão sobre consciência social foram os X-Men.

Figura 3– Folder Promocional do Projeto Era Uma Vez... Brasil – 2017

Fonte: Arquivo particular

Meu terceiro despertar, em 2016, agora professor de História do Colégio Militar de Salvador – CMS/EB, instituição vinculada a Diretoria de Educação Preparatória e Assistencial do Exército Brasileiro – DEPA/EB, momento em que conheci o projeto “Era Uma Vez... Brasil”, que tem como público-alvo os alunos das escolas públicas de Salvador e outras cidades. A iniciativa do projeto vem de uma empresa privada de Ribeirão Preto, a Origem Produções, com apoio da Secretaria Municipal de Educação (Salvador/BA) e financiado pela Lei Rouanet. Atuei nesse projeto, nos anos de 2016 a 2018, como professor orientador dos alunos do 8º ano

[4] Após a Saga Massacre, ocorre um reboot nas HQs do universo Marvel, para retorno dos heróis supostamente falecidos.

do ensino fundamental do CMS/EB, sendo que um dos objetivos era a produção de HQ pelos alunos, sobre o tema: “O Dilema de D. João”.

Figura 4 – Produção discente do Projeto Era Uma Vez... Brasil – 2016

Fonte: Arquivo particular

O projeto é estruturado em três etapas: primeira etapa – Fatos Históricos, na

qual os alunos apresentam dois trabalhos, em HQ e vídeo, produzidos a partir das pesquisas históricas, orientadas pelo professor de História dos discentes participantes.

Na segunda etapa – Campus, os alunos classificados participam de uma vivência em um Campus escolar, com alunos de Salvador e Mata de São João, onde aplicam os conhecimentos adquiridos na primeira fase e aprendem novas habilidades, como a convivência coletiva.

A terceira e última etapa - Intercâmbio e também culminância do projeto, na qual os alunos vencedores ganham um intercâmbio para Portugal, onde conhecem locais históricos relacionados com a História do Brasil, que algum de nós, só conhece pelos livros, visitando museus, castelos e fazendo reflexão diária do que viram nas visitas com seu contexto no Brasil.

Esta vivência me propiciou um minucioso trabalho de observação junto aos discentes sobre a eficácia da aprendizagem através da construção de conhecimento histórico, utilizando-se a HQ, como ferramenta de trabalho, no momento em que os alunos apresentassem uma maior capacidade crítica nas aulas após o projeto.

Nessa perspectiva e diante de reflexões sobre didáticas aplicando assim outras formas de linguagem em sala de aula, como histórias em quadrinhos e vídeos, mudei a forma de ensinar História. Pode-se dizer que aqueles que inspiraram minha proposta metodológica para o ensino de História com HQs, foram as mentes sublimes dos idealizadores do Projeto “Era Uma Vez... Brasil”.

Segundo Vilela (2014), os quadrinhos podem ser muito mais que um suporte para conteúdo, pode-se compreender tempo-espaço através de recordatórios ou sua forma de passagem de tempo ou mudança de ambiente; pode-se ressaltar uma leitura de tempos históricos, através das histórias contadas como Asterix e Obelix; anacronismos, semelhanças e verossimilhanças. Enfim, uma infinidade de usos possíveis, bastando a criatividade do professor e o conhecimento da linguagem para saber seu melhor uso. Destacou-se então, nesta pesquisa, a produção de histórias em quadrinho – HQs como forma do aluno desenvolver a competência: ‘expressar e comunicar´ sua compreensão, através da construção de conhecimentos históricos.

Com relação à produção discente de quadrinhos, Vilela aponta

> Os desenhos dos alunos não precisam ser uma “obra de arte”. Basta apenas que sejam funcionais, isto é, possam transmitir uma ideia com eficácia, comunicar os elementos contidos no roteiro. (...). Ao solicitar que os alunos elaborem histórias em quadrinhos com temas

> históricos é conveniente pedir que façam uma pesquisa prévia em livros e fontes confiáveis a respeito do tema a ser trabalhado. (VILELA, 2014, p. 194)

Comungo portanto, nesta pesquisa, com tal perspectiva, em relação à tratativa da produção discente de história em quadrinhos no ensino de História. Porém considero a produção como um objeto que vai além da pesquisa, insere também o contexto e as vivências do ser aprendente, tornando-se assim, uma proposta de construção de conhecimento histórico discente.

Os dois primeiros despertares comungam com a reflexão de letramento crítico, a qual o papel social do sujeito deve envolver o processo de construção de significado, abraçando seu ambiente e suas vivências de mundo. Segundo Cervetti, Pardales e Damico (2001)

> O letramento crítico envolve um entendimento do modo que as práticas ideológicas e textuais dão forma às representações das realidades nos textos.(...) ajudar os alunos a tornarem-se criticamente letrados tem a ver, em parte, com capacitá-los a detectar e lidar com a dimensão inerentemente ideológica da língua e letramento.(...) eles têm uma oportunidade maior de tomar uma posição mais poderosa com respeito aos textos, rejeitá-los ou reconstruí-los de maneiras que são mais consistentes com suas próprias experiências de mundo. (Apud AGUIAR e FISCHER, 2012, p. 120)

Letramento este, que se mostrou fundamental em minha formação, pautado nos significados que as HQs inferiram em minha personalidade, dando sentido ao ambiente urbano-rural em que vivi minha infância. Além de responsável por contribuir com o direcionamento de questionamentos sociais vivos no Brasil, destacados nesse modal de linguagens.

Portanto, dentro de uma concepção multimodal que considera o sujeito, seu ambiente e suas experiências, a inserção de outras linguagens na educação como a dos quadrinhos, proposta nesta pesquisa, nos aproxima ao conceito de multiletramento que destaca as diversas perspectivas a serem consideradas ao letrando, apontando os diversos modais da linguagem. Segundo Rojo (2012), o multiletramento refere-se “à multiplicidade e variedade das práticas letradas da nossa sociedade e aquele fazer referência tanto à multiplicidade cultural quanto à semiótica de constituição dos textos. (Apud ORLANDO e FERREIRA, 2013, p. 425) ”

Não se pretende aqui desenvolver uma reflexão ampla sobre multiletramento, apenas destacar sua prática dentro do projeto de pesquisa que se iniciou no terceiro

despertar, que é um dos pilares do grupo de pesquisa que esse estudo está inserido, o qual apresentaremos a seguir: o projeto articulador K-Lab, do GEOTEC.

1.2 Era Uma Vez... Brasil ao K-Lab.: as articulações da linguagem dos quadrinhos com o ensino

Esse texto prossegue, no intuito de propor uma reflexão necessária e que pretende pautar esse objeto de estudo: a pertinente aplicação da linguagem dos quadrinhos (sejam tiras, charges, cartuns, histórias em quadrinhos ou fanzines, cujas definições são apresentadas ao longo desse relatório) como objetos de ensino, numa busca pela qualificação do processo ensino-aprendizagem, quando proposto para interlocutores tão dinâmicos como os estudantes da atual geração.

Segundo Freire (2018, p. 105), "(...) uma pedagogia da autonomia tem que estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitosas da liberdade", portanto torna-se fundamental o trabalho docente para levar as crianças a atingirem seus objetivos pedagógicos por si e por outrem. Dentro dessa perspectiva, podemos refletir esse processo numa centralidade aluno-professor, numa relação em que o professor se apresenta como agente que estimula, ou incentiva, ou trabalha em favor da ação discente..., enquanto o aluno desenvolve a seu tempo, através de suas próprias ações, decisões e consequência de seus atos, um aprendizado portanto, de forma "libertária", no sentido de menor ou até de nenhuma dependência para chegar às suas próprias conclusões.

Nessa acepção, Freire aponta a educação como ato de intervenção, em seu sentido mais amplo, de tal forma que ela venha a transmitir mudanças em várias áreas da sociedade, principalmente no que diz respeito às relações humanas, para as quais o educador tem a plena consciência da impossibilidade da neutralidade da educação, pois ela tem um papel fundamental de apontar os rumos em que a sociedade segue e pensar sobre seus reflexos no ser humano, independentemente de qualquer posicionamento político, engendrado na sociedade.

Portanto, a partir desse propósito educacional, o professor precisa manter uma relação de inteira comunicação com seus alunos para que estes se apropriem do conhecimento adquirido nas aulas e compreendam o conteúdo. É nesse momento, em que a intervenção do professor é fundamental no processo, no qual o

docente tem que estar atento aos aspectos colaborativos ao desenvolvimento do discente. Nesse ponto, Freire destaca:

> (...) ensinar não é transferir conteúdo a ninguém, assim como aprender não é memorizar o perfil do conteúdo transferido no discurso vertical do professor. Ensinar e aprender têm que ver com o esforço metodicamente crítico do professor de desvelar a compreensão de algo e com empenho igualmente crítico do aluno de ir *entrando* como sujeito em aprendizagem, no processo de desvelamento que o professor ou professora devem deflagrar. Isso não tem nada a ver com a transferência de conteúdo e fala da dificuldade, mas, ao mesmo tempo, da boniteza da docência e da discência. (FREIRE, 2018, p. 116)

A partir dessa perspectiva freiriana, a pesquisa traz uma ponderação sobre o binômio: produção de conhecimento discente e produção de HQ, na qual o professor "desvela" questionamentos históricos, os quais os alunos, apoiados em pesquisas orientadas, "desvelam" seu entendimento sobre o assunto, a partir da criação de histórias em quadrinhos.

O século XXI consolida os quadrinhos no Brasil com um novo entendimento sobre esse objeto: deixa de ser uma leitura infantil e de entretenimento para se tornar uma leitura dinâmica, além de fonte de saber para diversos públicos e idades.

Entretanto, em meados do séc. XX, essa leitura era considerada leitura superficial e aquém do esperado para a realidade do aluno, motivo de repreensão pelo professor à sua leitura, principalmente após a publicação do livro *Seduction Of The Innocent*, de Fredric Wertham, em 1954, nos Estados Unidos da América, que culpava os quadrinhos pelos "desajustes" juvenis. Neste contexto, os quadrinhos passam por censuras em diversos países, inclusive no Brasil, perdendo-se momentaneamente o encanto de suas histórias. No entanto, essa discussão, nada mais era que um discurso vazio e acrítico para contornar um desconhecimento sobre o assunto. Então, gradativamente, essas pesquisas mostraram-se infundadas e os quadrinhos recuperam seu lugar, que no caso do Brasil alcança seu destaque na educação em 1996, na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional – LDBEN/96.

Essa forma de linguagem ganha espaço nos Estados Unidos da América – EUA em ambiente acadêmico, em meados da década de 1980, principalmente com a classificação da HQ em Arte Sequencial, na qual os quadrinhos mesclam os recursos de imagem e escrita (EISNER, 2010). Sua amplitude de usos e recursos

ganha notoriedade com as publicações das obras sobre os quadrinhos, utilizando como recurso as próprias HQ (McCLOUD, 1995), consolidando os quadrinhos como recurso pedagógico, que pode ser aplicado também na educação. Concomitante, ou "anteriormente"[5], estudos na Europa e no Brasil esclarecem as funcionalidades dos elementos imagéticos e textuais e relações implícitas entre HQ e leitor na linguagem dos quadrinhos, como o trabalho de Barbieri (2017) que apresenta o termo *linguagens de HQ* no plural, demonstrando que mesmo dentro dos signos dos quadrinhos podemos destacar a apropriação e presença marcante de elementos de outros tipos de linguagem e vice-versa: as linguagens de imagem (ilustração, caricatura, pintura e fotografia), as linguagens de temporalidade (música e poesia e narrativa), além das linguagens de imagem e temporalidade (teatro; cinema de animação; e cinema), este último com maior aproximação das histórias em quadrinhos. Ressaltamos, também a dissertação do professor Cagnin, que apresenta a conceituação dos quadrinhos como *história em imagens*, devido ao destaque gráfico na narrativa quadrinística, através da decomposição dos constituintes das HQs, na qual é demonstrada a não essencialidade de texto nos quadrinhos, apresentando seus usos desnecessários de forma bem clara nos quadrinhos de Batman (figuras 5 e 6) (CAGNIN, 2014, p. 166 e 167), além de análise gráfica da semiótica das histórias em quadrinhos, baseada nos estudos de Propp[6] e Bremond[7].

Figura 5 – Requadro de Batman, 1966

Requadro de Batman analisado por Cagnin.
Fonte: Cagnin, 2014, p. 166

[5] Já existiam pesquisas pioneiras com relação a quadrinhos na Europa e também no Brasil, desde décadas anteriores, como a pesquisa do professor José Marques de Melo, em 1967 e a dissertação de Luiz Antônio Cagnin, defendida em 1974, na USP. (VERGUEIRO; RAMOS; E CHINEN, 2013).

[6] Propp demonstrou que todos os contos populares [russos] se constituem sempre em torno de um núcleo simples. O herói sofre um dano ou tem uma carência, e as tentativas de reparação do dano ou da suspensão da carência constituem o corpo da narrativa.

[7] Remodelou o modelo de Propp, para ele, uma história se constitui de três elementos: abertura da ação, atualização da ação e cumprimento de resultados.

Figura 6 – Observação do Quadrinho de Batman, 1966

Apontamentos entre texto e imagem no quadrinho de Batman, na qual a imagem já representava textos expressos nas falas e recordatórios, podendo indicar reafirmação da imagem ou redundâncias.
Fonte: Cagnin, 2014, p. 167

No Brasil, esse veículo de informação é repensado na década de 1990, como citado anteriormente pelo Ministério da Educação, através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN/96, promulgada em 20 dez 1996, que sinalizava a necessidade de utilização de outras linguagens, no ensino fundamental e médio, abrindo caminho à utilização das HQs, como recurso didático (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 11-13). Esse processo de validação dos quadrinhos na educação, desde seu surgimento até sua consolidação, o que é abordado em etapa posterior nesse relatório.

A partir desse entendimento, os livros didáticos começam a utilizar conforme demanda, inclusive governamental, novas formas de linguagem em suas edições. Concomitantemente, surgem novas questões a serem abordadas: *Como utilizar esses recursos? Os docentes estão capacitados para tal? Esses recursos estão integrados com a nossa sociedade?* Assim, surgem novos estudos sobre o assunto e métodos a serem utilizados, como é o caso da coleção “Como Usar na Sala de Aula” em onze obras que apresentam outras linguagens a serem utilizadas em sala e sugestão de seu uso, inclusive sobre o uso de HQs.

Nessa perspectiva é necessário pensarmos nos processos educacionais formativos, atrelados a essa forma de linguagem, que é objeto deste estudo – as histórias em quadrinhos - pois elas possuem signos, símbolos e caracteres que demonstram na sua narrativa a intencionalidade do autor, época, lugar,

desenvolvendo então, um pensamento crítico diante de sua leitura, através do entendimento de seu processo de criação e produção.

Neste ínterim, é que a produção de HQs (enquanto processo criativo de construção de conhecimento), aponta uma possível potencialidade para inovar as práticas educacionais, pois o modelo de educação tradicional que sustentava o pensamento pedagógico vem sofrendo um esgotamento e não suporta mais, o pensar repleto de informações do discente na era digital, que tem facilidade de acesso a diversidades de plataformas de comunicação, utilizando de forma natural a busca de conhecimentos, que vão além dos livros, tanto no ambiente escolar, quanto em ambientes informais, principalmente com o advento das tecnologias de informação. (NERY, S. C.; COSTA, S. R.; e SOUZA, M. S., 2018).

Isso tem estreita relação com a necessidade de pesquisar novas práticas e abordagens no processo de ensino e aprendizagem, o que nos remete à discussão sobre a educação na contemporaneidade que, por sua vez, é entendida como o surgimento de novos *modus viventis* divergentes das instituições catedráticas, procurando incrementar as possibilidades de uma vida de satisfação pessoal, sem, no entanto, sujeitar-se à ação de indivíduos com interesses conflitantes, pois se encontra pautada no respeito às diferenças e às particularidades individuais. Segundo Hetkowski (2009), na contemporaneidade, o indivíduo é o ser histórico social em seu tempo, independente da temporalidade per si.

Por esse ângulo a educação na contemporaneidade tem a principal função de desenvolver a valorização do indivíduo, considerando as diferenças no tempo de cada um, atentando aos diversos fatores que constroem a personalidade do sujeito: identidade, cultura e até a história tanto das pessoas como das instituições, agindo criativamente, permitindo o entendimento e a participação nos diversos espaços da sociedade: políticos, econômicos, culturais e sociais; produzindo assim, sentido ao ato de ensinar e aprender. Proporcionando então, a emergência de novos conceitos sobre o aprender, identificando os atores/autores sociais que o compõe, além de pesquisar outras práticas inovadoras, pautada nas técnicas (saber/fazer e saber/ser) que respeitem a história de vida de cada sujeito.

Entendemos portanto, que a diversificação de linguagens e as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC estão presentes no dia-a-dia dos sujeitos e caracterizam-se enquanto potência/latência para dinamizar a dialogicidade entre ensino e aprendizagem. Desta forma, se faz necessário valorizar as ações que

ocorrem no âmbito dos espaços escolares e fora deste, da utilização de variadas linguagens, como a HQ, de forma consciente, criando um sujeito crítico na observação das informações recebidas, principalmente no mundo digital.

À vista disso, os questionamentos: discente/agente, escola/mediação e Tecnologias aplicadas no ensino são temáticas presentes durante o percurso de atuação deste docente, em que destaco como experiência formativa, a participação no projeto educacional: “Era Uma Vez... Brasil”, apresentado anteriormente. Esse trabalho veio a intensificar a observação desse docente para as demandas de diversificadas abordagens educacionais, que venham promover a ação do discente em seu processo de aprendizagem, foco de trabalho deste docente em suas propostas pedagógicas em ambiente escolar, destacando o aluno do CMS como sujeito de sua formação escolar. Na oportunidade, os maiores questionamentos dos discentes sempre foram a possibilidade de outras formas de abordagem/aprendizado. E no CMS, encontrei uma ótima ferramenta para atingir esse objetivo: a produção de HQ.

A partir de então, pudemos conhecer iniciativas que buscam a convergência e redimensionamento da aplicação das HQs no processo de ensino e aprendizagem, pautada na preparação, criação e produção, tornado o discente um ser autônomo, criativo e autor, como exige a sociedade em que vivemos. Dessa forma, pretendemos com esta pesquisa, desenvolver uma mentalidade crítica ao meio informacional digital ou analógico, através da produção de HQ dos discentes do CMS, pela possibilidade de autoralidade, autonomia e criticidade trazidas pelo objeto, partindo da potencialidade das TIC na educação.

Essa proposta constitui uma possibilidade de alunos desenvolverem e valorizarem as relações que existem no âmbito da escola e relação com sua comunidade. Além da ação do aluno/agente na produção de seu conhecimento, visando romper as barreiras de dependência com o docente, contribuindo assim, para as mudanças de papéis na escola de professor detentor do saber para professor mediador do saber.

As discussões sobre as articulações entre tecnologias da educação e história em quadrinhos deu-se nas reuniões do K-Lab que me direcionou a reflexões sobre a funcionalidade das diversas propostas de qualificação no processo de ensino-aprendizagem, que se utilizam desde diversas propostas de multiletramento até jogos, mídias e HQs nas diversas faixas etárias educacionais.

Quanto ao K-Lab., trata-se de um projeto articulador do Grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, vinculado aos programas de Pós-Graduação: Educação e Contemporaneidade – PPGEduC e Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação – GESTEC, do Departamento de Educação – DEDC I, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Mais precisamente, o K-Lab. se define como um laboratório educacional, coordenado atualmente pela Dra. Josemeire Machado Dias, e tem, entre seus objetivos, o desenvolvimento de pesquisas baseadas nos princípios da multirrefencialidade e colaboração para o entendimento de dinâmicas socioeducativas.

Além das categorias atreladas ao GEOTEC, o K-Lab.[8] tem três dimensões que o sustentam: Tecnológica, Pedagógica e Estética, cada uma delas especificada por seus fundadores e que norteiam a pesquisa de seus integrantes:

> A dimensão Pedagógica é voltada para o planejamento dos conteúdos a serem explorados e redimensionados nas práticas direcionadas à escola e aos seus partícipes. Já a dimensão Tecnológica se concentra nas possibilidades de uso das tecnologias que façam sentido às propostas e que potencializem a colaboração e a aprendizagem, remetendo ao entendimento de tecnologia explorado e vivenciado pelo grupo, que vai além dos recursos tecnológicos. A terceira dimensão que compõe a tríade dimensional do K-Lab. é a Estética que norteará os seus projetos e dialogará com a dimensão Tecnológica e à Pedagógica, permitindo o acolhimento de pesquisas que estejam para além das concepções puramente tecnicistas, artísticas ou culturais, mas que abarquem o todo sensível e dê sentido às cores, aos elementos iconográficos, audiovisuais, além de outros presentes nas necessidades do design, da arte, da cultura e da interação dos sujeitos com as interfaces propostas. (DIAS *et al*, 2017, p. 679)

Dentro dessa perspectiva, surgiu a proposta de articulação desta pesquisa com a narrativa do jogo Kimera, como possibilidade de universo inicial para a produção de histórias em quadrinhos pelos alunos, apresentando uma nova possibilidade de desenvolvimento de um processo pedagógico que terá sua reflexão no decorrer do texto.

Nesse intento, a escola torna-se o ambiente propício para seu desenvolvimento desde o ensino fundamental – EF e principalmente no ensino médio - EM, para que o acúmulo de conhecimentos adquiridos permita o

[8] Para maiores esclarecimentos sobre o projeto articulador K-Lab., visite ao site: https://klab.com.br/.

desenvolvimento de forma autônoma e crítica pelos discente.

Nisso reside a produção discente, um dos pilares desta proposta de intervenção que está dirigida aos estudantes dos 8º e 9º anos do CMS/EB, localizado no bairro da Pituba, em Salvador, na Bahia, e realizou-se durante o período de agosto 2018 a outubro de 2019. A escolha pela escola e pela turma se deu através do engajamento da instituição nas propostas de pesquisa, com utilização de HQs na sala de aula, desde o início do projeto em 2016, colégio este, em trabalhos anteriores, já parceiro do Geotec, grupo de pesquisa, articulador do Projeto K-Lab. Essa relação entre os meios acadêmicos, que direcionou o *lócus* da pesquisa para referida escola, que atende a um público composto por crianças, adolescentes e adultos, matriculados em níveis de 6º ao 9º ano do EF e também 1º a 3º ano do EM.

Conforme informações obtidas pelo pesquisador em sua cátedra no referido colégio, o Colégio Militar de Salvador é uma escola cuja proposta de ensino baseia-se no ensino assistencial, no qual abriga filhos de militares que vêm dos diversos rincões do Brasil e no ensino preparatório numa perspectiva de preparação integral dos jovens, pautados nos valores do Exército Brasileiro, que destaca como fundamental a construção do conhecimento e desenvolvimento de pesquisa no âmbito escolar, tanto discente como docente.

Assim, é fundamental a articulação entre Universidade e Escola, para uma ação colaborativa que tenha como resultado uma imersão e aprofundamento pedagógico na compreensão de estratégias de ensino, pautadas na autonomia do discente, a partir de elementos oriundos do entendimento da criação de HQ. Neste ínterim, o conhecimento histórico produzido (baseado na diversificação de linguagens) aliado ao potencial das TIC's, surge como possibilidade de inverter a lógica contemporânea da velocidade de informação, sem compreensão e sentido, por isso que deve ser inserido nas discussões epistemológico-educacionais no que se refere à constituição do espaço escolar. Isso posto, definimos como o objetivo geral desta pesquisa:

Apresentar uma proposta metodológica para utilização de quadrinhos no ensino de História, a partir da produção discente de uma história em quadrinhos, como intermediadora da construção de conhecimentos relativos à História do Brasil e seu contexto local, pelos alunos do EF II.

Vivemos em "tempos da informação". Desde o início da década de 1980, com

a intensiva popularização do computador pessoal – PC[9], que foi inserido na sociedade em todas as áreas do conhecimento: na economia, na cultura, na medicina e também na educação, tornou-se necessária sua inserção em sala de aula, não somente para dialogar com as práticas dos educandos para a promoção do conhecimento, como para o educador, ao elaborar seu material didático e apresentar um conteúdo e, sobretudo repensar as formas de educar e fazer educação.

Com essa necessidade surge um impasse, como utilizar esses recursos tecnológicos para tornar o discente um agente de produção de conhecimento histórico em ambiente escolar? O professor necessita redimensionar suas práticas e ações para articular o potencial das TIC's com o ato de ensinar, pois todo conhecimento gerado, a partir da utilização das TIC's, deve ser contextualizado e se relacionar. Nesse momento, cabe aos professores dialogar com seus educandos para visar o desenvolvimento colaborativo e transformativo do conhecimento histórico aplicado na sociedade em que vivemos.

Para que tais elementos se desenvolvam, é preciso que o professor pense na ética da comunicação virtual, bem como lidar com os aspectos sociais, legais e morais relacionados a seu uso, a segurança da informatização e reflexão sobre as regras básicas de conduta nas atividades *on-line,* é necessário levar o aluno a refletir, ler, selecionar conteúdos e não a apenas efetuar cópias de materiais disponíveis na internet. Já que a aprendizagem é percebida como um processo reflexivo e transformador, o aluno em seu momento de aprendizado integra suas ideias, pontos de vista e experiências nesse aprendizado para criar algo novo e nesse momento, o professor deve ser um mediador das habilidades desses alunos e ajudá-los a construir o conhecimento, os quais podem ser facilitados pelo uso das TIC's quando o educador está preparado para lidar com os recursos tecnológicos.

Dessa forma, torna-se imprescindível que o professor, da atualidade, torne-se um verdadeiro imigrante digital e acompanhe o desenvolvimento do seu aluno digitalmente e, que este utilize a tecnologia na condição de sujeito ativo, em

[9] A popularização dos PCs, para além das empresas, ocorreu inicialmente nos EUA, com o surgimento dos microprocessadores. Os primeiros modelos foram Altair 8800 (1975); Apple I e II (1976 e 1979) e Lisa, também da Apple (1983). Das empresas pioneiras nessa empreitada tecnológica, investindo nos Sistemas Operacionais destacaram-se a Apple, com o primeiro computador com a interface gráfica que conhecemos, com ícones, janelas e mouse – o Macintosh OS, em 1984, e a IBM, com o IBM-PC, com o sistema MS-DOS, que aliada a recém-criada Microsoft embarcar nos sistemas operacionais de interface gráfica com o sistema Windows 1.0, dentro do MS-DOS (GUGIK, 2012).

contextos reais, sendo protagonista da ação, de modo que possa usar esse suporte para a criação de experiências educacionais, relevantes para uma aprendizagem significativa de seu aluno.

A forma de ensinar e aprender demanda a aquisição de competências, para que o professor assuma um novo papel, com uma adequada preparação à utilização que integre computador e prática educacional, favorecendo uma transformação no processo ensino e aprendizagem. Nessa proposta, o computador deve ser explorado de forma construtiva como recurso onde o aluno constrói seu próprio conhecimento, por intermédio dele com a mediação do professor. O computador em si não é capaz de gerar qualquer conhecimento novo, por isso é necessária à formação e ação do professor.

A necessidade de mudanças para adequar o ensino às demandas de aprendizagens é urgente, pois se observa que a atual sociedade vive momentos paradoxais do ponto de vista da aprendizagem, pois existem cada vez mais pessoas com dificuldades de aprender tudo que a sociedade exige delas, o que os educadores consideram um dos fracassos escolares. É comum ouvir comentários com relação ao aprendizado dos alunos, ou que estes não sabem nada ou não estão preparados para cursar determinado ano ou segmento. Os questionamentos sobre a deficiência, na escrita e leitura, também são comuns.

Entretanto, enquanto o fracasso escolar cresce consideravelmente, prolonga-se o tempo dedicado ao aprendizado cada vez mais na história pessoal e social do aluno, através da ampliação da educação obrigatória, na imposição do aprendizado ao longo de toda vida. Pode-se observar que nunca houve tantas pessoas aprendendo muitas coisas ao mesmo tempo como na atual sociedade. Essa demanda crescente de aprendizagem está inserida no contexto de uma suposta sociedade do conhecimento. Uma sociedade que não exige apenas que as pessoas aprendam mais coisas, mas que as aprendam de outra maneira, com outra visão de aprendizagem, no âmbito de uma nova cultura da aprendizagem, “de uma nova forma de conceber e gerir o conhecimento, seja da perspectiva cognitiva ou social”, (POZO, 2008, p. 28).

Segundo Pozo (2008, p. 30), “se realmente acreditamos que é possível um outro mundo – e temos que acreditar nisso para desejá-lo – é preciso investir no conhecimento e, seguramente, na aprendizagem”. Isso fica cada vez mais evidente, pois mudou a cultura da aprendizagem, as TIC’s estão criando novas formas de

distribuir, socialmente, o conhecimento que vem atraindo as pessoas.

Deste modo, o objetivo geral demandou o desdobramento da pesquisa em objetivos específicos, que transcorreram de forma processual por todo o desenvolvimento da pesquisa, nos quais buscamos:

- Promover encontros formativos com os discentes, a fim de redimensionar os pressupostos teóricos sobre HQ, História do Brasil e seu contexto local;

- Identificar as técnicas necessárias para utilização de HQ no ensino na forma metodológica desta pesquisa.

- Registrar a construção de conhecimentos históricos, identificados nas HQ produzidas pelos discentes na divulgação da revista em quadrinhos "Turminha da Maya e a Bússola K"; e

- Identificar a construção discente de conhecimento, através da produção de HQ no ensino de História.

Para alcançarmos o objetivo geral da pesquisa, delineamos o seu desenvolvimento, a partir da alfabetização dos discentes na linguagem dos quadrinhos, produção de HQs; relacionando-os à História do Brasil e ao seu contexto local, ocorridas nos encontros formativos.

Diversos autores que trabalham com a linguagem dos quadrinhos na educação destacam a necessidade de conhecimento docente e discente dos códigos e sinas dos quadrinhos para seu uso, apresentando a necessidade de compreensão da linguagem como base fundamental para trabalhos que demandam sua utilização.

Segundo VERGUEIRO (2009, p. 38),

> A "alfabetização" na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha os melhores resultados em sua utilização.

Dentro dessa perspectiva, também, podemos destacar em diversos trabalhos educacionais a preocupação de entendimentos da linguagem dos quadrinhos como fundamental na educação, assim como o Curso "Quadrinhos em Sala de Aula: Estratégias, Instrumentos e Aplicações"[10], em EAD, gratuito[11], ministrado pela Fundação Demócrito Rocha, em 12 módulos com videoaulas de diversos

[10] Para conhecer ou conhecer o curso, visite o site: http://ava.fdr.org.br/course/view.php?id=56 .
[11] Vale ressaltar que devido a conjuntura atual da educação, o curso em 2019 deixou de ser gratuito.

professores conceituados na área, como Sonia Luyten, Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Nobu Chinen, dentre outros, que apresentam em cada desses módulos, uma “alfabetização” em HQ, com objetivo educacional.

Afirma RAMOS (2016), “Ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição plena da história e para aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”. O que reforça a necessidade de iniciar esse trabalho, a partir do entendimento inicial da linguagem, que foi feito em aulas eletivas para os alunos do CMS.

Alfabetizados na linguagem, os discentes foram apresentados a uma proposta inicial de prosseguimento da narrativa, que norteou o andar das histórias. Então, conheceram as temáticas possíveis da proposta de momentos históricos, através de pesquisa bibliográfica; dentre infinidades de propostas desenvolvidas dentro do PSD do CMS/EB, estimulando-os a trazer seus questionamentos históricos e soluções/respostas encontradas sobre o objeto de conhecimento pesquisado em biblioteca, internet ou outro meio disponível ao aluno, tendo como objetivo a criação de HQ para desenvolvimento dos temas propostos, fazendo conexão da História do Brasil com o ambiente do aluno, relacionando a História e a sua própria História, para que essas questões levem o aluno a refletir sobre seu papel na sociedade em que vive. Estas ações tiveram a construção de histórias em quadrinhos como facilitadoras para a produção de conhecimento histórico pelos discentes.

Esses elementos foram trabalhados de forma multirreferencial entre a disciplina de História e outros elementos advindos do próprio discente na criação da HQ “*Turminha da Maya e a Bússola K*”, que se propôs apresentar a narrativa inicial produzida de forma autoral pelos alunos do CMS, de tal forma que possa trabalhar em suas continuações, aspectos históricos importantes no contexto brasileiro, construídos a partir da pesquisa para produção de uma HQ.

Difundimos, então, os resultados dos trabalhos dos discentes, através da publicação da revista impressa pelo CMS/EB, com distribuição gratuita naquele Colégio Militar e dentre os professores participantes do grupo articulador K-Lab para conhecimento dos trabalhos nas diversas escolas da cidade de Salvador e interior da Bahia, com objetivo de mobilizar a participação de todos os discentes da escola no projeto, além de levar a proposta a outros horizontes, com foco nas escolas públicas.

Enfim, para construirmos a proposta metodológica destacada no objetivo geral, foi de fundamental importância identificar as técnicas necessárias para utilização de produção de HQ em sala de aula de forma metodológica no ensino da disciplina proposta, para o no EF II, foi aplicada em aula eletiva de 8º e 9º ano, que desenvolveram novas leituras sobre a revista, com foco no ensino de História, numa perspectiva de pesquisa histórica discente.

Ainda quanto ao objeto de estudo e sua relação com os propósitos de um curso de mestrado que se intitula “Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologias integradas à Educação”, seria de esperar que o produto resultante dessa pesquisa estivesse relacionado às tecnologias digitais. Embora ocorra na era digital, uma supervalorização destas tecnologias, traremos o conceito de tecnologia que o curso compreende como norteador dos trabalhos do GESTEC, refletindo a importância das tecnologias analógicas, mesmo no meio informacional, na busca por oferecer, uma maior satisfação entre o objeto desse estudo e o propósito do curso.

Quanto aos aportes legais dos órgãos educacionais, vale destacar que, desde a década de 1990, as leis de ensino começam a reconhecer o valor do uso de diversas linguagens na educação, reiteradas nas políticas educacionais atuais.

Segundo Vergueiro e Ramos (2009), a LDB já apontava a necessidade de inserir outras linguagens no ensino fundamental, nos objetos de sua base. Entretanto, foram os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1998), que efetivaram oficialmente a sua utilização, apontando a necessidade de utilização de linguagens diversificada para alcançar expressividade de suas ideias e saber fazer uso delas de forma que possa adquirir conhecimentos através delas.

Essas premissas se mantém na Base Nacional Curricular Comum – BNCC/2017, que dentre suas competências gerais, demonstra a importância das diversos linguagens para o contexto do discente e pela primeira vez, apresenta de forma direta, os quadrinhos como objeto curricular em Artes e Língua Portuguesa.

Para que se possa avançar quanto ao objetivo desse estudo, o cronograma previsto contempla ações em detalhamento, conforme pode-se observar a seguir:

No período de março a maio de 2018, realizamos leituras e discussões para escrita do anteprojeto para sua entrega ao orientador ao final do período. Em junho e julho de 2018, propusemos a definição da metodologia, que após leitura-base fosse reconfigurada nos meses seguintes, trazendo avanços na escrita do projeto e sua base teórica, para que findasse as discussões para definição da metodologia e sua

configuração final entre os meses de novembro de 2018 a abril de 2019, para a qualificação da pesquisa em julho de 2019.

Nesse mesmo mês, apresentamos o projeto nos lócus de pesquisa, iniciamos a divulgação da pesquisa e socialização das etapas para conhecimento dos professores da escola para sua aplicação.

Com a aprovação pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) da UNEB, sob o número de protocolo CAEE: 17314719.1.0000.0057, configurou-se o desenvolvimento da pesquisa de intervenção na sala de aula. Concomitantemente, a análise de seus resultados e registro das etapas, bem como ressignificação da pesquisa, quando foi necessário. Nos meses de outubro a dezembro de 2019, pautados nas orientações e definições do orientador, trabalhamos a escrita fina para a defesa e aprovação da dissertação ocorresse no final desse período.

Assim exposto, passamos a detalhar a trilha metodológica percorrida para o desenvolvimento desta pesquisa.

2. METODOLOGIA E PLANO DE AÇÃO

Consideramos necessário, em princípio, realizar uma abordagem teórica acerca das investigações qualitativas em educação, com ênfase nas pesquisas participantes. Para isso, partimos dos estudos de Guimarães (1990), Gondim (1999), Brandão e Streck (2006), Gatti e André (2008), Demo (2015) e Minayo (2016), entre outros. Em seguida, apresentamos as considerações sobre sequências didáticas, estratégia a ser utilizada para o desenvolvimento do projeto de intervenção (Dolz, et al, 2004).

Goldenberg (2015, p. 13) inicia sua obra com a seguinte reflexão:

> A pesquisa científica exige criatividade, disciplina, organização e modéstia, baseando-se no confronto permanente entre o possível e o impossível, entre o conhecimento e a ignorância. Nenhuma pesquisa é totalmente controlável, com início, meio e fim previsíveis. A pesquisa é um processo em que é impossível prever todas as etapas. O pesquisador está sempre em tensão porque sabe que seu conhecimento é parcial e limitado – o "possível" para ele.

Concordamos com o autor quando defende a criatividade para as metodologias, pois a dinâmica das relações em sala de aula torna o controle da pesquisa em educação praticamente impossível, trazendo a necessidade constante de flexibilização no processo da pesquisa em si. A construção (e reconstrução) do trabalho depende do envolvimento de cada um dos sujeitos envolvidos na pesquisa propiciando novas (e velhas) perspectivas de análise de seus significados, o que acarreta constante mudança de olhares sobre o objeto.

Nesse sentido, Demo (2015) propõe que a educação pela pesquisa é atividade tipicamente escolar, na qual o aluno se faz presente nesse processo assim como o professor, através de interações na formação humana, com enfoque numa educação emancipatória, na qual o conhecer e o intervir são cada vez mais marcantes, incorporando a teoria na prática, definindo seu marco político de início ao fim em suas ações educacionais, partindo da premissa que a pesquisa é um *questionamento reconstrutivo*, no qual desenvolvem-se o pensamento crítico de seus atores, então,

> A pesquisa inclui sempre a percepção emancipatória do sujeito que busca fazer e fazer-se oportunidade, à medida que começa e se reconstitui pelo questionamento sistemático da realidade. Incluindo a prática como componente necessário da teoria e vice-versa, englobando a ética dos fins e valores.
> Não é possível sair da condição de objeto (massa de manobra), sem

> formar consciência desta situação e contestá-la com iniciativa própria, fazendo deste questionamento o caminho da mudança. (DEMO, 2015, p. 9)

Dentro desta perspectiva, comungamos da necessidade de propostas pedagógicas que sejam pautadas no professor e alunos como sujeitos do processo de ensino e aprendizagem, acreditando nesta pesquisa no papel fundamental da alfabetização científica como proposta escolar, desde o ensino fundamental, na qual a pesquisa torna-se inerente ao ambiente da escola e o aluno responsável por tomar decisões.

Segundo Chassot,

> Alfabetizar cientificamente é contribuir para a compreensão de conhecimentos, de procedimentos e valores que permitam aos estudantes tomar decisões e perceber as utilidades da ciência em suas aplicações na melhoria da qualidade de vida, quanto às limitações e consequências negativas de seu desenvolvimento. (CHASSOT, 2000, apud CEOLIN, 2015, p. 18).

Nesse escopo, a alfabetização científica tem por base a compreensão do conceito de alfabetização associada à capacidade de compreensão da ciência e da tecnologia. Segundo Paulo Freire (1967, p. 105), “a alfabetização deve desenvolver em qualquer pessoa a capacidade de organizar seu pensamento de maneira lógica”. Dessa forma, compreendemos por alfabetização científica, o conjunto de práticas sociais que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos para objetivos específicos.

Portanto, o objetivo da alfabetização científica pode ser entendido como auxiliar na construção de uma consciência mais crítica em relação ao mundo que a cerca, na qual a educação teria de ser, acima de tudo, uma tentativa constante de mudança de atitude a partir do saber.

Assim, observamos a necessidade de o pesquisador que opta pela pesquisa participante ter a consciência de que tudo pode ser reconstruído ao longo do procedimento, dependendo das ações transcorridas na pesquisa, mesmo que seu planejamento esteja pautado em sólida fundamentação teórica. Além de consciência, quanto aos variados significados epistemológicos que identificamos ao nos referirmos aos termos aplicados na pesquisa e suas abordagens, que neste caso, aplica-se a abordagem qualitativa.

Minayo (2016, p. 20) define a pesquisa qualitativa como um campo das Ciências Sociais, que se ocupa dos diversos fenômenos humanos, como seus significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, que devem ser compreendidos no contexto da realidade social, a partir de suas ações, do pensar e interpretá-los dentro e a partir da realidade vivida naquele grupo social. Este tipo de compreensão não coaduna com a rigidez dos métodos de outras abordagens, pois "o universo da produção humana pode ser resumido no mundo das relações, das interpretações e da intencionalidade e é objeto da pesquisa qualitativa que dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos".

Com relação ao pesquisador em pesquisas de abordagem qualitativa, tanto a autora como Guimarães (1990) e como Gondim (1999), identificam-no como inserido no processo, tanto como sujeito, como objeto de suas pesquisas e, tendo portanto, seu conhecimento parcial e limitado quanto aos objetos estudados, dada a subjetividade da relação entre sujeito e objetos, o que incorre no desenvolvimento das pesquisas nesta abordagem sempre um caráter imprevisível e passível de reformulações continuas.

As pesquisas de abordagem qualitativa, como a pesquisa participante, acabam necessitando de uma maior flexibilidade em sua abordagem, o que não significa desleixos, mas sim "a necessidade de um alto grau de exigências para com o trato com a realidade e sua reconstrução, justamente por postularem o envolvimento do pesquisador" (GATTI e ANDRÉ, 2008, p. 10), devido à possibilidade de contaminação de resultados, em função da pessoa do pesquisador, sua personalidade e seus valores, o que acaba gerando uma maior responsabilidade do pesquisador em seu olhar sobre as direções que seus projetos possam seguir, o que impossibilita a quantificação, devido ao centralismo na dinâmica das relações sociais.

Minayo (2016, p. 21), apesar de não considerar as abordagens qualitativas e quantitativas incompatíveis (considera sua interação rica fonte de informações), destaca sua principal diferença em suas naturezas:

> Enquanto cientistas sociais que trabalham com estatística visam a criar modelos abstratos ou a descrever e explicar fenômenos que produzam regularidades, são recorrentes e exteriores aos sujeitos, a abordagem qualitativa se aprofunda no mundo dos significados. Esse nível de realidade não é visível, precisa ser exposto e interpretado, em primeira instancia pelos pesquisados e, em segunda instância, por um processo compreensivo e interpretativo contextualizado".

Diante de tal ponderação e buscando estabelecer pertinência entre as teorias apresentadas e o fazer que neste estudo se projeta, acreditamos que a denominação pesquisa qualitativa, com procedimentos da pesquisa participante seja a mais adequada para o momento, haja vista o contato e interação que o pesquisador desenvolve no universo da comunidade escolar do lócus, nos últimos quatro anos, o que facilita a promoção da participação social dos integrantes do estudo, durante todo o processo em benefício dos participantes da investigação, como exige uma pesquisa qualitativa com perspectiva participativa.

A escolha por um mestrado profissional foi fundamental para o desenvolvimento da pesquisa que, a partir das premissas do Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, definiu-se pelo caminhar de nosso trabalho. No Brasil, atualmente, a pós-graduação *stricto sensu* de mestrado se divide em duas modalidades: Mestrado Acadêmico e o Mestrado Profissional. Apesar de parecerem antagônicas, essas modalidades pouco se diferem entre si, destacando, basicamente, em sua natureza, na qual o mestrado acadêmico visa o desenvolvimento ou aprofundamento de conhecimento, enquanto o mestrado profissional no desenvolvimento da capacitação de pessoal para a prática profissional, aplicando o conhecimento de forma embasada no rigor metodológico e nos fundamentos científicos (Portaria Normativa nº 17, de 28 de dezembro de 2009), trazendo, diferentemente do Mestrado Acadêmico a interlocução do conhecimento e a prática social do objeto de pesquisa.

Segundo a CAPES, o Mestrado Profissional

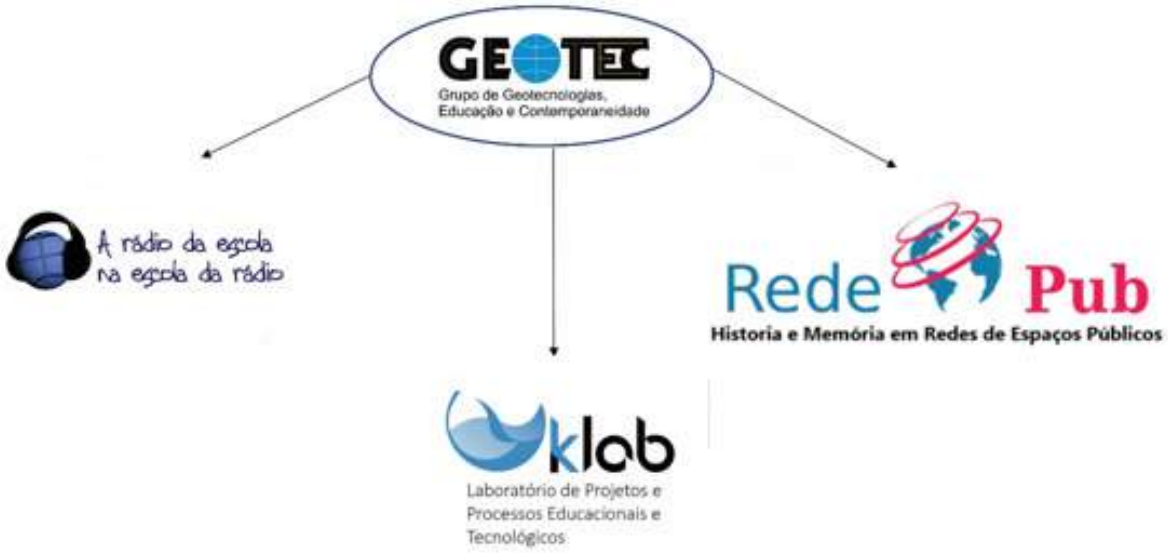
> (...). Responde a uma necessidade socialmente definida de capacitação profissional de natureza diferente da propiciada pelo mestrado acadêmico e não se contrapõe, sob nenhum ponto de vista, à oferta e expansão desta modalidade de curso, nem se constitui em uma alternativa para a formação de mestres segundo padrões de exigência mais simples ou mais rigorosos do que aqueles tradicionalmente adotados pela pós-graduação. A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) é responsável por regular a oferta de programas de mestrado profissional por meio de chamadas públicas e avaliar os cursos oferecidos. (PORTAL CAPES).

Desse modo, nas pesquisas aplicadas, desenvolvidas no Mestrado Profissional, é indicada a ampliação dos conhecimentos para aplicação em situações cotidianas, solucionando problemas específicos e atuais, portanto essa

aplicabilidade imediata do conhecimento nos níveis de Mestrado Profissional, dialogando com as necessidades do ambiente de pesquisa mostrou-se mais próximo aos objetivos dessa pesquisa, que pretendíamos desde seu início, desenvolver-se no ambiente social escolar.

Nesta perspectiva, as atividades desenvolvidas no Mestrado Profissional pelo programa GESTEC, aproximaram essa pesquisa às ações do grupo de pesquisa GEOTEC (Figura 7), que têm como objetivo produzir conhecimento, desenvolver ações e práticas com base nas potencialidades das Geotecnologias e das TIC's na Rede Pública de Ensino, principalmente na cidade de Salvador (BA), atendendo desta forma as recomendações da CAPES na formação de pesquisadores nos programas stricto sensu, com ênfase profissional.

Figura 7 – Estrutura do GEOTEC



Fonte: RedePub[12]

O GEOTEC é um grupo de pesquisa que desenvolve três grandes projetos articuladores: A Rádio da Escola na Escola da Rádio, o K-Lab e o RedePub. A Rádio[13] é uma proposta de intervenção desenvolvida nos espaços formais e não formais de educação, cujo objetivo é possibilitar aos sujeitos o redimensionamento do entendimento do lugar e das dinâmicas socioespaciais, das geotecnologias e dos processos tecnológicos à compreensão da História, memória, identidade,

[12] Disponível em < http://redepub.geotec.uneb.br/index.php/sobre-o-redepub/ > Acesso em 20 dez. 2019.
[13] Saiba mais em: http://aradio.geotec.uneb.br.

manifestações culturais e artísticas, mobilizando processos formativos através da Educação Científica nas redes públicas de educação da Bahia e de Sergipe. O K-LAB é um Laboratório Educacional destinado à construção e qualificação de processos formativos e educacionais, por meio da elaboração, utilização e redimensionamento de técnicas, práticas e processos tecnológicos. O RedePub[14] amplia as discussões de história e memória educativa pública, entendendo que a educação ocorre em diferentes espaços sociais.

O projeto articulador K-LAB surgiu após a finalização das pesquisas correlatas ao desenvolvimento do jogo simulador: Kimera – Cidades Imaginárias, que nomeou inicialmente o grupo de pesquisa (Kimera), que tinha como proposta,

> a criação de um jogo de forma colaborativa, sob um olhar multirreferencial, para os alunos da Rede Pública de Ensino da cidade de Salvador - Ba, tendo como um dos seus diferenciais a participação dos alunos no seu processo de desenvolvimento, desde a sua ideia inicial. (DIAS, et al. p. 672)

O projeto Kimera finalizou em dezembro de 2015, com a distribuição do CD do jogo nas escolas, além de sua disponibilização na internet[15]. Após sua conclusão, este grupo viu a necessidade de ampliação de suas discussões para além do Kimera, mesmo que este ainda tivesse condições de expansão, devido à diversidade de produções na área educacional, a qual a proposta do grupo de pesquisa estava inserida. Nesse momento, surge o projeto articulador K-Lab.

O nome K-Lab é uma referência direta à marca nominativa Kimera, que tem a letra “K” como destaque e com a qual se criou uma identidade de nomes de vários trabalhos desenvolvidos no Laboratório (DIAS, et al, p. 675), destacando em sua trajetória acadêmica uma nova proposta educacional, exaltando a história do seu projeto inicial, incentivando a difusão do trabalho que lhe deu origem e suas expansões.

Momento em que coube a discussão sobre a imersão no laboratório de projetos K-Lab, que trouxe o embasamento necessário para o desenvolvimento metodológico desta pesquisa; foram importantes os diálogos, trocas, interlocuções sobre os caminhos estruturais que este estudo necessitava percorrer.

Dentro desta nova perspectiva desse grande projeto articulador, surgiram

---

[14] Saiba mais em: http://redepub.geotec.uneb.br.
[15] Para download do jogo Kimera – Cidades Imaginárias, visite o site: http://klab.geotec.uneb.br/?page_id=1109.

novas possibilidades de pesquisa, dentro de cinco grupos temáticos: Educação e Tecnologia, que articula as pesquisas realizadas no K-Lab, no que se refere às suas dimensões: Pedagógica, Estética e Tecnológica; Ensino e Educação Matemática – K-MAT, que promovem processos educativos e formativos com perspectiva de inovação pedagógica e tecnológica na área de matemática; Multiletramento e Geotecnologias, que discutem as potencialidades das Geotecnologias e do Multiletramento na constituição de práticas pedagógicas e discussões epistêmico-metodológicas, no/com os distintos espaços educativos; Jogos e Educação, no qual os jogos encontram a dimensão crítica do espaço e sua relação com a educação, apresentando um potencial de utilização como artefatos geotecnológicos; e o Grupo Cooperativo de Audiovisual, Ilustração e HQ – K-Mídia, o qual busca a dimensão crítica do espaço e sua relação com a educação, apresentando potencial de utilização como artefatos geotecnológicos e intermediadores do processo de ensino e aprendizagem.

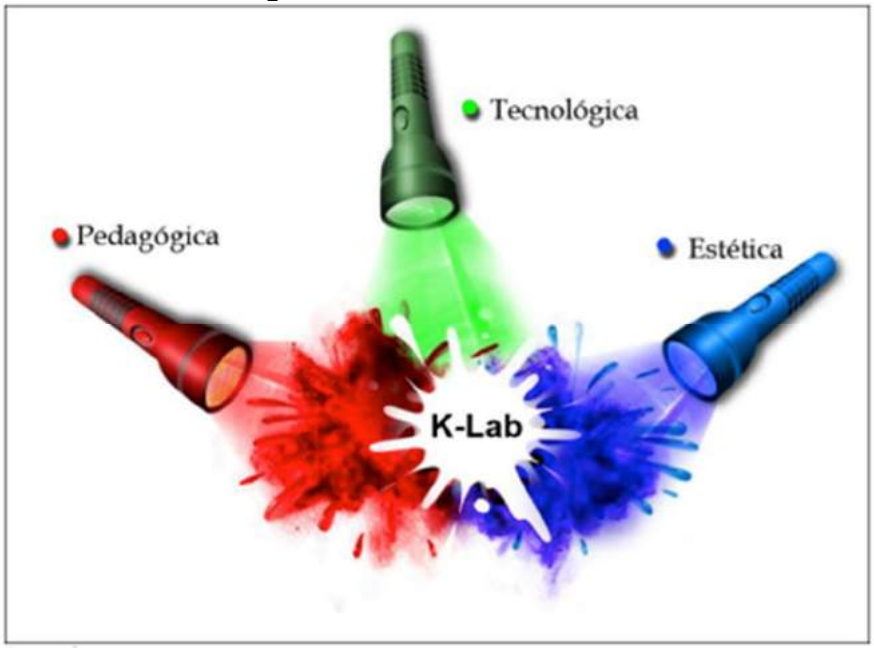
A capacidade de ressignificar o espaço vivido dos estudantes e a possibilidade de promover discussões relevantes para a transformação desse espaço evidenciam a relevância da abordagem multimidiática para o trabalho realizado pelo K-Lab e justificam a criação de um grupo cooperativo baseado na temática de multimídias para educação.

Nesse escopo, a pesquisa desenvolvida aponta para as premissas abordadas no grupo articulador, destacando as HQs como intermediadores em ambiente escolar, destacando a forma de expressão das histórias em quadrinhos como artefato tecnológico e, com potencialidade para transformação do aluno e do professor em seu ambiente, dentro e fora dos muros da escola.

Cabe ressaltar as HQs como tecnologia na premissa do GEOTEC, em que “tecnologias são processos humanos criativos, que envolvem elementos materiais (instrumentos e técnicas) e imateriais (simbólicos e cognitivos) e que se encarnam na linguagem do saber e do fazer dos homens” (HETKOWSKI e NASCIMENTO, 2011, p. 3518), no qual independentemente de analógica ou digital, as HQs são inseridas neste contexto, assim como qualquer outra mídia, aplicada ou não, no K-Mídia e/ou no K-Lab como um todo. Vale destacar também, os limites pedagógicos dessa pesquisa, que apesar das diversas discussões sobre a temática geotecnologia e espaço, não coube aprofundamento sobre o assunto, devido a premissa de tempo que o Mestrado acaba nos induzindo a buscar, como

aprofundamentos em determinadas áreas e superficialidades em outras, deixando algumas lacunas na articulação da pesquisa, que podem ser abordadas em pesquisas futuras.

Figura 8 – As dimensões do K-Lab



A Figura das dimensões do K-Lab é uma metáfora ao sistema de cores das tecnologias digitais que apresentam os pixels, denominado de sistema RGB (R-Red; G-Green; B-Blue), onde a mistura das luzes/cores Vermelha, Verde e Azul produzem todas as outras cores.

Fonte: DIAS, et al, 2017.

Diante do exposto, aprofundamos nas contribuições metodológicas que o projeto acrescentou ao trabalho. A maioria das pesquisas realizadas pelo GEOTEC são pesquisas aplicadas. Alguns projetos desenvolvem propostas multirreferenciais com vários profissionais envolvidos no desenvolvimento das pesquisas. No laboratório de projetos K-Lab, utilizamos a proposta definida por Dias, et al (2017), composta, de forma ampla, por três dimensões que dialogam entre si: Pedagógica, que é voltada para o planejamento dos conteúdos a serem explorados e redimensionados nas práticas direcionadas à escola e aos seus partícipes; Tecnológica, que vai além dos recursos tecnológicos, se concentrando no uso das tecnologias que potencializem a colaboração e a aprendizagem; e Estética, que norteará os seus projetos, permitindo o acolhimento de pesquisas que abarquem todo o sentido e interação das interfaces visuais, que estejam para além das concepções puramente tecnicistas, artísticas ou culturais (DIAS, et al, 2017, p. 679),

mas que abarquem o todo sensível e dê sentido às cores, aos elementos iconográficos, audiovisuais, além de outros presentes nas necessidades do design, da arte, da cultura e da interação do sujeitos com as interfaces propostas.

A pesquisa ora apresentada, ancorada no projeto K-Lab, propôs trabalhar os pilares da Pesquisa Aplicada, através da imersão no Colégio Militar de Salvador para desenvolvimento da pesquisa; do envolvimento com os alunos para a construção da proposta de produção de HQ, partindo de questões trazidas pelos alunos para constituir as intervenções para aplicação na sala de aula e amparadas por interlocuções acadêmicas sobre histórias em quadrinhos e seu uso em sala de aula. Neste sentido, o trabalho in lócus, a intervenção, trabalho participativo e pesquisa foi o que alimentou o texto que será apresentado.

A abordagem qualitativa foi proposta para a pesquisa como a abordagem que melhor se enquadrou no desenvolvimento dos trabalhos do pesquisador, por ser uma abordagem que trabalha os fenômenos humanos, compreendendo-os dentro de sua realidade social, considerando a subjetividade das relações, sem, contudo, desconsiderar o rigor e a fundamentação teórica; neste trabalho as interlocuções foram resultado do diálogo entre a observação participante das intervenções propostas aos alunos e a pesquisa bibliográfica sobre o uso de histórias em quadrinhos em sala de aula e a produção discente.

No escopo das pesquisas sociais de caráter qualitativo, desenvolvemos a pesquisa participante, devido à confluência de interesses e possibilidades que a metodologia me traz: primeiro pela aprovação no lócus de uma ementa de aulas eletivas, voltada para os trabalhos da pesquisa (APÊNDICE A); além de grande interesse em trabalho com diversificação de linguagens na educação, na qual o pesquisador propôs a utilização de uma delas: a linguagem dos quadrinhos. Segundo, as perspectivas que acompanham o grupo de pesquisa GEOTEC e em especial o K-Lab, de pensar a educação a partir do uso pedagógico de tecnologias no ambiente escolar. Terceiro, o apoio da Supervisão Escolar do CMS que proporcionou o funcionamento da eletiva de HQ para o trabalho da pesquisa com a faixa etária lócus solicitada; e pela própria perspectiva da pesquisa aplicada de alinhar teoria e prática. Além de todos estes fatores, talvez o mais importante, é que esta pesquisa surge de uma proposta formulada, a partir das atividades do *Projeto*

Era Uma Vez... Brasil[16], realizadas por este professor pesquisador, aliado às articulações no K-Lab e aos anseios dos alunos.

Neste sentido, a pesquisa não foi uma proposta pronta, imposta a esta unidade escolar. Surge de uma inquietação da escola e do professor pesquisador que vem para contribuir na resolução, de forma colaborativa com e entre os sujeitos participantes da pesquisa, independentemente, de ser docente pesquisador ou discentes pesquisados.

2.1 Plano de Ação: uma pesquisa participante

Quanto às bases da pesquisa participante, buscamos suas origens nas reformulações de pesquisas em Ciências Sociais nos Estados Unidos e Europa e paralelamente na América Latina na década de 1960. Por terem finalidades diferentes, atentaremos à segunda vertente, a qual o contexto "geo-histórico" de inserção do sujeito e em prol dele, que esta pesquisa se encontra mais próximo. Carlos Rodrigues Brandão, antropólogo, professor do Doutorado em Ambiente e Sociedade na Universidade Estadual de Campinas, participante de movimentos sociais populares desde 1961 e um dos introdutores da pesquisa participante no Brasil, elucida o sentido de se fazer uma pesquisa participante. O autor considera que,

> a pesquisa é "participante" não apenas porque uma proporção crescente de sujeitos populares participa de seu processo. A pesquisa é "participante" porque, como uma alternativa solidária de criação de conhecimento social, ela se inscreve e participa de processos relevantes de uma ação social transformadora de vocação popular e emancipatória". (2006, p. 29).

Somam-se os estudos de Gabarrón e Landa (2006, p. 113),

> A pesquisa participante se define desde o seu início, como uma proposta metodológica inserida em uma estratégia de ação definida, que envolva seus beneficiários na produção de conhecimentos. Perseguem a transformação social vista como totalidade e supõe necessária a articulação entre pesquisa, educação e ação.

Portanto, a pesquisa participante enfatiza a questão política do ato de investigar, no sentido de que os sujeitos da pesquisa devam estar envolvidos na pesquisa, de modo que os resultados se revertam na transformação do mundo em

[16] Saiba mais sobre o projeto em: http://www.eraumavezbrasil.com.br/

seu benefício, o que nos remete em sua aplicação em ambiente escolar, no qual os sujeitos serão professores e alunos.

Segundo Campos (1984), no ambiente escolar observa-se duas vertentes para a pesquisa participante: externa e interna. Externa, pesquisando as relações entre escola e moradores do bairro (usuários da escola); e interna, a relação entre professor e aluno, a qual o segundo passa a ser visto como agente nas ações escolares, dentro de sua realidade social:

> Sem intenção de esgotar o assunto, o aluno entendido enquanto sujeito de aprendizagem e não objeto passivo da ação do professor corresponde ao entrevistado ou observado, que passa a ser visto também como sujeito do processo de investigação. O mesmo paralelismo pode ser estabelecido com a crítica ao conteúdo tradicionalmente transmitido pela escola, apontado como dissociado da realidade vivida pelos alunos e não construída a partir dessa experiência, através de um processo que deveria se iniciar pela valorização do saber do aluno. Dessa mesma forma, as propostas de pesquisa participante valorizam o saber popular, tentando reconstruir a história de suas lutas e integrando o conhecimento da realidade social local ao processo de discussão suscitado pela investigação. (CAMPOS, 1984, p. 64).

De acordo com a autora, fazer pesquisa na escola dentro dessa perspectiva, comunga os mesmos propósitos da pesquisa participante, que “valorizam o saber popular, tentando reconstruir a história de suas lutas e integrando o conhecimento da realidade social local ao processo de discussão suscitado pela investigação”. (CAMPOS, 1984, p. 64).

Já Demo (1982, s/p) nos adverte sobre alguns cuidados para que a validade da pesquisa científica de modo participativo seja ainda mais produtiva e não recaia em erros:

> É importante fixar a PP como gênero válido de pesquisa. Pelo menos dois componentes precisam ser constatados. De um lado, a preocupação com a descoberta e com o tratamento da realidade social, mesmo que seja usando técnicas tradicionais, mas sob forma participada. De outro, a fundamentação científica do compromisso ideológico-político. Deste modo, quando prevalece o ativismo, não somente se lesiona o aspecto investigativo, como sobretudo quebra-se a dialética entre teoria e prática.

Portanto, concordamos com o autor sobre essa premissa, trazendo a responsabilidade ao pesquisador, quanto ao viés de sua pesquisa. Ao iniciar sua pesquisa de cunho participativo, o pesquisador deve se preocupar com a tratativa da

realidade estudada, independente da técnica, além de ter atenção para que sua fundamentação não se torne político-ideológica, em detrimento da pesquisa científica, o trabalho de forma participada, acresce significativamente ao objetivo da pesquisa de transformação da realidade dos sujeitos envolvidos.

Nesse sentido, o pensamento crítico, reflexivo e suficientemente embasado passa a se concretizar através da atuação na realidade que se apresenta, pois, para além do registro de resultados, a pesquisa participante busca a intervenção sobre o problema analisado, a fim de que possa substancialmente colaborar com os desequilíbrios relatados, observados e denunciados pelos discentes participantes da prática.

Também nisso se valida a pesquisa participante dentre as abordagens participativas, uma vez que, conforme Silva (2006, p. 131) afirma, denota-a como "uma [que] privilegia a participação direta dos sujeitos sociais, (...), no processo de construção do conhecimento". A autora também propõe que, nesta perspectiva, os alunos também se tornem pesquisadores ativos no processo da investigação, no qual "o conhecimento apresenta explícito compromisso com a mudança social".

Concordamos com os autores citados, quando afirmam que a proposta de pesquisa participante objetiva a transformação social, o que no contexto pedagógico, torna-se fundamental, à medida que movem, no caso desta pesquisa, pesquisador-professor e alunos-pesquisados num contexto de aprendizagem que contraria os pressupostos tradicionais de cátedra "bancarias", ou seja, promove uma ruptura paradigmática com as culturas escolares tradicionais, proporcionando ao discente a oportunidade de participar de forma ativa na construção e reconstrução do conhecimento produzido em sala de aula, o que corrobora com o desenvolvimento de sentido para o contexto em que vive.

A definição pela pesquisa participante pautou-se fundamentalmente na crença de possibilidade de mudança na realidade dos estudantes envolvidos na pesquisa, através de uma proposta de intervenção que desperte o interesse desses discentes no uso das histórias em quadrinhos, como objeto de construção de conhecimento em sala de aula, de forma como propõe a pesquisa participativa, a vir a ser emancipatória. Isso denota portanto, que os pilares para o estudo não estão na pesquisa participante em si, mas em suas possibilidades aplicadas na sala de aula e nas mudanças sociais advindas no processo da realidade de todos envolvidos no processo, incluindo pesquisador e beneficiários, conforme exposto.

Diante desta conceituação, destacamos alguns pontos que qualificam uma pesquisa como participante, presentes neste estudo. O pesquisador precisa se inserir no contexto, participar das ações desempenhando alguma função no grupo, neste caso, como professor da escola, onde a pesquisa foi aplicada. Os participantes concordam com a pesquisa e concordam com sua aplicação, contribuindo para seu desenvolvimento. A preocupação do pesquisador em dar um retorno ao grupo, dos desdobramentos e produção discente é base fundamental do estudo. Este tipo de pesquisa demanda uma maior complexidade de investigação, por haver uma imersão no grupo e ao mesmo tempo o desenvolvimento de um olhar reflexivo e crítico sobre as ações desenvolvidas pelos sujeitos pesquisados. Assim como Demo (1982), Gatti e André (2008, p. 10) já nos apontam sobre o alto grau de exigências deste tipo de pesquisa, justamente por considerar o envolvimento do pesquisador, o que demanda um maior rigor científico.

Dentro dessa reflexão, surgiu a premissa da pesquisa, a partir da imersão em projetos desde 2016, nos quais este pesquisador já desenvolvia junto ao projeto “Era Uma Vez...Brasil”, com produção discente de histórias em quadrinhos nas aulas de História, como uma proposta de construção de uma revista em quadrinhos, com desdobramentos para desenvolvimento de conhecimento histórico pelos discentes, destacou-se como melhor opção, devido a escuta dos interesses dos alunos corroborada com as discussões do grupo de pesquisa, que levaram a pensar numa produção de um universo ficcional próprio, derivado do jogo Kimera, mas completamente independente, mostrando que os limites transmidiáticos têm infinitas possibilidades, pois “a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2009, p. 48).

Diante desta projeção e conceitos de uso de quadrinhos em sala de aula, surgiu a proposta de aulas para esta pesquisa, na qual propusemos três principais momentos (APÊNDICE B): alfabetização na linguagem de Quadrinhos e sua forma de produção; desenvolvimento de proposta de pesquisa histórica, a partir de proposta discente, sob orientação docente; e por fim, a construção discente das histórias em quadrinhos para compor a revista “Turminha da Maya e a Bússola K”.

Nesta etapa do planejamento, definimos que as intervenções seriam realizadas em duas turmas, no contra turno; em duas aulas semanais da grade curricular eletiva, disponibilizada pela Supervisão Escolar do CMS/EB para desenvolvimento da pesquisa, sendo que a primeira turma construiu a HQ com

perspectiva metodológica e a segunda, utilizou o material como validação do produto de pesquisa. Definimos também que, o desenvolvimento dos conteúdos específicos da disciplina seria pautado nas intervenções deste professor pesquisador, baseado nos interesses dos discentes em assuntos históricos, desenvolvidos no decorrer das aulas, adequado aos componentes curriculares do ensino fundamental II do Plano de Sequência Didática do SCMB, na disciplina elencada.

As atividades propostas aos alunos tiveram por finalidade desenvolver a prática de trabalhos discentes com foco na produção do aluno, na qual o professor norteia os trabalhos e sua intervenção torna-se parte integrante do processo de ensino e aprendizagem, com foco central no desenvolvimento discente, sempre com uma percepção emancipatória do sujeito estudantil. A partir dessa premissa, desdobrou-se as técnicas apontadas pelo pesquisador para esse tipo de trabalho, desenvolvendo então, uma proposta metodológica de uso de histórias em quadrinhos em ambiente escolar para construção de conhecimento discentes através deste recurso tecnológico, aplicado na aula.

Para desenvolvimento da pesquisa, utilizamos como principal mecanismo de coleta de dados, a observação participante, através de um diário de campo. Segundo Minayo (2016, p. 64):

> Definimos observação participante como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como um observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa.

Tendo em vista, a observação participante possibilitar um contato pessoal do pesquisador com os sujeitos do estudo, pode garantir que os dados não tenham interferência em sua análise, na qual somente o pesquisador inserido na realidade social do grupo pesquisado alcança. A mesma autora (2016, p. 64), destaca que a observação “permite ao pesquisador ficar mais livre de pré-julgamentos, uma vez que não o torna, necessariamente, prisioneiro de um instrumento rígido de coleta de dados ou hipóteses testadas antes ou durante o processo de pesquisa”.

Complementarmente a observação, utilizamos o registro fotográfico como fonte primária para apresentar um retrato próximo do desenvolvimento dos trabalhos dos sujeitos da pesquisa em momentos que o professor pesquisador se encontrou

engajado no lócus em questão.

Contudo, desenvolvemos também, outros mecanismos de coleta próprios desse tipo de pesquisa, iniciando com um questionário pré-estabelecido. Segundo Gil (2008), “Construir um questionário consiste basicamente em traduzir objetivos da pesquisa em questões específicas” e esta técnica tem por finalidade reconhecer os conhecimentos prévios sobre a proposta da pesquisa, para comparar com os dados da observação e a possibilidade de desenvolvimento da população pesquisada no decorrer do processo.

A realização desta pesquisa acarreta benefícios para os alunos do CMS, por trazer como método de ensino a utilização de outras linguagens na educação, como neste caso, a linguagem dos quadrinhos que tem apresentado um melhor indicador de desenvolvimento na aprendizagem discente, quando associado a linguagem escrita formal. Desenvolvendo também, outras competências que destacam a criatividade, autonomia e formação.

Na pesquisa, essa perspectiva parte do princípio da possibilidade de desenvolvimento de trabalho discente, através da criação de uma história em quadrinhos e/ ou reflexão para sua construção, de tal forma que o aluno expresse sua compreensão na disciplina foco, de uma forma artística e criativa, além de colaborar para o desenvolvimento da tomada de decisão e responsabilidade pelos discentes em idade escolar.

Entendemos também, que os mecanismos de coleta de dados propostos poderiam causar constrangimento aos sujeitos da pesquisa. Questionários ou entrevistas podem trazer desconfortos, suscitar traumas, ou até lembranças ruins. Fotografias e divulgação das histórias em quadrinhos também, podem trazer uma situação constrangedora, independentemente de ser anônima, devido a exposição do sujeito.

Entretanto, como foram trabalhados de forma planejada e clara aos beneficiários da pesquisa, pôde-se amenizar os efeitos que poderiam comprometer a pesquisa. Por esta razão, a devida atenção anterior do pesquisador aos riscos e o amplo esclarecimento aos pesquisados sobre a proposta da pesquisa tornou-se fundamental.

Compreendemos, portanto, que a amplitude dos benefícios do trabalho pormenoriza os riscos da pesquisa, o que favoreceu o desenvolvimento das

atividades do pesquisador que tem como risco em seu desenvolvimento a possibilidade de constrangimentos causados pelos instrumentos de pesquisa.

Considerando-se suficiente o que se refere à abordagem da pesquisa, os estudos de pesquisa participante e suas articulações com a pesquisa abordada, apresentaremos a seguir a caracterização e contextualização das histórias em quadrinhos na educação, dentre as quais, insere-se a legislação especifica do ensino e o ambiente escolar do lócus de pesquisa, onde foi aplicada a proposta de produção discente de HQs.

3. QUADRINHOS: FORMA DE ENSINAR E APRENDER

No intuito de conceituar o objeto de estudo que se apresenta, é oportuno trazer uma breve explanação acerca das características da linguagem e seus elementos de essencial compreensão para o desenvolvimento da pesquisa, além de destacar a consolidação das histórias em quadrinhos no ambiente escolar, apontando seus importantes momentos históricos: o séc. XX, em que se tornam como "vilão" da leitura da juventude e o séc. XXI, no qual essa leitura alcança o status de um dos "super-heróis" da diversificação de linguagens na educação. Uma das características mais interessantes nas histórias em quadrinhos é a participação do leitor no desenvolvimento da narrativa, porque, na passagem entre os quadros, existe uma história que tem que ser contada no imaginário daquele que imerge na HQ. O desafio dos alunos foi tentar desenvolver suas ideias num quadrinho, de tal forma que o leitor conseguisse compreendê-las, conforme a narrativa que eles propuseram, concomitantemente desenvolvendo sua compreensão do mundo em que vive, o que trataremos a seguir.

3.1 Quadrinhos: algumas reflexões sobre a linguagem

Dos autores que discutem a definição sobre a linguagem dos Quadrinhos, optamos nesta pesquisa, pela reflexão, baseada nos estudos de Cagnin (2014), McCloud (1995) e Groensteen (2015), que identificamos como definições complementares para a compreensão da linguagem, que nos fundamenta para apresentarmos nosso entendimento sobre os quadrinhos.

Consideramos, inicialmente, assim como os três autores apresentados, os quadrinhos como uma linguagem própria, a qual apresenta elementos que são intrínsecos dos quadrinhos, como os balões, representações gráfica de elementos não-visuais, onomatopeias, caracterizando-o nessa definição.

Neste trabalho, entendemos como linguagem, todos as formas sociais de comunicação e significação, que inclui os elementos verbais e não-verbais num sistema de produção de sentido em seus meios de reprodução (SANTAELLA, 1990), que coaduna com a definição dos estudiosos acima, definindo os quadrinhos como linguagem, justamente, por ter elementos suficientes para garantir a comunicação.

Nessa perspectiva, Groensteen (2015) aponta a impossibilidade de

enquadramento das histórias em quadrinhos em sua linguagem específica ou gênero literário como aportes complementares para caracterização de quadrinhos como forma de linguagem. Destaca, então, que “Essa plasticidade da história em quadrinhos, que lhe permite veicular mensagens de todo tipo e narrações outras que não a ficção, demonstra que, antes de ser uma arte, os quadrinhos são perfeitamente linguagem”. (GROENSTEEN, 2015, p. 29).

A definição de quadrinhos considerada mais famosa no meio dos quadrinhos dos EUA foi a apresentada por McCloud, ao considerar que a proposta de Eisner de quadrinhos como uma Arte Sequencial, insuficiente para abranger as histórias em quadrinhos, tendo em vista a definição também englobar outras linguagens como a animação (McCloud, 1995). Neste sentido, ele desenvolve uma proposta, a partir de termos que reduzam a definição ao que considera como especificidade dos quadrinhos, descartando em sua acepção outras possibilidades de enquadramento de outras linguagens na definição, como o cinema que destaca na construção da definição. A partir de suas considerações, McCloud (1995, p. 7-9) define que: “histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Entretanto, sua definição incorria no mesmo paradigma que seu antecessor, podendo sua proposta ser aplicada para outras sequências gráficas, além de excluir alguns quadrinhos em sua totalidade definidora, como nos alerta Vergueiro,

> Trata-se de uma definição realmente bastante abrangente, tão abrangente que pode abranger praticamente tudo que tenha colocado lado a lado, como um álbum de figurinhas, uma mão de pôquer e uma sequência de cartas de tarô. Ao mesmo tempo, não consegue incluir histórias em quadrinhos em apenas um quadradinho, como as de *Dennis, o Pimentinha*, de Hank Ketcham e *Frank and Ernest*, de Bob Thaves. (VERGUEIRO, 2015, p. 15)

Segundo Groensteen (2015, p. 23), por se tratar de uma linguagem extremamente complexa, a definição de quadrinhos acaba se tornando praticamente impossível englobar todas as formas de comunicação numa única acepção,

> A dificuldade de produzir uma definição válida do objeto que são as histórias em quadrinhos, entendendo aqui uma definição que permita diferenciá-las daquilo que não são, mas que não exclua nenhuma de suas manifestações históricas.

Com essa abordagem o autor busca não uma definição, mas o

> fundamento ontológico dos quadrinhos: a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias. (...) a *solidariedade icônica*. Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (...) e serem plásticas e semanticamente sobre determinadas pelo simples fato de sua coexistência in *praesentia (sic).* (GROENSTEEN, 2015, p. 27-28).

A complexidade da proposta do autor aponta a inter-relação como principal fundamento para as histórias em quadrinhos, independentemente de ser uma relação entre texto e imagem ou entre imagem e imagem.

Das definições que consideramos mais próximas ao que se propõe segundo Groensteen (2015), numa concepção que não exclua quadrinhos e nem caracterize os "não-quadrinhos", destacamos a perspectiva de Cagnin sobre a linguagem, devido a sua simplicidade e despretensiosa completude. Essa compreensão encontra-se assim definida:

> A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de símbolos gráficos:
> - a imagem, obtida pelos desenhos;
> - a linguagem escrita. (VERGUEIRO, 2015, p. 13)

O autor define os quadrinhos, a partir das partes que constituem as histórias em quadrinhos de forma sistemática, tendo por base, os elementos que considera essenciais na linguagem: os códigos atuantes e seu caráter narrativo ou "sistema ou **código narrativo iconográfico** da linguagem" (CAGNIN, 2014, 98).

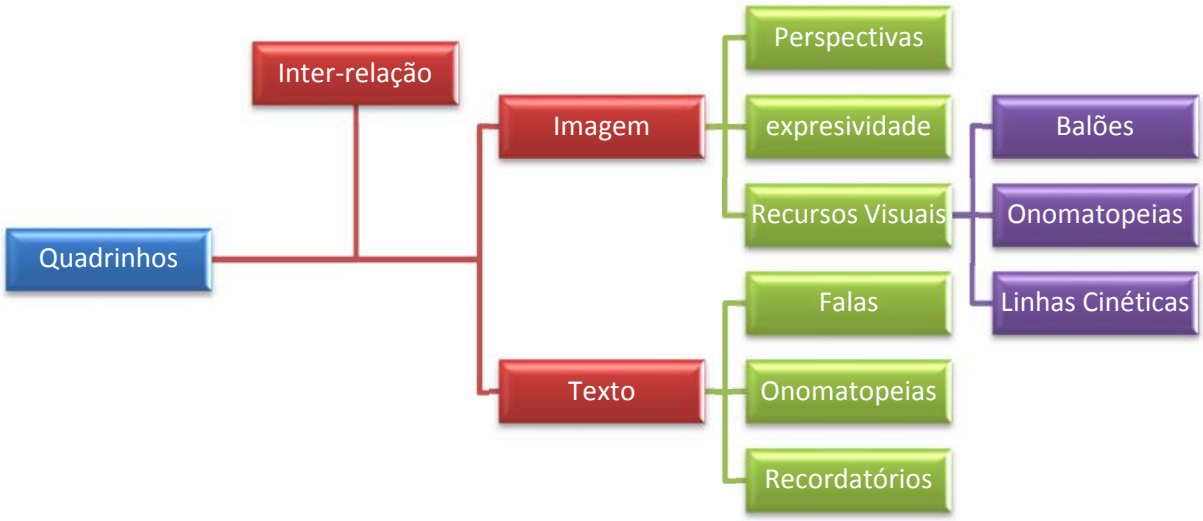
Compreendemos, portanto, para o desenvolvimento da presente pesquisa que a linguagem dos Quadrinhos se refere a uma forma de expressão que é utilizada na inter-relação entre seus elementos constitutivos: o texto e a imagem [de forma sequenciada] para dar sentido a leitura de uma narrativa.

Destarte, vale ressaltar que não se pretende aqui trazer uma definição sobre quadrinhos, pois comungamos da ideia de Groensteen, de incompletude que o tema nos traz, por se tratar de linguagem e de toda a complexidade que ela denota. Apenas apontamos nosso entendimento, passivo de questionamentos, tanto quanto qualquer pesquisador que ousou a tentar responder a maior pergunta do meio acadêmico, julgo eu, sobre a linguagem: O que são quadrinhos?

De acordo com esse entendimento, podemos apontar alguns dos elementos básicos constitutivos que se inter-relacionam nos quadrinhos: a imagem e o texto, apresentando uma possível configuração dos elementos que os compõem (Figura

9). Para apresentarmos esse quadro, destacamos a proposição de composição dos quadrinhos, utilizando-se de elementos propostos na bibliografia sobre o tema (Cagnin, 2017; Eisner, 2010; McCloud, 1995), os quais consideramos como objetos complementares para o estudo da linguagem.

Figura 9 – Elementos constituintes dos quadrinhos



Fonte: Produzido pelo autor (2019)

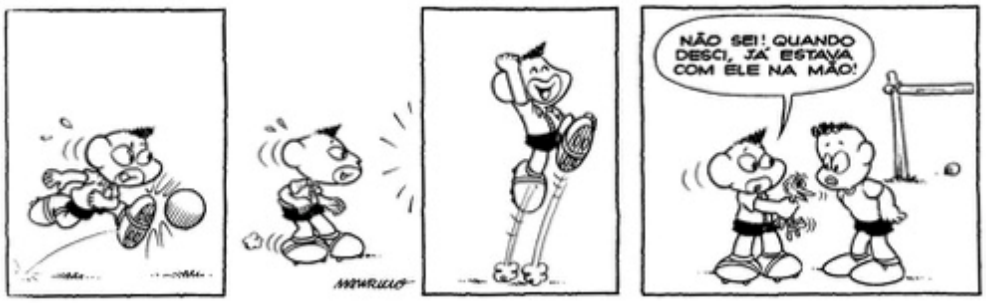
Dentre os diversos elementos que podem compor uma narrativa em quadrinhos, desenvolvemos nesta pesquisa, aqueles que consideramos essenciais ao entendimento do aluno da linguagem, para que a produção desde aluno colabore com sua aprendizagem. Neste sentido, comungamos com a proposição de Vergueiro (2018), quando destaca a necessidade de uma alfabetização na linguagem para melhor utilizar os quadrinhos na educação.

Destarte essa proposição, a compreensão dos elementos constitutivos dos quadrinhos é fundamental, para que em sua leitura não se privilegie somente um de seus elementos. Pessoas que não entendem a função dos balões ou onomatopeias podem destacar os textos na leitura, não alcançando a plenitude que a leitura dos quadrinhos pode trazer, ressaltando a necessidade da decodificação desses elementos.

Figura 10 – Alguns tipos de balões

Em cada tipo de balão, podemos remeter a uma diversidade de propostas, sem necessariamente destacar na grafia do texto.
Fonte: Era Uma Vez... Brasil[17]

Figura 11 – Alguns tipos de linhas cinéticas



Linhas cinéticas destacando o movimento de Pelezinho, personagem infantil das HQs nacionais, criado por Mauricio de Sousa em 1976, a partir de conversa com o rei do futebol, Pelé, numa tentativa de promover o esporte. Teve sua primeira revista publicada em 1977 pela Editora Abril.
Fonte: ESPN[18]

Alguns elementos denotam fundamentalmente a relação entre texto e imagem, como é o caso do balão e as onomatopeias e em alguns casos, até as linhas cinéticas, que são recursos gráficos que interagem diretamente como o texto. Para fins de estudo, buscamos as definições desses recursos nos autores já citados,

[17] Disponível em: http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/. Acesso em 08 maio 2019.
[18] Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/716972_ha-40-anos-historias-em-quadrinhos-ganhavam-pelezinho-mas-rei-do-futebol-queria-que-personagem-fosse-o-pelezao. Acesso em 08 de maio de 2019

em que os balões são o enquadramento da fala, as onomatopeias, formas visuais que expressam sons ou sensações e linhas cinéticas, para retratar estaticamente os movimentos dos personagens.

Figura 12 – Alguns tipos de onomatopeias

Fonte: Portal do Professor – MEC[19]

Vejamos a figura 13, na qual a leitura da história em quadrinhos depende do reconhecimento, quase que no geral, dos principais elementos constitutivos dos quadrinhos, destacando as linhas cinéticas do movimento da mão no primeiro e segundo quadro; a mudança expressiva de alegria malévola para medo do personagem Cebolinha, ao verificar a vinda de outro personagem (provavelmente a Mônica, devido à identificação pelo texto na parede), na passagem do segundo para terceiro quadrinho; a onomatopeia convencionada para barulho de pancada (Pow)

[19] Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=38715. Acesso em 08 maio 2019.

no quarto quadrinho, realçada no sexto pelo personagem machucado; O uso do balão de dúvida para indicar não saber o motivo de ter sido agredido e a conclusão da dúvida no mesmo quadrinho, relacionando-se com a fala de Mônica: Assanhado.

Figura 13 – Cebolinha

Cebolinha é um personagem infantil das HQs nacionais, criado por Mauricio de Sousa em 1960 e teve sua primeira revista própria publicada em 1973. Nessa história em quadrinhos, as expressões faciais desenvolvem a compreensão de grande parte da narrativa.
Fonte: Depósito de Tirinhas[20]

Vale ressaltar então, a importância da convenção universal dos elementos característicos de HQ que colaboram sobremaneira, para o entendimento geral da produção narrativa do autor, tornando sua compreensão fundamental para a leitura das histórias em quadrinhos. Entretanto, a sua variação, desde que não a descaracterize, torna a leitura imagética mais atrativa. Segundo Barbieri (2017, p. 190), ao se referir sobre os elementos comuns ao teatro e quadrinhos,

> A habilidade do desenhista está em saber variar sem sair do tema:

[20] Disponível em: https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/post/26780231630/por-mauricio-de-sousa-httpwwwmonicacombr#_=. Acesso em 08 maio 2019.

> se se afasta em demasia, já não reconhece a alegria malévola, se se afasta pouco, torna monótono.
> No teatro, a situação é a mesma: existem **expressões-padrão** sobre as quais se precisa variar. **Variar demais impede o reconhecimento da expressão e gera dificuldade de compreensão;** variar pouco demais gera tédio. (Grifos nossos)

Entende-se então, nessa visão que os elementos dos quadrinhos se relacionam intrinsicamente, produzindo uma leitura que se baseia na imagem. Consideramos esse apontamento como regra básica, tendo em vista a primazia desse recurso na narrativa, no desenvolvimento da história em seus quadros, que em alguns momentos (ou todos[21]), podem até suprimir algum texto, sem deixar a história sem sentido. Nessa perspectiva, destacamos a importância da expressividade nos quadrinhos, que Eisner (2010) desenvolve como Anatomia Expressiva na qual a expressão facial de um personagem pode mostrar seu estado emocional sem necessidade de texto (Figura 13) ou sua alteração para destacar um novo sentido para a fala do personagem (Figura 14).

Figura 14 – Expressões faciais como vocabulário

Fonte: EISNER, 2010, p. 113

Nesse contexto, apontamos também, a perspectiva da imagem ou do personagem (Figura 15) que também cria um contexto da narrativa para o leitor, conforme a intencionalidade do autor. Segundo este autor,

> A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor. (...)
> Outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de estados emocionais variados no leitor. (EISNER, 2010, p. 92).

Os quadrinhos apresentam uma estrita relação entre os elementos de sua

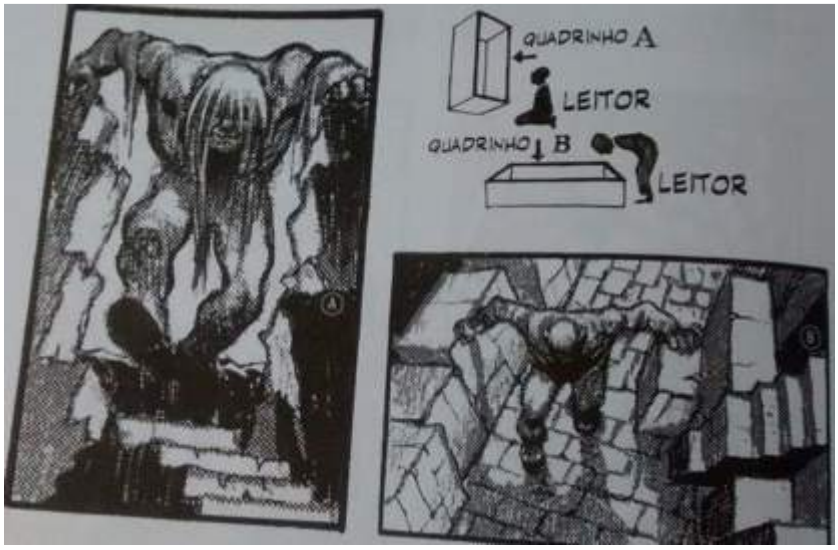
[21] Cagnin (2014) destaca as histórias **mudas** francesa que conseguem desenvolver narrativas sem a presença de textos.

composição: texto-imagem, imagem-imagem; texto-texto que produzem uma intensa ligação com o leitor. Pode-se trazer sensações pela perspectiva que vemos ou ao se encontrar o personagem na narrativa que acompanhamos.

Em referência a alguns planos de enquadramento, destacou-se dois planos que consideramos de grande possibilidade de efeitos psicológicos: o plongée e o contra-plongée, o que não significa que não ocorra em outros planos visuais.

> O **plano plongée** é a visão do alto para baixo, para numa visão geográfica, conhecer e localizar os pontos do espaço na cena desenhada, como também, às vezes, para mostrar as personagens apequenadas pela superioridade ou domínio da que observa do alto
> O **plano contra-plongée** inverso do plongée, focaliza a personagem ou objeto de baixo para cima, acontece frequentemente nos filmes, a grandiosidade dos arranha-céus, ou conotar o medo das personagens diante do poderio ou força da figura observada. (CAGNIN, 2014, p. 110)

Figura 15 – Perspectivas de enquadramentos: Contra-plongée e Plongée



Fonte: EISNER, 2010, p. 92

Dentro dessa perspectiva, Eisner (2010) vai apontar sensações possíveis nos quadrinhos que esses planos nos proporcionam. Considerando os planos de enquadramento franceses de plongée e contra-plongée, podemos observar na letra A da Figura 15, uma perspectiva por baixo (plongée), na qual o leitor encontra-se encurralado pelo monstro, completamente cercado e dominado, sem perspectiva de fuga, uma sensação de prisão. Já a mesma imagem vista por cima (contra-plongée), como na letra B da figura 15, temos uma sensação de distanciamento, na qual tem-se muito espaço para locomoção, com pouca possibilidade de ameaça ou

envolvimento.

Nessa perspectiva apontamos que a inter-relação entre texto e imagem percorre a psique e o imaginário do leitor. Segundo Oliveira (2016, pág. 47),

> Nas histórias em quadrinhos o papel do leitor vai além da simples leitura de imagens e textos, é necessário que ele estabeleça a relação entre estes dois signos e indo além, é exigido que ele preencha o espaço da calha/sarjeta (espaço entre um requadro e outro, o requadro é o contorno do quadrinho), complementando a história que está subjetivada nos espaços entre os quadros.

Consideramos o imaginário do leitor como outra parte fundamental na leitura dos quadrinhos, devido a necessidade do autor se "conectar" com a história contada nos espaços entre os requadros.

Essa conexão entre o espaço entre os requadros e o leitor foi compreendida por McCloud (1995) como sarjeta. Partindo do princípio da capacidade humana de observar as partes como um todo, através de experiências anteriores – o fenômeno da conclusão, o autor define que esse espaço (a sarjeta)

> (...) é a grande responsável pela **magia** e **mistérios** que existe na **essência dos quadrinhos.** É aqui, no **limbo** da sarjeta, que a **imaginação humana** capta duas imagens distintas e as **transforma** em uma única ideia. Nada é **visto** entre os quadros, mas a **experiência** indica que **deve** ter alguma coisa lá. (MCCLOUD, 1995, p. 66)

Autores como Cagnin e Eisner já discutiam sobre essa temática, quando destacam a passagem no tempo dos quadrinhos e sua estrita relação com a sequencialidade dos quadros, na qual o leitor constrói a narrativa entre os requadros.

Figura 16 – Retrato da sarjeta de uma tira

Fonte: EISNER, 2010, p. 23

A Figura 16 nos mostra a mesma cena na qual, num segundo momento, é

retratado o evento entre a sarjeta do segundo e terceiro requadro do primeiro quadrinho. Essa ação já é subentendida pela conclusão do leitor, não sendo necessária a sua caracterização como na segunda imagem, a não ser que o autor queira apresentar um efeito dramático.

Considerando então, suficiente para o desenvolvimento dos trabalhos da pesquisa, os apontamentos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, prosseguiremos tratando da contextualização histórica dos quadrinhos, firmando-a no ambiente escolar com a BNCC/2017.

3.2 Contexto histórico das histórias em quadrinhos

Os quadrinhos (comics, nos EUA; bande dessinée, na França; fumetti, na Itália; tebeo, na Espanha; ou historieta, na América Latina) tem sua origem muito discutida em meio acadêmico, mas apontam algumas regularidades.

Autores, tanto brasileiros como estrangeiros, não têm um consenso definitivo sobre o assunto e reconhecem a dificuldade de busca de referencial sobre obras anteriores ao séc. XX. Moya (1970, p. 36) atribui o surgimento dos quadrinhos modernos[22], como são conhecidos hoje a Richard Felton Outcault, em 1895 e destaca a gênese dos quadrinhos brasileiros, a partir das histórias dos heróis de *O Tico-Tico*, *Chiquinho e Jagunço*, uma adaptação de personagens de Outcault. Moya ainda aponta as diversas obras anteriores desde as pinturas nas cavernas até os personagens criados pelo alemão Wilheim Busch, em 1865: *Max and Moritz*, o qual considera assim como Luyten (1984), como quadrinhos “rudimentares”, que não apresentam os principais elementos da linguagem, deixando de enquadrá-los como quadrinhos modernos.

Contemporaneamente à pesquisa de Luyten, Cagnin inicia, em 1986, suas pesquisas em busca dos primeiros quadrinhos brasileiros, afirmando encontrar nas *aventuras de Nhô Quim*, de 1869, e nas de *Zé Caipora*, em 1876, do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini[23], que apesar de ser conhecido como caricaturista, um contador de histórias nato. Aponta que seus trabalhos já usavam técnicas de cinema e outras que são utilizadas por quadrinistas somente atuais que lhe daria o título de um dos

[22] O termo utilizado por Moya para caracterizar quadrinhos modernos considera a existência de quadrinhos anteriores, porém ainda sem os elementos próprios da linguagem.

[23] Ainda que Cagnin destaque Agostini como o primeiro quadrinista do Brasil, ele aponta como primeiro quadrinho brasileiro, o título Namoro, quadros ao vivo, da publicação *Ilustração Brazileira* em 1854, desenhada pelo francês Sisson.

maiores quadrinistas do mundo, se “não tivesse errado de América”. Agostini somente teve seu reconhecimento como pioneiro dos quadrinhos no centenário de sua morte em 2010, entretanto os 24 anos de pesquisa do professor Cagnin não foram concluídos pelo autor, devido a seu falecimento em 2013.

McCloud (1995), ao analisar os trabalhos pictóricos, desde a antiguidade, identifica os “embriões” dos quadrinhos nas pinturas egípcias, nos manuscritos pré-colombianos descoberto por Cortês em 1519, tapeçarias medievais europeias, ganhando maior refinamento com o portfólio de pinturas sequenciais de Willian Hogarth de 1731. Entretanto, a maior característica para os quadrinhos modernos é a relação entre texto e imagem e esses trabalhos apresentam a narrativa somente com imagem, portanto o autor busca os primeiros trabalhos dentro desse escopo e confere ao suíço Rodolphe Topffer a criação da linguagem:

> De muitas maneiras, o pai dos **quadrinhos modernos** é **Rodolphe Topffer**, cujas histórias com imagens satíricas, iniciada em meados do século XIX, empregavam **caricaturas** e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de **palavras** e **figuras** na Europa. (...), a contribuição de Topffer pros quadrinhos é considerável, pois, apesar de não ser nem desenhista, nem escritor, ele criou uma forma que era as **duas** coisas. Uma linguagem própria. (MCCLOUD, 1995, p. 17)

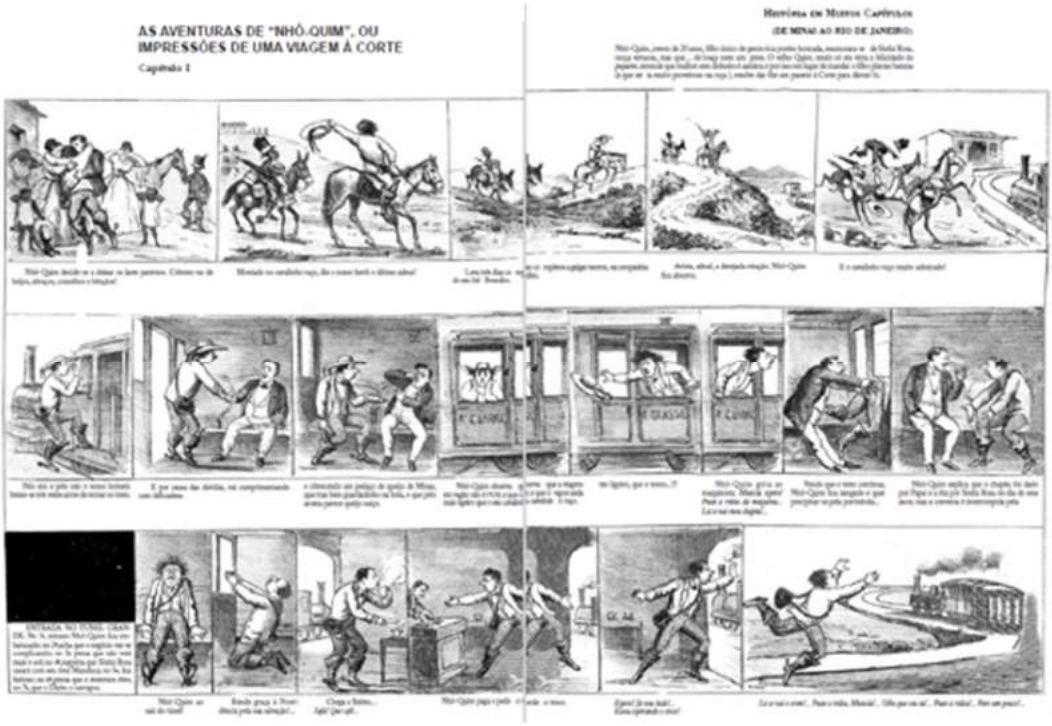
Então, para destacarmos a inconclusão sobre o primórdio dos quadrinhos do séc. XIX, apresentamos uma entrevista e duas reportagens atuais, apontando o suíço Töpffer (1833), o ítalo-brasileiro Agostini (1869) e o estadunidense Outcault (1895) como percussores dos quadrinhos.

Em entrevista cedida a Márcio Baraldi, Cagnin destaca a primazia dos quadrinhos dentro de terras tupiniquins em 1854 e destaca quem considerava um dos maiores quadrinistas do séc. XIX:

> Baraldi: – Você se tornou o maior especialista mundial na vida e obra de Ângelo Agostini. Por que esse interesse todo? Dê uma noção da real importância de Agostini não só para o Brasil, mas para o quadrinho e a imprensa global.
> Cagnin: – (...).
> O interesse começou em 1986, quando fui a Biblioteca Nacional, no Rio de Janeiro, em busca das primeiras histórias em quadrinhos brasileiras, do séc. XIX, para saber se os americanos foram mesmo os primeiros, os inventores dos comics, como diziam, ou se o Brasil já tinha histórias em quadrinhos antes dos americanos. Encontrei na publicação *Ilustração Brazileira*, de 1854, duas páginas de Namoro, quadros ao vivo, desenhada por Sisson, desenhista francês. É a primeira história em quadrinhos no Brasil! Depois, muitas tiras em dois quadrinhos, diversas só com silhuetas, talvez moda da época. Deparei-me, então com Agostini nas Aventuras de Nhô Quim, de

> 1869 e nas do Zé Caipora, de 1876. Fiquei embebecido diante do belo desenho das imagens do capitulo 12 ao 15 do Zé Caipora perseguido pela onça. De dar inveja ao próprio Burne Hogart, do Tarzan! Eliminou até a moldura para aumentar o dinamismo da ação! O mesmo se repete no capítulo 22, com maior dramaticidade ainda no salvamento de Inaiá, a bela índia enamorada de Zé.
> Os capítulos são autênticos story-boards, prontos para animação, bastam-lhe apenas mais uns quadrinhos entre os já desenhados. (...). (CAGNIN, 2014, p. 281-282)

Figura 17 – Primeira publicação das Aventuras de Nhô Quim de Agostini (1869)



Fonte: CARDOSO, 2013[24]

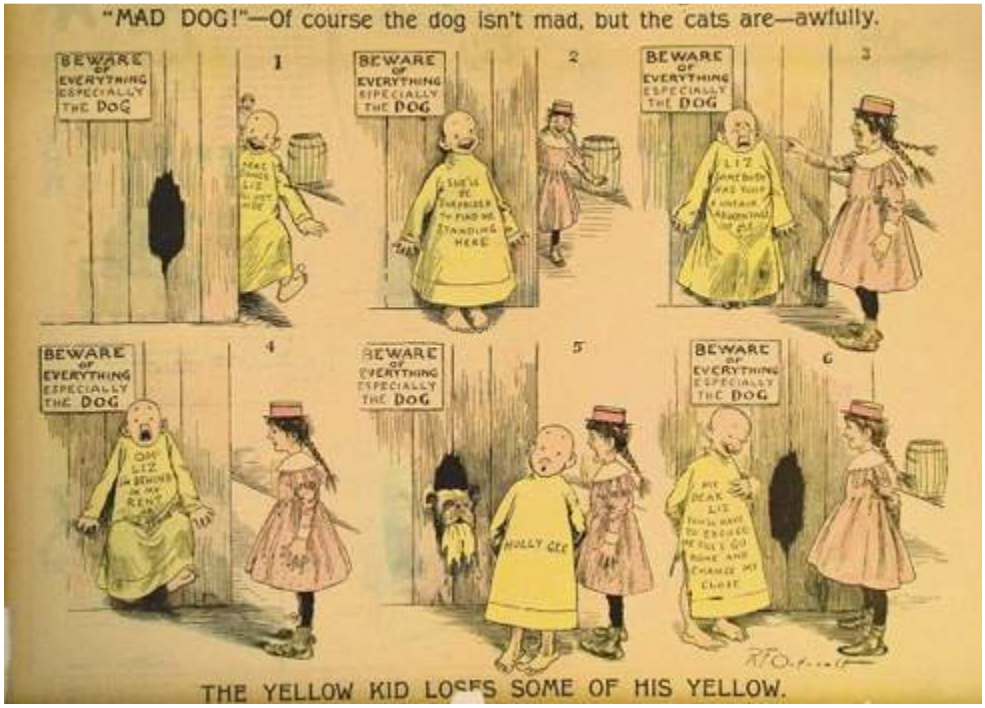
Superinteressante, da Editora Abril, revista com publicações voltadas à Ciência e Tecnologia, apresenta a reportagem intitulada *Quem inventou as histórias em quadrinhos?*, a qual destaca Moya reafirmando a tese de quadrinhos modernos somente em Yellow Kid:

> A primeira história em quadrinhos moderna foi criada pelo artista americano Richard Outcault em 1895. “A linguagem das HQs, com a adoção de um personagem fixo, ação fragmentada em quadros e balõezinhos de texto, surgiu nos jornais sensacionalistas de Nova York com o Yellow Kid (Menino Amarelo) ”, diz o historiador e jornalista Álvaro de Moya, autor do livro História da História em Quadrinhos.
> (...)
> “As histórias em quadrinhos constituem um meio de comunicação de

[24] Disponível em: http://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/521244. Acesso em 05 jun. 2018.

> massa que agrega dois códigos distintos para transmitir uma mensagem: o linguístico (texto) e o pictórico (imagem) ", diz o pesquisador Waldomiro Vergueiro, coordenador do Núcleo de Pesquisa de História em Quadrinhos, da Universidade de São Paulo (USP). Foi só no século 19 que a coisa começou a mudar, com pioneiros como o suíço Rudolph Töpffer, o francês Georges Colomb e até o italiano Ângelo Agostini, radicado no Brasil desde os 16 anos de idade.
> Apesar de esses artistas terem criado trabalhos unindo texto e imagem anos antes de Yellow Kid, características importantes das HQs modernas, como o uso dos balõezinhos com as "falas", por exemplo, só surgiriam realmente nas tirinhas do personagem americano. (Quem inventou..., 2011, on-line)

Figura 18 – Yellow Kid, personagem dos quadrinhos de Outcault (1895)



Fonte: Fatos Curiosos[25]

A Trip, revista de editora de mesmo nome, voltada para jovens, contendo temas como: sexo, alimentação, educação, drogas, ativismo, amizade e cultura de praia com a preocupação de discutir temas atuais, publicou em 2017, a reportagem intitulada *Primeira HQ do Mundo*, relacionando o trabalho de 1833 de Rodolphe Topffer como esse primeiro trabalho, na divulgação da primeira edição em português:

> Quando recebeu uma caixa de papelão com alguns livros pertencentes ao avô, André Caramuru Aubert deu pouca importância

[25] Disponível em: https://www.fatosdesconhecidos.com.br/de-onde-surgiram-historias-em-quadrinhos/. Acesso em 05 jun. 2018.

> para o conteúdo que havia ali dentro. Anos depois, bem ao acaso, Caramuru descobriu que tinha herdado nada mais, nada menos, do que a primeira edição (original!) da **primeira história em quadrinhos do mundo**. “Um dia, lendo alguma matéria num jornal, vi uma citação ao ‘inventor’ das histórias em quadrinhos — e não apenas percursor —, o suíço **Rodolphe Töpffer**. No ato, tive um estalo. ‘Mas não é este o autor dos álbuns que meu pai me trouxe? ’”, conta. O achado, grandioso demais para continuar guardado em sua estante, rendeu uma edição em português que traz, pela primeira vez, os traços do artista e escritor Rodolphe Töpffer ao Brasil. (...) (A primeira..., 2017, on-line)

Figura 19 – Manuscrito das histórias de Topffer (1833)

Fonte: Revista Trip[26]

Podemos, então, destacar que a divergência com relação às origens dos quadrinhos ainda permeia o meio acadêmico, demandando análises mais profundas que são dificultadas pela falta de acesso à documentação daquele período. Entretanto, destacamos o reconhecimento do governo brasileiro e da comunidade acadêmica brasileira, no que diz respeito a produção quadrinística de Agostini, que estipulou o dia 30 de janeiro, data da primeira publicação das *Aventuras de Nhô Quim*, como o dia do Quadrinho Nacional no calendário oficial brasileiro.

Apesar dessas discussões, podemos ainda, caracterizar que a popularização das histórias em quadrinhos, começou a partir da produção industrial gráfica, voltada

[26] Disponível em: https://revistatrip.uol.com.br/trip/monsieur-jabot-rodolphe-topffer-primeira-hq-do-mundo-andre-caramuru-aubert. Acesso em 05 jun. 2018.

para o público em massa nos EUA, das publicações coloridas humorísticas (por isso, comics em inglês) no final do Séc. XIX e a formação dos trustes de quadrinhos, os *syndicates* que funcionavam como agência de grande veiculação deste veículo de comunicação, alterando essa vertente conforme seus interesses.

Luyten (1984, p. 30) afirma que nesse período surgem uma diversidade de personagens, como o selvagem Tarzan (1929); o personagem de ficção científica Burk Rogers (1929), e o policial Dick Tracy (1931) e suas contraposições Jim das Selvas, Flash Gordon e Secret Agent X-9, respectivamente, todos de 1934, além do surgimento dos super-heróis com Superman (1938), sempre controlados pelos *syndicates*, completamente alinhado às políticas internas e externas dos EUA.

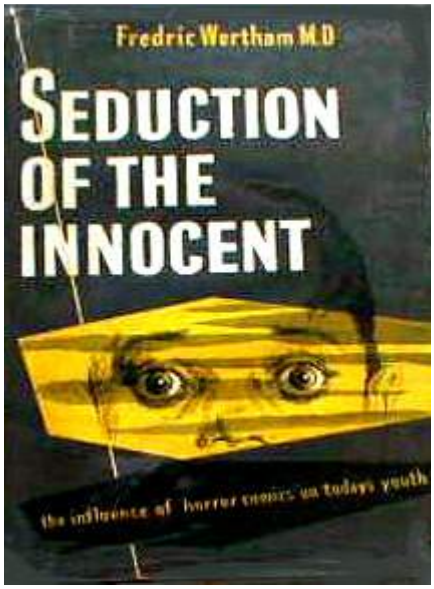
Marangoni; Andreotti e Zanolini, 2017, p. 30, apontam o surgimento do Superman como o início da Era de Ouro dos super-heróis (1938-50), momento em que surgem dezenas de heróis, super-heróis e a partir de 1939, os supervilões, tanto da DC Comics e como da Marvel, tamanha era sua popularidade.

Os quadrinhos de super-heróis vão se desenvolver, principalmente nas décadas posteriores, concomitantemente com as críticas depreciativas a sua leitura por algumas camadas da população.

Esse embate contra os quadrinhos ganhou força com a divulgação das pesquisas do psiquiatra alemão, radicado nos EUA, Fredric Wertham, lançadas em 1941 no livro Dark Legend. O psiquiatra relacionava a criminalidade juvenil ao hábito de leitura de revistas em quadrinhos, que segundo ele, estas revistas inspiravam o ato de cometer crimes. Sua luta contra os quadrinhos ganhou tamanha proporção a ponto de os editores norte-americanos proporem uma espécie de código de publicação, sancionada pela criação em 1948 da *Association of Comics Magazine Publishers* – ACMP, a qual tentava validar suas publicações dentro das condutas morais do país, através de seu selo nas *Comics*, porém logo cai em desuso pelo próprio boicote nas editoras de quadrinhos e aos poucos a vendagem aparentemente se recupera.

Essa medida acabou sendo a ação precursora para garantir as publicações de quadrinhos que acabou tendo de ser retomada, devido a um novo golpe de Wertham contra as revistas em quadrinhos, com a publicação do livro *Seduction of the Innocent: the influence of "horror comics" on today's youth,* trazendo acusações implacáveis sobre os graves problemas que esse tipo de leitura trazia às crianças e aos adolescentes.

Figura 20 – *Seduction of the Innocent:* capa da primeira edição no Reino Unido (1954)



Legenda: Sedução dos Inocentes: a influência dos "quadrinhos de terror" na juventude de hoje (tradução do autor).
Fonte: Wikipédia EN[27]

Segundo Silva Júnior (2004, p. 235-236), a obra denunciava em seus escritos, que os crimes praticados por crianças na época, foram estimulados pela leitura de revistas em quadrinhos. O livro apresentava-se em duas partes, a primeira apontando os casos “investigados” por ele, em que a ação juvenil ultrapassava as barreiras da ficção, transformando-se em crimes violentos; e na segunda, trazendo uma análise detalhada de cenas de quadrinhos que considerava escandalosas, por “manipular” o inconsciente das crianças e adolescentes.

Essa publicação leva parlamentares americanos a voltarem seus olhos ao “perigo dos quadrinhos”, criando uma subcomissão de investigação de delinquência juvenil, relacionando-a aos quadrinhos, que sugere uma autocensura pelas editoras, que evitando regulações do governo americano criam a *Comics Magazine Association of America* – ACMP que institui um código de ética com 41 determinações, restringindo conteúdo como religião, costumes, casamento e sexo. Como meio de controle foram criados selos que eram estampados nas capas das revistas, a fim de afirmar que o conteúdo dos quadrinhos atendia as exigências

[27] Disponível em < https://en.wikipedia.org/wiki/File:Seduction_of_the_Innocent_UK.jpg > Acesso em 16 abr. 2019.

apontadas, a *Comic Code Authority* – CCA (figura 21). Essa censura rigorosa vai se estender até meados dos anos 1970.

Vejamos algumas das restrições da CCA:

> Crimes nunca devem ser apresentados de modo a criar simpatia pelo criminoso, promover a desconfiança das forças da lei e justiça ou **inspirar outros com o desejo de imitar o criminoso**.
> Nenhum comic deve apresentar explicitamente **detalhes** e **métodos** de um **crime**.
> Cenas de **violência excessiva** devem ser **proibidas**.
> Nenhum comic deve usar a palavra **horror** ou **terror** em seu título.
> Todas as **cenas de terror, derramamento de sangue, crimes sangrentos ou macabros, depravação, luxúria, sadismo, masoquismo** não são **permitidos**. (MARANGONI; ANDREOTTI; e ZANOLINI, 2017, p. 37, grifos nossos)

Figura 21 – Selo ACMP (1948) e *Code Comics Authority* (1954)

Como tentativas de evitar regulação governamental dos quadrinhos, os editores criaram selos para validar as publicações de revistas em quadrinhos norte-americanas de acordo com a moral da sociedade na época.
Fonte: Dork Forty[28]

Segundo os autores (2017, p. 38), o gênero mais popular de histórias em quadrinhos na época eram de terror, de policial e são justamente os quadrinhos que sofrem um duro golpe com as restrições da CCA, mas ressaltam que da mesma forma que acabam com a liberdade criativa desses estilos narrativos, retirando o significado de suas histórias, terminam criando ambiente favorável para que a indústria quadrinística retomasse o investimento nos quadrinhos de super-heróis, destacando essa época como a Era de Prata dos super-heróis[29], considerada a

[28] Disponível em: http://dork-40.blogspot.com/2011/01/rise-and-fall-of-comics-code-part-one.html . Acesso em 10 abr. 2019.
[29] Os quadrinhos de super-heróis tiveram cinco grandes momentos: Era de Ouro (1938-50), Era de Prata (1956-70); Era do Bronze (1970-85); Era do Ferro (1985-94); e Renascença (1994-?), hierarquizando os metais conforme seu valor, relacionando-os às épocas de prosperidade dessas histórias. (MARANGONI; ANDREOTTI;

segunda aurora do gênero.

As polêmicas discussões nos EUA reverberaram com grande intensidade no Brasil, desde o final da década de 1930, com os artigos do padre Arlindo Vieira contra os quadrinhos e publicações da revista Seleções do Reader's Digest, revista esta, que era leitura obrigatória de toda população formadora de opinião, a partir de suas edições em agosto de 1942, que em diversos artigos, apresenta a idealização de que os motivos do aumento de criminalidade juvenil nos EUA está relacionado a leitura das revistas em quadrinhos.

Figura 22 – Capa da primeira edição brasileira da revista Seleções do Reader's Digest em agosto 1942

Fonte: Banca Antiga[30]

Então, o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos – INEP divulga estudos em 1944, na Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, um tipo de guia educacional brasileiro, que apresentava os males desconhecidos das revistinhas em quadrinhos:

> o prejuízo que provocavam no desempenho escolar das crianças.

e ZANOLINI, 2017).

[30] Disponível em < https://www.bancantiga.com.br/1d7659/revista-selecoes-do-reader-s-digest-agosto-de-1942 > Acesso em 16 abr. 2019

> Além de teses de dominação cultural e do estímulo à violência promovidos pelos quadrinhos, o INEP trouxe uma preocupação a mais aos pais: segundo aquela pesquisa, quem lia quadrinhos ficava com **preguiça mental** e **aversão aos livros** (SILVA JÚNIOR, 2004, p. 114 – grifos nossos)

Essas discussões intensificaram a reação imediata entre pais e professores contra a linguagem, tornando os quadrinhos a principal preocupação dos educadores da época em todo o país. Foi nesse contexto em que os quadrinhos receberam a alcunha depreciativa de "subleitura infantil", a qual seus opositores apresentavam cada vez mais artifícios para a desqualificação dessas publicações, consideradas por estes, diversão leviana, infantil e desestimuladoras de leituras aprofundadas que os livros traziam em suas páginas. Discurso este, que ganhava cada vez mais força, mesmo sendo vazio e acrítico, que se pautava no desconhecimento da linguagem.

Essa repulsa ganha maior notoriedade no Brasil, com a divulgação das pesquisas iniciais de Wertham, levando os editores brasileiros ainda em 1947, a adotarem códigos de autocensura para padronizar publicações e garantir alguma credibilidade junto a país e educadores. Entretanto, a luta contra os quadrinhos continua acirrada na imprensa e em plenário. Sua maior crítica, desde 1928 provinha, principalmente da Associação Brasileira de Educadores – ABE, que publica em 1948, seu código de ética contra os quadrinhos. (SILVA JÚNIOR, 2004, p. 395)

A publicação americana *Sedução dos Inocentes*, de Wertham surgiu como um novo bombardeio de críticas à leitura dos quadrinhos por jovens no Brasil, após sua publicação em um artigo sobre a edição de outubro de 1954 da obra de Wertham, na edição brasileira da Reader´s Digest sob o título "Histórias em Quadrinhos – Roteiro para a delinquência, ocupando seis páginas da revista (Ibid. p. 238).

A temática da publicação alvoroçou as disputas editoriais que repudiavam a publicação de quadrinhos, como o jornal Diário de Notícias que recheava suas páginas com severas críticas aos quadrinhos.

Assim sendo no dia seguinte à divulgação no Brasil da criação do selo da CCA nos EUA que regulava as publicações de histórias em quadrinhos, o jornal destaca sua luta contra as histórias em quadrinhos:

> Há tempos este jornal desenvolveu intensa campanha destinada a pôr um freio à licenciosidade das historietas em quadrinhos que tanto mal ocasionam à mocidade brasileira. Entre as providências por que

> batíamos estava a que os 26 editores americanos acabavam de adotar. Bom seria que o exemplo frutificasse entre nós, agora que no Ministério da Justiça e na chefia de polícia há cidadãos compreensivos e moralizadores. (DIÁRIO DE NOTÍCIAS, apud SILVA JÚNIOR, 2004, p. 254).

Figura 23 – Primeira página da publicação sobre o livro de Wertham da edição brasileira da Reader´s Digest em outubro de 1954, pág. 113

Quando despertaremos para o terrível mal que causa certo tipo de publicações?

Histórias em Quadrinhos— Roteiro Para a Delinqüência

Dr. Fredric Wertham
Psiquiatra e Diretor da Clínica Lafargue da cidade de Nova York

Condensado de "Seduction of the Innocent"

UM DIA de julho de 1950, durante um jôgo de basebol no estádio Polo Grounds, de Nova York, um espectador de meia-idade que estava nas gerais caiu sùbitamente para diante com a cabeça ensangüentada. Levado dali, faleceu pouco depois, vitimado por uma bala de calibre 45, ao que tudo indicava um tiro disparado a êsmo de um dos edifícios de apartamentos dos arredores.

A polícia bateu os prédios vizinhos e acabou prendendo um rapazinho de 14 anos chamado Willie, que os jornais descreveram como "doido por arma". No apartamento onde Willie vivia com sua tia, a polícia encontrou duas carabinas de calibre 22 e uma poderosa pistola calibre 22 de tiro ao alvo; o rapazinho confessou que também possuía uma pistola calibre 45 e que atirava com ela. No tribunal o juiz declarou: "Não podemos condená-lo, mas acredito que você é culpado." Com essa declaração determinou que Willie fôsse recolhido ao reformatório estadual por um período indeterminado.

Os comentários da imprensa puseram a culpa na tia do menino e exprobaram-lhe a "irresponsabilidade na educação do jovem". Mas seria ela culpada? As investigações revelaram que Willie era um furioso leitor de histórias em quadrinhos. A sua tia ficara alarmada e proibira-o de levar essas revistas para casa; mas o dilúvio continuou.

Tenho diante de mim, enquanto escrevo, algumas das revistas de Willie. Mal impressas e trazendo marcas de muita leitura, são histórias de violência e de sexualidade, contadas sem rebuços. Aqui é um bandido de cara lúbrica dominando uma jovem atraente e pouco vestida, ali

113

Fonte: SILVA JUNIOR, 2004, p. 238

Surpreendentemente, o código de ética de quadrinhos americanos agradou alguns editores brasileiros que viram como possibilidade de atender essa demanda de histórias de terror, que passa a trazer diversas produções brasileiras no gênero, além de heróis nacionais. Entretanto, existiam aqueles que se preocupavam com o contexto global das “autocensuras” das publicações de quadrinhos e entendiam os reflexos e consequências em ambiente brasileiro ao tempo em que lutavam pela

“redenção” dos quadrinhos, destaca-se neste contexto, Adolfo Aizen. (SILVA JÚNIOR, 2004)

Adolfo Aizen foi um dos principais responsáveis pela introdução das histórias em quadrinhos norte-americanas no Brasil, em 1934. Fundador da Editora Brasil-América Ltda. – EBAL, grande representante das publicações em quadrinhos tanto americanas e pioneira na introdução de heróis e temáticas brasileiras nas suas *comics*. Este profissional sempre acompanhou as problemáticas da censura fortalecida em meados da década de 1940, tendo por um fio de desistir dos quadrinhos, ainda assim, compreendia a importância da luta para retirada do estigma dos quadrinhos, divulgando pouco depois do código de ética americano, o Código de Ética da EBAL, denominado “ Os mandamentos das histórias em quadrinhos”[31], além de diversos trabalhos de conscientização da compreensão errônea sobre as histórias em quadrinhos.

Figura 24 – Selo do Código de Ética Brasileiro e a Capa Batman 2ª Série – n° 6 de 1961 com o selo brasileiro no topo, a direita

Fonte: Livro-Reportagem em Revista[32]

Dentro dessa perspectiva, devido à magnitude das críticas aos quadrinhos,

[31] SILVA JÚNIOR, 2004, p. 399.
[32] Disponível em: https://livro-reportagem.com.br/cultura-e-sociedade-homem-aranha-vs-duende-verde/. Acesso em 16 abr. 2019.

apesar de um trabalho árduo para mostrar que os quadrinhos nada representavam de malefícios aos jovens, a sua recusa era cada vez mais crescente nos órgãos conservadores do país. Então, em 1961, como foi feito nos EUA com a CMAA, editores brasileiros assinam em Rede Nacional o Código de Ética Brasileiro[33], que instituiu o selo indicativo da adesão aos princípios do Código, em favor da moral e dos bons costumes brasileiros, numa nova tentativa de mostrar boa-fé, demonstrando preocupação com os apontamentos da sociedade, documento este que praticamente censura grande parte do conteúdo de diversos quadrinhos. Discussão que também versou sobre diversos contrapontos quanto ao valor educacional dos quadrinhos, validados somente na década de 1990.

3.3 Os quadrinhos na Educação do Brasil

As primeiras tentativas para implementar os quadrinhos na educação brasileira remontam ao final da década de 1930 e início de 1940, com as publicações do álbum História do Brasil em quadrinhos na Gazetinha por Messias de Melo; os álbuns Grandes Figuras do Brasil, publicados por Aizen, com o objetivo de mostrar que os quadrinhos poderiam ser usados para apresentar temas educativos numa linguagem atraente para as crianças. Além de adaptações literárias como Gilberto Freire, Jorge Amado, José Lins do Rego e clássicos mundiais publicados na revista Edição Maravilhosa. (SILVA JÚNIOR, 2004, p. 122-123). Independente dos esforços de mostrar a importância dos quadrinhos como linguagem cheia de possibilidades para o desenvolvimento educacional infanto-juvenil, as campanhas de difamação da mídia mostraram-se efetivas, no decorrer dos próximos anos do século XX.

Neste sentido, VERGUEIRO (2018, p. 16) corrobora

> De uma maneira geral, durante os anos que se seguiram à malfadada campanha de difamação contra elas, as histórias em quadrinhos quase tornaram-se as responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e aprendizagem, corruptoras das inocentes mentes dos indefesos leitores. Portanto, qualquer ideia de aproveitamento da linguagem dos quadrinhos em ambiente escolar seria, à época, considerada uma insanidade.

Somente no século XXI que as histórias em quadrinhos passaram a ser compreendidas como uma leitura dinâmica, de valor substancial para o ensino, além

[33] Op.cit, p. 404.

de fonte de saber para diversos públicos e idades, o que apresentaremos em seu contexto a seguir.

Essa forma de linguagem ganha espaço nos EUA em ambiente acadêmico no final da década de 1980, principalmente com a classificação da HQ em Arte Sequencial, na qual os quadrinhos mesclam os recursos de imagem e escrita (EISNER, 2010). Sua amplitude de usos e recursos ganham notoriedade em 1995, com as publicações das obras sobre os quadrinhos, utilizando como recurso as próprias HQs (McCLOUD, 1995), consolidando assim, os quadrinhos como recurso pedagógico, que pode ser aplicado também na educação.

No Brasil, a partir das proposições da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN/96), foi aberto o caminho para a diversificação no uso de linguagens na educação, dentre elas as HQs. O uso dessa linguagem torna-se objeto de exploração de suas potencialidades para além de aulas agradáveis, sendo utilizadas também, para transmissão e discussão de temáticas em sala de aula. (VERGUEIRO & RAMOS, 2009, p. 11-13).

Foi a partir de algumas questões que emergiram de um período de efervescência no cenário nacional das HQs como parte constituinte dos livros didáticos, disponibilização de obras ao EF e EM, além de sua presença do ENEM (RAMOS, 2016) que as discussões no âmbito da utilização de diversas linguagens na educação, no que trata especificamente das histórias em quadrinhos, ganharam força nas últimas décadas.

Então, a linguagem das HQs estimulada pela legislação vigente, principalmente na LDBEN/96, e fomentada por debates acadêmicos como as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos[34], em sua sexta edição na USP, em 2019, foi que vem sendo debatida amplamente, na busca por melhor entendimento da linguagem para as principais dificuldades do uso das histórias em quadrinhos nas salas de aula pelos professores da educação básica e ensino superior.

Em torno dessas discussões, o aprimoramento do professor no uso dos quadrinhos nas escolas tornou-se uma peça fundamental para garantir a utilização de todas as potencialidades da linguagem no ensino, vindo a surgir diversos cursos, gratuitos inclusive, para sanar a demanda dessas necessidades. Podemos destacar

[34]Sobre a 6ª Jornada Internacionais de Histórias Quadrinhos: http://www2.eca.usp.br/jornadas/#.

portanto, o Curso “Quadrinhos em Sala de Aula”[35], na modalidade EAD gratuito, ministrado pela Fundação Demócrito Rocha em 12 módulos com videoaulas de diversos professores conceituados na área como Sonia Luyten, Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Nobu Chinen, dentre outros.

À vista disso, Cagnin (2014, p. 34) denomina os quadrinhos como arte imagética e sequencial, para transmitir uma história, tendo seus elementos constitutivos (imagem, balões e legendas) como parte integrante no requadro[36] e as correlações entre os quadros, fundamentais a compreensão da narrativa. Segundo McCloud (1995, p. 7-9): “quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”.

Essa forma de linguagem tem elementos únicos como balões e onomatopeias, além da interação com o leitor nas passagens dos quadros, chamada de conclusão, na qual o leitor tem que concluir os acontecimentos entre os quadrinhos (nas sarjetas[37]), como na imagem a seguir, em que o leitor deve imaginar o que ocorreu entre os quadros que levou ao grito da vítima.

Figura 25 – Cena que explora a imaginação do leitor, através da sarjeta

Fonte: Roteirista Leo[38]

O interesse por sua leitura pelos alunos, a interligação entre texto e imagem, as diversas informações de diversas áreas do conhecimento, contidas nos

[35] Sobre o Curso Quadrinhos em Sala de Aula: http://ava.fdr.org.br/course/view.php?id=56.
[36]Requadro: Moldura circundante aos elementos do quadrinho que pode ou não se integrar ao quadrinho por seu formato ou sua ausência.
[37]Sarjeta: termo criado por McCloud, para definir o espaço entre os quadrinhos, também chamado de calha ou elipse.
[38] Disponível em: https:// roteiristaleo.wordpress.com . Acesso em 12 mar. 2018

quadrinhos, a familiaridade dos jovens com essa linguagem, a acessibilidade a outras formas de comunicação, o estímulo ao hábito de leitura, o enriquecimento vocabular, dado ao fácil entendimento a sua leitura, o caráter elíptico dos quadrinhos que obriga os alunos a pensar, além da possibilidade de uso em qualquer faixa etária são apenas alguns usos dessa linguagem no ensino (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 35-40).

É cada vez mais comum deparar-se com as histórias em quadrinhos nas salas de aula, devido a diversidade de formas de utilização desse meio de comunicação.

> Não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para o aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraponto ao enfoque dado por outro meio de comunicação. (Ibid., p. 42).

Há, contudo, uma certa resistência na utilização desse recurso por alguns professores, independente se serem ou não alfabetizados com essa linguagem, o condicionamento preconceituoso com relação aos quadrinhos tem grande relevância, considerando a vivência cultural numa época em que os quadrinhos eram renegados a uma “literatura inferior” que retirava o aluno da “boa leitura”, além de prejudicar o seu desenvolvimento moral e cognitivo. Muitos acreditam nessa premissa até os dias atuais, mesmo após várias pesquisas demonstrarem o esvaziamento de embasamento que ocultavam o desconhecimento da linguagem (ibid., p. 11-13).

Entretanto, na década dos anos 1990, o posicionamento dos órgãos governamentais de educação no Brasil com relação aos quadrinhos vai trazer uma nova perspectiva sobre essa linguagem, com a promulgação em 20 dez 1996 da LDBEN/96, que foi norteadora dos caminhos a percorrer pela educação no Brasil, apresentando proposta de adequação da prática educativa aos princípios consticionais de 1988.

Segundo os autores (2009), a LDB já apontava a necessidade de inserir outras linguagens no EF, nos objetos de sua base. Apesar de logicamente abrir espaço para outros meios de comunicação na escola, incluindo as histórias em

quadrinhos, os autores nos alertam que a efetivação oficial dessas práticas nas salas de aula somente ocorre com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) no ano seguinte.

Dentro desse escopo, os PCNs apontam em seus objetivos de ensino:

> Utilizar as diferentes linguagens — verbal, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação. (PCNs, 1998).

Segundo os PCNs, os objetivos do ensino fundamental são as metas educacionais de toda a estrutura curricular e dentre seus propósitos indica a necessidade de utilização de diversas linguagens, incluindo as histórias em quadrinhos.

Vergueiro e Ramos (2009) ainda salientam a menção direta do ensino dos quadrinhos nos PCNs do E.F. (1998) na disciplinas de Artes – a leitura de histórias em quadrinhos do 5º ao 8º anos[39] e Língua Portuguesa, nessa disciplina em que são trabalhadas as charges e tiras, devido a potencialidade da linguagem na formação da competência leitora pelo educando, uma vez que permitem uma leitura híbrida entre imagem e texto.

A partir de 2006, um novo apoio governamental à leitura das histórias em quadrinhos surge com o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), com objetivo de promover o acesso à cultura e ao incentivo à leitura dos alunos e dos professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência, incluindo HQs, com enfoque na prática da educação básica, o Governo Federal adquiriu e distribuiu diversas publicações para as escolas públicas.

A análise feita dos programas de 2006 a 2009, identificando a aquisição dentre as obras do acervo, as histórias em quadrinhos, considerando a faixa etária para seu uso os anos finais do EF e EM, destarte que não fora adquirida obras com enfoque para as faixas etárias anteriores (Ibid., 2009).

No PNBE 2006, foram adquiridas dez obras de quadrinhos das 225 propostas. Dessas, dez tiveram duas adaptações literárias. Apesar de não haver critério para a escolha dos quadrinhos naquele ano, os autores nos apontam que o edital de licitação aponta a preocupação com obras clássicas de literatura universal

[39]Atuais anos finais – 6º ao 9º ano do ensino fundamental.

em formatos quadrinísticos na aquisição, o que destacará nos dois próximos anos a adaptação de obras literárias para a linguagem dos quadrinhos pelas editoras.

Em 2008, somente sete obras em quadrinhos foram adquiridas, das quais três eram adaptações literárias, confirmando que o governo federal tende a buscar obras literárias e considera os quadrinhos como um de seus gêneros.

Pela primeira vez, o edital do PNBE deixa de dar enfoque para os quadrinhos como adaptação literária para o EF e migra para o EM, em 2009, entretanto, o edital consolida as histórias em quadrinhos como gênero literário, ao transcrevê-lo como parte de um acervo literário que contenha: poemas, contos, crônicas, romances, diário, biografia, obras clássicas, histórias em quadrinhos, dentre outras.

Na perspectiva, os autores apontam que os quadrinhos passam a ter seu lugar concretizado na escola e nas salas de aulas, mas a inclusão nos PCNs e a compra de obras de uma forma pouco criteriosa, ainda está longe de ser o ideal para a melhor utilização das histórias em quadrinhos nas aulas. Falta capacitação dos educadores para o uso dessa linguagem em sala de aula; o edital de aquisição de obras em quadrinhos deveria ser menos genérico que “deverá conter relação imagem e texto” para a aquisição de obras mais aprimorada e voltada para objetivos específicos de seu uso na educação, além de uma maior compreensão da linguagem, pois o MEC ainda trabalha somente a relação texto e imagem, considerando-a como gênero literário, desconsiderando as dimensões da linguagem de quadrinhos, o que dificulta a implementação de políticas educacionais que possam abarcar as potencialidades desse suporte nas escolas, de forma institucional. Independente disso, não deixam de apontar a inclusão no PNBE, que foi um avanço na maneira como os órgãos governamentais veem as histórias em quadrinhos no ensino.

Articuladas ao processo de aperfeiçoamento do ensino, finalizam-se os trabalhos de discussão das Diretrizes Curriculares Nacionais com a aprovação do relatório do Parecer CNE nº 7/2010, em sete de abril de 2010, sua materialização enquanto agente de fomento ao alcance da qualidade da educação, cumprindo exigências pautadas na LDBEN/96 no item IV do art. 9º, “estabelecem, [...] competências e diretrizes para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio, que nortearão os currículos e seus conteúdos mínimos, de modo a assegurar formação básica comum (BRASIL, 1996).

A Resolução CNE/CP Nº 2, de 22 de dezembro de 2017 Lei n. º 11.494/2007, que instituiu e orientou a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica. Suas atribuições que definem o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais como direito das crianças, jovens e adultos no âmbito da Educação Básica escolar; e orientam sua implementação pelos sistemas de ensino das diferentes instâncias federativas, bem como pelas instituições ou redes escolares.

A BNCC/2017 fundamenta-se em dez competências gerais, que são consideradas a expressão dos direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, a serem aprofundadas pelos estudantes, dentre as quais demonstram a importância das diversos linguagens para o contexto do discente:

> 4. Utilizar diferentes linguagens –verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, em diferentes contextos, e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo; (BRASIL, 2017).

Dentro desse escopo, na Área de Linguagem que se pretende no ensino fundamental, a prática de linguagens diversificadas para desenvolvimento de capacidade expressiva em diversos tipos de manifestações, sejam artísticas, sejam linguísticas ou corporais. Portanto, nessa área de atuação que se apresenta diretamente os quadrinhos como objeto curricular, inserido no campo artístico-literário, como um dos gêneros desse campo:

> CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO – Campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas. Alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/cartum, dentre outros. (Ibid., 2017).

A partir da definição do campo, a BNCC define as habilidades a serem adquiridas nas disciplinas de Língua Portuguesa, Artes e também Língua Estrangeira, levantaremos as habilidades referentes ao uso da linguagem de quadrinhos, através da composição de seus códigos alfanuméricos.

LÍNGUA PORTUGUESA

(EF12LP05) [40] Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).
(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, (...), empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.

ARTES

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

LÍNGUA INGLESA

(EF06LI15) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.

Visamos então, buscar as exigências legais que sustentam a presente pesquisa, quanto à análise das legislações de ensino do Ministério da Educação e Cultura – MEC, do Conselho Nacional da Educação – CNE o que possibilitou obter as seguintes informações, a partir de dados documentais e revisão bibliográfica.

[40] Sobre como interpretar o código alfanumérico das habilidades, ver ANEXO A

O estudo das normativas educacionais atinentes ao uso de “formas contemporâneas de linguagens ” no ensino, identificou três momentos importantes, com relação, especificamente, ao uso de quadrinhos: o primeiro foi o reconhecimento da necessidade do uso de outras linguagens na educação, abrindo espaço para os quadrinhos em sala de aula, com a aprovação da LDBEN/96 e a indicação direta do uso dessa linguagem na escola, pelos PCNs de Língua Portuguesa e Artes; o segundo momento de inclusão das histórias em quadrinhos nas bibliotecas das escolas, foi a partir de 2006 com o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) e o terceiro, bem recente, que nos aponta a manutenção da visão institucional sobre os quadrinhos na Base Nacional Curricular Comum de 2017.

A análise aponta que os quadrinhos deixaram realmente de ser considerados uma “subleitura” de entretenimento para se tornarem necessários ao desenvolvimento cognitivo do discente, desde 1998, como discorre os PCNs do ensino fundamental, vindo a ser objetivo de ensino a ser trabalhado de forma direta em todo o E.F. nas disciplinas de Artes, do 1º ao 7º ano na Língua Portuguesas e no 6º ano para Língua Estrangeira. Classificado como um dos vários gêneros artístico-literários que compõem a área de linguagens, códigos e suas tecnologias da BNCC/2017.

Vale lembrar que tanto os PCNs quanto as habilidades da base curricular de outras áreas, também, ressalta o uso de várias formas de comunicação em seus objetivos, especificamente no ensino de História, podemos destacar que os recursos dos quadrinhos como charges e tiras de época são fontes históricas riquíssimas para corroborar com o ensino para retratar a época e ambiente de produção e fatos históricos.

No aspecto da capacitação docente para o uso dos quadrinhos, a análise documental mostra uma preocupação cada vez maior com o uso das potencialidades dos quadrinhos e de outras linguagens como prática didática em sala de aula, com diversas publicações que auxiliam o professor a trabalhar com os quadrinhos de forma abrangente.

Dado a importância da temática, em 2018, o Curso de Extensão Quadrinhos em Sala de Aula teve 65.812 inscritos, dentre docentes, discentes e interessados no assunto, com 12.214 postagens nos 70 fóruns de discussão abertos durante o

curso[41], dentro de seus doze módulos, demonstrando o grande interesse que o tema: quadrinhos abrange além da gama de possibilidades que os quadrinhos podem oferecer às práticas educacionais, somente nesse curso apresenta doze possibilidades de uso correlacionadas.

Figura 26 – Capa do Facebook do Curso

Fonte: Face book[42]

Na análise sobre a aquisição de obras para as escolas no Programa Nacional Biblioteca na Escola, nos anos de 2006 a 2008, com relação às histórias em quadrinhos, podemos estabelecer que a partir de 2006, os quadrinhos passam a compor editais de aquisição de obras voltadas ao acervo da escola numa proporção em torno de 5 a 8% das obras adquiridas, sendo uma posição marcante dos órgãos educacionais o interesse pelas adaptações de obras “clássicas” em quadrinhos, como destaca em seus editais e suas aquisições. No ano de 2008, metade dos quadrinhos adquiridos eram adaptações literárias.

No edital de 2009, desaparece o termo adaptações literárias e inclui equivocadamente os quadrinhos como um gênero literário, além de parca descrição sobre sua composição, expondo basicamente a necessidade da “relação de texto e imagem” para configuração do quadrinho adquirido compreensão essa que se mantém inclusive no edital de 01/2012 para o PNBE 2013.

[41] As informações como número de inscritos e postagens nos fóruns do curso foram catalogadas pelo autor no desenvolvimento do curso.
[42] Disponível em: https://www.facebook.com/groups/1801912493433577/?source_id=228909183838663. Acesso em 22 jul. 2018

A análise das legislações que integram o ensino aponta que a visão institucional sobre os quadrinhos, se mantém nos dias atuais, a mesma destacada nos últimos dez anos que demanda de maiores compreensões para entender os quadrinhos como linguagem. O que poderia evitar assim, equívocos em seu uso nas escolas que poderiam ser resolvidos facilmente com um melhor entendimento da linguagem em si, refletindo-os como uma forma de comunicação de produção cultural, que recorre à imagem, inter-relacionada com textos para expressar sons, sentimentos, aliados a seus recursos próprios, o que traz uma percepção que dificilmente se encaixaria em seu gênero artístico, literário ou textual da nossa língua.

Aspectos relativos à classificação dos quadrinhos como gênero artístico-literário mostra, apesar de todos os avanços relatados, uma incompreensão do que são os quadrinhos. Segundo Ramos (2016), “quadrinhos são quadrinhos”, com recursos próprios que existem somente nesta linguagem, que dialoga com diversas outras formas de expressão, assim como qualquer linguagem.

Pode-se perceber, de forma complementar, que a falta de conhecimento da linguagem dos quadrinhos aponta para o uso de seus recursos de forma minimizada, pois não adianta ter quadrinhos nas escolas se não forem adequados ao ambiente escolar, não adianta trazer os quadrinhos para a sala de aula se for uma leitura descontextualizada da proposta pedagógica do discente, sendo necessário assim como para qualquer uso educacional de conhecimento e planejamento que tal uso tenha qualidade educacional. (VERGUEIRO, 2009).

3.4 O ensino de História e os quadrinhos

Ao refletirmos sobre a história e os quadrinhos, dentro da perspectiva da Base Nacional Curricular Comum/2017, destacamos a sua competência 7 nas Competências Gerais da Educação Básica, pois esta apresenta, especificamente, a visão institucional do ofício do professor de História em sala de aula:

> 7 – 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, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta. (BNCC/2017, p. 9)

Nesse escopo, a perspectiva de habilidades que permeiam a competência traz reflexões da História Social, que teve seu surgimento na *École d'Analles*, em 1929, através das reflexões de seus fundadores Lucien Febvre e Marc Bloch, que naquela época já pensavam a História, a partir de uma problematização, a História-problema. Segundo esses pesquisadores, a pesquisa histórica abrangeria uma perspectiva diferente da tradicional:

> Por não aceitarem os pressupostos da historiografia política tradicional, que apenas passava pela superficialidade dos acontecimentos, contrapunham-lhe à História-problema, isto é, as fontes deveriam ser buscadas e interpretadas segundo as hipóteses que partiam do historiador. (JANOTTI, 2008, p. 12-13).

Logo, esses historiadores do séc. XX já entendiam como necessário para o conhecimento histórico, a interpretação do sujeito diante da História, o que nos remete a proposta educacional da BNCC/2017

Falar de História é falar de suas fontes, pois é através delas que o historiador vai tentar clarear, dentro de sua problemática, a reflexão sobre o momento histórico trabalhado, tentando entender o documento como um todo. Segundo SAVIANI 2006, p. 30:

> (...) se as fontes históricas são sempre produções humanas não se podendo falar em fontes naturais, é preciso distinguir entre as fontes que se constituem de modo espontâneo, comportando-se como se fossem naturais e aquelas que produzimos intencionalmente. E nessa última categoria cabe, ainda, diferenciar entre aquelas que disponibilizamos intencionalmente tendo em vista possíveis estudos futuros, independentemente de nossos interesses específicos de pesquisa e aquelas que, não nos sendo dadas previamente, nós próprios, enquanto investigadores, as instituímos, as criamos, por exigência do objeto que estamos estudando.

Portanto, um documento ou objeto somente poderá ser considerado como fonte histórica, a partir do momento em que o pesquisador reflita dessa forma sobre aquele objeto, considerando em sua análise todo o ambiente de sua produção.

Refletindo ainda, sobre a competência acima, naquele início do séc. XX, a Escola dos Analles já apresentava reflexões das quais a diversificação de fontes históricas mostra-se como muito producente na construção do sentido histórico:

> Um dos livros mais representativos dessa considerável mudança é *La Terre et L'Évolution Humaine*, de autoria de Lucien Febvre com a colaboração de Lionel Bataillon, o qual expande o universo das fontes ao recorrer a elementos topológicos, climáticos, biológicos, botânicos, psicológicos, vias de transito, rotas de circulação das ideias religiosas e políticas. (JANOTTI, 2008, p. 9)

Seus sucessores também vão trabalhar a partir dessa proposição, expandindo seus trabalhos em diversidade de temas, surgidos a partir de reflexões, utilizando-se de uma infinidade de fontes, tanto escritas, como orais, científicas, artísticas, dentre as quais o historiador até poderia permear seus estudos (JANOTTI, 2008).

Nesse escopo, nos anos 1990, as histórias em quadrinhos vão ser utilizadas como ricas fontes de interpretação, principalmente do momento em que foram produzidas e a intencionalidade de sua produção.

Vale ressaltar que as discussões sobre as teorias e metodologias no ramo da História não se findou com Bloch e Febvre e nem a História Social foi sua última proposta. A teoria da História ainda ecoa em diversas discussões historiográficas e vários outras “Histórias” foram apresentadas, entretanto, optou-se por destacar apenas esse momento histórico, pois mostrou-se bastante contemporâneo a discussão apresentada nesse capítulo.

Dentro dessa perspectiva, o ensino em História busca trazer ao discente a compreensão do meio em que vivemos, baseado na relação presente/passado, a partir das diversas fontes históricas, para que o aluno possa compreender sua realidade, buscando entender as perspectivas ou visões sobre o passado, para que desenvolva a capacidade de refletir sobre suas decisões de forma crítica e autônoma, colaborando com o processo de formação do cidadão.

Os historiadores assinalam esse diálogo como fundamental ao ofício do historiador, que pensa o estudo histórico, como uma problemática de um presente, descartando a ideia de verdade, única e absoluta, pois cada qual estará empreendida nas discussões da época, cabendo ao historiador identificá-las e ter a consciência de que essa compreensão é fruto do presente em que vive. Segundo Pereira Coelho e Pereira Melo (2017, p. 211)

> As novas articulações entre tempo e trabalho devem ser consideradas nas vivências sociais do historiador do presente. Este deve ter consigo o entendimento de que o conhecimento ou a análise da História têm como base sua própria época, de forma que, ao dialogar com o passado, ele contemple os embates e as contradições que são próprias do seu presente.

É nessa acepção que a Base Nacional Curricular Comum reflete sobre o ensino de História no Ensino Fundamental, de tal forma que a compreensão histórica dialogue com o presente, numa relação de compreensão do passado, a partir de

“um” presente [do autor], entendimento do presente do próprio aluno, dentro da realidade em que vivemos.

> As questões que nos levam a pensar a História como um saber necessário para a formação das crianças e jovens na escola são as originárias do tempo presente. O passado que deve impulsionar a dinâmica do ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental é aquele que dialoga com o tempo atual. (BNCC/2017, p. 395)

Nesse contexto, portanto, a BNCC/2017 nos aponta as propostas reflexivas para a disciplina na perspectiva de construção do conhecimento numa vertente que o ambiente de estudo é pautado nos **sujeitos** da sala de aula – professores e aulas, como os agentes envolvidos diretamente na aprendizagem, como relação intrínseca da História.

> A utilização de objetos materiais pode auxiliar o professor e os alunos a colocar em questão o significado das coisas do mundo, estimulando a produção do conhecimento histórico em âmbito escolar. Por meio dessa prática, docentes e discentes poderão desempenhar o papel de agentes do processo de ensino e aprendizagem, assumindo, ambos, uma “atitude historiadora” diante dos conteúdos propostos, no âmbito de um processo adequado ao Ensino Fundamental. (BNCC/2017, p. 396)

Esta “atitude histórica”, segundo a BNCC (2017), parte do princípio que a aprendizagem em História articula o “Eu” (presente), o “Outro” (passado ou interpretações do passado) e o “Nós” (relação entre os anteriores), no desenvolvimento de cinco processos que estimulam a autonomia do pensamento, uma das bases epistemológicas da História:

> - A **Identificação**, na qual levanta-se questionamentos atuais para auxiliar a identificação de uma questão ou objeto a ser estudado, ou seja, a compreensão do “Eu”.
> - A **Comparação**, apresenta-se como a vertente de compreensão do “Outro”, analisando as informações apresentadas por aquele objeto histórico, apontando suas marcas, representações e possíveis distorções na visão daquele objeto.
> - A **Contextualização** do objeto é fundamental para que os alunos consigam entender as particularidades daquele momento. O exercício de distinguir contexto e localizar processos é uma atividade estimuladora, que contribui para que o discente possa entender a sua própria sociedade.
> - A **Interpretação** é o passo principal para desenvolvimento de um

> pensamento crítico. Interpretar as várias versões de um mesmo objeto histórico clarifica sua compreensão, além da identificação dos hipóteses e argumentos do autor para comprovar suas proposições. Esse exercício também explicita a dialética da inclusão ou exclusão de pensamentos, fatos ou povos, na cronologia da História, apontando assim, possibilidades de entender a intenção daquele autor.
> - Por fim, a **Análise,** atividade mais complexa e cerne da História, pressupondo problematização dos estudos históricos, que demonstra a própria incompletude do objeto, apontando a incapacidade de conseguir resultados finalísticos, exigindo do sujeito uma compreensão estética e, principalmente, ética do objeto em questão. (BNCC, 2017, grifos nossos).

Então, o estímulo à autonomia de pensamento e à capacidade de reconhecer a ação dos indivíduos de acordo com a época e o lugar em que vivem, são objetivos na formação social dos alunos. “A percepção de que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias estimula o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania” (BNCC, 2017, p. 398).

Esses processos devem ser trabalhados de maneira articulada, sem predomínio ou hierarquização de uma sobre a outra, de forma que a análise esteja bem fundamentada, a partir das articulações dos processos anteriores.

Segundo Roiz (2010), existiram no tempo diversas discussões sobre o “lugar” da história entre ‘ciência’ e ‘arte’, pautado na estilística usada pelos autores, que se pautavam em narrativas históricas para desenvolverem suas obras, embate esclarecido por somente recentemente.

> No caso da escrita da história, além de se dar maior atenção à ‘retórica’ e ao ‘estilo’ utilizado pelo historiador, ao expor os resultados de sua pesquisa, notou-se também que as relações da história com a ‘ciência’ e a ‘arte’ não se tratavam meramente de um mau entendimento destes profissionais, desde o século XIX, sobre a ‘ciência’ e a ‘arte’, mas da própria complexidade inerente a ‘escritura da história’, ao apresentar o ‘agir humano’ e seus ‘desdobramentos no tempo’ (ROIZ, 2010, p. 273).

Comungamos com a ideia de que a arte e a ciência na História, furtando os termos apresentados pelos historiadores estudados por Roiz, têm estrita relação com o desenvolvimento de uma produção histórica, assim como qualquer estilo, o

qual o pesquisador deseje utilizar, desde que tenha rigor na imersão nas fontes históricas, sua produção tem, também, ‘lugar’ para apresentar a ação do homem, através dos tempos, a partir de sua compreensão dentro de seu tempo.

Nesse ponto, a utilização de outras formas de linguagens para o desenvolvimento de produção histórica, em que se pese nesta pesquisa, os quadrinhos têm dentro de suas várias utilizações, a função de desenvolver nos alunos, a percepção de diferentes formas de se compreender o conhecimento, tanto em História, como em qualquer âmbito de sua vida.

Dentro desta reflexão histórica, alinhada com a proposta de ensino, em consonância com as normativas educacionais que propõem o uso de “outras linguagens da educação”, a partir do ano 2000, surgiram diversas sugestões de uso de diversas linguagens, como cinema, teatro, televisão e também, as histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são riquíssimas fontes históricas que podem nos apresentar diversos recursos para entendermos a nossa sociedade. Podemos usá-las para compreendermos tempos históricos, costumes da época da história e principalmente entender a época em que foi produzida, qual a intenção do autor, contexto de suas publicações e interesse em apresentar fatos naquela perspectiva. Isto dentro de uma infinidade de usos, como a produção de conhecimento pelo aluno, através de sua produção, que propomos nesta pesquisa. No âmbito dos trabalhos inerentes, seguimos a premissa a seguir:

> Não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. (VERGUEIRO, 2018, p. 26.)

Vilela (2012, p. 90) nos aponta, como em qualquer linguagem, possibilidades do uso de histórias em quadrinhos no ensino de História, como fonte de pesquisa que denota traços históricos, desde sua narrativa como da época que o produziu. O autor define que

> As HQs como qualquer produção cultural possuem historicidade. Uma revista em quadrinhos, por exemplo, pode ser considerada um artefato cultural. E como tal, pode ser objeto de investigação arqueológica e historiográfica. Poderíamos analisá-la tanto por suas características como objeto (o tipo de papel em que foi impresso, o estado de preservação, a técnica de impressão que foi utilizada, se as páginas estão grampeadas ou coladas, com a lombada quadrada etc.) quanto poderíamos analisá-la pelo seu

> conteúdo. Faríamos em relação ao seu conteúdo, as mesmas perguntas básicas que faríamos em relação a qualquer outro documento ou fonte histórica. Quem o produziu? Quando? Onde? Como? Com qual finalidade? A quem se destinava?

Figura 27 – Extrato de Sombras da Vida[43] com Piteco

Piteco é um personagem infantil das HQs nacionais, criado por Mauricio de Sousa em 1961, sendo o protagonista de um universo de seu criador, ambientado na Idade da Pedra.
Fonte: Turma da Mônica[44]

O autor vai destacar em sua pesquisa, os usos e cuidados que devemos ter ao analisar os quadrinhos como fontes históricas, apontando sua historicidade, mas também suas limitações, dando destaque a anacronismos que várias obras são utilizadas no ensino de História, as quais devem ser compreendidas e entendidas para a melhor aplicação da linguagem [assim como qualquer fonte histórica]. Vilela traça o panorama de proposições do uso de quadrinhos para trabalhar desde a Pré-História até a modernidade, apontando como são usadas e quais observações devem ser consideradas, como o caso da história em quadrinhos de Piteco (Figura 27), que contemporiza homens e dinossauros, o que não ocorreu, tendo em vista que esses animais foram extintos a milhões de anos,

[43] Sombras da Vida é a representação de Mauricio de Sousa, do Mito da Caverna, de Platão, em uma história em quadrinhos protagonizada por Piteco.
[44] Disponível em http://turmadamonica.uol.com.br/assombrasdavida/ > Acesso em 12 maio 2019.

antes do surgimento do *homo sapiens*. Vale ressaltar que a análise das histórias em quadrinhos pelo professor e a identificação de erros ou acertos temporais das obras são fundamentais para trabalhar de forma plena como estratégia de uma compreensão crítica e reflexiva da HQ e de nossa História, como propõe o ensino de História no Brasil, regulamentado inclusive, pelos órgãos educacionais.

O mesmo autor (2014), aponta algumas propostas de utilização de quadrinhos em sala de aula que trabalham uma diversidade de aspectos históricos como temporalidade, vestes de época, épocas da narrativa e o mais importante, o contexto da produção, público-alvo e intencionalidade do autor, além de destacar a possibilidade de construção de histórias em quadrinhos para que o aluno expresse o objeto de conhecimento trabalhado na disciplina.

Dentre as infinidades de uso de quadrinhos na disciplina de História, seguimos uma reflexão sobre a construção de histórias em quadrinhos como objetivo de aprendizagem discente, em que baseamos a proposta da pesquisa, na qual ressaltamos a construção de quadrinhos como forma de expressão do conhecimento construído pelo aluno, através de pesquisa histórica, orientada pelo professor, em que o aluno utiliza da linguagem imagética dos quadrinhos para desenvolver seu raciocínio sobre sua reflexão dos objetos e questionamentos históricos que ele próprio desenvolveu no decorrer das aulas, para a construção de sua narrativa quadrinística.

Dentro dessa premissa que este pesquisador-professor desenvolve os trabalhos com os alunos do ensino fundamental II do Colégio Militar de Salvador/BA, colégio parceiro do GEOTEC, lócus dessa pesquisa na realização de conhecimento, através do uso de histórias em quadrinhos.

4. O QUARTO DESPERTAR: CONSTRUÇÃO DE HQ COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NO AMBIENTE DO CMS/EB

Acreditamos conveniente que alguns dados sejam expostos para que a justificativa a essa pesquisa seja contemplada. O CMS/EB, dentro do universo do SCMB desenvolve suas atividades escolares, pautadas em duas vertentes: as aulas curriculares obrigatórias e aulas eletivas, através do ensino integral[45].

Segundo FERREIRA (2017, p. 59),

> As eletivas são atividades extracurriculares que acontecem em outro, turno no período vespertino, ofertada aos alunos do ensino fundamental. Logo, para o ano de 2016, foram ofertadas diversas modalidades entre esportes (ginástica rítmica, basquete, judô, xadrez), iniciação musical, dança, oficinas de robótica, leitura, geografia, clube de história, idiomas, geotecnologias, educação ambiental bem como os treinamentos preparatórios para as olímpiadas de matemática.

Dentro deste contexto, instituiu-se no Colégio, no segundo semestre de 2017, a eletiva de quadrinhos, denominada “Oficina de HQ”, com proposta de criar os personagens de uma revista em quadrinhos seriada, dentro do universo Kimera que poderia ser utilizada na disciplina de História, mas também em outras disciplinas.

Embora o grande apoio da Supervisão Escolar que logo instituiu a aula, o “medo de não saber desenhar” e o desconhecimento da proposta afastou os alunos da eletiva de HQ, tendo somente seis alunos voluntários e o restante da grade daqueles que não galgaram vaga na eletiva de sua preferência. Além da possibilidade de se tornar um atleta do CMS/EB e disputar os Jogos da Amizade[46] em Campinas, no caso de opção por eletiva de práticas esportiva.

Nesse ambiente, o desenvolvimento de práticas escolares inovadoras, como a produção discente de HQ, aliadas ao olhar sensível do educador e flexibilidade para adequar sua proposta, de forma a tornar o aluno, agente em seu aprendizado, que tornara a prática pedagógica, atrativa aos discentes.

Este estudo que une o Colégio Militar de Salvador, o jogo Kimera – Cidades Imaginárias e produção discente de HQ, como prática pedagógica em sala de aula.

---

[45] Dentro de um dos vieses do Ensino Integral, encontra-se as aulas eletivas em período vespertino, com intuito de ampliar as propostas de ensino, de forma a tentar atentar os anseios dos alunos, considerando a diversidade discente.

[46] Os Jogos da Amizade são uma olímpiada desportiva entre todos os CM, reunindo alunos de todo o Brasil, na Escola Preparatória de Cadetes do Exército – EsPCEx, em Campinas, com intuito de incentivar a carreira militar.

4.1 Os quadrinhos no CMS/EB

Figura 28 – Foto da área interna do CMS/EB

Fonte: Arquivo particular

O Colégio Militar de Salvador – CMS/EB é um dos quatorze Colégios Militares – CM, instalados em cidades brasileiras[47], em que o Exército Brasileiro – EB qualifica com um efetivo considerável de sua força domiciliado naquela região, fazendo-se necessária a sua assistência.

Figura 29 – Instalações provisórias do CMS em 1957

Fonte: CMS[48]

O Colégio foi criado através do decreto nº 40.843, de 28 de janeiro de 1957. E

[47] Os quatorze CM foram instalados nas seguintes cidades:
Em 1889, no Rio de Janeiro (CMRJ). No ano de 1912, em Porto Alegre (CMPA) e 1919, em Fortaleza (CMF). Na década de 1950, surgem no ano de 1955, em Belo Horizonte (CMBH), 1957, em Salvador (CMS) e 1959, em Recife (CMR) e Curitiba (CMC). Nos anos 1970, 1971, em Manaus (CMM) e Brasília (CMB). Por fim, em 1993, Campo Grande (CMCG) e Juiz de Fora (CMJF) e em 1994, Santa Maria (CMSM). Atualmente surgem em 2015, Belém (CMBel) e São Paulo (CMSP) em 2018.

[48] Disponível em http://www.esfcex.eb.mil.br/index.php/historico-cms. Acesso em 6 maio 2019.

em 05 de abril do mesmo ano, o Coronel Alfredo Moacyr de Mendonça Uchôa assumiu o Comando do Colégio, caracterizando de fato o início das atividades. Provisoriamente instalado no prédio situado à Rua Agripino Dórea, nº 26, em Pitangueiras, antigo Instituto de Preservação e Reforma do Estado, onde funcionou de 1957 a 1961.

O Colégio foi transferido para o Bairro da Pituba em 02 de julho de 1961, situado a Rua Território do Amapá nº 455. Estavam presentes na cerimônia de inauguração diversas autoridades, dentre elas o Governador Antônio Balbino, o Ministro da Guerra General Henrique Teixeira Lott e o Comandante do CMS/EB Coronel Lourenço Bezerra Cavalcanti de Albuquerque, funcionando até 1989, quando o CMS foi desativado pelo Governo Federal. Graças a um convênio firmado entre o Exército Brasileiro e o Governo do Estado da Bahia, CMS/EB voltou a funcionar novamente no ano de 1993.

Figura 30 – Primeiras instalações do CMS na Pituba, em 1961 e 1989

Fonte: CMS[49]

O ano de 1993 foi um grande marco para a consolidação do CMS/EB em Salvador. Nesse ano, iniciaram-se as obras da primeira parte do novo pavilhão de aulas, também na Pituba. Além da realização do exame de admissão para o preenchimento das 65 vagas para o 6º ano, concorrendo 1702 candidatos, entre meninos e meninas[50].

Segundo FERREIRA, (2017, p. 54),

> Um fato importante a ser mencionado é a inserção do segmento feminino nesse sistema de ensino. Exatamente um século depois da criação do primeiro Colégio Militar, as meninas ingressaram como

[49] Disponível em http://www.esfcex.eb.mil.br/index.php/historico-cms. Acesso em 6 de maio de 2019

[50] Atualmente, o CMS/EB possui 693 jovens matriculados, sendo 370 alunos e 323 alunas, distribuídos entre o EF, com 356 alunos e EM com 323. (ANEXO B).

> alunas e passaram a cumprir a mesma exigência curricular que era ofertada ao segmento masculino. Em 1995, formou-se as primeiras turmas de alunas do Sistema Colégio Militar do Brasil.

No dia 03 de fevereiro de 1994, foi inaugurado o pavilhão de aulas com entrada pela Rua das Hortênsias, onde se situa atualmente. Compareceram a solenidade o Governador Antônio Carlos Magalhães, o Comandante do Colégio Coronel Antônio Carlos de Oliveira Freitas e demais autoridades. A aula inaugural foi proferida no Centro de Convenções, pelo Professor Aristides Fraga Lima, primeiro professor de Língua Portuguesa do CMS.[51]

Figura 31 – Instalações Atuais do CMS na Rua das Hortênsias

Fonte: CMS[52]

No ano de 2015, rompem novas barreiras para garantir o direito dos jovens alunos do Nobre Cadinho[53]. Surgindo, então, um novo desafio para os integrantes e instalações do CMS/EB: o atendimento das Diretrizes Pedagógicas para a Educação Especial, que versa sobre a implantação da Educação Inclusiva e Ensino Especial no SCMB, que demanda capacitação de pessoal e a adequação do atual prédio e construção do último prédio da estrutura, instauração Seção de Atendimento Educacional Especializado – SAEE, com docentes especializados e material didático próprio para atendimento especial. Dentro desses trabalhos, diversos docentes cursaram e estão cursando cursos de pós-graduação da área, incluindo este professor pesquisador em 2017. Foi inaugurado, no mesmo ano, o pavilhão administrativo do CMS, com entrada na rua das Hortênsias, para diminuir a locomoção a Ajudância Geral, que cuida da documentação dos alunos, além dos

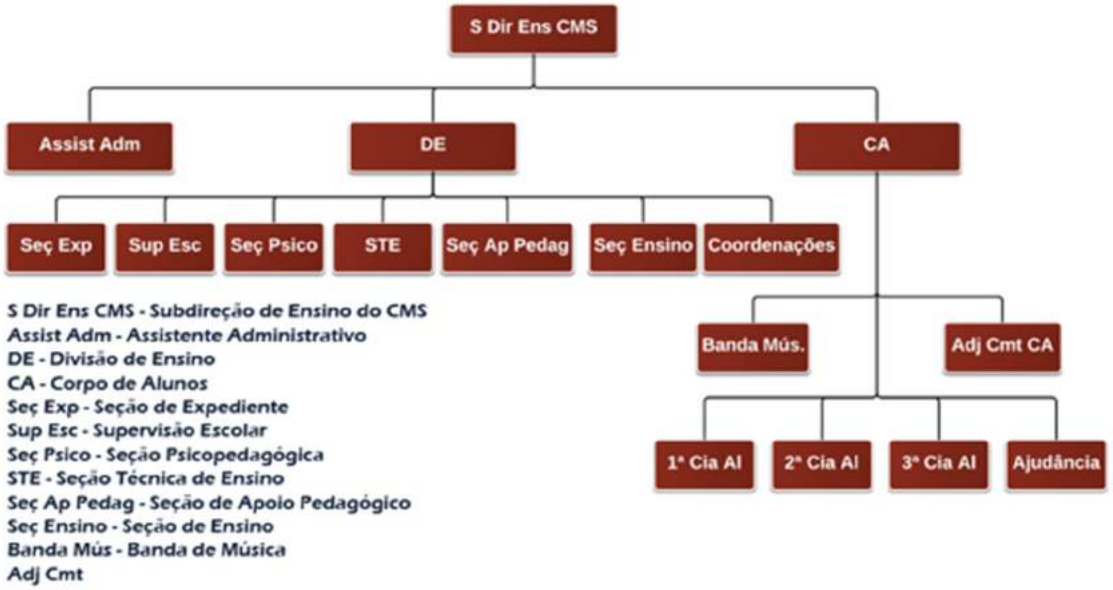
[51] Relato baseado no histórico do CMS, disponível no acervo da EsFCEx/CMS.
[52] Disponível em http://www.esfcex.eb.mil.br/index.php/historico-cms. Acesso em 6 de maio de 2019
[53] Expressão militar, que exalta os CM, por receberem alunos de todo o país e "moldar como um cadinho" as diferenças entre os alunos, construindo uma única identidade de Aluno do Colégio Militar.

vestiários, que se localiza no antigo prédio na rua Território do Amapá. A previsão da implantação total do Ensino Especial é 2021, com concurso, com reserva de vagas a esses jovens, apesar do processo se encontrar bem adiantado.

A estrutura organizacional de um CM é determinada pelo Regulamento dos Colégios Militares (R-69), aprovado pela Portaria nº 042, de 6 de fevereiro de 2008, em seu art. 6º, que define

> A organização geral dos CM é variável e tem a seguinte composição:
> I - Direção de Ensino;
> II - Subcomando (S Cmdo);
> III - Subdireção de Ensino e Divisão de Ensino (Sdir Ens e Div Ens);
> IV - Corpo de Alunos (CA); V -Divisão Administrativa (Div Adm);
> VI - Divisão de Pessoal (Div Pes) ou Ajudância-Geral (Aj G); e
> VII - outros setores definidos nos respectivos organogramas em função das características de cada CM (BRASIL, 2008, p. 4)

Figura 32 – Organograma do CMS



Fonte: CMS[54]

Dentro dessa estrutura, o Diretor de Ensino ainda tem seus órgãos consultivos: Conselho de Ensino, que tem por finalidade submeter, discutir e votar os pareceres da COPEMA, além de debater questões pedagógicas relacionadas ao CM; do Conselho de Classe, que analisa o desempenho das turmas e dos alunos, discutindo os procedimentos psicopedagógicos a serem adotados na recuperação de aprendizagem, além de avaliar de forma global, o processo de ensino aprendizagem, e da Comissão Permanente do Magistério (COPEMA), responsável

[54] Disponível em http://www.esfcex.eb.mil.br/index.php/organograma-cms. Acesso em 6 de maio de 2019

por deliberações relacionadas ao Magistério Militar e Civil. (Ibid., 2008). As funções institucionais dos componentes dos CM são previstas nos art. 17º a 26º, cf. R-69, 2008. A partir dessa normatização, o CMS/EB é estruturado conforme o organograma do CMS/EB (Figura 32).

A organização funcional do CMS/EB engloba três subordinações diretas ao Diretor de Ensino que envolvem todas as atividades fins e atividades-meio para o bom andamento do ambiente escolar. São elas:

A Assistência Administrativa, responsável por toda a estrutura material. As aquisições, manutenção, limpeza, reposição recuperação e descarte, se for o caso, de todo material permanente ou de consumo fica sob a tutela do Assistente Administrativo e seus auxiliares.

A Divisão de Ensino, responsável por todo o processo de ensino e aprendizagem do CMS/EB, desde o seu planejamento, execução, avaliação, retificação e recuperação de aprendizagem, encontra-se sob a condução do Chefe da Divisão de Ensino. Por esse motivo, a Divisão de Ensino tem uma configuração bem maior que as outras duas, tendo em vista que engloba todos os professores do Colégio e seções de coordenação e apoio das atividades escolares, propostas no ano escolar vigente.

O Corpo de Alunos fica com a responsabilidade pela disciplina dos alunos do Colégio Militar, além de desenvolver o espírito cívico, estimulando a prática dos valores e o culto às tradições militares, de maneira compatível com a idade dos alunos. Os Comandantes de Companhia de Alunos, auxiliados por seus monitores, são os agentes diretos nessa função, norteando os alunos sobre as condutas condizentes ao CM e aplicando a justiça, se for o caso, orientadas pelas Normas Reguladoras do Regime Disciplinar nos Colégios Militares – NRRD/CM do Regulamento Interno dos Colégios Militares – RI/CM

Dentro dessa perspectiva, para compreensão da organização do sistema de ensino militar, faremos alguns apontaremos sobre a legislação específica da Diretoria de Educação Preparatória e Assistencial do Exército Brasileiro – DEPA/EB[55], com relação ao Sistema Colégio Militar do Brasil – SCMB, o qual o CMS, escola lócus da pesquisa, encontra-se enquadrado. Destarte as peculiaridades

[55] A Diretoria de Educação Preparatória e Assistencial (DEPA), criada pelo Decreto nº 71.823, de 07 de fevereiro de 1973, cuja a missão está pautada em: "Planejar, coordenar, controlar e supervisionar o processo ensino-aprendizagem nos Colégios Militares" (BRASIL, 1973).

dos CM, apresentaremos que a utilização de outras linguagens na educação, no caso histórias em quadrinhos, cf. LDBEN/96, PCN, 1998 e BNCC, 2017, no ensino em um Colégio Militar é uma realidade prevista, inclusive, em legislação específica que define os currículos dos CM.

Segundo o art. 83º da LDBEN/96, "O ensino militar é regulado em lei específica, admitida a equivalência de estudos, de acordo com as normas fixadas pelos sistemas de ensino". Portanto, se fez necessário a atualização da Lei de Ensino do Exército, aprovada através da Lei n. 9.786 de 8 de fevereiro de 1999, que dispõe sobre o Ensino no Exército Brasileiro, e dá outras providências, que regula a proposta do ensino nos CM em seu art. 7º, que

> Art. 7º O Sistema de Ensino do Exército mantém, de forma adicional às modalidades militares propriamente ditos, o ensino **preparatório e assistencial de nível fundamental e médio**, por intermédio dos **Colégios Militares**, na forma da **legislação federal** pertinente, **ressalvadas suas peculiaridades**. (BRASIL, 1999, p. 2 – grifos nossos)

De acordo com o exposto, o EB propõe a reestruturação de seus quadros para atender as exigências na legislação federal – LDBEN/96, apesar de suas especificidades, instituindo a Portaria n° 148, de 21 de março de 2005, que aprovou o Regulamento da Diretoria de Ensino Preparatório e Assistencial (R-15), que em seu art. 1º determina a finalidade do órgão e suas funções com relação aos CM

> Art. 1° A Diretoria de Ensino Preparatório e Assistencial (DEPA), órgão de apoio técnico-normativo do Departamento de Ensino e Pesquisa (DEP), tem por finalidade planejar, coordenar, controlar e supervisionar a condução da educação básica e a avaliação do processo ensino-aprendizagem nos Colégios Militares (CM), bem como estabelecer a ligação técnica com as organizações com encargos de ensino que lhe forem determinadas, para essas atividades.
> (...)
> § 2° **Acompanhar as atividades de ensino** realizadas pelos **CM** (caráter preparatório e assistencial) e FO (assistencial e profissionalizante) e executadas nas modalidades dos ensinos fundamental e médio regulares, **em consonância com a Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996**, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional (LDBEN). (COMANDANTE DO EXÉRCITO, 2005, p. 10, grifos nossos).

A partir dessa regulamentação, o Exército Brasileiro, órgão responsável pelos Colégios Militares do Brasil, a DEPA/EB, estabelece a diretoria responsável por instituir normas e regulamentos para esse sistema de ensino, incluindo a definição

dos currículos dos Colégios Militares, existentes à época[56]. Então, para desenvolver as atividades dos CM, pautado nas legislações vigentes, a DEPA/EB propôs o Projeto pedagógico do Sistema Colégio Militar do Brasil – PP/SCMB, atualizado anualmente, apresentando-se no corrente ano, a versão 2019, que versa desde os fundamentos metodológicos ao conteúdo programático do sistema, a partir da visão institucional sobre a educação.

O projeto pedagógico dos CM destaca duas vertentes do sistema: o ensino preparatório e o ensino assistencial. Primeiramente sobre sua vertente assistencial, que praticamente cria a identidade dos CM, o PP/SCMB remete-se aos motivos da fundação do primeiro CM em 1889: a necessidade de atender à família militar e às mazelas que a carreira pode empreender, destacando-se à época, a Guerra do Paraguai. Trazendo a atualidade, o próprio PP/SCMB (2019, p. 9), destaca que,

> A **educação assistencial** remete à gênese e à justificativa do próprio SCMB: a busca do equacionamento das **vicissitudes** inerentes à **profissão militar**, das dificuldades **impostas à família** castrense que impactam o moral da tropa. É neste cenário que se **inserem os Colégios Militares**, educandários fortemente ancorados nos **valores** éticos e morais, nos **costumes** e nas **tradições** cultuados pelo **Exército Brasileiro**. É deste somatório que **emerge a identidade do Sistema**, o **diferencial capaz de gerar vínculo**, **apego e sentimento de pertença aos Colégios**. Como estabelecimentos de ensino filiados aos códigos do Exército, os Colégios Militares sustentam-se sobre os mesmos pilares: a **hierarquia** e a **disciplina**. Esta **peculiaridade**, que **os distinguem** no todo maior da educação nacional, reforça a imagem que os Colégios Militares vieram lapidando ao longo de mais de cento e vinte anos: sua marca particular. (Grifos nossos)

Sobre o ensino preparatório, a proposta do projeto pedagógico tem uma abrangência maior que uma proposta de preparação para as carreiras militares e/ou ensino superior, o PP/SCMB (2019, p. 8), destaca que a proposta da,

> A **educação preparatória**, neste sentido, **prepara para a vida**. Preparar para a vida é capacitar todos os discentes à busca ética da felicidade e da realização pessoal, entendendo como em aberto esta capacitação. O ensino preparatório deve habilitar todos os alunos ao **prosseguimento dos estudos**, **seja** pelo despertar das **vocações militares** – em especial para o ingresso na EsPCEx –, **seja** pela preparação aos processos seletivos ao **ensino superior**. (Grifos nossos)

Dentro da perspectiva preparatória para a vida e prosseguimento de estudos podemos identificar o alinhamento do projeto do SCMB com as propostas

[56] Em 2005, existiam 12 CM. Atualmente existem 14 CM, tendo em vista a inclusão de Belém, em 2015 e São Paulo, em 2018.

pedagógicas da LDBEN/96, PCNs (2000) e os objetivos alavancados pela BNCC/2017, ao conceituar competência

> Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas **complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho**. (BRASIL, 2017, p. 8)

Partindo dessa premissa, observamos que o PP/SCMB apresenta uma proposta metodológica baseada no Ensino por Competências, alicerçado na concepção do ensino construtivista, com foco na construção e no papel dos sujeitos aprendentes. Para compreensão do ensino no SCMB, apresentaremos os conceitos básicos que se destaca nos princípios metodológicos do PP/SCMB (2019, p. 11-13):

- Competências – com base em Perrenoud, o SCMB compreende esse conceito como a faculdade de mobilização de um **conjunto de recursos cognitivos** como saberes, habilidades e informações para **solucionar** com pertinência e eficácia uma série de **situações**.
- Eixos Cognitivos – em atendimento aos PCNs que trabalham as competências de forma ampla, definiu-se cinco eixos cognitivos: **dominar linguagens** (DL), tanto a norma culta como matemática, artística e científica; **compreender fenômenos** (CF) físicos e sociais, aplicando os conceitos das várias áreas do conhecimento; **enfrentar situações-problema** (SP), através da interpretação de informações disponíveis para melhor tomada de decisão; **construir argumentação** (CA) consistente, baseado nos conhecimentos disponíveis em situações concretas; **elaborar propostas** (EP) de intervenção solidária na realidade, respeitando os valores humanos e considerando a diversidade sociocultural.
- Aprendizagem Significativa – No SCMB, baseia-se na teoria de Ausubel que leva em conta a **história do sujeito** e ressalta o papel dos docentes na proposição de situações que favoreçam a aprendizagem
- Aprendizagem Imediata – Com base nos estudos do interacionismo de Vygotsky, os docentes do SCMB assumem o papel de **professor mediador**, no qual os alunos assumem o papel de sujeito, em sua **aprendizagem** que ocorre pela **interação**, troca de experiências e pela proposição de situações problemas.

- Contextualização – forma de se referenciar o conhecimento, ao seu local de origem ou a outro **contexto** que lhe **forneça significado** e **construa sentido**.
- Interdisciplinaridade – estratégia que visa a uma comunicação efetiva entre as disciplinas que possibilite a **construção do conhecimento** pelo educando de **forma integrada**.
- Multiletramentos – está ligada diretamente à importância e ao **papel que a leitura e a escrita** exercem em suas práticas sociais que regem o dia a dia de uma sociedade sujeita a mudanças tecnológicas e sociais
- Educação em Valores – mais que simplesmente cumprir o art. 27 da LDBEN, essa premissa SCMB abarca, ainda, os **valores**, os **costumes e** as **tradições** do **Exército Brasileiro**, com o objetivo, inclusive, de **despertar vocações para a carreira militar**. Nesse sentido, os valores e as **atitudes** precisam ser **reconhecidos, vividos e compartilhados** pelos alunos no **dia a dia** do Colégio. (Grifos nossos).

Com base nesses conceitos norteadores do SCMB, são desenvolvidos os currículos dos CM, os Planos de Sequência Didática – PSD.

> Os **PSD** são frutos das experiências, dos diálogos e das vivências dos CM e de suas expectativas por um fazer diferenciado. Alinhados de forma interdisciplinar, dentro das Áreas de Conhecimento, eles permitirão a elaboração de sequências didáticas que, contextualizadas, mediadas e embasadas na perspectiva dos multiletramentos, proporcionarão o desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos, tornando-os autônomos na construção de seus conhecimentos. (DEPA, 2018, p. 4)

Os PSD são a base curricular dos CM, desenvolvidos por disciplina, reunidas nas áreas do conhecimento, preconizada pelo MEC: Ciências Humanas e suas Tecnologias (História, Geografia, Filosofia e Sociologia); Ciências da Natureza e suas Tecnologias (Química, Física e Biologia); Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (Língua Portuguesa, Literatura, Língua Estrangeira – Inglês ou Espanhol, Artes, Educação Física e Tecnologias da Informação e Comunicação); e Matemática e suas Tecnologias (Matemática). Esses currículos são revistos trienalmente de forma multidisciplinar por área de conhecimento, a fim de reavaliar, atualizar e ou redimensionar os currículos do sistema, redirecionando os objetos de

conhecimento, caso seja necessário.

Os PSD funcionam como um norteador de todo o processo de construção da aprendizagem, a partir das sequências didáticas. No documento, encontra-se a matriz de referência (lista de competências e habilidades) relacionada com os objetos de conhecimento que são elementos comuns a todo SCMB. Destacamos a importância da unidade curricular dos CM, devido à situação peculiar dos militares das Forças Armadas – FFAA, que não garante que os dependentes concluam seu ensino fundamental e médio num mesmo Estado, haja vista a possiblidade de movimentação constante dos integrantes das FFAA. Portanto, a unidade curricular do SCMB possibilita um menor prejuízo na composição da grade curricular desses filhos do militar, pormenorizando os prejuízos educacionais advindos de possíveis diferenças de grade curricular entre os Estados e Munícipios de origem e destino, por terem seus currículos independentes entre si.

Os PSD fundamentam-se nos cinco eixos cognitivos apresentados anteriormente, que são consideradas dos objetivos de aprendizagem, a serem desenvolvidos pelos estudantes, em todas as disciplinas, dentre as quais demonstram a importância das diversas linguagens e sua articulação com o contexto do discente:

> **I. Dominar linguagens** (DL): dominar a norma culta da Língua Portuguesa e fazer uso das linguagens matemática, artística e científica.
> **II. Compreender fenômenos** (CF): construir e aplicar conceitos das várias áreas do conhecimento para a compreensão de fenômenos naturais, de processos histórico-geográficos, da produção tecnológica e das manifestações artísticas. (DEPA, 2018, p. 2).

Dentro desse entendimento, na Área de Linguagem e suas Tecnologias, o que se pretende no ensino fundamental é a prática de diversificação de linguagens para desenvolvimento de capacidade expressiva em diversos tipos de manifestações, sejam artísticas, sejam linguísticas ou corporais. As competências discursivas[57] das disciplinas de Linguagem remontam de forma geral, a diversificação de linguagem.

Dentro dessa perspectiva, o PSD de Língua Portuguesa – LP, destaca em sua competência discursiva a leitura, interpretação dos conhecimentos **construídos e difundidos por meio das diversas linguagens**. (PSD/LP, 2015). Nas Artes, o PSD de

[57] O SCMB A define Competência Discursiva como um conjunto de habilidades a serem desenvolvidas na disciplina de modo geral.

Artes – AR destaca a utilização e compreensão da linguagem artística presente nas diversas concepções, **partindo da leitura e análise de imagens e textos**. (PSD/AR, 2015). Portanto, estas áreas de atuação que apresentam diretamente os quadrinhos como objeto curricular, inseridos nelas como objeto de conhecimento no ensino fundamental nas disciplinas de Língua Portuguesa e Artes, os quais são compreendidos como gêneros textuais a serem trabalhados em 6º e 7º anos obrigatoriamente.

A partir da definição da competência discursiva, os PSD as habilidades a serem adquiridas nas disciplinas de Língua Portuguesa, Artes e também Língua Estrangeira, na qual levantaremos as habilidades abaixo, referentes ao uso da linguagem de quadrinhos.

> LÍNGUA PORTUGUESA
>
> **GÊNEROS TEXTUAIS OBRIGATÓRIOS**
>
> CONTO MARAVILHOSO – FÁBULA – POEMA - **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** – LENDAS – TEXTO DE OPINIÃO – DRAMATIZAÇÃO – SARAU – DEBATE
>
> **H12**- Articular os enunciados, em função das **características das sequências textuais** (**narrativa**, descritiva, expositiva, argumentativa e conversacional) e de suas especificidades no interior do gênero;
> **H17**- Interpretar recursos **expressivos da linguagem**.
> **H18** - Integrar e sintetizar informações, expressando-as em **linguagem própria**, oralmente ou por escrito. (PSD/LP – 6º ano, 2015, p. 16-20, grifos nossos)
>
> ARTES
> **H8 -** Desenvolver a leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, **histórias em quadrinhos**, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc. (PSD AR – 6º e 7º ano, 2015, p. 13, grifos nossos)

Ainda que indiretamente, o uso de diversificação de linguagens encontra-se normatizado dos PSD das Ciências Humanas e Suas Tecnologias, especificamente em História – HIS, disciplina proposta para a aplicação da proposta metodológica desta pesquisa:

> HISTÓRIA
> **H20** - Reconhecer o papel das **diferentes linguagens**: **escrita**, **pictórica**, oral, fotográfica. (PSD HIS – 6, 7º e 9º ano, 2018, p. 15, grifos nossos)

Nessa concepção, as legislações de ensino do EB e a diretoria responsável pela normatização dos CM, a DEPA, possibilitou alguns apontamentos, a partir da

análise documental e revisão bibliográfica sobre o uso de HQ na sala de aula no CMS.

A análise aponta que a legislação do SCMB (PSD) se encontra em grande parte alinhada com a legislação de referência do MEC (BNCC/2017), com relação aos quadrinhos, ressaltando em alguns anos escolares o trabalho com a linguagem dos Quadrinhos na Área de Linguagens e Suas Tecnologias, em Língua Portuguesa, Inglesa e Artes. Contudo, destacamos nas Ciências Humanas uma abordagem das diversas linguagens no ensino de forma mais abrangente que a própria BNCC/2017 na disciplina de História, tendo em vista que na Base Nacional o uso de outras linguagens na educação destaca-se somente no 5º ano do ensino fundamental, enquanto que os PSD abrangem seu uso em praticamente todos os anos finais do EF II.

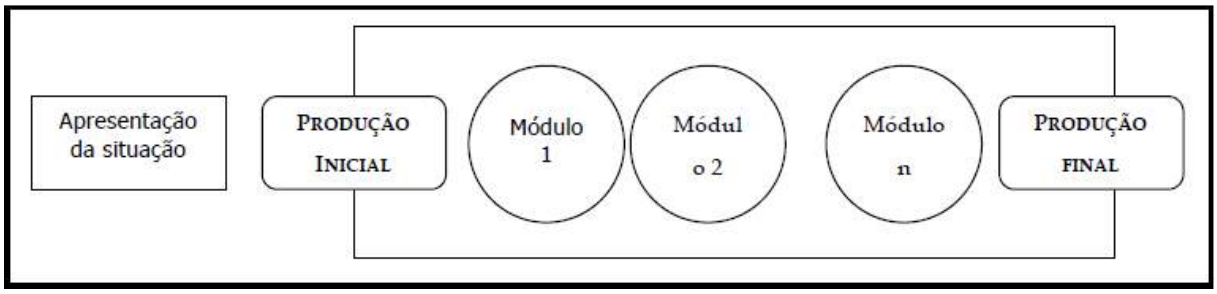
O SCMB também classifica em seus PSD, assim como o MEC, como um dos vários gêneros que compõem a área de linguagens, códigos e suas tecnologias, apesar do deslocamento para gênero textual, diferentemente da BNCC/2017 que o destaca como artístico-literário, ambos consideram as histórias em quadrinhos como gêneros e não as veem como linguagem própria. Vale lembrar que essa visão institucional sobre os quadrinhos, se mantém nos dias atuais a mesma destacada pelo MEC no início dos anos 2000 e que, ainda que equivocada e demande maiores compreensões sobre a linguagem, os CM seguem essa mesma linha de compreensão que outros órgãos educacionais civis e demonstra as mesmas incompreensões sobre a linguagem, apontando reflexões mais pormenorizadas sobre o que os quadrinhos são. Vale ressaltar novamente que “quadrinhos são quadrinhos”, com recursos próprios que existem somente nesta linguagem, que dialoga com diversas outras formas de expressão, assim como qualquer linguagem (RAMOS, 2016).

Dentro do SCMB, além de englobar todas as premissas educacionais dos órgãos federais, no qual se desenvolvem diversas práticas diferenciadas, como o uso de histórias em quadrinhos de forma naturalizada, ainda tem como base os valores, costumes e tradições cultuados pelo Exército Brasileiro, destacando os pilares da instituição: hierarquia e disciplina. Dentro desse singular ambiente educacional que se encontra o Colégio Militar de Salvador, donde surgirão os frutos desta pesquisa.

4.2 A inserção da pesquisa aplicada no contexto do Colégio Militar de Salvador/BA: a construção do objeto

Para o desenvolvimento de uma proposta metodológica para o ensino como objeto de ensino, a produção de conhecimento discente, identificamos a necessidade de um planejamento inicial, trazendo a reflexão sobre sequência didática e estratégias para sua utilização em sala de aula. Segundo Dolz, Noverraz e Scheuwly (2004, p. 96), “uma "sequência didática" é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”, a qual desenvolve-se em dois momentos: a proposta de ensino detalhada pelo professor sobre o gênero textual a ser trabalhado pelo aluno, que denominam de *apresentação da situação* e a produção do aluno propriamente dita, trabalhada em várias etapas (módulos), a partir de uma *produção inicial* até a *produção final* (Figura 35).

Figura 33 – Esquema de Sequência Didática



Fonte: Dolz, et al, 2004, p. 97

Alicerçados nesse conceito e por se tratar de uma pesquisa baseada em uma linguagem – quadrinhos, optamos por uma adaptação para o estudo em questão, apresentando seu desenvolvimento através de etapas de uma sequência didática proposta aos estudantes do 8º ano do Colégio Militar de Salvador em aulas eletivas semanais (APÊNDICE C e D). Tendo, pelos alunos, uma ambientação anterior com trabalhos com HQ, devido à participação no Projeto Era Uma Vez... Brasil e objeto de conhecimento definido no 6º ano do EF II, procuramos familiarizar os estudantes com o projeto que se apresenta, através da eletiva “Oficina de HQ” momentos que ocorreram, durante os semestres de aulas teóricas do curso de mestrado.

As abordagens do tema ocorreram mediante uma intervenção prévia para conhecer os anseios desse público-alvo diante dos assuntos a serem abordados na eletiva em questão. A partir das primeiras produções, o trabalho se desenvolveu em quatro módulos de encontros semanais, nos quais foram utilizadas dinâmicas específicas para uma maior compreensão de elementos oriundos do entendimento da criação de HQ, buscando um maior envolvimento dos alunos, em uma ação colaborativa entre professor e os nove alunos, voluntários para a pesquisa, com intervenções precisas e pontuais, para o desenvolvimento dos trabalhos com a linguagem de quadrinhos. Os temas abordados no decorrer dos encontros foram organizados de maneira que se complementassem, apresentando os assuntos de forma didática e observando se o conteúdo havia sido compreendido pelos participantes, através de uma proposta de sequência didática, que se desenvolveu em três partes: apresentação do objeto e alfabetização da linguagem; módulos de atividades para desenvolvimento da técnica de HQ; e produção final (DOLZ, NOVERRAZ & SCHNEUWLY, 2004). A seguir, um breve relato sobre o desenvolvimento das aulas eletivas no lócus de pesquisa, sendo noventa minutos cada encontro.

Data: 26 de julho e 02 de agosto de 2018

Apresentação inicial da eletiva e proposta de trabalho discente

Esse encontro foi iniciado com a apresentação da ementa da eletiva, na qual apresentamos a proposta de trabalho, desvinculando dos trabalhos anteriores do "Projeto Era Uma Vez... Brasil", que também trabalhou com criação de histórias em quadrinhos. O objetivo desses encontros foi incentivar os estudantes a refletirem sobre o uso de outras tecnologias na escola, apontando a diferenciação entre tecnologias analógicas e digitais para entenderem a validade das diversas tecnologias para posteriormente os próprios alunos entenderem o valor de seus trabalhos na eletiva. Para tal, foi realizado nesses encontros em duas rodas de conversa entre professor e alunos para ouvir os anseios surgidos para o desenvolvimento dos trabalhos. A primeira roda discutiu a proposta da eletiva, na qual os alunos mostraram-se receosos com a primeira proposta do professor, de construir uma nova ambientação para os personagens do jogo Kimera *Luke* e *Belle*[58] poderem, além de viajar a dimensão de Kimera, também viajar no tempo, para

[58] Luke e Belle são os protagonistas do jogo Kimera – Cidades Imaginárias

poderem contar o que o aluno compreendeu de um período estudado. Nesse escopo, a primeira solicitação dos alunos foi conhecer o jogo e reflexão sobre “viagem do tempo”. No segundo encontro de discussões, (para contentamento do professor), os alunos mostraram grande anseio por diversificação de objetos em sua aprendizagem, afirmando que esse tipo de trabalho “ajuda e muito”, independentemente, se digital ou analógico e empolgaram-se bastante com a proposta do professor de trazer o jogo para entenderem a proposta posteriormente da “alfabetização necessária” da linguagem dos quadrinhos, pois também utilizaríamos o jogo como suporte das aulas.

Data: 9 de agosto a 13 de setembro de 2018

1º ciclo (Proposta base): Alfabetização da linguagem dos quadrinhos

A proposta prosseguiu com quatro encontros, nos quais trabalhamos de forma um tanto “teórica” a linguagem dos quadrinhos. Nos dois primeiros encontros (9 e 16 de agosto) trabalhou-se a temática: “O que são quadrinhos? ”, manuseando diversas revistas, concomitantemente com vídeo e slides, apresentando a temática e possíveis propostas de produção de uma revista em quadrinhos para utilização nas salas de diversas disciplinas, destacando a expertise do pesquisador: a disciplina de História.

Figura 34 – Conhecendo a linguagem dos quadrinhos

Fonte: Arquivo particular

No último encontro (23 de agosto), apresentamos as características e elementos constitutivos de quadrinhos, como requadro, balão, onomatopeias, dentre outros, caracterização de um personagem fixo em revista em quadrinhos, além de apresentar uma proposta de roteirização de quadrinhos, ultimando o ciclo, com um vídeo ilustrando de forma lúdica o tema abordado. Como produção inicial, os alunos desenvolveram a construção de um esboço de uma história em quadrinhos de uma página, para observar a absorção do entendimento do objeto. O terceiro encontro foi suprimido e readequado com as necessidades da proposta.

Data: 13 de setembro de 2018

2º ciclo: Conhecendo o Jogo Kimera – Cidades Imaginárias

O encontro de 13 de setembro, inicialmente previsto para maior desenvolvimento de ação discente em confecção de esboços e arte-finalização de HQ foi revertido para a apresentação do ambiente ficcional da proposta de pesquisa do professor, delineada pelo jogo Kimera. Portanto, apresentamos a história do jogo e sua dinâmica *in loco*. A intenção inicial do pesquisador era conduzir os alunos a sala de informática para que todos pudessem manipular o jogo, porém a mesma estava em manutenção na data não podendo ser utilizada, devido a problemas técnicos. Então, utilizando o próprio computador do professor e um projetor de slides procedeu-se o desenvolvimento da aula.

A aula começou com uma apresentação sobre o jogo-simulador Kimera, seus conceitos e sua história como exemplo de uma produção digital desenvolvida pelos pesquisadores do projeto articulador do GEOTEC, o projeto Kimera, “pai” do K-Lab. Após a apresentação, propomo-nos a conhecer a narrativa através do jogo, no qual um aluno manuseava o jogo, enquanto os outros, através do projetor o ajudavam, pausando em cada momento para conhecer melhor os personagens da narrativa. A dinâmica transcorreu de forma divertida e suas limitações não atrapalharam o desenvolvimento das atividades, porém demandaram atenção integral do pesquisador que conduziu a atividade.

Em seguida, começamos a discussão sobre as possibilidades de inserção no universo ficcional do jogo. Porém, surgiram os primeiros questionamentos sobre a possibilidade. Os alunos acharam o jogo infantil para sua faixa etária e se sentiram presos ao ambiente ficcional do jogo, sugerindo a criação de um ambiente ficcional

completamente novo para as histórias em quadrinhos. Esse fator corroborou os rumos da pesquisa, principalmente, no que se refere à concepção da narrativa ficcional proposta.

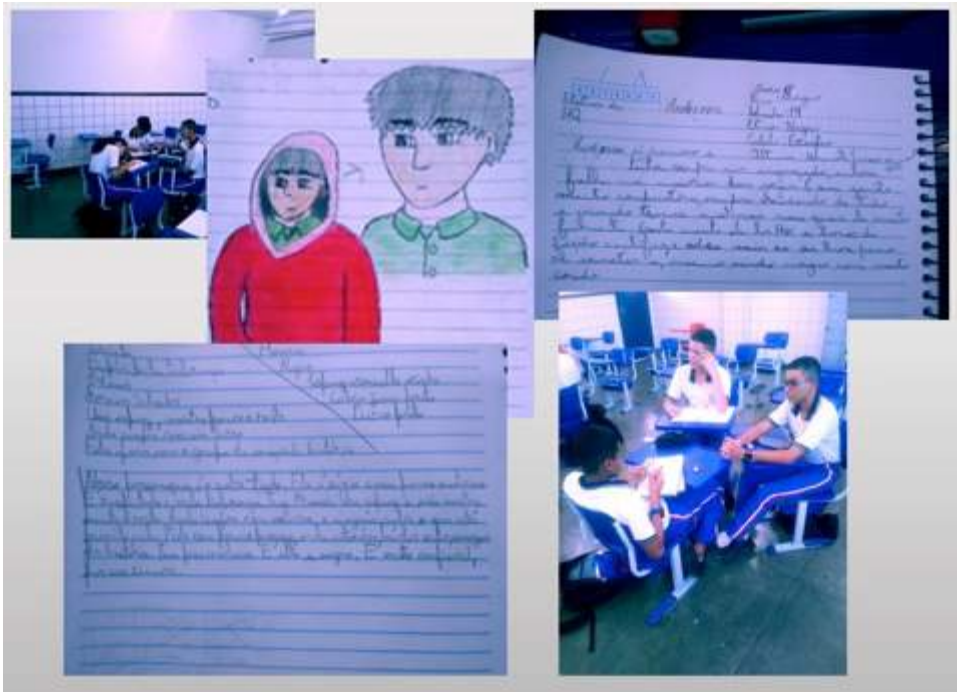
Concluída a discussão, já com tempo avançado, o professor deixou como “dever de casa”, a reflexão sobre a manutenção da proposta ou criação de novo universo e personagens, apontando facilidades e dificuldades de cada opção. Vale ressaltar que essas ações discentes tornaram necessários novos balizamentos sobre as ações que viriam a acontecer na eletiva.

Data: 20 de setembro a 4 de outubro de 2018

Criação de Universo e Personagens

O objetivo do encontro do dia 20 de setembro era compreender o que levou os discentes preferirem outro universo diferente do ambiente Kimera na criação das histórias em quadrinhos, identificando os fatores que apontaram em outra direção, o processo criativo discente.

Figura 35 – Criação de Personagens



Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Naquele dia, como combinado, iniciamos o encontro apresentando as possibilidades de personagens para o universo ficcional: sugestão de personagens

preexistentes do universo transmídia Kimera ou criação de novos personagens em nova realidade independente da apresentada, destacando sempre a possibilidade de uso no ensino de História. Por iniciativa dos alunos, decidimos então, pela criação de novos personagens num novo universo, mais próximos da realidade do aluno de um Colégio Militar (CM).

Nesse momento, iniciamos a proposição do ambiente das histórias em quadrinhos, em que os alunos propuseram as seguintes características:

1) Mundo Verossimilhante com elementos fantásticos: ambientado em Salvador, que é a cidade que todos os alunos conheciam.
2) Ambiente dos personagens: Escola fictícia.
3) Viagem no tempo: os personagens viajam no tempo para ver os acontecimentos históricos. (Atenção!!! Evitar quebra de history[59]). Os alunos entraram em grande discussão sobre a criação de "Buraco de Minhoca" com a alteração do passado.
4) Artefato para viagem no tempo: **Bússola** que altera a natureza, invés de history. "Sugestão: os personagens encontram as peças na agua, **juntam as peças** e viajam no tempo, **sem saber o que está ocorrendo.** No futuro, aprendem a usá-la".

Nos encontros seguintes (11 e 18 de outubro), os alunos desenvolveram seu processo criativo apresentando características e personalidades para seus personagens, num trabalho em três grupos de três integrantes cada, sendo um roteirista, um desenhista e um colorista, definidos pelos elementos dos grupos. A única intervenção direta do professor nesse momento produtivo discente foi a definição de uma característica para cada personagem: grupo 1, que fosse responsável; grupo 2, que fosse curioso; e grupo 3, que fosse um "sabe-tudo". Os alunos atenderam a expectativa do trabalho criando Andy ou Anderson (APÊNDICE E); Josias (APÊNDICE F) e Maya (APÊNDICE G), cada qual com suas características fundantes (Figura 36). O processo criativo das personagens, com roteiro e principais características apontadas pelos alunos foi desenvolvido tanto nas aulas eletivas, como em reuniões dos grupos em outros momentos. Essa observação funda-se na observação que, ao fim do primeiro encontro, os alunos ainda não tinham apresentado nenhuma produção e no início do segundo encontro

[59] O termo "quebra de history" foi denominado pelos alunos para identificar as consequências de alteração do passado na História, o que viam como impossível.

estavam praticamente prontos. Identificamos também, o trabalho em conjunto, devido aos apontamentos dos responsáveis por cada parte do trabalho.

Figura 36 – Personagens criados pelos discentes da eletiva “Oficina de HQ” para construção de quadrinhos.

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Data: 11 a 25 de outubro de 2018

3º ciclo: Produção discente de histórias em quadrinhos

Ocorrido em três encontros, o momento final foi marcado pela criação de uma história em quadrinhos para apresentação das personagens criadas pelos estudantes, que logrou êxito com a entrega das histórias no último encontro da disciplina eletiva. Nesse momento, os alunos aplicaram as técnicas aprendidas no primeiro ciclo para desenvolvimento das histórias, a partir de roteiro, esboço e arte final. Apesar de um prazo curto para o desenvolvimento dos trabalhos, os grupos já roteirizavam a HQ no ciclo anterior de criação de personagens, facilitando as etapas posteriores de construção das histórias.

Data: 11 de outubro a 1º de novembro de 2018

Apresentação dos resultados e diplomação de eletiva

Optamos para destacar o trabalho dos alunos, que os mesmos mostrassem os resultados de sua criação em um evento de diplomação, o que se mostrou muito empolgante para os alunos do colégio, que ficaram muito gratos pela valorização de seus trabalhos momento que ocorre comumente no CMS/EB, através de formatura solenes, mas normalmente não se materializa por diploma, a conclusão dos trabalhos em eletiva (APÊNDICE K). Destaco também, que todos os grupos fizeram questão de discursar sobre sua pequena obra, explicando algumas pontas

soltas que deixaram para os próximos números da revista “Turminha da Maya e a Bússola K”.

Ao findar a diplomação, o professor fez alguns apontamentos sobre a proximidade do universo criado com o universo Kimera, destacando que aquele universo já estava internalizado no inconsciente dos autores: bússola; montagem do artefato e uso acidental, além de viagem espaço-tempo.

Foi de comum acordo que se identificou que o universo dos personagens era diferente, mas interligado ao universo do jogo Kimera, de forma a-espacial e atemporal. Sendo proposto um prólogo para fazer essa ligação que seria de roteiro do professor e quadrinização por aluna voluntária da eletiva em 2019, o que se realizou nos primeiros meses. Por fim, houve uma confraternização, com salgados e refrigerantes ofertados pelo professor, em gratidão pelo empenho nos trabalhos da eletiva, na qual ocorreu a discussão acima citada.

Esses encontros ofereceram o ambiente para a proposta específica objetivando a aplicação da intervenção desta pesquisa, a qual delinearemos mais adiante.

Data: 23 de outubro de 2019

Lançamento oficial da Revista “Turminha da Maya e a Bússola K” no CMS/EB

Não sabemos dizer se a emoção foi maior no momento que o colégio se propôs a contratar uma empresa Gráfica 3 para a produção impressa da primeira revista da Turminha da Maya nº 1 (APÊNDICE L) ou o seu lançamento oficial em uma atividade no Estágio de Atualização Pedagógica (Estap)[60] do CMS/EB, onde foi apresentada e distribuída para todos os professores, oportunidade em que cada professor poderia refletir na proposta metodológica, conforme os objetos de sua disciplina.

[60] O Estágio de Atualização Pedagógica dos Colégios Militares do EB são um conjunto de atividades de pesquisa e de estudo, voltadas para o visando à permanente atualização dos docentes, assim como o contínuo aperfeiçoamento do processo ensino-aprendizagem, atendendo ao Art. 12º da Portaria nº 549, de 6 de outubro de 2000, que aprova o Regulamento de Preceitos Comuns aos Estabelecimentos de Ensino do Exército – R-126. (Brasil, 2000). No Colégio Militar de Salvador, o Estap ocorre nas quartas-feiras.

Figura 37 – Revista Turminha da Maya e a Bússola K

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Momento também especial, em que tivemos a oportunidade de agradecer a todas as pessoas envolvidas na concretização do trabalho, principalmente os alunos que participaram ativamente do processo de construção da revista[61]. Com os alunos, em local de destaque, os professores puderam perguntar sobre seus trabalhos. A atenção nesse evento estava voltada a esses alunos e o momento de perguntas sobre o trabalho voltou-se para esses alunos. Destaca-se nessa rodada de perguntas, dois apontamentos que nos motiva a sempre investirmos em nossos alunos. Ao surgir a pergunta: Como foi a criação de seus personagens? Inicialmente os alunos responderam que foram aleatórias, pautadas na direção do professor. Entretanto, o aluno W. P. respondeu: "*Olha, nossos personagens parecem ter características aleatórias, mas eles têm, na verdade, várias de nossas próprias características. Foram baseados em nós mesmos*". Todos concordaram. Demonstrando, assim, o quanto podemos identificar "o nosso eu" em nossas produções e às vezes, nem percebemos. Mas a resposta que mais felicitou-nos foi sobre a seguinte questão: A eletiva inspirou algo em vocês, como continuar a desenhar quadrinhos? Após alguns segundos de silêncio, o aluno G. N. olhou para o

[61] O discurso que proferimos no encerramento foi tão emocionante que se tornou a base dos agradecimentos dessa pesquisa.

aluno W. P. e disse: “*foi essa eletiva do me mostrou a área que pretendo atuar, arquitetura ou designer gráfico. Inclusive eu e W. P. estamos fazendo um curso de designer e foi graças à eletiva que escolhemos essa área.* ”

Em sequência, o chefe da Divisão de Ensino parabenizou o trabalho e disse, após ler a HQ, que viu muito potencial para a aprendizagem do aluno, através da continuação da revista e propôs aos professores de Português, Artes e outros interessados que continuem conosco, a história de nossa turminha em 2020.

Como encerramento da atividade, iniciou-se uma tarde de autógrafos, no qual os diversos professores presentes buscaram a assinatura daqueles alunos autores daquela revista. Ao observarmos a felicidade daqueles alunos, resumimos a conclusão dos trabalhos em uma pequena frase: Reconhecimento alimenta a alma.

Figura 38 – Cerimônia de lançamento da revista Turminha da Maya e a Bússola K

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

A pretensão da pesquisa ora apresentada seria a construção de histórias em quadrinhos, a partir de uma proposta metodológica desenvolvida com base na experiência do pesquisador, dialogando com as pesquisas que desenvolvem trabalhos em sala de aula com uso de histórias em quadrinhos, na qual, se apresentaria uma questão para os alunos responderem, considerando que a participação discente nessa construção seria voltada para alguma adequação

necessária para a sua aplicação. Ledo engano, toda a sua construção fora baseada nos trabalhos desses protagonistas. Vale ressaltar que a intervenção do grupo de pesquisa Geotec e sua proposta de alfabetização científica, letramentos diversos e apoio a participação discente no desenvolvimento da pesquisa foi fundamental para que a conclusão da proposta fosse pautada na construção do aluno para o aluno. Conheçamos a proposta construída em parceria com os discentes do CMS/EB, a seguir.

4.3 Uma proposta metodológica de aplicação de quadrinhos nas aulas de História

A apresentação desta proposta metodológica para o desenvolvimento da produção de histórias em quadrinhos nas aulas de História não tem a pretensão e nem poderia ser uma proposta fechada em si mesma. Ela tem o objetivo de apontar alguns caminhos e possibilidades para desenvolver trabalhos discentes, a partir de uma pesquisa histórica voltada para o protagonismo estudantil no aprendizado desse aluno. A experiência compartilhada com os alunos que se propuseram a aceitar o desafio tem mostrado que novas variáveis, caminhos e alternativas são possíveis e beneficamente necessárias, pois apresentar uma forma de metodologia, que vise à pesquisa discente, deve-se sustentar uma prática pedagógica que adeque os objetivos aos limites de cada contexto que compreenda o universo dos envolvidos na proposta de pesquisa. (CEOLIN, 2015).

Partindo de uma concepção em que a construção do conhecimento histórico acontece quando possibilitamos ao aluno, desenvolver suas reflexões, aliando a diversificação de linguagem, na qual o discente possa se expressar de forma criativa e autoral, este estudo se propõe a ser uma opção para o desenvolvimento dessas características em seus ciclos que permeiam a proposta metodológica, contemplando a produção das HQ como manifestação e forma de expressão da compreensão discente, de formato artístico, em que seja possível construir conhecimentos em História. Para tal, a proposta se divide em oito partes: apresentação inicial, na qual os alunos conhecem a proposta das aulas; seis módulos, dos quais os alunos serão alfabetizados na linguagem, incluindo o processo de construção de quadrinhos, concomitantemente com pesquisas históricas, nas quais os alunos apresentam a temática histórica de sua produção e por fim, a produção da HQ sobre sua questão histórica, que poderá vir a se torna

uma revista em quadrinhos.

Todos os ciclos contemplam o processo de uma pesquisa e reflexão histórica além de produção de uma história em quadrinhos. No primeiro ciclo, são apresentados aos alunos, os diversos gêneros de quadrinhos e seus elementos constitutivos, necessários para sua construção. Os próximos quatro ciclos são voltados à construção do enredo para o desenvolvimento da história, através de um processo de construção de uma pesquisa histórica, a partir do desenvolvimento de uma pergunta norteadora que fora respondida nos quadrinhos discentes. Com os dados em mãos, inicia-se o último módulo de roteirização da história, a partir de suas pesquisas, para subsidiar a produção final da proposta advinda das aulas. A proposta metodológica desenvolvida, segue:

Apresentação da situação – Ementa da eletiva e proposta de trabalho discente

Objetos do conhecimento:

- Inserir os alunos no contexto da proposta da eletiva de construção de conhecimento histórico, através da produção discente de histórias em quadrinhos;

Duração: 2 horas-aula.

Sistematização: Distribui-se uma ementa da eletiva para aluno. O professor detalha toda a proposta da eletiva, desde a importância de uma alfabetização na linguagem inicial, o cuidado nas pesquisas historiográficas, o desenvolvimento da produção das histórias em quadrinhos e o reconhecimento final, através da diplomação por conclusão de disciplina e os critérios para receber o diploma.

Nesse momento, pode-se aproveitar para fazer um levantamento sobre os conhecimentos dos estudantes acerca do assunto, através de um questionário ou outro mecanismo que desejar. As respostas dos estudantes devem ser catalogadas e registradas em registros semanais de responsabilidade do professor para garantir as análises e reflexões sobre o andamento dos trabalhos realizados. Nesse relatório, sugere-se constar os seguintes itens: a) Impressões do professor sobre o encontro; b) dúvidas externadas pelos estudantes; c) balizamento dos objetivos; d) reavaliação do processo; e e) realinhamento necessário, se for o caso.

Módulo 1 – Alfabetização na linguagem dos quadrinhos

Objetos do conhecimento:

- Apresentar histórias em quadrinhos de diferentes tipos;

- Identificar os elementos constitutivos básicos da linguagem dos quadrinhos;
- Buscar compreender a importância dos elementos dos quadrinhos na construção de uma história.

Duração: 6 horas-aula.

Sistematização: Apresenta-se aos estudantes, diferentes tipos de quadrinhos: histórias em quadrinhos Marvel, tiras, graphic novels, e outras diversidades que o professor conseguir levar. Inicialmente, o professor apresenta um breve histórico das HQs para colaborar com a escolha de leitura dos alunos. Durante a leitura das histórias em quadrinhos, o professor observa e discute com os alunos a temática escolhida e o que o motiva a essa escolha, podendo se for o caso, reestruturar a proposta da eletiva, a partir dos interesses dos alunos, através da observação atenta do professor e flexibilização necessária.

Módulo 2 – Temática da pesquisa discente

Objetos do conhecimento:

- Inserir os estudantes no contexto e no universo da revista Turminha da Maya e a Bússola K.

Duração: 2 horas-aula.

Sistematização: Apresenta-se aos estudantes, o primeiro número da revista "Turma da Maya e a Bússola K", distribuindo um exemplar para cada aluno. Caso não seja possível essa distribuição a todos, pode-se projetar as imagens da revista também em slides, a fim de que todos tenham a possibilidade de vê-las. Através dessa revista que narra a primeira história de Maya e sua turma, os estudantes terão a oportunidade de conhecê-la e identificar as possibilidades de continuação da história. Durante a leitura da história, o professor antecipa o contexto da proposta de produção da revista na perspectiva do ensino de História[62]. Nesse momento, aproveitará para apresentar os personagens da turminha e irá convidar os alunos a escolherem o personagem que gostaria de continuar a história, a partir da reflexão do prólogo. Com isso, o professor destacará em um quadro de anotações de trabalho discente, os personagens que os alunos pretendem desenvolver o ponto de vista.

[62] A perspectiva de utilização da HQ pode ser ampliada conforme a criatividade do professor e os objetivos de sua aplicação em sala de aula.

Módulo 3 – Temática da pesquisa discente

Objetos do conhecimento:

- Definição da temática histórica a ser abordada nas histórias em quadrinhos e proposta de reflexão para pesquisa discente.

Duração: 2 horas-aula.

Sistematização: Define-se individualmente ou coletivamente um tema de História do Brasil a ser trabalhado para produção das histórias em quadrinhos, conforme o interesse dos alunos. Nesse momento, o professor cataloga no quadro de proposta de pesquisa para produção de HQ (Tabela 1), todas as propostas discentes para os trabalhos de sua história.

Módulo 4 – Pergunta norteadora

Objetos do conhecimento:

- Incentivar o uso da biblioteca da escola.
- Apresentar pergunta de pesquisa norteadora da produção das histórias em quadrinhos.

Duração: 2 horas-aula.

Sistematização: A partir da imersão em biblioteca escolar[63], os alunos deverão desenvolver pesquisa orientada pelo professor sobre a temática histórica definida para propor uma pergunta de pesquisa a ser respondida nas histórias em quadrinhos a serem produzidas. Os alunos podem redirecionar suas pesquisas, se for o caso. Nesse momento, o trabalho de catalogação do quadro de anotações, de responsabilidade do professor-pesquisador será concluído e apresentado aos alunos, ao final da aula, a construção que cada qual propôs para si.

Módulo 5 – Pesquisa histórica

Objetos do conhecimento:

- Incentivar o uso da biblioteca da escola.
- Desenvolver pesquisa histórica discente, para desenvolvimento das histórias para a revista Turminha da Maya e a Bússola K.

Duração: 2 horas-aula.

[63] Sugere-se que a imersão na pesquisa seja feita em parceria com a biblioteca, precedida de orientação de pesquisas nesse ambiente, pois normalmente os alunos têm pouco contato com os mecanismos de busca facilitadores do local e às vezes, nem entendem sua catalogação.

Sistematização: Continuando a imersão em biblioteca escolar, os alunos deverão desenvolver pesquisa histórica discente, orientada pelo professor para responder à pergunta de pesquisa, na perspectiva de criação de uma história em quadrinhos para a revista Turminha da Maya e a Bússola K, na perspectiva do personagem escolhido anteriormente. Nesse momento, a observação atenta do pesquisador é fundamental para nortear o trabalho discente de forma adequada.

Módulo 6 – Roteiro

Objetos do conhecimento:

- Produzir um roteiro de histórias em quadrinhos, apresentando os conhecimentos históricos adquiridos
- Desenvolver a compreensão do outro, através da construção de uma HQ, com perspectivas de personagens criados por outros alunos.

Duração: 2 horas-aula.

Sistematização: Depois de uma conversa inicial, na qual serão retomados os trabalhos desenvolvidos desde o encontro anterior, os alunos deverão iniciar ou produzir um roteiro da história em quadrinhos que pretende produzir para apreciação do professor. Esse roteiro deverá ser desenvolvido, de forma colaborativa, em grupo, incentivado pelo professor, mesmo que o trabalho final, tenha se optado por entregar individualmente (sinalizado anteriormente no quadro de proposta de pesquisa para produção de HQ). Os alunos com histórias do mesmo personagem se reunirão para discussões e reflexões sobre possibilidades de narrativas.

Produção final – As histórias em quadrinhos

Objetos do conhecimento:

- Socializar as aprendizagens construídas durante o desenvolver da eletiva em uma história em quadrinhos;
- Concluir o processo de aprendizagem, através da diplomação pelo atendimento da proposta apresentada.

Duração: 2 horas-aula

Sistematização: Os estudantes serão convidados a apresentar o produto de seu trabalho nas eletivas, nas quais, através das histórias em quadrinhos produzidas em aula pelos alunos, de tal forma que possam verbalizar suas histórias. Nesse sentido, o professor convidará cada diplomado, caso o queira, para apresentar seu objeto de

pesquisa e produção de HQ, de forma que o aluno se sinta valorizado pela conquista do diploma.

As histórias em quadrinhos serão recolhidas para apreciação e desenvolvimento de editoração para produção da revista Turminha da Maya nº 2, conforme possibilidade apresentada pelo colégio para disponibilização.

Finda essa etapa, o professor fará com a turma, a avaliação do processo, oralmente, trazendo apontamentos pertinentes ao aprendizado destes alunos, sobre o desenvolvimento dos trabalhos na disciplina eletiva.

Vale ressaltar que a produção colaborativa discente necessita de constante reordenação, devido às diversas variáveis que possam surgir, o que exige grande flexibilidade. Então, este planejamento proposto atende expectativas para o que possa ocorrer nas aulas de alunos voluntários para a pesquisa de intervenção. É oportuno lembrar que muitos desdobramentos podem ocorrer, incluindo mudanças inoportunas, que devem nortear as decisões de prosseguir ou reestruturar o planejamento previsto, a fim de que o objetivo de pesquisa seja contemplado.

Considerando-se a proposta metodológica, objeto da pesquisa abordada, apresentaremos a seguir o desenvolvimento da aplicação das técnicas elencadas para o desenvolvimento da produção discente de HQs, no ambiente escolar do lócus de pesquisa.

5. Caminhando com HQ: relatos sobre a Turminha da Maya nas aulas de História do Colégio Militar de Salvador/EB

Nesta etapa, apresentamos as intervenções realizadas para desencadear a produção de conhecimento histórico, através do processo de pesquisa e produção das histórias propostas pelos alunos, para uma continuação da revista *Turminha da Maya* nº 1, diante dos questionamentos dos alunos, das observações e interlocuções com outros autores. Este texto demonstra que as intervenções em sala de aula apontam para uma imensa gama de possibilidades e interpretações do objeto, no qual devemos considerar contexto e público-alvo dos trabalhos a serem desenvolvidos. Nesse trabalho, veremos que a distância temporal de pouco mais de seis meses já traz novas perspectivas sobre o universo das histórias contadas.

No início do ano letivo de 2019, apresentei a ementa (APÊNDICE A) e cronograma (APÊNDICE B) de aulas eletivas para o Major Diogo Verly Bollorini, Coordenador de Eletivas do CMS/EB, o qual mostrou-se muito empolgado com a ideia e prontamente adequou as aulas para as quintas-feiras, conforme proposto na ementa. A proposta era fazer um trabalho diferenciado com alunos voluntários do 8º e 9º ano, incentivando a pesquisa histórica e desenvolvendo as competências de reflexão crítica destes alunos. Iniciamos então, a pesquisa aplicada.

5.1 Relatos sobre a Turminha da Maya nas aulas de História

Ao todo, foram realizadas seis atividades dentre alfabetização em HQ, pesquisa histórica e produção das histórias em quadrinhos, entre março e novembro de 2019, todos no Colégio Militar de Salvador, no bairro da Pituba, em Salvador, Bahia.

Os encontros tiveram noventa minutos de duração, o que corresponderia a duas horas-aula por semana, sempre às quintas-feiras, das 13:20 às 14:50 horas, o que demandou um desenvolvimento que perpassou um trabalho muito demorado, tendo sua construção em mais de seis meses, devido ao pouco tempo de aula e encontros semanais. Entretanto, o avançar do tempo não atrapalhou o andamento dos trabalhos de produção pelo enfoque definido.

5.1.1 Primeira atividade da pesquisa – contato com as histórias em quadrinhos

Data: 21 de março de 2019.

Esse encontro começou com a apresentação da ementa das aulas eletivas, a qual estudariam, explicando-lhes a proposta inicial das aulas, o desenvolvimento dos trabalhos e a produção discente que concluiria a eletiva, dando-lhes o direito a diplomação.

A partir desse momento, iniciou-se a etapa de mais vislumbre dos alunos, a disponibilização de diversos Quadrinhos em vários formatos[64] (tiras, graphic novels, histórias de terror que sobreviveram ao CCA, adaptações literárias, autobiográficas e histórias em quadrinhos – edições completas e seriadas) para observação dos gêneros de quadrinhos que mais interessassem aos alunos (Tabela 1). Nesse momento, observamos que os alunos ficaram encantados em ver num mesmo ambiente, quadrinhos de sua infância, de suas leituras atuais e propostas de histórias em quadrinhos que eles nem imaginavam possível, como a adaptação de Diário de Anne Frank, tão trabalhado pelo Colégio, em sua forma tradicional em livro. Ao observar essa obra, a aluno L. V. destacou “não acredito que esse livro existe em quadrinhos, se eu soubesse tinha lido ele o ano passado”, momento em que a aluna estudou a obra, e logo em seguida debruçou-se sobre ele.

Antes de começar a aula propriamente dita, foi entregue um questionário para cada aluno, para avaliar seu conhecimento prévio sobre o tema e possibilidades de uso em sala de aula. Esse questionário demonstrou que praticamente todos os alunos participantes já eram leitores de quadrinhos (apenas a aluna C. V. marcou que tinha leitura diferente desta). Mostrou também, que a compreensão sobre o que são Quadrinhos, ainda, deveria ser alinhada, pois a maioria das respostas encontravam-se entre leitura divertida com imagens e narrativa fictícia, o que não torna as compreensões “tão” erradas, mas passivas de ajustamentos.

[64] As revistas apresentadas foram escolhidas, dentre o acervo do pesquisador, para demonstrar os diversos gêneros de Quadrinhos, a partir de sugestões de turmas anteriores em outros projetos.

Tabela 1 – Relação das revistas utilizadas nas primeiras aulas de produção de HQ

Revistas utilizadas por gênero de HQ[65]
Tiras
SCHULZ, C. M. **O melhor de Peanuts.** Tradução de Alexandre Boide. 2. ed. Porto Alegre: L & PM, 2018. WATTERSON, B. **Calvin e Haroldo:** o livro do décimo aniversário. Tradução de Alexandre Boide. 1. ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2013.
Graphic Novels
D'SALETE, M. **Angola Janga:** uma história de Palmares. São Paulo: Veneta, 2017. MASCARENHAS, V., GOMES, C. **Billy Jackson**. Salvador: RV Cultura e Arte, 2013.
HQ de terror que sobreviveu ao CCA
SIMON, A. *et al.* **O que havia na Caixa de Sam Dora e outras histórias.** Tradução de Diego Gerlach. São Paulo: Editora Mino, 2017.
Adaptações Literárias
FRANK, A. **O diário de Anne Frank em quadrinhos.** Texto original Anne Frank. Roteiro e ilustração de Mirella Spinelli. 1. ed. São Paulo: Laços, 2013. AZEVEDO, A. **O Cortiço.** Texto original Aluísio Azevedo. Roteiro e ilustração de Ivan Jaf e Rodrigo Rosa. 2. ed. São Paulo: Ática, 2013. AMADO, J. **Jubiabá.** Texto original Jorge Amado. Adaptação e desenhos de Spacca. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
Autobiográficas
SPIEGELMAN, A. **Maus:** a história de um sobrevivente. Tradução de Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. SATRAPI, M. **Persépolis**. Tradução de Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
Revistas Em Quadrinhos Ficcionais
ALMANAQUE DA MAGALI. São Paulo: Panini Comics, n. 69, jul. 2018. **ALMANAQUE DA MÔNICA**. São Paulo: Panini Comics, n. 70, jul. 2018.

[65] Revistas definidas a partir do acervo do pesquisador, em consonância com a pesquisa, podendo ser acrescidas de outros gêneros como Mangás ou temáticas propostas pelo professor.

ALMANAQUE DO CASCÃO. São Paulo: Panini Comics, n. 70, jul. 2018.

ALMANAQUE DO CHICO BENTO. São Paulo: Panini Comics, n. 69, jul. 2018.

BATMAN. São Paulo: Panini Comics, n. 17, ago. 2018.

COATES, T. **Pantera Negra:** vingadores do novo mundo. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Brasil, 2018.

GAILMAN, N. **Morte:** edição definitiva. Tradução de Jotapê Martins. 1ª. Ed. Barueri: Panini Books, 2014.

IMPÉRIO SECRETO. São Paulo: Panini Comics, n. 2, jul. 2018.

LANTERNA VERDE. São Paulo: Panini Comics, n. 16, jul. 2018.

OS VINGADORES. São Paulo: Panini Comics, n. 21, jul. 2018.

SUPERMAN. São Paulo: Panini Comics, n. 17, ago. 2018.[66]

Então, iniciado com uma explanação de um breve histórico sobre as histórias em quadrinhos, sua ascensão, queda e recuperação, mostrando alguns quadrinhos que percorreram determinados períodos desta História.

O objetivo desse encontro foi incentivar os estudantes a entenderem o processo de consolidação dos Quadrinhos, como uma leitura dinâmica, saudável e facilitadora do ensino em sala de aula, além de destacar obras científicas sobre quadrinhos, com ênfase em EISNER (2015), obra base da aula eletiva inicial. Para isso, após as apresentações, foi organizada uma dinâmica de leitura de quadrinhos com os alunos, na qual teriam liberdade de escolher a sua leitura em um primeiro momento e troca harmônica entre eles no segundo tempo de aula, a fim de observar essa transição pelos alunos de forma autônoma, sem interferência direta do professor. Para finalizar a dinâmica, os estudantes deveriam escolher a história em quadrinhos, com a qual iriam estudar os conceitos de Quadrinhos no próximo encontro. Apesar de um pouco agitados pela escolha num primeiro momento, todos os alunos responderam de forma satisfatória as atividades propostas. Observou-se um interesse diversificado, mas destacou-se os Quadrinhos juvenis: Marvel; Turma da Mônica e o Diário de Anne Frank foram os mais cobiçados.

[66] Os alunos da aula eletiva, leitores de mangás, destacaram a preferência pela sua leitura on-line. Por serem leitores atuais, não sentiram a necessidade da apresentação do gênero de quadrinhos citado. Sendo assim, tornou-se dispensável a utilização de mangás impressos na sala de aula.

Observamos que, diferentemente de grupos anteriores, essa turma preferiu a leitura dos quadrinhos mais conhecidos popularmente e não deram atenção às tiras ou adaptações literárias, o que nos mostra que cada grupo tem suas particularidades e preferências, apontando a necessidade de flexibilidade do professor em todo o processo de utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula.

5.1.2 Segunda atividade da pesquisa – conhecendo a linguagem das HQs

Data: 4 de abril de 2019 e 11 de abril de 2019.

Objetivando a observação e a alfabetização desses alunos na linguagem dos quadrinhos, nessa atividade, propusemos a reflexão sobre os diversos códigos da linguagem das HQs (sua leitura, quadrinho, requadro, planos, balões, onomatopeias e *timing*[67], dentre outros), com observação direta dessas características nas próprias revistas que os alunos escolheram.

Por ser uma aula eletiva, já era esperado um grande interesse nos quadrinhos, evidenciado pela atuação em aula anterior. Os alunos demonstraram interesse e bom conhecimento sobre a temática abordada, explicado pelo fato de já terem trabalhado o conteúdo no sexto ano, além do contato com as revistas em quadrinhos, como apontado nos questionários, colaborando com o aprofundamento desejado do tema como proposto. Ainda assim, o roteiro se seguiu.

Segundo VERGUEIRO, 2018, p. 31,

> A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização.

Nesse escopo, concordamos com o autor da necessidade de entendimento pelos alunos da linguagem proposta, anteriormente aos trabalhos de produção, dando condições a melhor exploração dos recursos quadrinísticos em suas atividades.

Para possibilitarmos o conhecimento desses elementos constitutivos dos quadrinhos (CAGNIN, 2015), iniciamos as primeiras aulas, trazendo essas exposições. No primeiro momento da aula, foram exibidos um vídeo para explicar

[67] *Timing* é a capacidade de expressar a passagem de tempo-espaço, de tal forma que se inter-relacione com as emoções do interlocutor (EISNER, 2015)

aos estudantes a questão: O que são Quadrinhos?, seguido de reflexões sobre o assunto “Quadrinhos” e, logo depois, foram apresentados, através de Datashow, slides ressaltando os elementos e as técnicas características das histórias em quadrinhos, na sequência a seguir: leitura (texto como imagem), passagem de tempo (sarjeta), quadrinho (sequencial de leitura e enquadramento), recordatórios, balões, onomatopeias, metáforas visuais e de movimento[68].

Desafiados a buscarem cada um desses elementos nas revistas em quadrinhos em mãos, os estudantes demonstraram um olhar crítico em suas buscas. Porém, mostravam-se inseguros com relação a seus apontamentos, somente após as primeiras confirmações do professor, foi que os alunos começaram a demonstrar maior autoconfiança, destacando um melhor entendimento, principalmente sobre os enquadramentos característicos das revistas de super-heróis, as quais os alunos se voltaram para essa atividade. O aluno R. se mostrou bastante ativo nessa atividade, apresentando ao professor praticamente todos os elementos estudados na revista: Pantera Negra. Vale destacar que os alunos ficaram impressionados com a diversidade de balões e onomatopeias, que para alguns alunos se resumia a balões de fala e pensamento e onomatopeias de brigas ou sentimentos como amor ou raiva. Nesse momento, a aula encerrou-se para continuação na próxima aula.

Na aula seguinte, deu-se prosseguimento à aula de alfabetização em HQ (VERGUEIRO, 2018), retomando os conhecimentos da aula anterior, através de questionamento aos alunos sobre o assunto tratado anteriormente, na qual os discentes demonstraram um bom reconhecimento dos elementos trabalhados, apesar de alguns poucos ainda terem algumas dificuldades em reconhecer esses elementos, o que foi sanado pelos próprios colegas de classe na aula, sem necessidade de intervenção do professor no momento.

Continuando a apresentação de slides, foi demonstrado aos alunos a importância da expressão facial ou corporal do personagem, através de um jogo para observação de quadro com falas iguais e rostos diferentes. Ao serem questionados, os alunos mostraram clareza em apontar que em cada situação a história provavelmente transcorria de forma diferente, devido à expressão de cada um. Nessa atividade, o professor apresentou vários rostos com expressões faciais diferenciadas com o mesmo balonamento de sua fala: Eu te amo. Nesse momento,

[68] As metáforas visuais de movimento são as linhas cinéticas que expressam o movimento de um personagem, apresentando, através de seus diversos formatos, uma ideia de velocidade e/ou direção de movimento.

observamos a discussão entre C. V. e J. O. tentando propor uma cena possível de um eu te amo num rosto de tristeza, que chegaram a conclusão, juntamente com o apoio de outros alunos, que seria o desespero do abandono.

Em seguida, deu-se início a segunda parte da proposta, na qual os alunos já iriam começar a identificar técnicas para construção de uma história em quadrinhos: elementos de enredo, importância do roteiro ou boneco e arte final. Para uma melhor elucidação, foi assistido um vídeo com dicas para construção de HQs, de forma mais simplificada.

Na sequência, o professor trouxe a possibilidade de construção de HQ de forma industrial (em conjunto em oito páginas) ou autoral (sozinho em uma página). Como era esperado, os alunos questionaram ser impossível escrever uma história pequena em apenas uma página e acabam sendo surpreendidos pelos trabalhos dos alunos do Projeto “ERA Uma Vez... Brasil” que foram produzidos anteriormente por alunos do oitavo ano de anos anteriores, o que os deixa mais à vontade para refletir sobre seu trabalho que viria logo a seguir. Essa “tranquilização” foi apoiada na fala de L. P. do nono ano que explicou aos alunos quanto ao espaço proposto caberia tranquilo uma história. Afinal, ele tinha o feito em sua participação da construção da Revista Turminha da Maya nº 1, além de atividade em sala regular com o professor pesquisador, utilizando-se de história em quadrinhos de uma página.

Para finalizar, o docente solicitou, juntamente com a reflexão sobre a forma a construir, que os alunos trouxessem na próxima aula, as temáticas históricas, sobre a que desejassem escrever sua história em quadrinhos, dando fim a aula de alfabetização. [69]

5.1.3 Terceira atividade da pesquisa – pesquisa histórica para produção de HQ

Data: 18, 25 de abril, 16 e 31 de maio de 2019.

O objetivo desses encontros era promover trabalhos de alfabetização cientifica pelos alunos, respeitando a liberdade de pesquisador aos discentes, orientando-os sobre as melhores perspectivas de pesquisa e rigor

[69] Tendo em vista, o professor ter de conduzir a aula sem apoio nessa etapa do processo, ficamos impossibilitados de fazer o registro fotográfico nas primeiras atividades, devido a dinâmica das aulas expositivas ocorridas nesse momento. Esse registro ocorreu normalmente nas aulas posteriores.

ao se deparar com fontes históricas.

No primeiro encontro, inicialmente, os alunos conheceram através do protótipo da revista Turminha da Maya (APÊNDICE H, I e J), os três personagens Andy, Josias e Maya e suas histórias iniciais que abrem caminho para a proposta metodológica (prólogo). Os alunos ficaram encantados com o "superpoder" da bússola K de viajar no tempo. A aluna C. V. apontou logo que queria conhecer sua mãe jovem e tornar-se "menos chata". Porém, ao explicar a proposta da turma anterior de "não interferência no tempo[70]", os alunos se frustraram. O aluno R. apontou: como assim? Uma bússola dessas e não pode fazer nada? L. V. destacou: esses poderes não servem para nada. Posso criar novos? Com essas assertivas, surgiu a necessidade de uma nova inserção na revista: uma proposta de continuação da história mais aberta à criatividade de cada um, afinal, o contexto dos futuros alunos deveria ser considerado. Assim foi feito e a turma teve sua liberdade criativa conquistada.

Reencontramo-nos na semana seguinte com os três personagens ("perspectivas"[71]) já conhecidos para proposta de desenvolvimento da observação histórica sobre as temáticas que cada grupo escolhera para desenvolvimento das pesquisas (Tabela 1), sendo orientados pelo professor sobre possibilidades e sugestões (quando foi o caso) de objetos de pesquisa histórica que os discentes poderiam abarcar. Destaca-se que, os alunos não se restringiram aos objetos de conhecimento de seu ano letivo, propondo em sua maioria, outros projetos sobre temáticas diversificadas. Dessa forma, o encontro foi bem produtivo e propiciou um novo desafio a ser abordado nos próximos temas: a diversidade de momentos históricos a serem tratados pelos alunos.

[70] Os alunos que criaram a revista decidiram que a viagem no tempo somente se furtaria a observação, devido a impossibilidade de mudança do presente, através de ações futuras no passado, que eles classificaram como "Buraco de Minhoca. "

[71] Decidimos antecipar a apresentação da revista Turminha da Maya, para que o aluno já conhecesse a perspectiva da personagem que iria contar sua história, no momento de escolha de sua temática, sendo então, um dos fatores a ser considerado no desenvolvimento de sua questão de pesquisa.

Figura 39 – Conhecendo a biblioteca do CMS/EB

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Retomadas as aulas eletivas após a semana de avaliação trimestral, retornamos à proposta de pesquisa histórica pelos alunos, trazendo aos discentes uma nova questão: O que querem pesquisar? O que sabem sobre o tema que escolheram? Como era esperado, a maioria somente tinha conhecimento de parcos relatos, vistos em internet ou contado pelos pais. Nessa premissa, o professor pesquisador levou os alunos para a biblioteca do CMS para terem o primeiro contato com obras de cunho histórico sobre os temas propostos. Iniciou-se, mais um novo desafio, pois ao observar a afirmação do aluno R.: “Nossa! Nunca fui a biblioteca. ”, o professor perguntou se alguém conhecia aquele ambiente e os quatro alunos do oitavo ano nunca tinham entrado em nenhuma biblioteca até aquele momento. Então, reunimos os alunos e apresentamos o ambiente, formas de pesquisa, organização das prateleiras e videoteca desse novo ambiente de estudo. A empolgação dos alunos foi repreendida por vários *shiiiiis!,* afinal o silêncio na biblioteca do CMS/EB é uma determinação institucional. Novo aprendizado.

A turma mostrou-se bastante participativa e tentava buscar obras sobre o assunto escolhido então, foi necessário a orientação do professor na busca pelos livros na rede e nas prateleiras da biblioteca, o que demandou

maior tempo que o esperado. Entretanto, não interferiu nos objetivos da proposta e os alunos, uns mais independentes que outros, ao buscar suas próprias obras e estudá-las naquele ambiente mesmo.

Figura 40 – Pesquisa e estudo na biblioteca do CMS/EB

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Posteriormente, os alunos foram reunidos na sala de estudo em grupo da biblioteca do CMS para identificar nas fontes históricas, a temática, que eles escolheram. Alguns mostraram-se relutantes no início, mas, logo, cada qual fez suas buscas iniciais para entendimento do tema. Ressalta-se que os próprios alunos se comprometeram a continuar as pesquisas no decorrer da semana para que no próximo encontro já definissem sua pergunta da pesquisa a ser respondida com a produção de HQ, afinal são noventa minutos semanais e os alunos se mostraram ansiosos para a fase de produção.

Tabela 2 – Proposta de pesquisa para produção de HQ

Ord.	Nº	Al	TEMA	Pergunta	Status
1	4509	R.	Revolta dos Alfaiates – Maya	Qual a consequência para Salvador da Revolta dos Alfaiates?	**Concluída em 25/10/19**
2	4423	B. W.	Processo de Independência do Brasil – Josias	Qual foi a repercussão da vinda da família real em 1808?	**Concluída em 10/10/19**
	4535	L. F.			
	4673	L. C.			
3	4548	J. O.	JK – Maya	Por que o lema de JK era “50 anos em 5”?	**Concluída em 30/09/19**
	4328	C. V.			
	4323	L. V.			

Fonte: Produzido pelo autor (2019)

Na última reunião de pesquisas históricas, finalizaram-se as pesquisas iniciais, observações e orientações aos alunos no primeiro tempo das aulas, o qual se desenvolveu de forma fluida. Primeiro, por já entenderem a busca de obras na biblioteca, mesmo o aluno faltante na aula anterior (orientado pelos outros alunos), mostraram desenvoltura para acessar o acervo, o que foi feito sem orientação do professor. Segundo, pelas pesquisas já se encontrarem em andamento, já tinham familiaridade com seus temas.

Logo, na sequência, em grupo e individualmente (quando foi o caso), apresentaram cada qual sua pergunta de pesquisa sobre a temática, a ser respondida com estudo pormenorizado do tema a posteriori, na perspectiva da personagem da Turminha da Maya que escolheram para retratar nas HQs (Tabela 1).

5.1.4 Quarta atividade da pesquisa – roteiro e desenvolvimento das HQs

Data: 6, 13 de junho, 25 de julho, 1º e 8 de agosto de 2019.

No dia 6 de junho, o tão esperado momento chegou e demos início ao último módulo das atividades para desenvolvimento da produção final das histórias em

quadrinhos.

No primeiro encontro, retomamos as técnicas de produção de quadrinhos em uma perspectiva invertida e foram os alunos que relembraram o professor de cada elemento necessário para a produção de HQ. Ficamos muito surpresos, com a propriedade de fala dos alunos, principalmente L. C. do nono ano que demonstrara um aparente aprofundamento no assunto ao destacar a utilidade de diversos enquadramentos que foram citados de forma rápida nas aulas. Ao ser questionada sobre esse aprofundamento, respondeu que não o fez e seu entendimento vinha de nossas aulas. Como uma prática inicial de roteirização de quadrinhos, foi proposto aos alunos que fizessem um roteiro ou boneco de história em quadrinhos para verificar seu entendimento sobre a iniciação de sua narrativa. Como não era obrigatória, consideramos também, a discussão sobre a temática bastante salutar, vale lembrar que alguns / algumas, fizeram, outros não. L. C. fez e ainda perguntou se poderia fazer um trabalho sombreado. Claro que a assertiva foi positiva.

No encontro seguinte, a liberdade criativa foi o objeto buscado pelo professor quando se propôs a conversar sobre a história da Turminha da Maya nº 1 e como pensariam suas histórias naquela premissa. Para surpresa do professor, os alunos decidiram manter somente a viagem no tempo como "poder" da bússola K e disseram que necessitavam de um novo trabalho para desenvolver outra vertente nesse universo. O professor então, aproveitou a situação para fomentar uma discussão sobre possíveis efeitos catastróficos de alteração temporal[72]. Nesse momento, nova surpresa. Esses alunos pouco importavam com alteração temporal, possivelmente influenciados pelo resultado das viagens no tempo do filme Vingadores: *End Game,* em que a viagem temporal pouco afetou suas vidas. Essa constatação deu-se pela fala de R. que fez o seguinte comentário: Olha quanta coisa os Vingadores fizeram e não aconteceu nada, por que aconteceria com Maya. A reunião se findou e apesar de concordarem que não teria problemas em alterar o tempo, os alunos respeitaram a opinião da turma anterior e seguiam suas premissas.

As férias se aproximavam e o ânimo pela sua chegada era iminente entre os alunos, afinal era a última aula, antes do recesso. Vendo que ainda teríamos bastante tempo para a finalização da revista bem como, os ânimos desses meninos, decidimos aproveitar o momento para ouvir o que os alunos tinham em mente para

[72] Não causar efeitos de alteração temporal na linha do tempo dos personagens foi a maior preocupação dos criadores da revista.

suas histórias e posteriormente, conforme sugestão da aluna C. V conversamos sobre nossa culinária e o possível paladar dos personagens. Verdade! O que será que eles comem. Ficou acordado com os alunos que o mês de julho seria o prazo para finalização do roteiro.

Vale ressaltar que as aulas no CMS entraram em recesso no feriado de São João de 19 a 26 de junho e no recesso escolar de 1º a 14 de julho, tendo nesse período uma interrupção das aulas eletivas, que retornaram somente no dia 24 de julho, o que corroborou a necessidade de reordenamento no próximo encontro da finalização dos trabalhos, definidos para o dia 22 de agosto, com entrega das histórias na aula anterior para validação do processo.

Figura 41 – Trabalho de roteirização e esboço inicial

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Baterias cheias. De volta aos trabalhos de roteirização. Antes de iniciar as atividades, reunimos os alunos para acertarmos nova data para entrega da produção final, pois as várias paralizações dos trabalhos fizeram com que essa data ficasse muito próxima e nem os roteiros estavam concluídos ainda. Então, propusemos a

apresentação dos roteiros no dia 1º de agosto e nessa data definiríamos a entrega final, tendo em vista, a paralização das atividades presenciais em setembro, devido a afastamento do pesquisador. Esse acordo tornou as duas últimas aulas silenciosas e boa imersão dos alunos na construção desse roteiro, concluídos no prazo determinado.

5.1.5 Quinta atividade da pesquisa – produção final das HQs, entrega para validação da eletiva e diplomação pela conclusão dos trabalhos

Data: 8 de agosto à 7 de novembro de 2019.

Os próximos três encontros aconteceram, de tal forma, que as atividades se pautaram em desenvolver as histórias em quadrinhos roteirizadas para reflexão sobre as questões de pesquisa propostas pelos próprios alunos (Tabela 1) numa perspectiva de alfabetização científica (CHASSOT, 2000). Esse foi o momento de maior autonomia discente, tendo em vista as orientações necessárias para pesquisa e produção que já haviam sido feitas nos encontros anteriores. Nesse momento, os alunos aplicaram as técnicas aprendidas no Módulo 1 para desenvolvimento das histórias, a partir de roteiro e/ou esboço e arte finalização dos trabalhos. Nos encontros, os alunos preferiram fazer algumas discussões sobre diversas temáticas, relacionadas (às vezes não) com o trabalho a ser produzido.

O professor respeitou o momento dos alunos e aproveitou para desenvolver outras habilidades dos alunos, como retórica, argumentação e desenvoltura. Momento que se mostrou muito profícuo para as atividades, a flexibilidade do professor e a relação de confiança entre docente e discente, pois se identificou que naquela ocasião em sala de aula não alcançaríamos a produção desejada. Então, o professor redirecionou as atividades, juntamente com os alunos e a melhor situação foi deixar que eles fizessem seus quadrinhos, no momento que estivessem mais à vontade, o que ocorreu de forma satisfatória.

O encontro do dia 29 de agosto tinha por finalidade somente a entrega dos trabalhos para reordenamento, se fosse o caso, ou finalização do processo. Entretanto, a possibilidade de solicitação de prorrogação de prazos pelos alunos não era remota e encontrava-se planejada pelo professor, no caso de solicitação. Como esperado, o prazo precisou ser prorrogado, o que não afetou a conclusão dos trabalhos, pois, além de ter sido pensada pelo professor, mesmo em sua entrega

final, poderia ser necessário algumas correções, o que demandaria uma nova entrega.

Figura 42 – Finalização dos trabalhos em HQ

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Vale ressaltar que, devido a diversas atividades ocorridas em agosto e setembro, relacionadas com o Dia do Soldado (25 de agosto) e Dia da Independência (7 de setembro), já se esperava a dificuldade dos alunos em entregar as produções no prazo estipulado. Portanto, esse prazo foi prorrogado até início de outubro e suas finalizações para data próxima do evento de conclusão da eletiva no final de outubro[73]. Ainda assim, alunos entregaram os trabalhos de conclusão antecipadamente. Dos oito alunos, três entregaram os trabalhos ainda em setembro, sendo que J. O., C. V. e L. V. do grupo quatro que foram os mais veementes sobre a necessidade de maior prorrogação, foram os primeiros a concluir a sua história e entregando-a no dia 30 desse mês.

[73] A finalização dos trabalhos ocorrera num momento bem posterior, devido a afastamento temporário do professor-pesquisador das atividades escolares entre 04 set. a 04 out. 2019, para desenvolvimento de atividades obrigatórias a carreira militar. Entretanto, mesmo com a finalização das atividades em sala de aula, a produção transcorreu normalmente, com entregas com antecipação superiores a trinta dias.

Figura 43 – Capa das histórias produzidas na validação do processo

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Vale ressaltar que os alunos destacaram, também, que a roteirização na atividade anterior facilitou as etapas posteriores da construção das histórias e sugeriram a próxima eletiva de histórias em quadrinhos funcione, pelo menos, duas vezes por semana, com carga horária maior, o que consideramos salutar, tendo em vista as descontinuidades constantes de alterações de calendário e tempo empregado.

Data: 7 de novembro de 2019 – atividade cancelada.

A diplomação dos alunos encontrava-se agendada para essa data, já prevista para os alunos que concluíram suas produções e frequentaram as aulas propostas receberiam seus certificados de participação na atividade em um singelo evento preparado pelo professor. Entretanto, devido a alterações de calendário de todo o CMS/EB, as atividades eletivas da semana da data supracitada foram suspensas, impossibilitando de novo agendamento neste ano, devido ao término das aulas.

Considerando que a proposta da pesquisa participante em andamento se remete a uma devolutiva ao término dos trabalhos com *feedback* o mais rápido possível, como solução ao problema, optamos por emitir os certificados (APÊNDICE K) para os alunos concludentes para fazermos a entrega individualmente em sua sala de aula no ensino regular ou em outro momento em que o aluno se sentisse

mais à vontade, destacando o seu trabalho, dentre os alunos de sua turma, demonstrando-lhes o nosso reconhecimento pelo esforço e apoio na pesquisa e assim foi feito.

Figura 44 – Diplomação dos alunos concludentes

Fonte: Elaborada pelo autor (2019)

Os alunos mostraram-se surpreendidos e empolgados com o fato de receberem a certificação de conclusão da oficina “Minha História em Quadrinhos”, por conclusão de uma aula eletiva, pois essa prática não é comum no Colégio. Os alunos L. C. e B. W. preferiram receber seu certificado diante de sua turma, sendo ovacionados com aplausos e elogios pelos colegas de classe. Já as alunas C.V., J.O. e L. V. preferiram receber o certificado de forma anônima, no corredor do colégio sem maiores destaques, então, respeitamos os seus pedidos, pois nosso objetivo, nesse momento, era de comemoração e evitamos ao máximo, qualquer situação de constrangimento, devido a exposição das alunas aos demais. Essa possibilidade encontra-se no planejamento da atividade, pois percorremos um longo caminho juntos com os alunos participantes e essa atitude acanhada era esperada pelo professor.

5.2 Resultados obtidos

O desenvolvimento dos trabalhos, de forma participativa, entre professor, alunos e universidade abriu possibilidades infinitas, das quais a pretensão inicial dessa pesquisa nunca poderia imaginar e como esperado, um universo imenso que não conseguiríamos abraçar. Então, optamos por trabalharmos a construção inicial da revista Turminha da Maya como foco principal da pesquisa. Isso não significaria que os outros potenciais para a pesquisa teriam sido abandonados, entretanto, serão apenas assinalados como perspectivas futuras de pesquisa desse projeto inacabado. Afinal, “É na incompletude do ser, que se sabe como tal, que se funda a educação. ” (FREIRE, 2015, p. 57) e dentro dessa compreensão da inconclusão que a pesquisa se construiu, se destruiu e se reconstruiu até alcançarmos sua pausa que apresentamos neste relatório.

Dentro dessa perspectiva bastante freiriana, consideramos nessa pesquisa como de fundamental importância os conhecimentos advindos e/ou produzidos pelos alunos nas nossas aulas, buscando a discussão de sua realidade com os objetos que escolhemos estudar. Portanto, essa construção valeu-se de um necessário protagonismo do aluno no desenvolvimento da pesquisa, dos quais todos os elementos advindos dos discentes foram considerados.

Nesse momento, apresentaremos alguns apontamentos sobre a pesquisa que não couberam a ser feitos durante o relato, de tal forma que possamos compreender o processo de construção da revista e a relação com a aplicação da revista construída num contexto diferente.

5.2.1 Apontamentos sobre a construção na revista

Os estudantes mostraram-se muito motivados com a proposta inicial de criarmos uma revista em quadrinhos para usarmos nas aulas de História. Rapidamente, começamos a discussão sobre sua construção, na qual apresentamos a seguinte questão:

1) Seria uma revista aos moldes do “Projeto Era Uma Vez... Brasil”, ou
2) Desenvolveríamos pensaríamos uma outra abordagem em momento posterior.

A segunda assertiva foi vitoriosa: os alunos participantes tinham sede de originalidade e queriam criar seus próprios personagens e fazer viagens no tempo.

O contato com diversos tipos de revista, a alfabetização na linguagem, na qual os alunos passaram a compreender, além da forma mais rica de ler os quadrinhos, aproveitando todos os seus recursos numa leitura imagética, como também, o processo de produção de uma revista em quadrinhos, mostrou-se, fundamentalmente, necessária para a construção da produção discente, destacada em vários momentos pelos participantes, que apesar de cansativa, era preciso.

Diante desse processo inicial, as discussões no grupo articulador K-Lab do grupo de pesquisa GEOTEC trouxeram para a pesquisa, a primeira proposta de possibilidade de construção dessa narrativa: a bússola K do jogo Kimera – Cidades Imaginárias[74] e suas viagens entre dimensões: o universo do mundo real dos personagens, o universo fantástico de Kimera e o universo de Salvador de um novo jogo desenvolvido – o Kimera Analógico – a Vingança de Kaos.[75]

Retornado aos encontros com os alunos, apresentou-se a proposta de criar novos personagens para a narrativa do jogo Kimera, entretanto, os alunos não se identificaram com a plataforma, consideraram o jogo infantil, fora de sua realidade, e demonstrando a importância da construção de trabalhos junto ao aluno, considerou-se então que essa premissa poderia inserir a pesquisa no contexto do aluno. Neste caso, o contexto era diferenciado, pois o jogo Kimera – Cidades Imaginárias foi criado para os alunos de um colégio público na região de Engomadeira e nosso lócus era de um colégio do Sistema Colégio Militar do Brasil, que tem contexto completamente diferente como mostrado no capítulo 4 desse relatório.

A pesquisa nesse momento parecia entrar num impasse: deveríamos começar novamente? A resposta veio da fala dos alunos que se mostraram muito interessados em criar um universo ficcional, com personagens criados por eles e a partir de pequenos apontamentos do professor, iniciou-se o processo de criação, no qual os alunos propuseram um novo universo completamente diferente, mas sem perceber com características do universo do jogo Kimera. Desenvolveram, então, um universo dentro de um ambiente escolar, no qual os personagens poderiam viajar no tempo em busca de observar algo ou alguém, através de um aparato portátil: uma bússola, ou seja, apesar de criarem um universo novo, era baseado no universo do

[74] Disponível em: http://klab.geotec.uneb.br/?page_id=1109. Acesso em 07 nov. 2019.
[75] DIAS, 2019, p. 92-100.

jogo Kimera, demonstrando a universalidade de uma transposição midiática (JENKINS, 2009).

A partir do universo criado, os alunos apresentaram uma nova discussão sobre a nomenclatura do grupo de personagens que gerou um impasse: Guardiões do Tempo ou Observadores do Tempo?

O impasse surgiu devido à premissa dada a cada nome. O guardião deveria "resguardar" o tempo, trazendo a possibilidade de alteração no tempo, o que não ocorreria no caso de observação.

Dentro dessa perspectiva, as discussões sobre dobra no tempo e buraco de minhoca pautaram as falas dos alunos de uma propriedade que o professor desconhecia, o que fez com que ficássemos, no momento, somente observando. Após duas aulas de discussão sobre o assunto, os alunos concluíram que a possibilidade de interferência temporal é impossível, pois alteraria o presente que levou o personagem a sua viagem, o que poderia ocasionar a impossibilidade de encontrar a bússola para fazê-la. Logo, impossível. Portanto, por esses apontamentos discentes, Kimera os torna OBSERVADORES DO TEMPO e a pessoa de guardião, inicialmente, proposta para a turminha se extingue do universo da narrativa.

Essa discussão demonstrou que os trabalhos de construção de histórias em quadrinhos podem levar a reflexões inimagináveis por parte dos participantes da pesquisa, o que mostra a versatilidade de sua utilização, além de levar o professor a uma temática pouco explorada por ele, o que ressalta a importância de se considerar os saberes discentes na educação. (FREIRE, 2015).

A criação dos personagens pautou-se em três perspectivas propostas pelo professor, inerentes às qualidades de responsável, curioso e estudioso. Essa dinâmica apresentou-se muito satisfatória, pois pôde salientar a percepção dessas características pelos alunos ao desenvolverem seus personagens.

A responsabilidade foi sempre apontada em seu excesso, como aquela pessoa que cuida de todos, se esforça pelo outro de maneira monumental, característica a qual deu a liderança do grupo a personagem Maya, que personificava, furtando as palavras dos alunos, uma "Mãezona" que cobrava os deveres, horários, se preocupava com todos os perigos iminentes ou não, a seus amigos, mas ainda assim muito amorosa e muito querida.

Já a curiosidade perpassou o campo de sua ideia, os alunos apresentaram a

curiosidade como fundamento de uma pessoa precipitada, que faz tudo correndo e por isso, acaba se atrapalhando, tentando assim, se mostrar como alguém atrapalhado. Além de propenso a uma imaginação sem limites, das quais o personagem cria teorias tão mirabolantes que acaba acreditando fielmente nelas. Tornando o personagem Andy, aquele garoto que, provavelmente, levaria o grupo a entrar em diversas enrascadas.

Os alunos identificaram o personagem estudioso como um “sabe-tudo”, como alguém que entende tudo a sua volta de forma muito rápida, talvez por ser uma característica, ele entender que ele se sente incompreendido, tanto que prefere apresentar suas divagações num diário, ao invés de discuti-las com sua turminha. Sob essa perspectiva surge o personagem Josias.

Vale destacar que, apesar dos alunos pensarem que seus personagens têm características aleatórias que vão tornar suas histórias mais divertidas, não podemos deixar de lembrar que as características dos personagens remetem muito a seus autores, apontando a pessoalidade da criação daquele sujeito-aluno.

Com o surgimento dos personagens Andy, Maya e Josias ocorreu o primeiro entrave criativo dos alunos, pois não conseguiam chegar a um denominador comum sobre as histórias de seus personagens nesse universo compartilhado, afinal, deveriam apresentar uma história de apresentação daqueles meninos, de tal forma que em histórias diferentes, demonstrassem esse ambiente. Foi nesse momento, solicitada a intervenção do professor para ajudá-los a pensar numa forma de fazê-la.

Esse “socorro” solicitado pelos alunos, mostrou a importância do professor mediador nesse processo de desenvolvimento da revista, mas a premissa que escolhemos era trabalho discente, com intervenções minimamente pontuais, a qual definir o enredo das histórias extrapolava a proposta. Então, solicitamos que os alunos pensassem o que os personagens tinham em comum. Problema solucionado, eles apontaram escola e a bússola e resolveram desenvolver três histórias de apresentação, na qual encontrariam a bússola K no término das três histórias.

Por fim, na entrega das HQs, o professor demonstrou para os alunos, os pontos em comum entre o universo Kimera e o universo da revista que produziram. O desafio final foi fazer uma história que ligasse o universo Kimera ao universo da Turminha da Maya. Por solicitação dos alunos que eram desejosos da nossa participação em parte da revista, esse processo envolveu o professor como roteirista e a aluna C. G. como desenhista, na qual a aluna demonstrou um grande

entendimento das características de construção de histórias em quadrinhos, a partir de um roteiro, pois apresentou um Prólogo para a história, conforme as ideias apresentadas no roteiro e delineada pelo professor, sem necessidade de nenhuma correção por parte do roteirista. Mostrando também, a afinidade adquirida entre professor e aluno no processo da pesquisa. Dentro desse emaranhado de discussões, foi que surgiu a revista Turminha da Maya e a Bússola K, o que foi o primeiro sucesso da pesquisa.

5.2.2 Apontamentos sobre a aplicação da revista em contexto diferenciado

Os participantes da pesquisa ora apresentada (alunos e professor) construíram a revista com a pretensão de sua aplicação em uma aula de História para que qualquer aluno pudesse aprender História, continuando a história da Turminha. Então, tentando alcançar esse anseio, a proposta metodológica desenvolvida apresentou uma das formas de se ensinar, utilizando-se da ajuda de Maya e sua turminha.

Os alunos que iniciaram a aplicação da revista eram alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental, continuando nas mesmas aulas eletivas, somente o aluno L. P. que foi fundamental em momentos que se necessitou de explicações sobre os personagens.

Para garantir um olhar diferente quanto à atuação discente, optamos pelo afastamento e lecionamos no período da aula eletiva no Ensino Médio. Além disso, o quadro horário disponibilizado para a eletiva seria reduzido para um encontro por semana, com carga de uma hora e meia. Essa redução de tempo da eletiva ocorreu por causa do choque de horário com as aulas regulares do pesquisador e devido a impossibilidade de alteração da data das aulas eletivas no 8º e 9º ano que ocorriam somente nas terças e quintas-feiras. Entretanto, o prazo de duração foi estendido de três para sete meses. Para nossa surpresa, esse afastamento levou a um certo distanciamento dos alunos participantes, o que ocasionou uma dificuldade maior para trazer envolvimento dos alunos participantes da pesquisa, fazendo com que tivéssemos que buscar diversas estratégias para criar vínculos com nossos alunos, demonstrando que a proximidade com os alunos numa pesquisa participante é fundamental para o desenvolvimento do processo. Porém, tínhamos tempo e o usamos para fazê-los. Esse foi o primeiro desafio superado.

Outro obstáculo para o desenvolvimento da pesquisa foi o atraso da edição da revista por alguns meses. Como alternativa, os alunos utilizaram a revista original para iniciar os trabalhos de continuação da história. Esse entrave acabou sendo um fator positivo para a conclusão da revista, pois nos deu tempo para observar um contexto diferente de alunos, que redirecionou a proposta pedagógica da revista, devido a perspectivas divergentes entre os grupos da pesquisa, que veremos logo a seguir.

Nossa primeira atividade era de conhecer os quadrinhos, assim como a turma anterior, os alunos ficaram encantados com a diversidade de histórias que existiam, pois conheciam, basicamente, Turma da Mônica e Marvel. Nesse momento, observamos que a preferência de leitura era bem diferenciada do grupo anterior. Enquanto o primeiro grupo se reuniu para a leitura de tiras como principal objeto, a segunda turma mostrou maior interesse por quadrinhos comuns, principalmente Thanos, provavelmente devido a iminência do lançamento do filme: Vingadores – End Game. Destacou-se também, a obra trabalhada em ano anterior pela turma, o Diário de Anne Frank. Esse nos foi o primeiro indicativo de diferenciação de contexto dos alunos.

Outro ponto que destoou com o contexto, em relação à turma anterior, foi a preocupação com alteração temporal. No momento que apresentamos as premissas dos personagens de viagens no tempo sem interferência temporal, os alunos ignoraram o alerta da turma anterior e se mostraram desejosos em desenvolver novos poderes para os usuários da bússola mágica. Esse fator pode ser, também, possibilitado, devido ao contexto cinematográfico em que a turma se encontrava, no qual Thanos e sua luva do infinito tinham poderes além da imaginação, e ainda, tempo-espacialmente, sem resultados catastróficos para o universo do usuário[76]. Essa negativa pode ser considerada também, como resistência à limitação de seu processo criativo, pois as regras dos alunos anteriores era um entrave em sua liberdade criativa, apontada nas reclamações dos alunos. As alunas C.V., L. C e o aluno G. M. procuraram o professor pessoalmente para questionar essa prisão. Como o olhar às falas dos alunos eram primordiais à pesquisa, esse questionamento direcionou a uma alteração na proposição inicial da proposta pedagógica elencada no final da revista.

[76] Para melhor entendimento da discussão, recomendamos assistir ao filme Vingadores: End Game, disponível para locação em: https://www.youtube.com/watch?v=azgB1ju9ymw

Destaca-se também que, enquanto a primeira turma tentava de todas as formas se afastar do universo Kimera, a segunda turma aceitou a incorporação desse universo fictício com maior naturalidade, aceitando as regras dos seus antecessores. Provavelmente, essas atitudes estão bem mais relacionadas com a falta de vínculo com a criação da revista, que com o apreço com o universo Kimera, pois ao serem questionados se tinham acessado o jogo Kimera – Cidades Imaginárias, a negativa foi uníssona.

A proposta de pesquisa histórica inserida no contexto de alfabetização científica mostrou-se como um dos grandes sucessos da pesquisa, pois a inserção dos alunos na biblioteca da escola mostrou-se como algo inovador para esses discentes, trazendo para o seu contexto uma antiga tecnologia que era nova para eles: o livro.

Por fim, a produção de histórias em quadrinhos para aplicação em aula de História mostrou-se muito satisfatória, pois o aluno consegue expressar de forma escrita e imagética sua compreensão pelo assunto, nas quais destacaram-se as expressões emotivas, desenvolvidas mais claramente nas imagens e os conhecimentos históricos produzidos destacaram-se tanto na imagem, como nas falas.

Para elucidar essa proposição, nos utilizamos da comparação entre o quadrinho da Turminha da Maya em: A Era de Juscelino Kubistchek (APÊNDICE M), Josias em 1808 (APÊNDICE N) e Maya em: Revoltas dos Alfaiates (APÊNDICE O). As duas primeiras mostraram-se como uma tentativa de resposta direta à questão desenvolvida sem desvincular do ambiente escolar apontando seus conhecimentos de forma direta tanto nas imagens como nas falas, algumas explicativas como se contasse ao leitor o fato histórico que conheceu em sua pesquisa. Já a terceira história, se privou um pouco das regras propostas pelos antecessores, numa tentativa, furtando de suas palavras: “Para ver o que acontece. (Pausa) Nada”. Na qual ele conversa com o personagem do passado para tentar entender o que se passava na mente da liderança, que ele escolhe como feminina, dando destaque as mortes ocorridas no conflito, demonstrando que a violência era a sua preocupação.

Portanto, através das histórias em quadrinhos, demonstrou-se que os alunos conseguiram expressar sua criatividade, de forma autônoma, agregando-a aos conhecimentos históricos que produziram por suas questões de pesquisa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nunca fomos de abandonar ideais. O processo de construção deste trabalho caminhou sempre nessa direção. Uma ideia de produção em quadrinhos, que levou a continuação da narrativa do Kimera, que levou a um novo mundo, no qual a criatividade dos alunos em pouco tempo pôde buscar.

Histórias em quadrinhos na sala de aula foi uma ideia que o projeto “Era Uma Vez... Brasil” que colocou em minhas práticas. Ideia que nos vem trazendo gratificantes respostas. Observamos nessas aulas que os alunos têm sede de leitura diversificada que dê asas a sua imaginação. Eles estão esperando atividades que libertem seu “eu” criativo. Eles querem essa experiência. Cabe a nós, professores, tentarmos levar esse mundo as nossas crianças, com jogos, brincadeiras, quadrinhos. Enfim, a ideia de levar o aluno a ser autor de sua história em quadrinhos foi o que tentei proporcionar.

Durante as intervenções realizadas nas aulas eletivas, as interlocuções com os alunos foram responsáveis pelo dimensionamento e reordenamento dos trabalhos realizados durante o ano letivo. O objetivo era, através da construção de uma história em quadrinhos produzida pelos alunos, desenvolver uma proposta metodológica para colaborar com o ensino de História, na perspectiva de produção discente desse conhecimento, de tal forma que os alunos pudessem apresentar uma forma criativa de expressar seus conhecimentos desenvolvidos, a partir de sua pesquisa histórica.

Para isso, iniciamos num espectro maior que o ensino de História, percorremos a linguagem dos quadrinhos, estudamos cada elemento constituinte das HQs e desenvolvemos atividades específicas, sempre com a concepção de construção das histórias como objetivo final dos trabalhos. Foram necessárias intervenções pontuais nos trabalhos, propondo reflexões e mudanças, desde a criação do universo até sua finalização, destacando sempre as vozes dos autores-alunos como base para o andamento da pesquisa. Enfim, construímos a revista, mas não sem diversos contratempos e atrasos.

A falta de expertise sobre editoração e diagramação deste pesquisador foi um fator que tornou as aulas de validação, um pouco carentes, pois se desenvolveram com o protótipo da revista, enquanto aguardava a sua finalização, pois tivemos que buscar um profissional da área que desprendesse seu tempo para a concretização

da arte finalização e, essa pessoa foi Isaias Pinho. Nesse momento, tínhamos uma única revista para a leitura e análise de três grupos de alunos nas eletivas, o que não impediu o trabalho, mas o tornou mais lento que o esperado.

Outro fator apontado que deve ser considerado foi o tempo que se transcorreu as aulas de quadrinhos, recomenda-se então, que a produção seja da forma mais rápida possível, pois depois de um certo tempo, a atividade mostrou-se um pouco desgastada em comparação à atividade realizada num tempo menor, evitando avançar o ciclo,[77] para garantir uma melhor continuidade.

Dos objetivos específicos, pode-se destacar que a realização de encontros formativos com os discentes, a fim de redimensionar os pressupostos teóricos sobre HQ, História do Brasil e seu contexto local foi fundamental para a concretização dos objetivos restantes, que buscaram, de forma desencadeada da criação de histórias em quadrinhos como a identificação das técnicas para sua proposição, trazendo assim, uma forma diferenciada de ensinar, destacando os alunos como agentes atuantes nesse processo.

A identificação do aluno com sua criação e produção de HQ, trazida pela atividade também foi muito importante. O trabalho subdividido em equipe de produção, seu universo criado, os personagens construídos pelos alunos, trouxe uma sensação de pertencimento maior dos estudantes para com o projeto, em relação as atividades iniciais do grupo sequencial. Vale ressaltar que o reordenamento da proposta da pesquisa, de tal forma que respeitasse as proposições dos alunos de trazer novas alternativas para a narrativa foi fundamental para garantir o sucesso obtido. Portanto, a flexibilidade do professor nos andamentos das atividades, deve ser sua maior qualidade, pois lidará com alunos de diferentes contextos estudantis e uma rigidez poderia comprometer os resultados.

Especificamente quanto ao ensino de história, observou-se que, na turma de validação noções básicas sobre pesquisa ainda não haviam sido suficientemente desenvolvidas. Os estudantes ainda tentam buscar respostas prontas, em vez de ter de construí-las. Observou-se que lhes causou muita estranheza o fato do professor levar o aluno a buscar as suas perguntas de pesquisa. Acredita-se que é fundamental, para tornar a criança um aluno crítico, que ela possa começar a questionar a sua história local para posteriormente, expandir seu conhecimento, a uma reflexão de

[77] As aulas do CMS/EB são divididas em trimestres que são finalizados com duas semanas de provas finais, paralisando nesse período todas as outras atividades escolares.

mundo. Para isso, faz-se necessário o exercício contínuo dessas reflexões, partindo, principalmente, da realidade do aluno.

No caso da construção de histórias em quadrinhos na perspectiva dessa proposta metodológica, a necessidade de elaboração de questionamentos, advindos do aluno, a pesquisa histórica com objetivo definido que apresenta resultados científicos e a expressividade de forma textual e imagética, pode se configurar em ações que gerem a autoralidade, autonomia e criticidade, em relação ao objeto pesquisado pelo aluno.

Segundo CEOLIN (2015, p. 20) “é significativo ressaltar que o ensino escolar deva ser coerente com o cotidiano do aluno, a fim de que o mesmo possa perceber o quanto essa ciência pode ser útil à sua vida”, cabendo portanto, o olhar do professor para o atingimento dessas premissas pedagógicas, que são completamente alinhavadas com o olhar histórico que devemos desenvolver na prática docente numa perspectiva de centralidade do desenvolvimento das competências necessárias para a vida, de tal forma a criar uma pessoa consciente de seu papel social.

Na situação de aprendizagem proposta na pesquisa, considerou-se esse estudo como uma possibilidade de prática escolar, relacionada ao cotidiano de sala de aula que possa a vir a contribuir com novas possibilidades de aplicação da diversificação de linguagens.

A proposta metodológica ora apresentada indica um caminho a traçar para o uso de quadrinhos em sala de aula, mas destaca-se que não é o único. Os professores podem valer-se da proposta de desenvolvimento da revista e construir a revista de sua própria escola, desenvolvendo-a a partir de temas específicas ou outros e componentes curriculares. Podem, ainda, sugerir aos estudantes que criem seus próprios personagens ou desenvolvam o universo da narrativa, que inclusive já se encontra interligada ao imenso universo do jogo Kimera, que traz uma infinidade de possibilidades de expansão, a partir da perspectiva dos alunos envolvidos no projeto.

Ainda podemos destacar a possibilidade de disponibilização da revista Turminha da Maya em versões para visualização na *web* ou impressão no site do grupo articulador K-Lab: klab.geotec.uneb.br, de tal forma que torne o seu acesso facilitado para a comunidade escolar e demais interessados no projeto, para que possam desfrutar da narrativa apresentada.

Como desdobramento da pesquisa, observamos que a continuação da narrativa numa perspectiva mais duradoura, com proposta de meio e fim da história, construída de forma colaborativa entre professores das disciplinas de Português, Artes, História e outras que se propuserem, proporcionará uma análise de dados mais profícuo, com relação às similaridades e diferenças entre as diversas turmas que desenvolverem o projeto, tornando, assim, mais rica a proposição que objetivou o delinear desses trabalhos que podem ser retomados em uma pesquisa futura.

Outro desdobramento da pesquisa, destacando o grupo de pesquisa GEOTEC, a pesquisa apresentou um grande potencial para articulação entre os grupos articuladores K-Lab e RedePub, tendo em visto a forma com que as histórias em quadrinhos são desenvolvidas na pesquisa, destacando a dimensão estética do K-Lab, alinhado à dimensão pedagógica de construção de conhecimento traz a narrativa quadrinística como elemento que possa elencar a discussão história e memória educativa, buscando diferentes espaços e agentes sociais, através da expressividade possibilitada pelas histórias em quadrinhos, que traz diversos elementos da história local do próprio autor, além dos trabalhos que possa se propor. Essa ação que demanda diversos alinhamentos para possibilitar essa articulação não foi possível no tempo disponível para a pesquisa, mas seu potencial pode ser explorado em pesquisas colaborativas futuras. Afinal, não descartar ideias é nosso princípio.

Dentre outras tantas ideias, resgatar as histórias em quadrinhos que tanto nos ensinaram na infância e na vida adulta, foi o maior presente que a vida nos deu. Utilizar as HQs com recurso de aprendizagem em sala de aula foi uma grande salvaguarda para a inovação de práticas de ensino no CMS/EB. Lançamos portanto, o desafio de continuarmos a contar as histórias da Turminha da Maya.

REFERÊNCIAS:

AGUIAR, M. J. D.; FISCHER, A. J. **A pedagogia dos multiletramentos:** uma proposta para a formação continuada de professores. Revista Leia Mais, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 106-130, 2012.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos.** Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. 1. ed. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BRANDÃO, C. R. A pesquisa participante e a participação da pesquisa: um olhar entre tempos e espaços a partir da América Latina. In: BRANDÃO, C. R; e STRECK, D. R. (Orgs.). **Pesquisa participante:** a partilha do saber. Aparecida: Ed. Ideias & Letras, 2006. p. 17-54.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais – terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. 174 p

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/consti/1988/constituicao-1988-5-outubro-1988-322142-publicacaooriginal-1-pl.html. Acesso em: 10 jul. 2018.

_____. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**: estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/l9394.htm>. Acesso em: 10 jul. 2018.

_____. **Lei nº 9.786, de 8 de fevereiro de 1999**: dispõe sobre o Ensino no Exército Brasileiro, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9786.htm. Acesso em: 20 abr. 2019.

_____. **Lei n. º 13.415/2017**: Altera as diretrizes e bases da educação nacional e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm#art4>. Acesso em: 10 jul. 2018.

_____. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. Portaria Normativa nº 17, de 28 de dezembro de 2009. Dispõe sobre o mestrado profissional no âmbito da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 28 dez. 2009. p. 20-21.

_____. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC versão final**. Brasília, DF, 2017.

_____. **Edital de Convocação 01/2012 - CGPLI**. Brasília, DF, 2012.

_____. **Parâmetros Nacionais Curriculares (PCNs).** Introdução. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33038. Acesso em: 10 jul. 2018.

_____. **Parâmetros Nacionais Curriculares (PCNs).** História. Ensino

Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33038. Acesso em: 10 jul. 2018.

_____. Comando do Exército. **Regulamento dos Colégios Militares**. Ministério da Defesa/Comando do Exército, 2015. Disponível em: http://www.depa.eb.mil.br/images/legislacao/R-69_atualizado.pdf. Acesso em: 10 maio 2019

_____. Comando do Exército. **Regulamento de Preceitos Comuns aos Estabelecimentos de Ensino do Exército (R-126)**. Ministério da Defesa/Comando do Exército, 2000. Disponível em: http://www.decex.eb.mil.br/regulamento-ensino. Acesso em: 10 agosto 2019

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos:** um estudo abrangente da arte sequencial – linguagem e semiótica. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.

_____. Entrevista: Antônio Luiz Cagnin. [Entrevista cedida a] Márcio Baraldi. In: _____. **Os quadrinhos:** um estudo abrangente da arte sequencial – linguagem e semiótica. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. P. 274-287.

CAMPOS, M. M. M. **Pesquisa participante**: possibilidades para o estudo da escola. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 49, p. 63-66, 1984. Disponível em: http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/issue/view/106. Acesso em: 15 mar. 2019.

CAPES. Portal de Acesso a Informação da Capes. Disponível em: https://capes.gov.br/acessoainformacao/perguntas-frequentes/avaliacao-da-pos-graduacao/7419-mestrado-profissional. Acesso em: 05 maio 2019.

CARDOSO, A. E. (Org.). **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883 de Ângelo Agostini. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013. Disponível em: http://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/521244. Acesso em: 05 jun. 2018.

CEOLIN, I; CHASSOT, A. I; e NOGARO, A. **Ampliando a alfabetização científica por meio de diálogo entre saberes acadêmicos, escolares e primevos**. Revista Fórum Identidades, Itabaiana, v. 18, n. 18, p. 13-33, ago. 2015.

DIAS, D. S. C. **Kimera analógico: o emprego da narrativa transmidiática no ensino fundamental i, através da criação de um board game para um universo em expansão**. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2019.

DEMO, P. O desafio de educar pela pesquisa na educação básica. In: DEMO, P. **Educar pela pesquisa.** 10. ed. Campinas: Ed. Autores Associados, 2015. p. 5-63

_____. Elementos metodológicos da PP. In: _____. **Pesquisa participante:** mito e realidade. [S. l.: s.n.], 1982. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=26105. Acesso em: 15 abr. 2019.

DEPA. **Projeto Pedagógico**. Rio de Janeiro: DECEX/DEPA, 2019. Disponível em: http://www.depa.eb.mil.br/images/legislacao/Projeto_Pedagogico_2019_versao_SCMB.pdf. Acesso em: 20 abr. 2019.

_____. **Diretrizes Pedagógicas para a Educação Especial**. Rio de Janeiro: DECEX/DEPA, 2015.

_____. **Regimento Interno dos Colégios Militares – RI/CM**. Rio de Janeiro: DECEX/DEPA, 2015. Disponível em: http://www.esfcex.eb.mil.br/images/menu_cms/secretaria_ca/legislacao/2_Regulamento_Interno_dos_Colegios_Militares_RICM.pdf. Acesso em: 20 abr. 2019.

DIAS, J. M.; et al. **A concretização do k-Lab. e sua perspectiva educacional**. In: EDUCERE – XIII Congresso Nacional de Educação, 2017, Curitiba. Formação de Professores, Contextos, sentidos e Práticas, 2017. v. 1. p. 670-682. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24507_13138.pdf. Acesso em: 28 dez. 2018.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; e SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: DOLZ, J.; e SCHNEUWLY, B. (Orgs.). **Gêneros orais e escritos na escola.** Tradução de Roxane Helena Rodrigues e Glaís SALES CORDEIRO. Campinas: Mercado das Letras, 2004. p. 95-128.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial:** princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4ª ed. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, M. A. M. O Braço Forte, a Mão Amiga. In: FERREIRA, M. A. M. **Braço Forte, Mão Amiga**: a história, memória e as geotecnologias como estratégias de ensino no Colégio Militar De Salvador/BA. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2017. f. 47-69

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários para a prática educativa. 56ª ed. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2018.

GABARRÓN, L. R.; LANDA, L. H. O que é pesquisa participante? In: BRANDÃO, C. R; e STRECK, D. R. (Orgs.) **Pesquisa participante:** a partilha do saber. Aparecida: Ed. Ideias & Letras, 2006. p. 93-121.

GATTI, B.; ANDRÉ, M. A relevância dos métodos de pesquisa qualitativa em Educação no Brasil. In: **Metodologias da pesquisa qualitativa em educação: teoria e prática** [S.l: s.n.], 2010. Disponível em: https://www.uffs.edu.br/pastas-ocultas/bd/pro-reitoria-de...e-pos.../file >. Acesso em: 25 mar. 2019.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar:** como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. 14ª ed. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2015.

GROENSTEEN, W. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. 1ª ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

GUGIK, G. A História dos computadores e da computação. **TecMundo**, São Paulo, p. 1, 15 set. 2012. Disponível em: https://iow.unirg.edu.br/public/profarqs/2804/0272700/1.A_Historia_dos_computadores_e_da_computacao_-_imprimir.pdf. Acesso em: 18 out. 2019.

HETKOWSKI, T. M. **Políticas públicas: tecnologias da informação e comunicação e novas práticas pedagógicas**, Ano de obtenção: 2004.

HETKOWSKI, T. M; NASCIMENTO, F. S. **Geotecnologia: como explorar educação cartográfica com as novas gerações?** In: EDUCERE – X Congresso Nacional de Educação, Curitiba, 2011. v. 1. p. 3513-3526. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4602_2769.pdf. Acesso em: 20 mar. 2019.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JANOTTI, M. L. **O Livro Fontes históricas como fonte**. In: PINSKY, C. et al. (Org.). Fontes históricas. São Paulo: Contexto, 2008. p. 9-22.

LUND, M. **The Mutant Problem:** X-Men, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity. European journal of American studies, Lisboan, v. 10, n. 2, p. 1-16, 2015. Disponível em: http://journals.openedition.org/ejas/10890. Acesso em 18 out. 2019.

LUYTEN, S. B. (Org.). **Histórias em quadrinhos:** leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

MARANGONI, A.; ANDREOTTI, B.; e ZANOLINI, M. **Quadrinhos através das eras:** as eras dos super-heróis. São Paulo: Criativo, 2017.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos:** a arte invisível. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa Social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis: Ed. Vozes, 2016. 1ª Reimpressão, 2018.

MOYA, A. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, A. **Shazam.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1970. p. 15-96.

NASCIMENTO, A. D.; e HETKOWSKI, T. M. (Orgs.). **Educação e contemporaneidade:** pesquisas científicas e tecnológicas. Salvador: EDUFBA, 2009.

NERY, S. C.; COSTA, S. R. e SOUZA, M. S. **Letramento digital**: os desafios da relação discente-docente. Revés – revista Relações Sociais, Viçosa, v. 1, n. 3, p. 397-406, 2018.

OLIVEIRA, C. C. C. Das Histórias em Quadrinhos. In: OLIVEIRA, C. C. C. **As histórias em quadrinhos como proposta interdisciplinar:** pesquisa aplicada de engajamento no Colégio Estadual Bento Gonçalves – Salvador (Ba). Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2016. f. 45-49

ORLANDO, A. F.; FERREIRA, A. J. **Do letramento aos multiletramentos**: contribuições à formação de professores(as) com vistas à questão identitária. Revista Travessias, Cascavel, v. 7, n. 1, p. 414-431, 2013.

PEREIRA COELHO, J. P.; PEREIRA MELO, J. J. O ofício do historiador: reflexões sobre o conceito de passado em suas dimensões sociais e históricas. **Revista História & Perspectivas**, Uberlândia, n. 57, p. 209-232, jul. / dez. 2017. Disponível em: http://dx.doi.org/10.14393/HeP-v30n57-2017-8. Acesso em: 20 fev. 2019.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. 2ª ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2016.

ROIZ, D. S. O ofício de historiador: entre a 'ciência histórica' e a 'arte narrativa'. **Revista História da Historiografia**, Ouro Preto, v. 3, n. 4, p. 255-272, mar. 2010. Disponível em: http://dx.doi.org/10.15848/hh.v0i4.32. Acesso em: 20 fev. 2019.

SANTAELLA, L. Primeiros passos para a semiótica. In: SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. 9ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos).

SANTOS, R. E.; e VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado:** da teoria à prática. EccoS, São Paulo, n. 27, p. 81-95. Jan./abr. 2012.

SAVIANI, D. Breves considerações sobre fontes para a história da educação. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. especial, p. 28-35, ago. 2006. Disponível em: http://www.histedbr.fe.unicamp.br/revista/edicoes/22e/art5_22e.pdf. Acesso em: 18 out. 2019.

SILVA, C. C. Quem inventou as histórias em quadrinhos? **Super Interessante**, São Paulo, p. 1, 18 abr. 2011. Disponível em: https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos/. Acesso em: 30 abr. 2019.

SILVA, O. S. Reconstruindo um processo participativo na produção do conhecimento: uma concepção e uma prática. In: BRANDÃO, C. R; e STRECK, D. R. (Orgs.). **Pesquisa participante:** a partilha do saber. Aparecida: Ed. Ideias & Letras, 2006. p. 123-149.

SILVA JÚNIOR, G. **A guerra dos gibis:** a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64. 1ª ed. 1ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VERGUEIRO, W. et al. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed., 4ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2018. (Coleção Como usar na sala de aula).

_____. A Contribuição de Luiz Cagnin aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, W.; e SANTOS, E. R. (Orgs). **A linguagem dos quadrinhos:** estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015. p. 8-21.

VERGUEIRO, W.; e RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, W. e RAMOS, P. (Orgs). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Contexto, 2009. p. 6-59. E-book

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P; e CHINEN, N. (Orgs). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2013.

VIEIRA, B. A primeira HQ do mundo. **Revista Trip**, São Paulo, p. 1, 30 mar. 2017. Disponível em: https://revistatrip.uol.com.br/trip/monsieur-jabot-rodolphe-topffer-primeira-hq-do-mundo-andre-caramuru-aubert. Acesso em: 30 abr. 2019.

VILELA, M. T. R. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história:** avanços, desafios e limites. 2012. 323 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.

POZO, J. I. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento**. Disponível em: http://www.udemo.org.br/A%20sociedade.pdf. Acesso em: 14 out. 2018.

X-MEN MASSACRE. São Paulo: Panini Brasil, v. 1, set. 2015.

_____. São Paulo: Panini Brasil, v. 2, dez. 2015.

_____. São Paulo: Panini Brasil, v. 3, dez. 2015.

_____. São Paulo: Panini Brasil, v. 4, fev. 2016.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Ementa da Eletiva “Oficina de HQ” 2019

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECEx DEPA
ESCOLA DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR DO EXÉRCITO
E COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR

PROGRAMA DE DISCIPLINA ELETIVA
NOSSA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

EMENTA

Aborda a utilização de histórias em quadrinhos e seus componentes linguísticos (imagem, balão, texto, onomatopeias) considerando a sua inserção e aplicação no campo da educação, trazendo ao discente o mundo das HQ como um dos métodos que se apoiam o processo de ensino-aprendizagem, com ênfase no desenvolvimento da criatividade e autonomia discente.

OBJETIVOS

Explorar a diversificação de metodologias de ensino e as Tecnologias da Informação e Comunicação com ênfase na construção de histórias em quadrinhos em sala de aula.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- O que são Histórias em Quadrinhos?
- A leitura das Histórias em Quadrinho.
- Montagem de Histórias em Quadrinhos: esboço, boneco e arte final
- Definição da temática histórica
- Pesquisa histórica para a história em quadrinhos
- Construção de Histórias em Quadrinhos.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aula expositiva e dialógica visando estimular a interação entre docente e discentes. Aprofundamento temático a partir da articulação entre as leituras das histórias em quadrinhos e apresentação de técnicas básicas de construção de HQ com temáticas livres, instigando a criatividade discente. Utilização de recursos midiáticos (filmes, etc.). Atividades programadas de estudos, reflexões, técnicas de produção, pesquisa para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos e como proposta final o desenvolvimento de uma curta história em quadrinhos das personagens criadas em 2018, com temática aplicada no ensino de História.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial:** princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4ªed. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2010.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos:** a arte invisível. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos.** 2ª ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto,2016.

VERGUEIRO, W. et al (Orgs.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. 4. ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014.

APÊNDICE B – Cronograma da Eletiva “Oficina de HQ” 2019

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECEx DEPA
ESCOLA DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR DO EXÉRCITO
E COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR

CRONOGRAMA

Nº	Data	Horário	Docente(s)	Programação
1	21/03/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Apresentação do curso e programação de atividades
2	28/03/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	O que são Histórias em Quadrinhos? - Conhecendo as preferências dos discentes. - Manuseio de HQ
3	4/04/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Leitura de HQ: conhecendo as técnicas de leitura das várias obras: fanzine, revistas, tiras, etc.
4	11/04/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Leitura de HQ: conhecendo os elementos componentes das HQ: imagem, balão, texto, onomatopeias, etc.
5	18/04/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Montagem de Histórias em Quadrinhos: técnicas de produção manual: esboço, boneco e arte final
6	25/04/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Definição da temática a ser abordada nas histórias em quadrinhos e proposta de reflexão para pesquisa discente.
7	16/05/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Pesquisa Histórica: fundamentação histórica para reflexão para a proposição da HQ
8	23/05/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Pesquisa Histórica: roteirização inicial para produção da HQ, com perspectiva de pensamento histórico
9	30/05/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Construção de Histórias em Quadrinhos: HQ com pensamento histórico, com foco nas questões levantadas sobre a temática escolhida.
10	06/06/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Construção de Histórias em Quadrinhos: HQ com pensamento histórico, com foco nas questões levantadas sobre a temática escolhida.
11	13/06/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Finalização e apresentação das propostas de pesquisa, através da HQ
12	20/06/19	15:10h – 16:30h	Sgt Mateus	Divulgação das pesquisas históricas, apresentadas nas HQs. Confraternização e entrega de diplomas de conclusão de eletiva.

(*) As aulas práticas serão voltadas ao desenvolvimento de conhecimento histórico pelo aluno.

Sgt Mateus
Eletiva de HQ 2019.1

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECEx DEPA
ESCOLA DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR DO EXÉRCITO
E COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR

CRONOGRAMA

Nº	Data	Horário	Docente(s)	Programação
1	25/07/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Apresentação do curso e programação de atividades
2	1º/08/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	O que são Histórias em Quadrinhos? - Conhecendo as preferências dos discentes. - Manuseio de HQ
3	08/08/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Leitura de HQ: conhecendo as técnicas de leitura das várias obras: fanzine, revistas, tiras, etc.
4	29/08/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Leitura de HQ: conhecendo os elementos componentes das HQ: imagem, balão, texto, onomatopeias, etc.
5	05/09/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Montagem de Histórias em Quadrinhos: técnicas de produção manual: esboço, boneco e arte final
6	12/09/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Definição da temática a ser abordada nas histórias em quadrinhos e proposta de reflexão para pesquisa discente.
7	19/09/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Pesquisa Histórica: fundamentação histórica para reflexão para a proposição da HQ
8	26/09/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Pesquisa Histórica: roteirização inicial para produção da HQ, com perspectiva de pensamento histórico
9	03/10/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Construção de Histórias em Quadrinhos: HQ com pensamento histórico, com foco nas questões levantadas sobre a temática escolhida.
10	10/10/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Construção de Histórias em Quadrinhos: HQ com pensamento histórico, com foco nas questões levantadas sobre a temática escolhida.
11	17/10/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Finalização e apresentação das propostas de pesquisa, através da HQ
12	24/10/19	15:10h – 16:45h	Sgt Mateus	Divulgação das pesquisas históricas, apresentadas nas HQs. Confraternização e entrega de diplomas de conclusão de eletiva.

(*) As aulas práticas serão voltadas ao desenvolvimento de conhecimento histórico pelo aluno.

3º Sgt Mateus
Efetiva de HQ 2019.2

APÊNDICE C – Ementa da Eletiva “Oficina de HQ” 2018

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECEx DEPA
ESCOLA DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR DO EXÉRCITO
E COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR

PROGRAMA DE DISCIPLINA ELETIVA
OFICINA DE HQ

EMENTA

Aborda a utilização de histórias em quadrinhos e seus componentes linguísticos (imagem, balão, texto, onomatopeias) considerando a sua inserção e aplicação no campo da educação, trazendo ao discente o mundo das HQ como um dos métodos que se apoiam o processo de ensino-aprendizagem, com ênfase no desenvolvimento da criatividade e autonomia discente.

OBJETIVOS

Explorar a diversificação de metodologias de ensino e as Tecnologias da Informação e Comunicação com ênfase na construção de histórias em quadrinhos em sala de aula.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- O que são TIC?
- O que são Histórias em Quadrinhos?
- A leitura das Histórias em Quadrinho.
- Montagem de Histórias em Quadrinhos: esboço, boneco e arte final
- Criação de personagem
- Construção de Histórias em Quadrinhos.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aula expositiva e dialógica visando estimular a interação entre docente e discentes. Aprofundamento temático a partir da articulação entre as leituras das histórias em quadrinhos e apresentação de técnicas básicas de construção de HQ com temáticas livres, instigando a criatividade discente. Utilização de recursos midiáticos (filmes, etc.). Atividades programadas de estudos, reflexões, técnicas de produção, desenvolvimento de histórias em quadrinhos e como proposta final o desenvolvimento de personagem para revista em quadrinhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, A. F.; RAMOS, P.; VILELA, T.; RAMA, Ângela; E VERGUEIRO, W. (Orgs.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. 4. ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos:** a arte invisível. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos.** 2ª ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto,2016.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial:** princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4ªed. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2010.

APÊNDICE D – Cronograma da Eletiva “Oficina de HQ” 2018

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECEx DEPA
ESCOLA DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR DO EXÉRCITO
E COLÉGIO MILITAR DE SALVADOR

CRONOGRAMA

Nº	Data	Horário	Docente(s)	Programação
1	26/07/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Apresentação do curso e programação de atividades
2	02/08/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	TIC e as HQ na escola
3	09/08/16	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	O que são Histórias em Quadrinhos? - Conhecendo as preferências dos discentes. - Manuscio de HQ
4	30/08/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Leitura de HQ: conhecendo as técnicas de leitura das várias obras: fanzine, revistas, tiras, etc
5	06/09/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Leitura de HQ: conhecendo os elementos componentes das HQ: imagem, balão, texto, onomatopeias, etc
6	13/09/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Montagem de Histórias em Quadrinhos: técnicas de produção manual: esboço, boneco e arte final
7	20/09/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Criação de personagem: utilizar-se da criatividade para pensar a possibilidade dessa ação
8	27/09/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Criação de personagem: desenvolvimento da construção dos personagens
9	04/10/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Criação de personagem: desenvolvimento da construção dos personagens
10	11/10/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Construção de Histórias em Quadrinhos: HQ livre, com foco nos personagens criados.
11	18/10/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Construção de Histórias em Quadrinhos: HQ livre, com foco nos personagens criados.
12	25/10/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Finalização e apresentação das personagens através da HQ
13	1º/11/18	13:15h – 14:45h	Sgt Mateus	Divulgação dos personagens. Confraternização e entrega de diplomas de conclusão de oficina

(*) As aulas práticas serão voltadas ao desenvolvimento da criatividade do aluno.

1º Sgt Mateus
Oficina de HQ 2017.2

APÊNDICE E – Andy, personagem da Turminha da Maya e a Bússola K

Turminha da Maya e a Bússola K

Personagens

<table>
<tr><th colspan="3">Andy</th></tr>
<tr><th>Primeira ideia</th><th>Final</th><th rowspan="2">Características</th></tr>
<tr><td colspan="2">Corpo</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td rowspan="3">Menino, 14 anos, negro, cabelo crespo, de altura mediana.
Anderson é curioso, tenta sempre ser engraçado, mas falha na maioria das vezes. É um garoto muito conspiratório, sempre duvidando de tudo e criando teorias malucas nas quais acredita fielmente. Gosta muito de ler HQs e livros de ficção científica. Adora sair ao ar livre para se exercitar, e embora seja magro, come muito.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Rosto</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
</table>

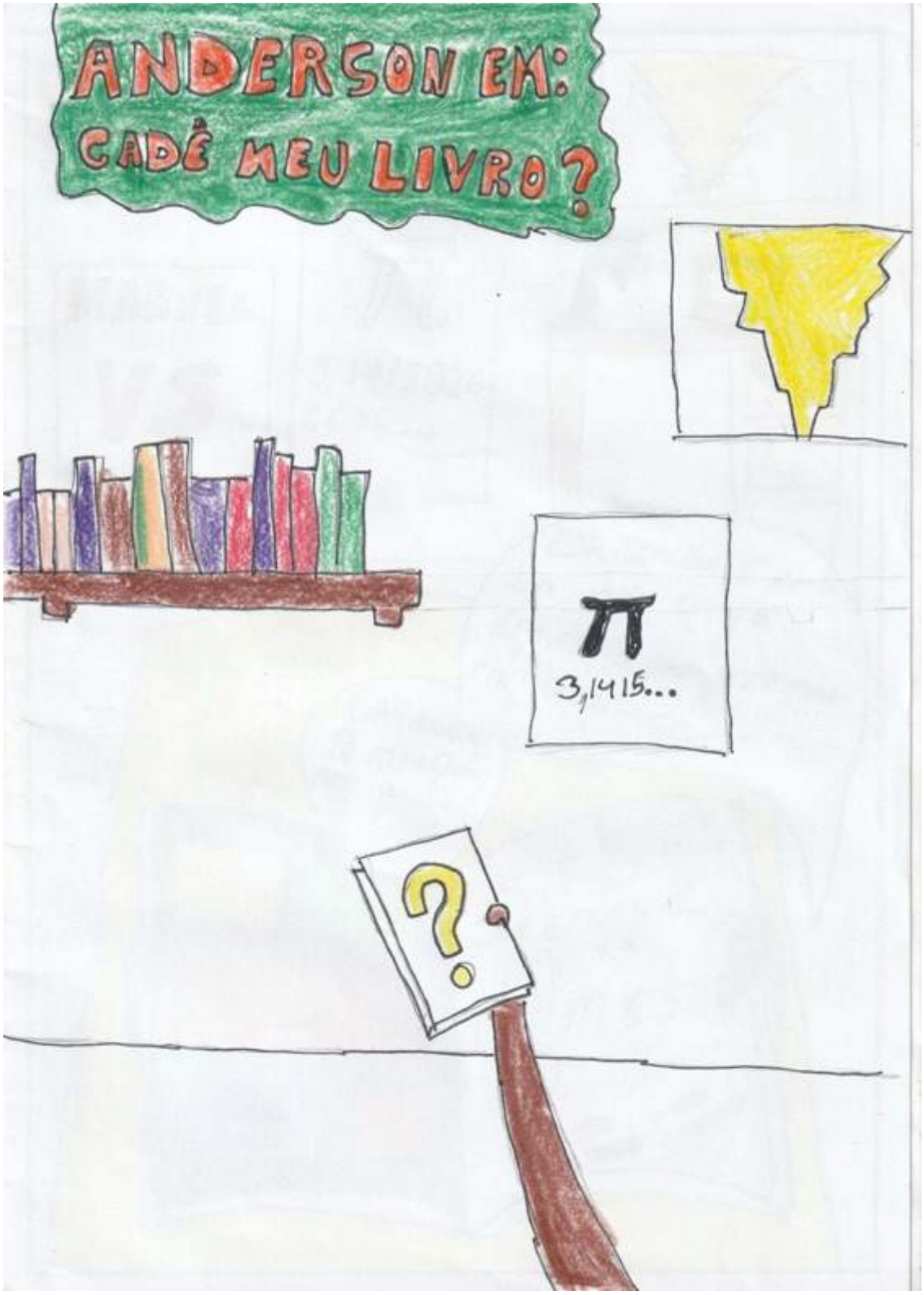
APÊNDICE F – Josias, personagem da Turminha da Maya e a Bússola K

<table>
<tr><th colspan="3">Josias</th></tr>
<tr><th>Primeira ideia</th><th>Final</th><th rowspan="2">Características</th></tr>
<tr><th colspan="2">Corpo</th></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td rowspan="3">Josias é um sabe-tudo. Ele é sério e um pouco misterioso, o que faz com que poucas pessoas falem com ele. Andy e Maya são seus únicos amigos e as pessoas em que ele mais confia. Seu autocontrole exala liderança, o que ajuda em várias situações.
Ele é quieto na maior parte do tempo. Usa sempre um capuz vermelho. E alto, olhos castanhos e cabelo preto. Está sempre com um livro preto na mão, porém ninguém sabe o que ele escreve nele. É bem sereno e sabe lidar com estresse.</td></tr>
<tr><th colspan="2">Rosto</th></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
</table>

APÊNDICE G – Maya, personagem da Turminha da Maya e a Bússola K

<table>
<tr><th colspan="3">Maya</th></tr>
<tr><th>Primeira ideia</th><th>Final</th><th rowspan="2">Características</th></tr>
<tr><th colspan="2">Corpo</th></tr>
<tr><td> </td><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td colspan="2">Rosto</td><td rowspan="2">Maya é uma menina de 14 anos, loira, estudiosa e excessivamente responsável.
Ela gosta muito de seus amigos e acaba sendo aquela que cuida de todos. Todos os cuidados possíveis e impossíveis com relação a qualquer fato, lá está ela com suas enormes preocupações. Por causa disso, ela faz qualquer coisa pelos seus amigos e está pronta a afastar qualquer perigo de qualquer um deles. Gosta de roupas despojadas, de ler, andar de bicicleta e estar com seus amigos. Então, vive na escola, que é o local, onde mais se encontram.
Por seu apurado senso de responsabilidade, acaba sendo a líder da turminha e todas as decisões passam por ela, mesmo que for para ser contrariada, o que muito faz Andy.</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
</table>

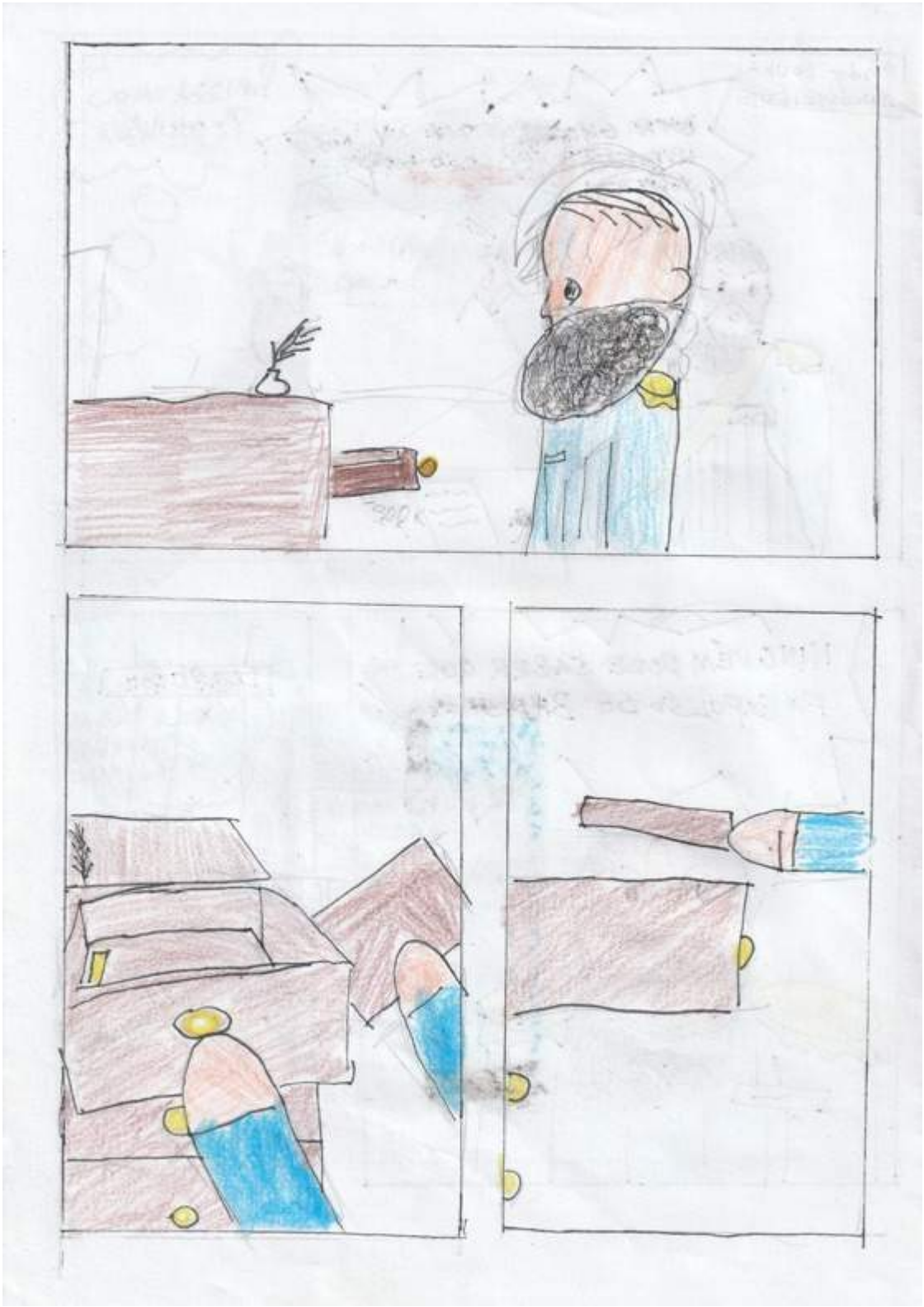
APÊNDICE H – Protótipo do capítulo 1 da revista Turminha da Maya e a Bússola K nº 1, de produção discente

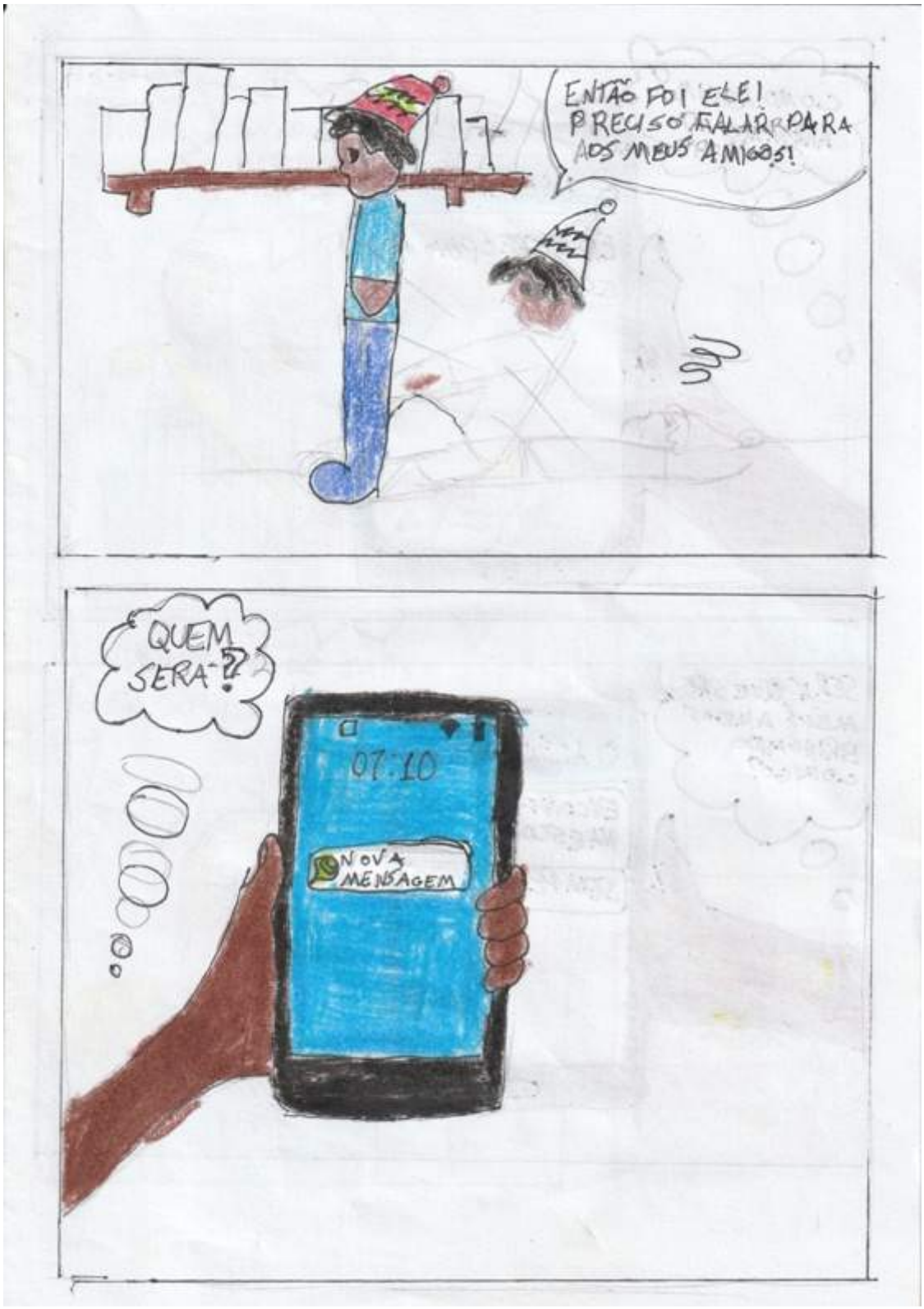


MARVEL
VS
CAPCOM
π
3,1415926
65 36 000
ESSA EDIÇÃO É MUITO BOA MAS EU JÁ ESPERAVA QUE ISSO PODERIA ACONTECER.
CARAMBA! TÔ ATRASADO PRA AULA!
Sherlock Holmes

NÃO ACHO O MEU LIVRO DE HISTÓRIA!!
GEO
CURIOSIDADES
ANDERSON PROCURA SER ORGANIZADO, MAS PERDE SUA ATENÇÃO FACILMENTE.
JÁ SEI! FORAM AS PESSOAS QUE FIZERAM PARTE DA HISTÓRIA! TEM ALGO QUE NÃO QUEREM QUE EU SAIBA!
NÃO ACREDITO!
ANDI BATE SUA CABEÇA NA PRATELEIRA

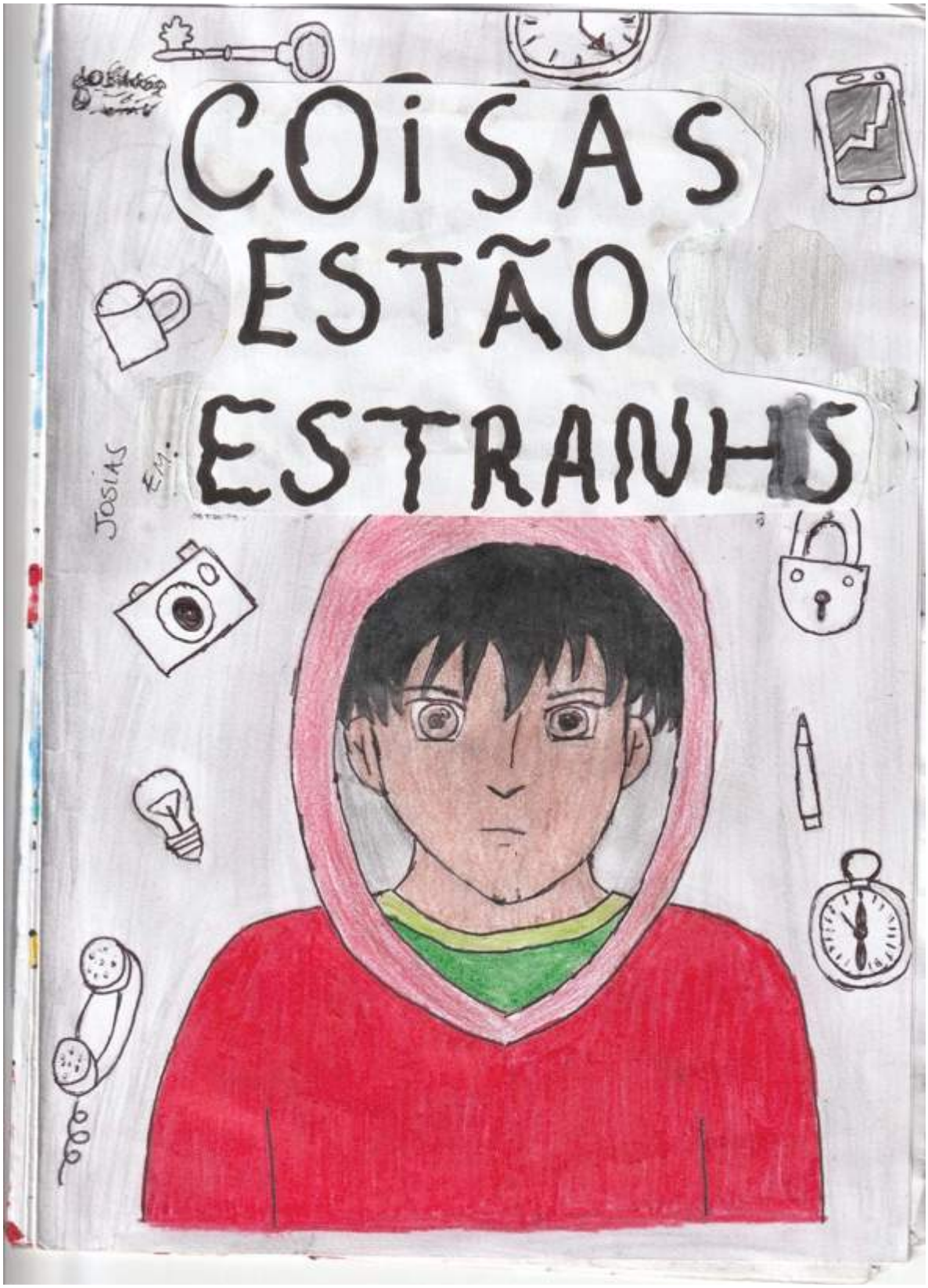
Andy sonha inconsciente
OUTRO GAROTO POSSUIA UM LIVRO DIZENDO UMA COISA HORRIVEL SOBRE MIM!
NINGUÉM DODE SABER QUE FUI EXPULSO DO BRASIL!
DOM PEDRO II
HISTÓRIA



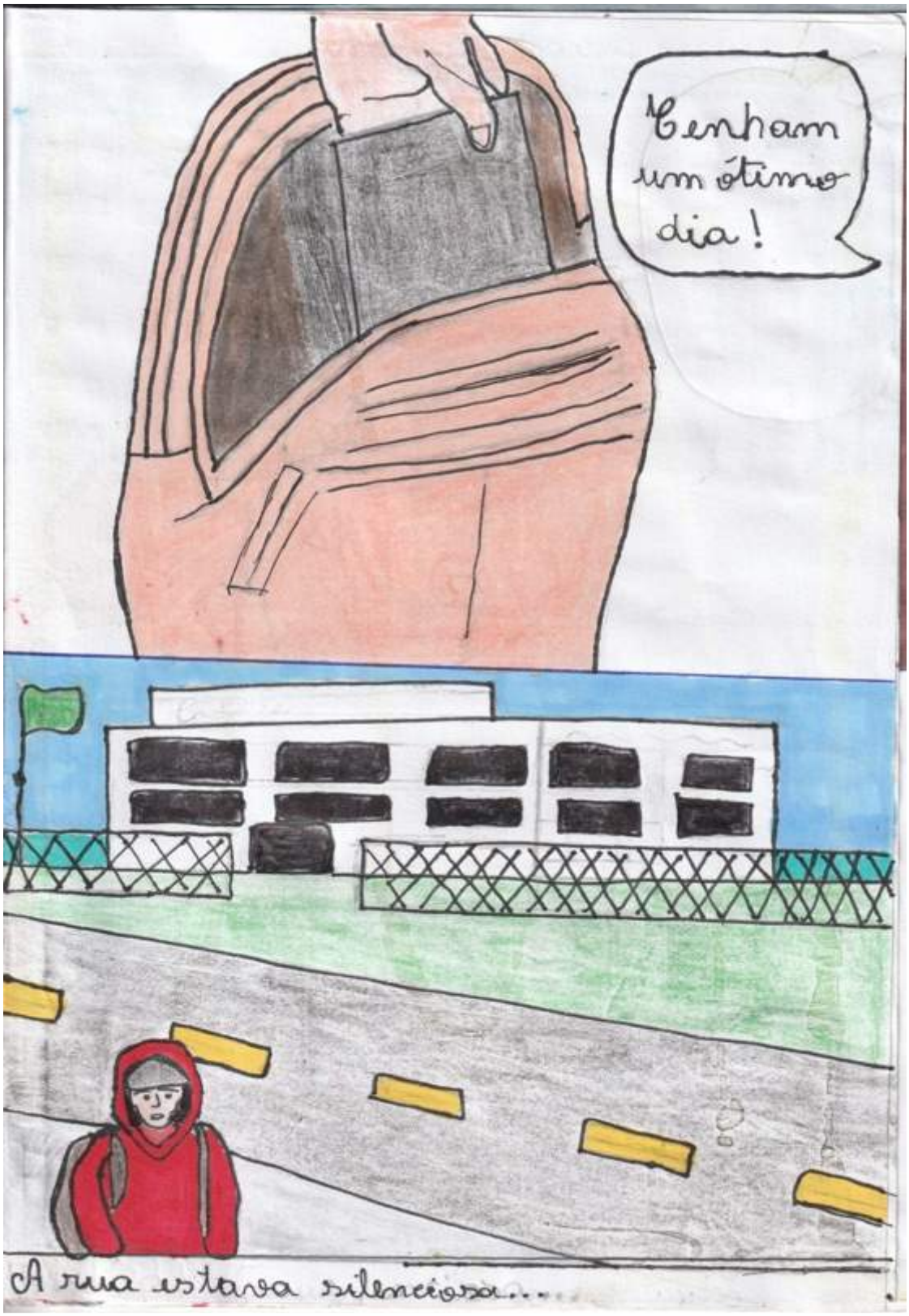

ENTÃO FOI ELE! PRECISO FALAR PARA AOS MEUS AMIGOS!
QUEM SERÁ?
07:10
NOVA MENSAGEM

ACABEI ESQUECENDO DA ESCOLA!
E ENTÃO ELE SAI DE SUA CASA.
TCHAU MÃE!
ESCOLA

APÊNDICE I – Protótipo do capítulo 2 da revista Turminha da Maya e a Bússola K nº 1, de produção discente



TRIIM!
De manhã a aula havia acabado.


Tenham um ótimo dia!
A rua estava silenciosa...

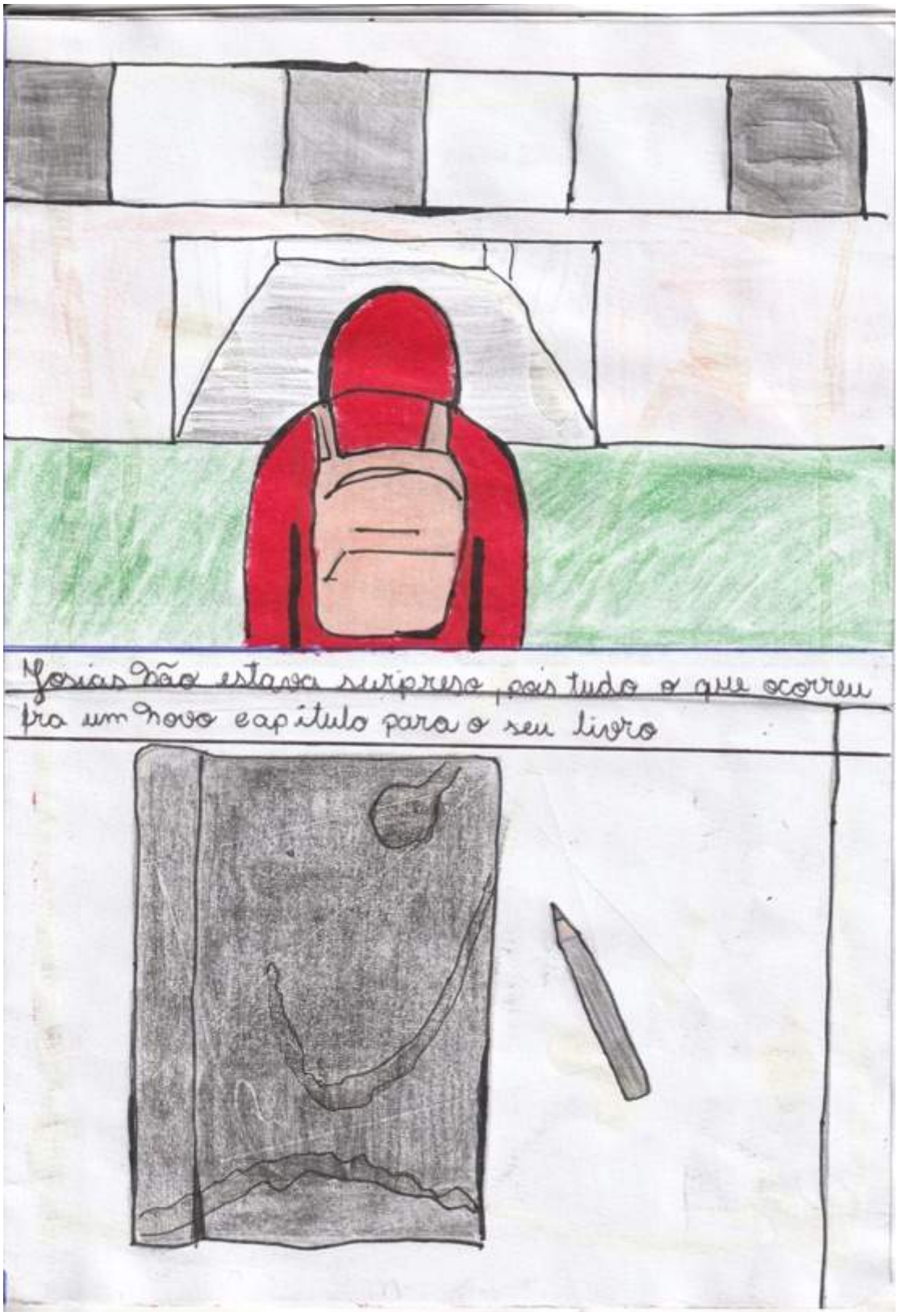
haviam poucos carros.
Onde está o sofá?! E a poltrona?!

Quando chegou em casa, ele ficou chocado.
Alô?
0000 1111

Decidiu ir para o quarto e percebeu algo estranho com receio, decidiu dormir.

???
AS PÁGINAS DO LIVRO ESTAVAM BORRADAS
Na madrugada, alguém lhe manda uma mensagem.
???

+0001-1000
Encontre o porto urgente na escola!
Anderson e Maya estavam se perguntando:
QUEM ESCREVEU A MENSAGEM?
32


Josias não estava surpreso, pois tudo o que ocorreu
foi um novo capítulo para o seu livro

APÊNDICE J – Protótipo do capítulo 3 da revista Turminha da Maya e a Bússola K nº 1, de produção discente

Estou com um precentimento estranho...
O que será que o pessoal tá fazendo?
VOU MANDAR uma mensagem PARA ELES.
CADÊ o meu celular?
01:00
NÃO ESTOU ACHANDO EM LUGAR NENHUM! ONDE ELE ESTÁ?
SERÁ QUE Tá na minha mochila?
ACHEI!

13:20
mensagem há 10 min
Encontre o povo urgente na frente da escola!!
AINDA BEM QUE ACHEI O TELEFONE, UFA!
SENTI QUE TINHA ACONTECIDO ALGO...
TENHO QUE IR PARA A ESCOLA AGORA!
MÃE TO INDO PARA ESCOLA. VOU ENCONTRAR UNS AMIGOS
ta bom, volte logo, beijo!
Beijo!

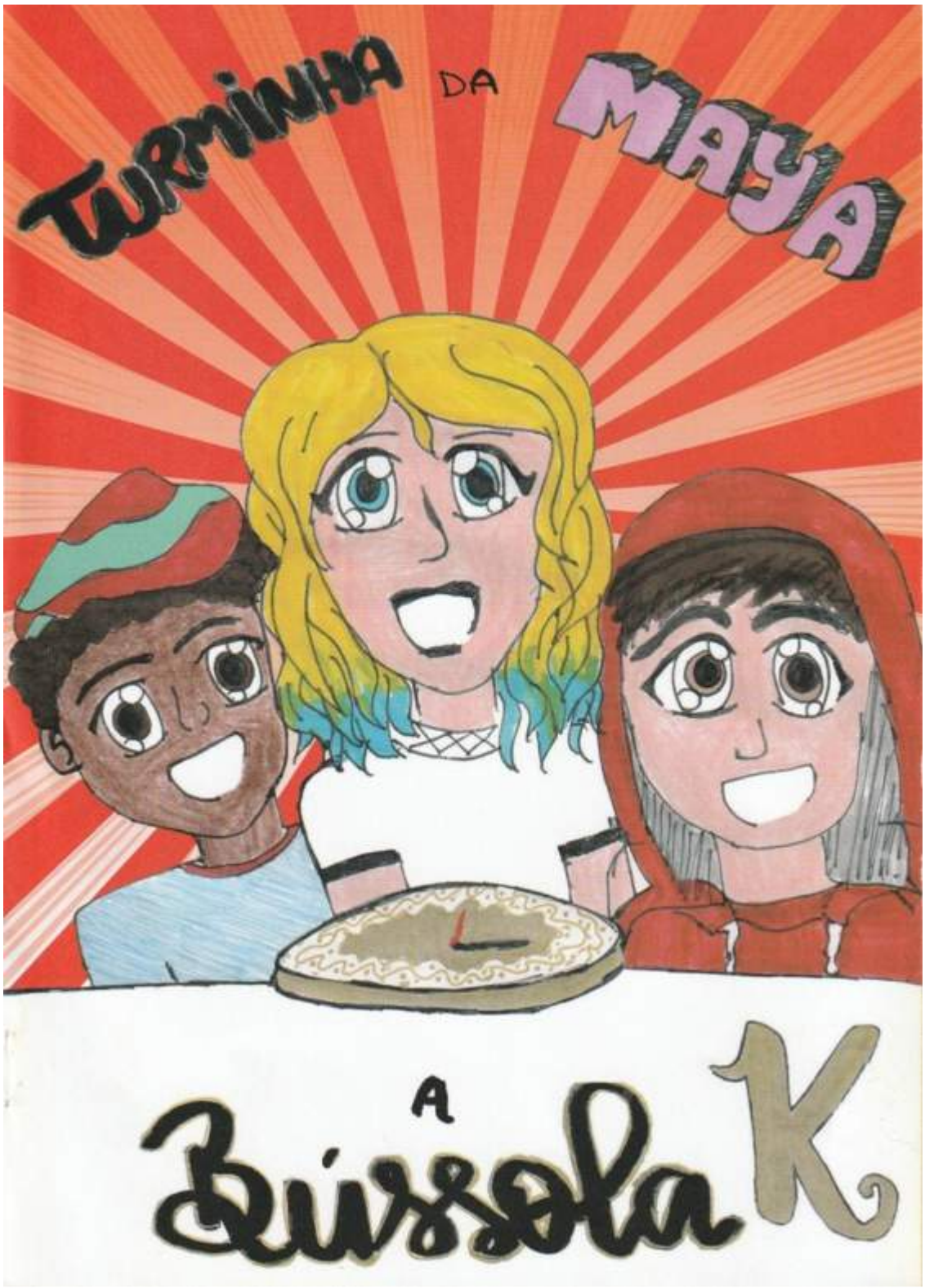
SE EU PEDALAR
RÁPIDO CHEGO
lá em
10minutos.
ESCOLA

SERÁ QUE TEVE ALGUM ACIDENTE?
QUEM SERÁ QUE ME MANDOU AQUELA MENSAGEM?
ELES NÃO CHEGARAM AINDA
SERÁ QUE ELES BRIGARAM?

ELES NÃO CHEGARAM AINDA
QUEM SERÁ QUE ME MANDOU AQUELA MENSAGEM?
FIM

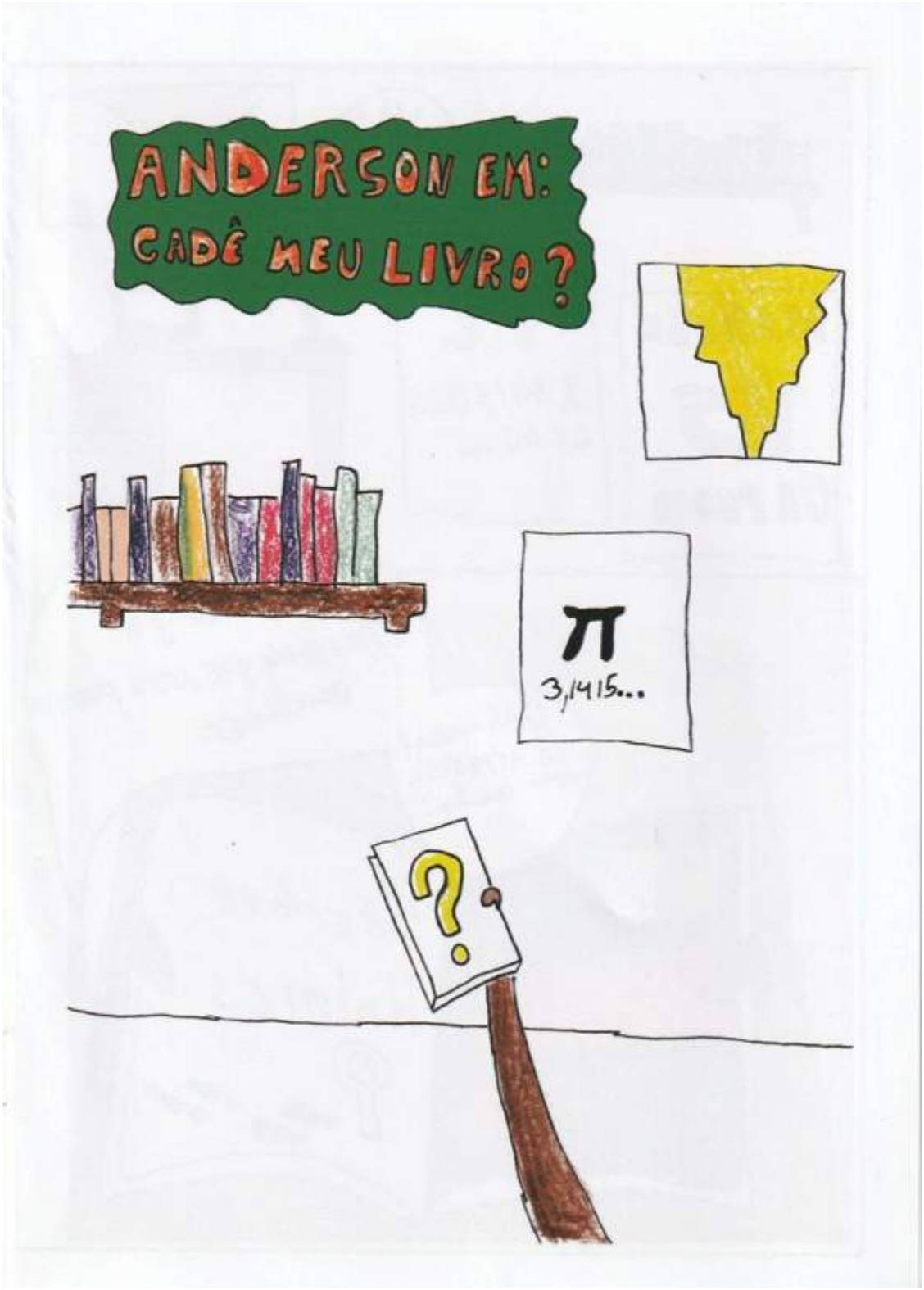
GESTEC
AVA
Colégio Militar de Salvador
CMS
klab
Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos
GEOTEC
Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade
Certificado
Certificamos que o aluno _____, da turma ___, do Colégio Militar de Salvador, participou da eletiva Nossa História em Quadrinhos, realizada entre 21 de março à 30 de outubro de 2019.
Salvador 1º de novembro de 2019
Maj Diogo Derly Bollorini
Coordenador de Eletivas do CMS
1º Sgt Mateus Sampaio de Sousa
Aplicador da eletiva
AI _____
Participante

APÊNDICE L – Turminha da Maya e a Bússola K Finalizada



PRÓLOGO
TOQUEM NA BÚSSOLA, TODOS JUNTOS.
?
?
?
MELHOR DESCOBRIRMOS DE ONDE VEM ESSA VOZ. E DEIXAR A BÚSSOLA PARA LA. POR ENQUANTO
O QUE DIZIA, MAYA. NÃO ACONTECE NADA
MEU DEUS, VOCÊ É LOUCO?! CUIDADO, QUER MORRER?!
FIQUE TRANQUILA. EU SEI O QUE ESTA ACONTECENDO, TOQUEMOS A BÚSSOLA JUNTOS

*CONHEÇA O REI KIMERA NO JOGO: KIMERA - CIDADES IMAGINÁRIAS


ANDERSON EM:
CADÊ MEU LIVRO?
π
3,1415...
?

MARVEL
VS
CAPCOM
π
3,1415926
65 36 ...
ESSA EDIÇÃO É MUITO BOA, MAS EU JÁ ESPERAVA QUE ISSO PODERIA ACONTECER.
CARAMBA! TÔ ATRASADO PRA AULA!
Sherlock
Holmes

NÃO ACHO O MEU LIVRO DE HISTÓRIA!
GEO
CURIOSIDADES
ANDERSON PROCURA SER ORGANIZADO, MAS PERDE SUA ATENÇÃO FACILMENTE.
JÁ SEI! FORAM AS PESSOAS QUE FIZERAM PARTE DA HISTÓRIA! TEM ALGO QUE NÃO QUEREM QUE EU SAIBA!
NÃO ACREDITO!
ANDI BATE SUA CABEÇA NA PRATELEIRA

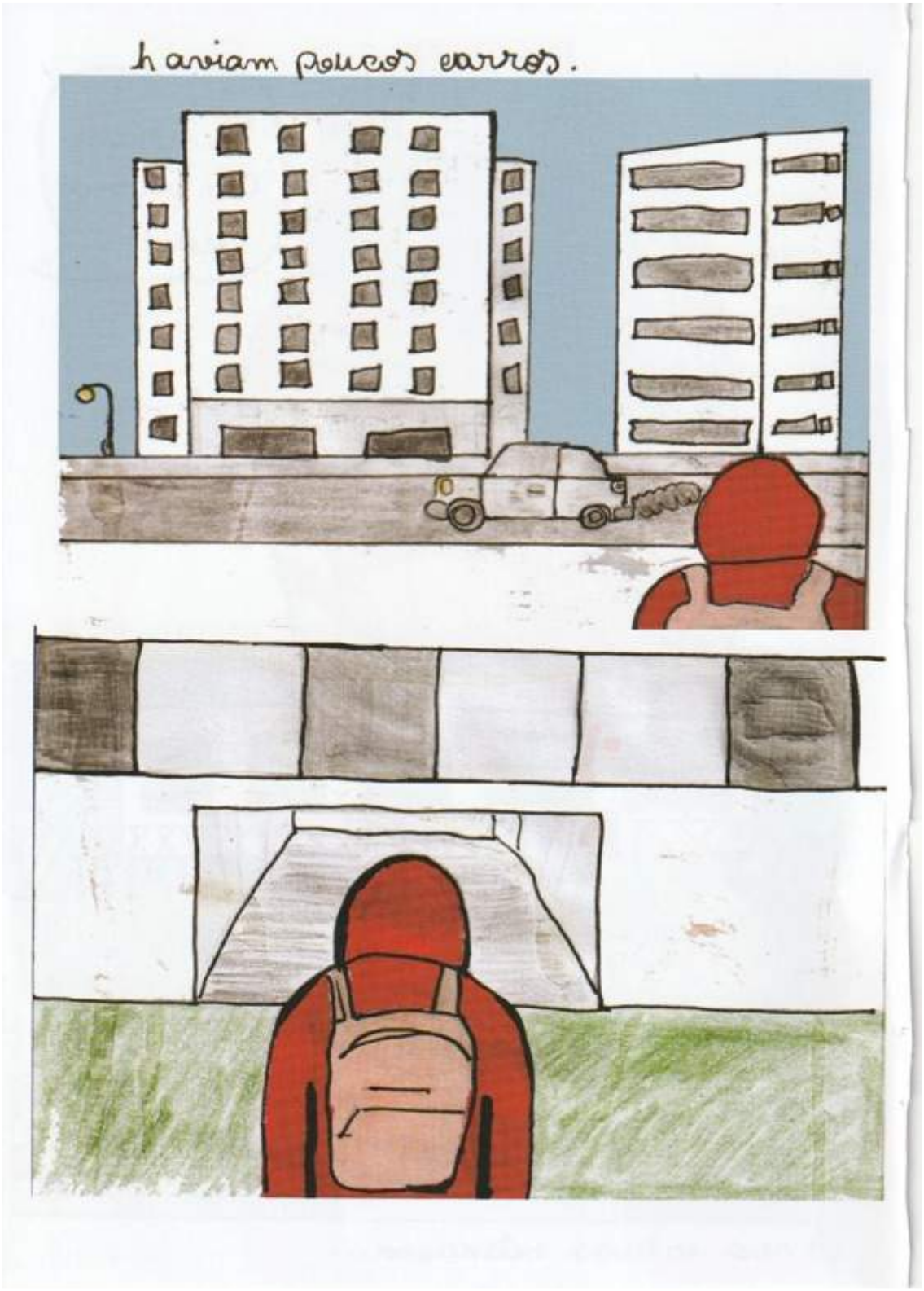
ANDY SONHA INCONSCIENTE
OUTRO GAROTO POSSUIA UM LIVRO DIZENDO UMA COISA HORRIVEL SOBRE MIM!
NINGUÉM PODE SABER QUE FUI EXPULSO DO BRASIL!
DOM PEDRO II
HISTÓRIA

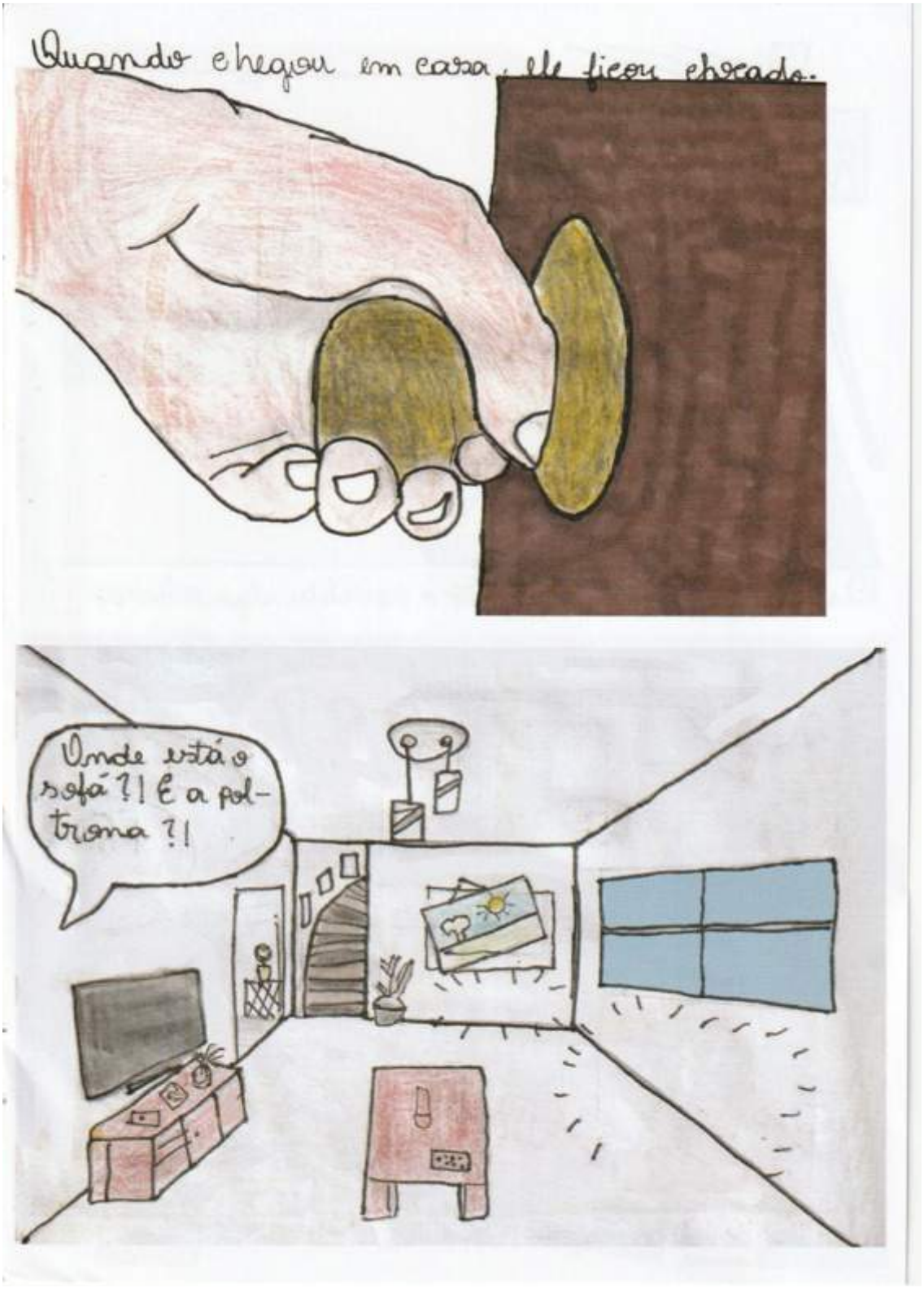
ENTÃO FOI ELE! PRECISO FALAR PARA OS MEUS AMIGOS!
QUEM SERÁ?
07:10
NOVA MENSAGEM
continua...

JOSIAS EM:
COISAS ESTÃO ESTRANHAS

TRIIM!
De manhã a aula havia acabado.

Tenham um ótimo dia!
A rua estava silenciosa...


haviam poucos carros.


Quando chegou em casa, ele ficou chocado.
Onde está o sofá?! E a poltrona?!

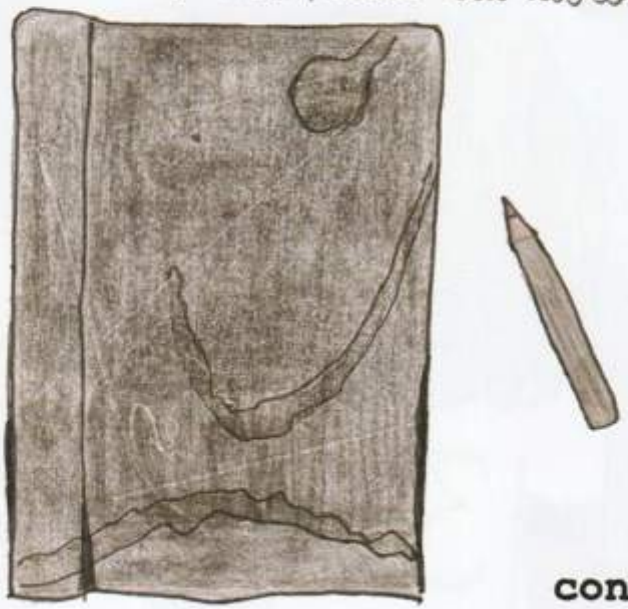
Decidiu ir para o quarto e percebeu algo estranho
???
AS PÁGINAS DO LIVRO ESTAVAM BORRADAS

Com receio, decidiu dormir.
Z
Z
Z
Numa madrugada, alguém lhe manda uma mensagem.
???

Alô?
0000 -1111
+0001-1000
Encontra o pai urgente na escola!

Anderson e Maya estavam se perguntando:

Josias não estava surpreso, pois tudo o que ocorreu era um novo capítulo para o seu livro



continua...

Maya Em:
"A mensagem"
F·R·I·E·N·D·S
LG
32

Estou com um precentimento estranho.
O que será que a pessoa tá fazendo?
VOU MANDAR uma mensagem para eles.
CADÊ o meu celular?
NÃO ESTOU ACHANDO EM LUGAR NENHUM! ONDE ELE ESTÁ?
SERÁ QUE tá na minha mochila?
ACHEI!

13:20
mensagem há 10 min
Encontre o povo urgente na frente da escola!!
AINDA BEM QUE ACHEI O TELEFONE, UFA!
SENTI QUE TINHA ACONTECIDO ALGO...
TENHO QUE IR PARA A ESCOLA AGORA!
MÃE, TO INDO PARA ESCOLA. VOU ENCONTRAR UNS AMIGOS
Tá bom, volte logo, beijo!
Beijo!

SE EU PEDALAR RÁPIDO, CHEGO lá em 10 minutos.
ESCOLA

SERÁ QUE TEVE ALGUM ACIDENTE?
QUEM SERÁ QUE ME MANDOU AQUELA MENSAGEM?
ELES NÃO CHEGARAM AINDA
SERÁ QUE ELES BRIGARAM?

... fim???

Olá leitores, alunos, amigos e professores!!!
Esta é a revista nº 1 da Turminha da Maya e seus amigos. Vocês conheceram nossos três heróis e como se tornaram os **Observadores do Espaço-Tempo**, prontos para as suas viagens maravilhosas através do tempo e do espaço com a bússola K.

Devem estar cheios de perguntas: Como foram escolhidos? Como se conheceram? Quem é o Rei Kimera*? Eles têm mais amigos? Como serão suas viagens? O que eles podem fazer?

Essas perguntas, meus amigos, serão respondidas por vocês nas revistas nº 2, 3, 4, ...

Afinal, a Turminha da Maya é uma construção dos alunos para os alunos.

Então, convoco a todos vocês alunos, a continuarem essa história.

Ass: Rei Kimera

ANDY

CORPO

PRIMEIRA IDEIA

FINAL

ROSTO

PRIMEIRA IDEIA

FINAL

CARACTERÍSTICAS

Menino, 14 anos, negro, cabelo crespo, de altura mediana.
Anderson é curioso, tenta sempre ser engraçado, mas falha na maioria das vezes. É um garoto muito conspiratório, sempre duvidando de tudo e criando teorias malucas nas quais acredita fielmente. Gosta muito de ler HQs e livros de ficção científica. Adora sair ao ar livre para se exercitar, e embora seja magro, come muito.

JOSIAS

CORPO

PRIMEIRA IDEIA

FINAL

ROSTO

PRIMEIRA IDEIA

FINAL

CARACTERÍSTICAS

Josias é um sabe-tudo. Ele é sério e um pouco misterioso, o que faz com que poucas pessoas falem com ele. Andy e Maya são seus únicos amigos e as pessoas em que ele mais confia. Seu autocontrole exala liderança, o que ajuda em várias situações.
Ele é quieto na maior parte do tempo. Usa sempre um capuz vermelho. É alto, olhos castanhos e cabelo preto. Está sempre com um livro preto na mão, porém ninguém sabe o que ele escreve nele. É bem sereno e sabe lidar com estresse.

MAYA

PRIMEIRA IDEIA | FINAL

CORPO

PRIMEIRA IDEIA | FINAL

ROSTO

CARACTERÍSTICAS

Maya é uma menina de 14 anos, loira, estudiosa e excessivamente responsável.
Ela gosta muito de seus amigos e acaba sendo aquela que cuida de todos. Todos os cuidados possíveis e impossíveis com relação a qualquer fato, lá está ela com suas enormes preocupações. Por causa disso, ela faz qualquer coisa pelos seus amigos e está pronta a afastar qualquer perigo de qualquer um deles.
Gosta de roupas despojadas, de ler, andar de bicicleta e estar com seus amigos. Então, vive na escola, que é o local, onde mais se encontram.
Por seu apurado senso de responsabilidade, acaba sendo a líder da turminha e todas as decisões passam por ela, mesmo que for para ser contrariada, o que muito faz Andy.

Coordenação:
Mateus Sampaio de Sousa

ALUNOS PARTICIPANTES

Andy
Luis Felipe
Jorge
Negreiros
Willian Pires

Josias
Albuquerque
Brianti
Cristine

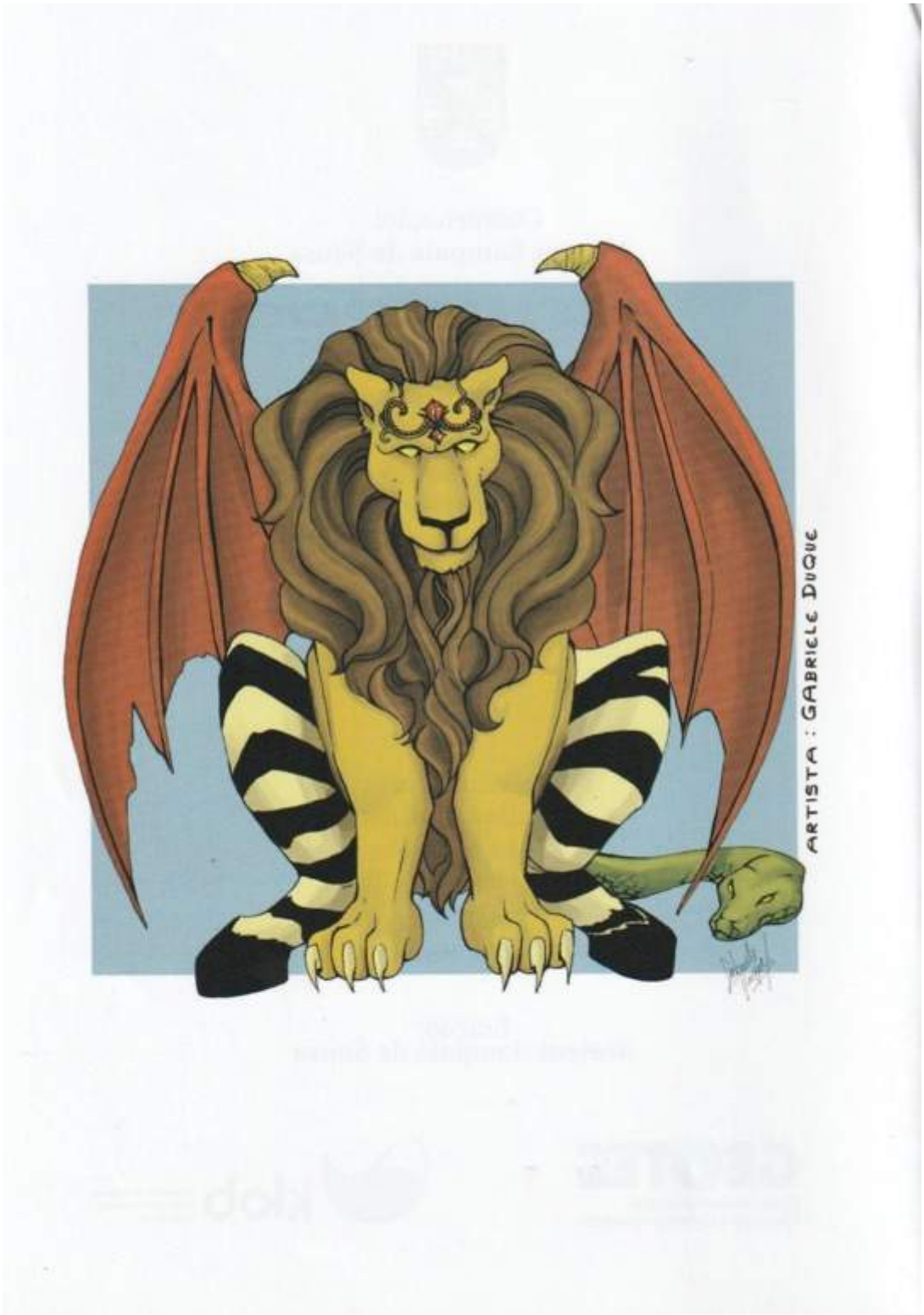
Maya
Carolina Costa
Carolina Guttman
João Marcelo

Arte Final:
Isaias Pinho

Edição:
Mateus Sampaio de Sousa

GEOTEC
Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade

klab


ARTISTA : GABRIELE DUQUE

Apoio:

APÊNDICE M – Primeiras continuações da revista – Turminha da Maya em: A Era de Juscelino Kubistchek

Espaço-tempo? Como assim?
Vocês acabaram de entrar no espaço tempo, onde podem viajar para qualquer lugar e qualquer época. Quais vocês desejam?
Bom, podemos ir para a época que estamos estudando na escola.
A era de JK?
É, seria!
Sim, essa mesmo! Não seria demais?!
Tá, nós aceitamos mas podemos avisar aos nossos pais antes...
OK, então levarei vocês para a era de Juscelino Kubitschek, mas com uma condição: vocês não podem modificar o passado!

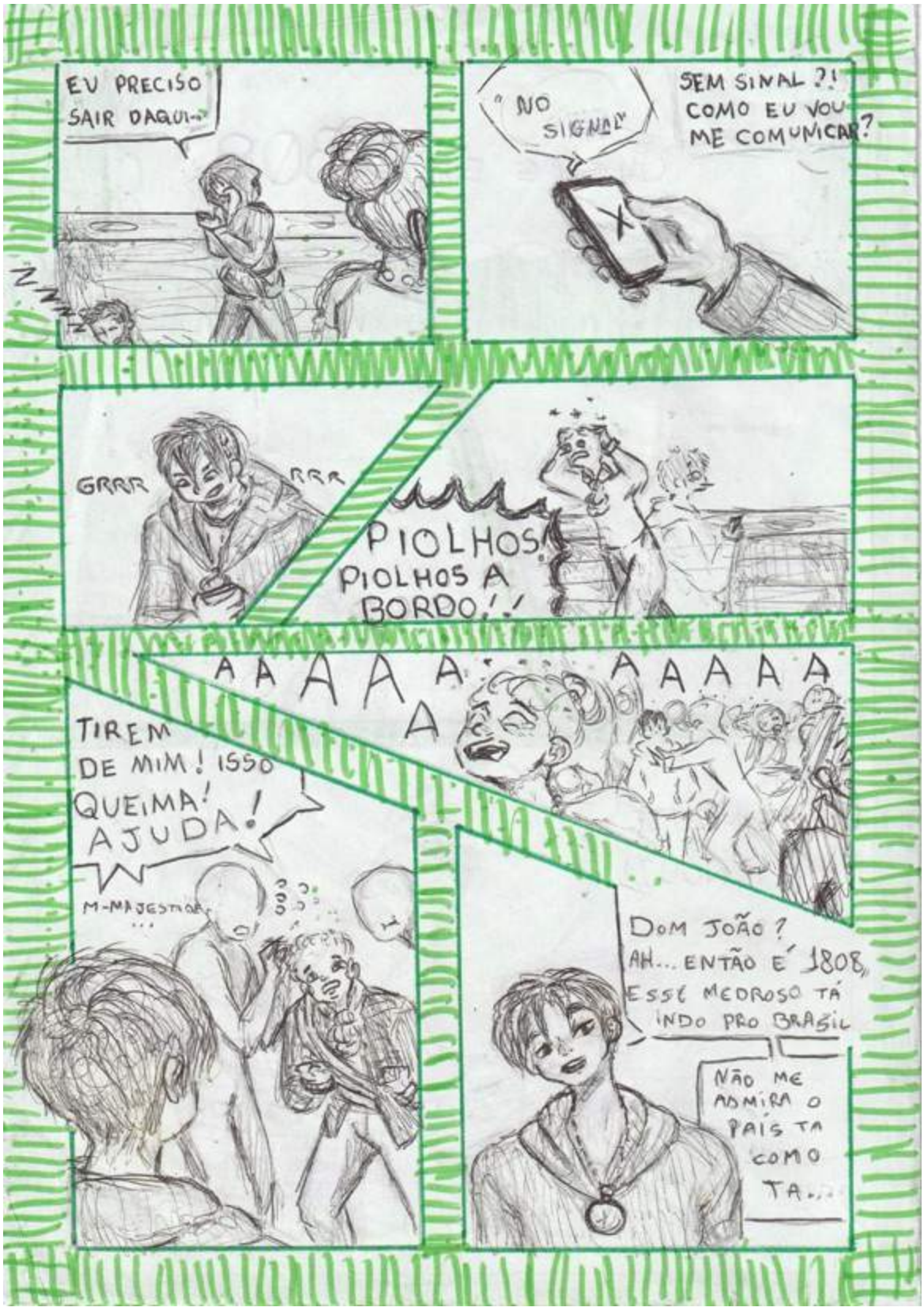
Parece ser uma eleição
Vocês estão bem??!
Sim! O que está acontecendo ali?
Eu irei fazer 50 anos de progresso em 5 anos de realizações por meio do Plano de Metas, que vai dar continuidade ao processo de substituição de importações que vem se desenrolando nos dois últimos decênios, nos ajudando na industrialização e modernização do Brasil!
Esse plano de metas foi para que?
Foram 30 metas voltadas a objetivos como energia, transporte, alimentação, industria de base, educação de base e a construção de Brasília, que foi a 31° meta chamada de meta-síntese.
Nossa! Não sabia disso

Nós teremos que passar os 5 anos aqui vendo o governo de JK?
Não, deve ter algo na bússola que agilize o tempo. Vou olhar!
N
O
L
S
Uou, onde estamos agora?
Vejam aquilo!
1957
Como era diferente! Quem diria que agora é tão desenvolvida
Ali é Brasília no começo de sua construção.
Vamos avançar mais!
1958

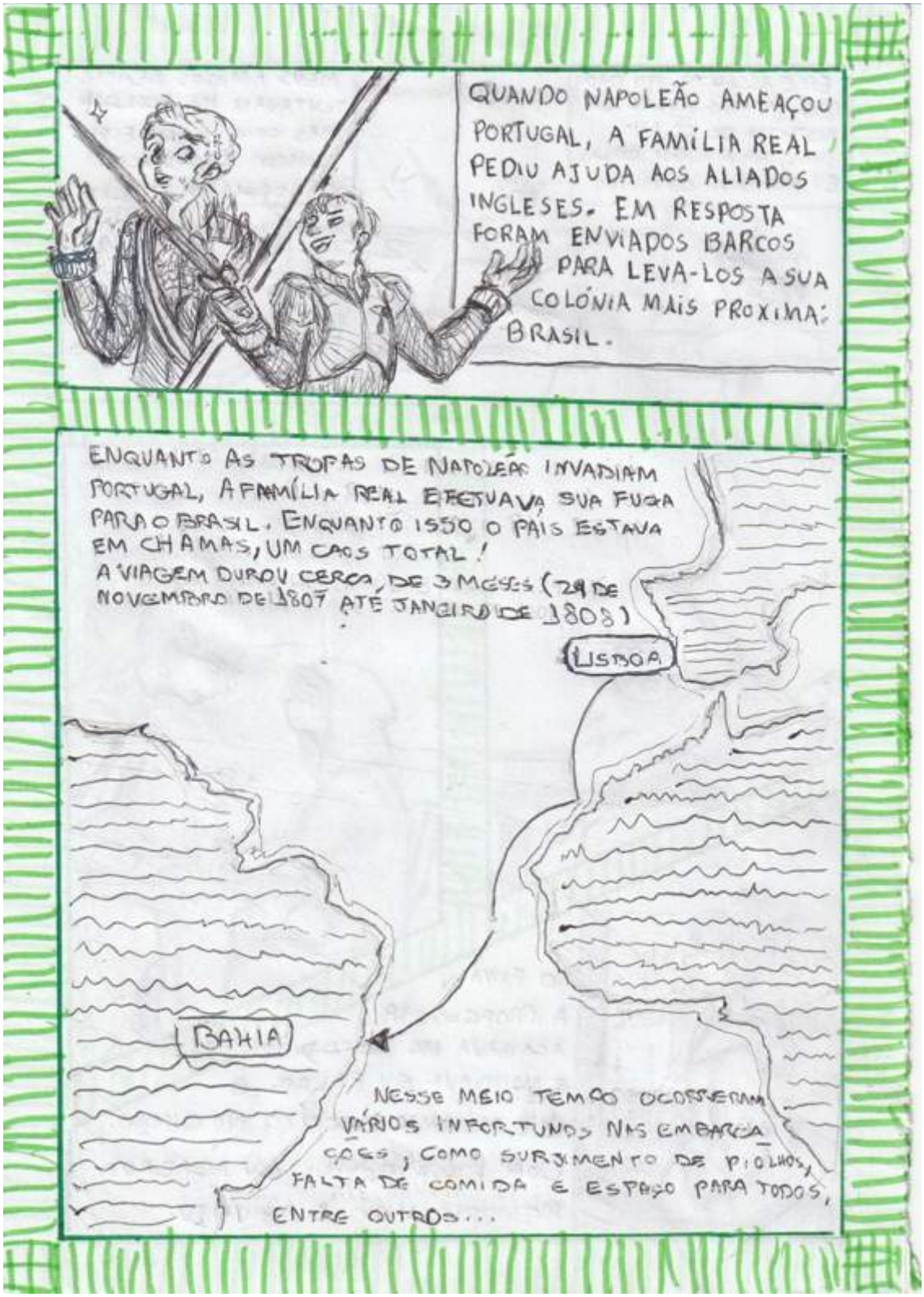
1959
1960
É com imenso prazer que anuncio a vos a nova capital federal Brasília, uma cidade planejada pelo urbanista Lucio Costa, com as construções projetadas pelo arquiteto Oscar Niemeyer. Agora, com a transferência de capital iremos contribuir para a ocupação e desenvolvimento do interior do país e nos proteger de ataques marítimos...
Inauguração de Brasília em 1960
Nossa, que legal! Finalmente eu entendi a história de Brasília, vou tirar 10 na prova!
Gente, mas e agora?! Como voltamos?!
Relaxa!, vou passar o tempo na bússola para voltarmos ao nosso ano.

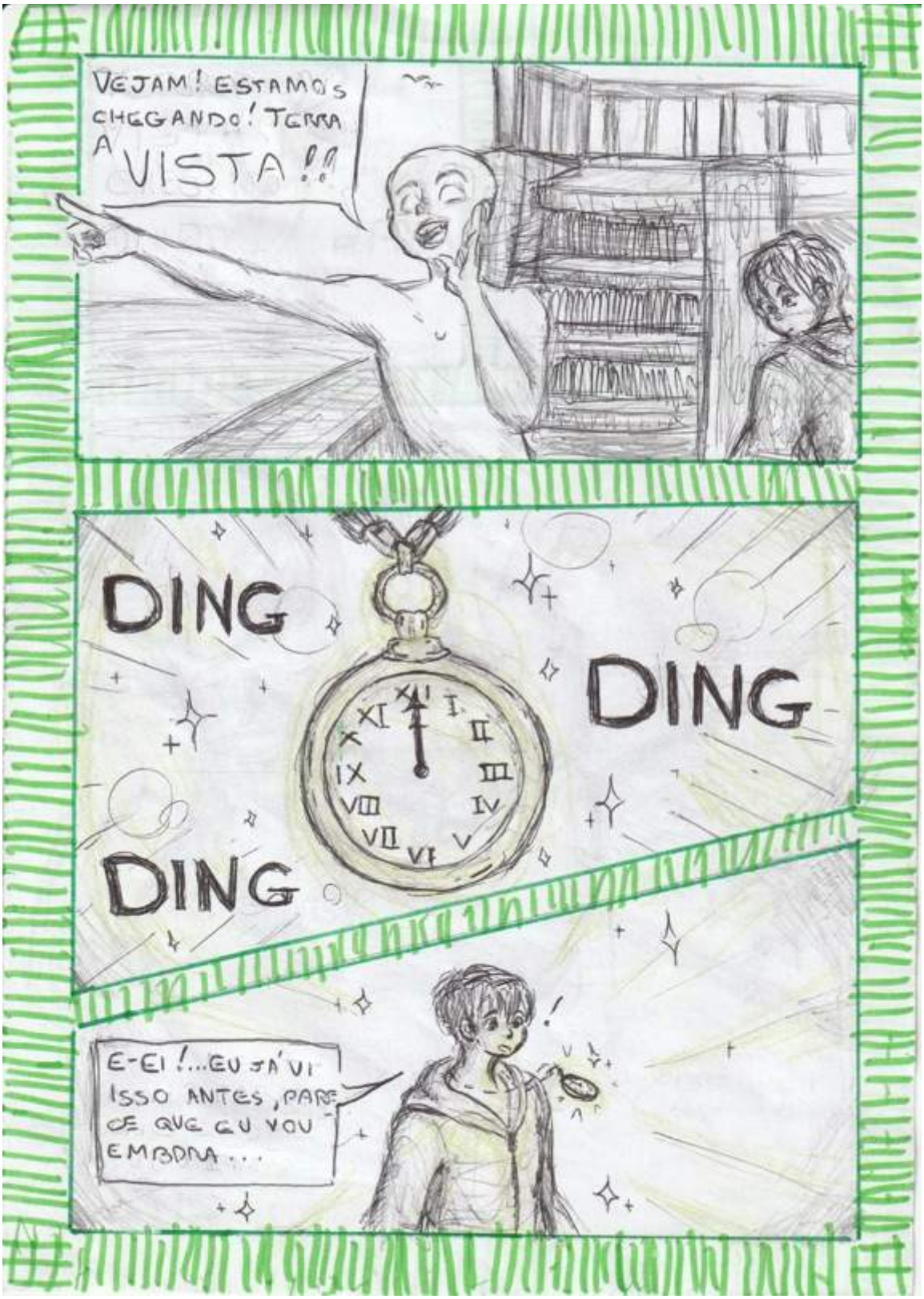
2019
Chegamos!!
Obrigada! Nós nunca esqueceremos essa aventura
Espero que tenham aprendido o assunto de história! E não se preocupem o tempo não passou enquanto estavam lá.
Ele sumiu!
Para onde ele foi?
É melhor irmos para casa que amanhã temos prova de história!
É! Vamos lá!
Vamos tirar 10!
tchau!
FIM...

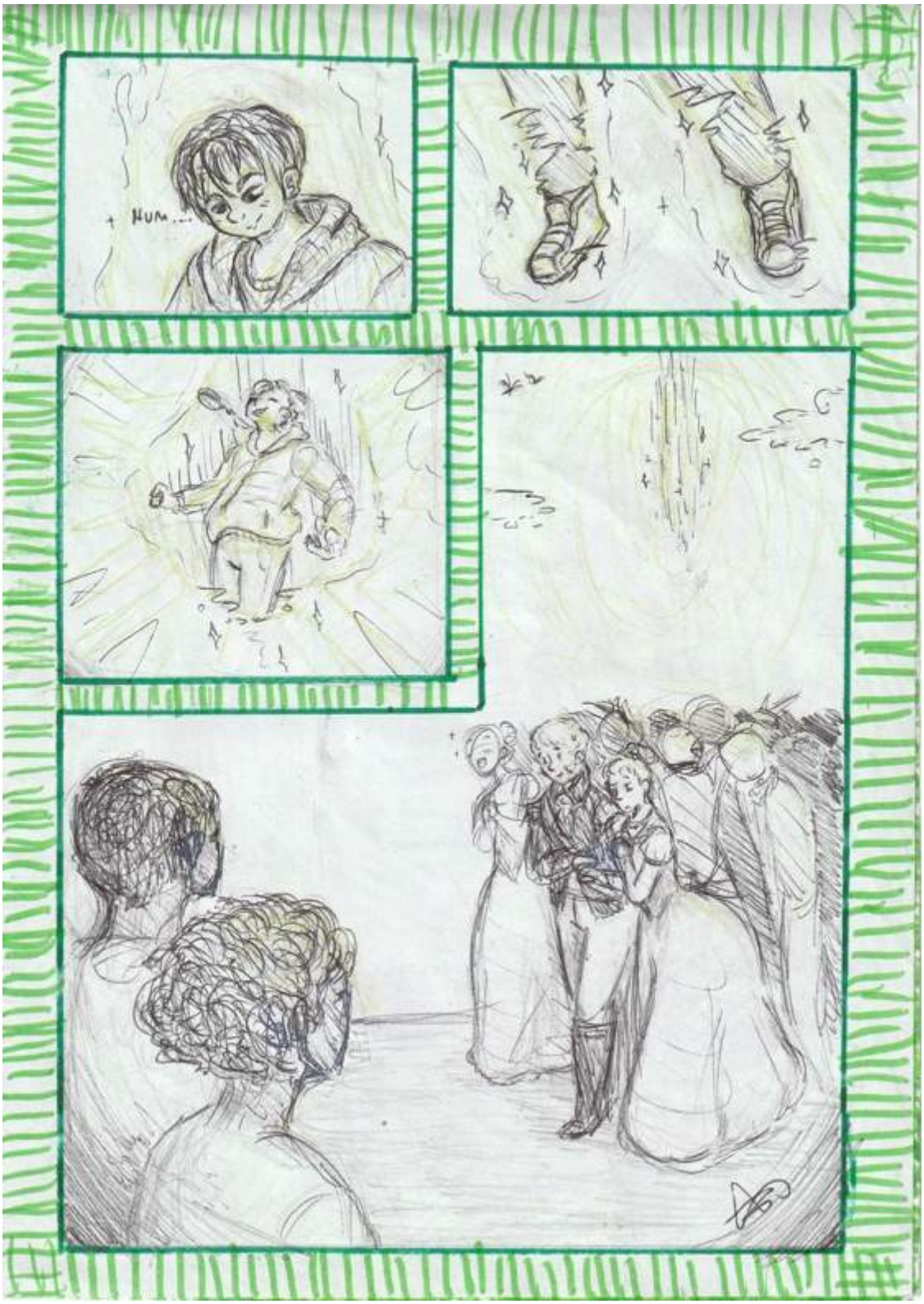
APÊNDICE N – Primeiras continuações da revista – Josias em 1808


EU PRECISO SAIR DAQUI...
ZZZZZ
"NO SIGNAL"
SEM SINAL?! COMO EU VOU ME COMUNICAR?
GRRR
RRR
PIOLHOS! PIOLHOS A BORDO!!
AAAAAAAAAA
TIREM DE MIM! ISSO QUEIMA! AJUDA!
M-MAJESTADE...
DOM JOÃO? AH... ENTÃO É 1808, ESSE MEDROSO TÁ INDO PRO BRASIL
NÃO ME ADMIRA O PAÍS TA COMO TA...

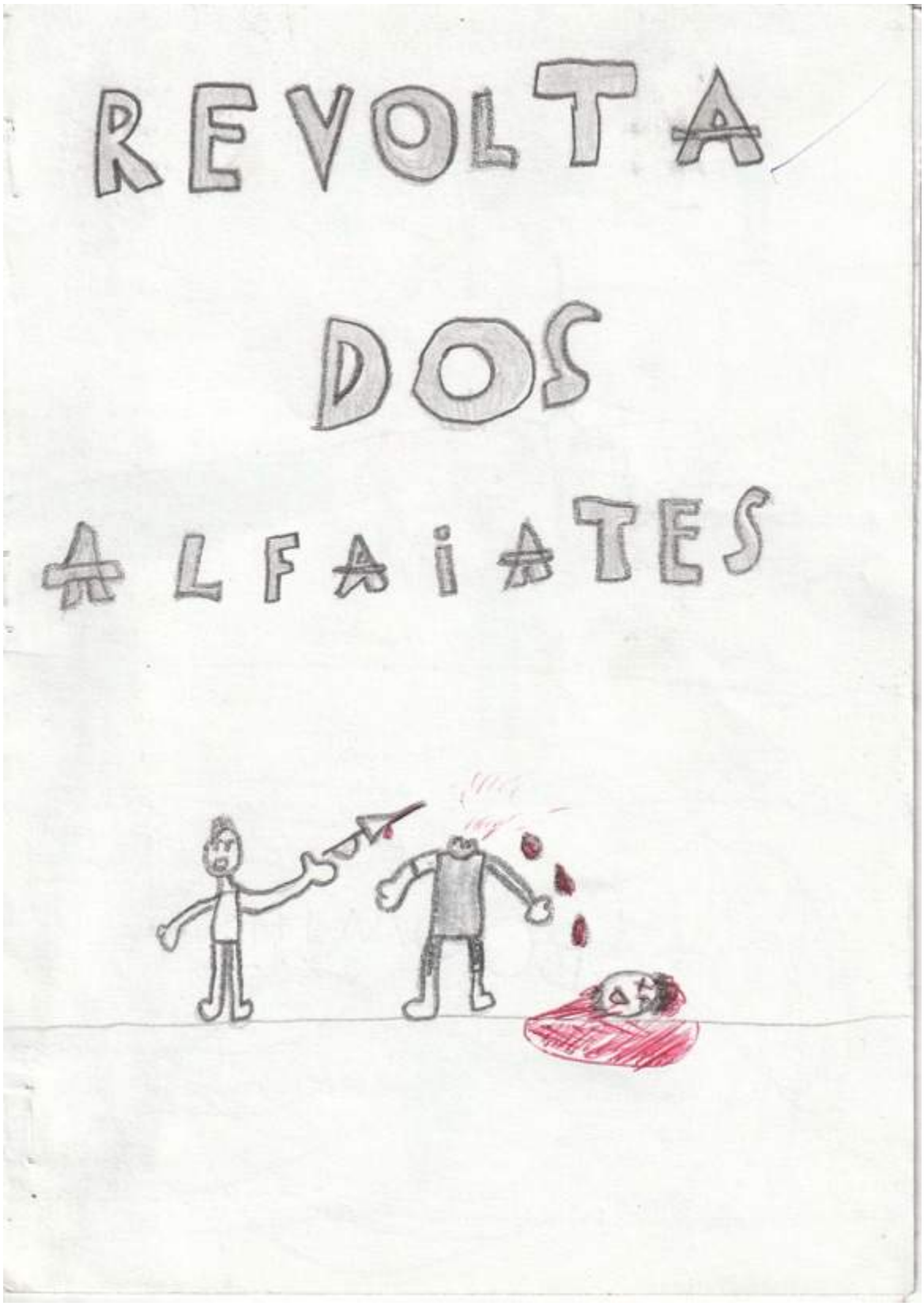
ESSE ASSUNTO FOI DADO NAS MINHAS AULAS DE HISTÓRIA DO 6º ANO, MAS, NA MAIORIA DELAS, EU ACABAVA DORMINDO.
MEUS AMIGOS SEMPRE TENTAVAM ME ACORDAR, MAS COMO SEMPRE FUI TEIMOSO EU NUNCA OBEDECIA DE PRIMEIRA.
BAM!
NO FINAL, A PROFESSORA ACABAVA ME ACORDANDO E MANDAVA EU FALAR O QUE ESTAVA ESCRITO NO QUADRO. COM ESSA ROTINA EU ACABAVA MEMORIZANDO O ASSUNTO.

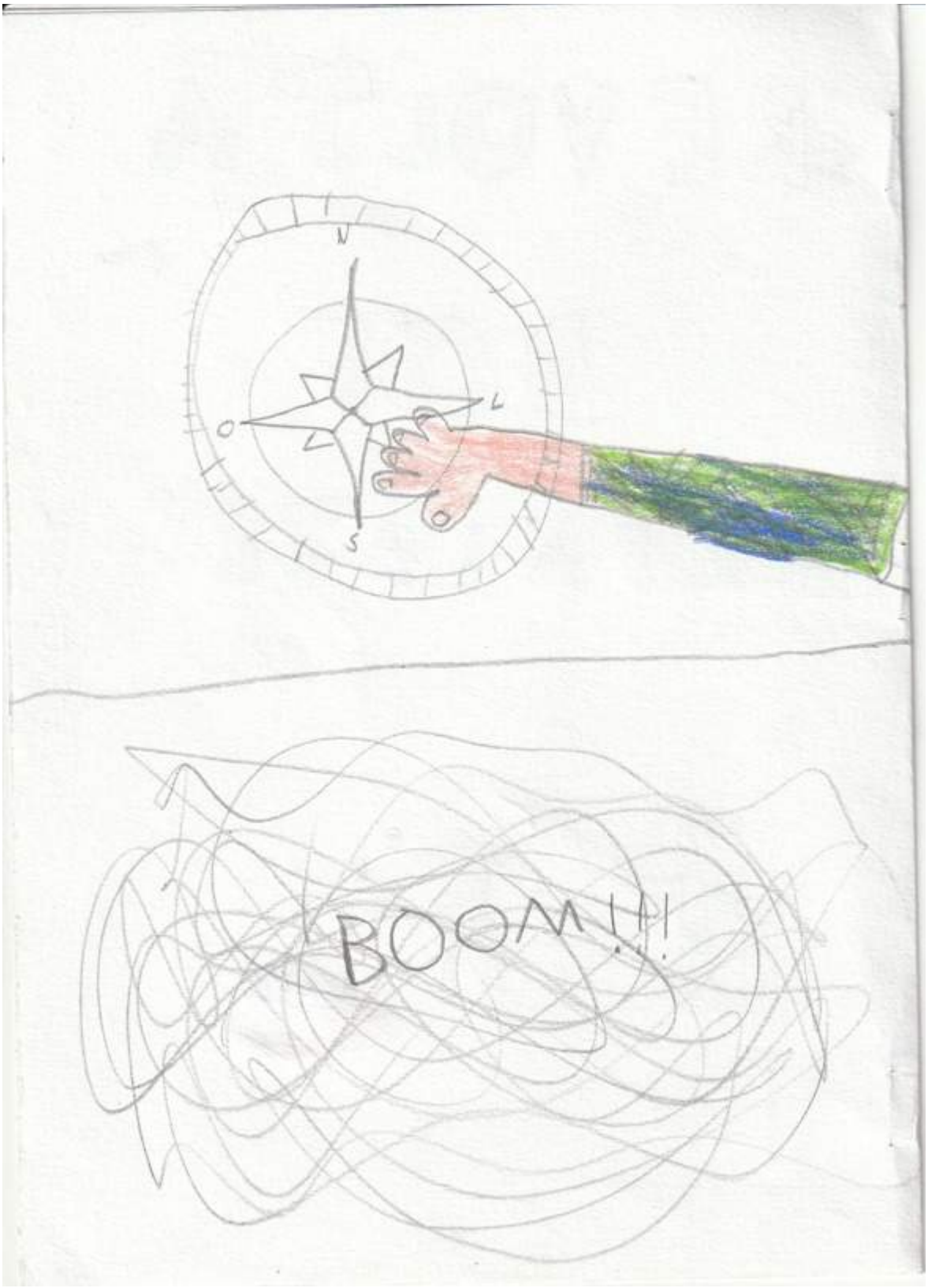

QUANDO NAPOLEÃO AMEAÇOU PORTUGAL, A FAMÍLIA REAL PEDIU AJUDA AOS ALIADOS INGLESES. EM RESPOSTA FORAM ENVIADOS BARCOS PARA LEVA-LOS A SUA COLÓNIA MAIS PROXIMA: BRASIL.
ENQUANTO AS TROPAS DE NAPOLEÃO INVADIAM PORTUGAL, A FAMÍLIA REAL EFETUAVA SUA FUGA PARA O BRASIL. ENQUANTO ISSO O PAÍS ESTAVA EM CHAMAS, UM CAOS TOTAL!
A VIAGEM DUROU CERCA DE 3 MESES (29 DE NOVEMBRO DE 1807 ATÉ JANEIRO DE 1808)
LISBOA
BAHIA
NESSE MEIO TEMPO OCORRERAM VÁRIOS INFORTUNOS NAS EMBARCAÇÕES, COMO SURGIMENTO DE PIOLHOS, FALTA DE COMIDA E ESPAÇO PARA TODOS, ENTRE OUTROS...


VEJAM! ESTAMOS CHEGANDO! TERRA A VISTA!!
DING
DING
DING
E-EI!...EU JÁ VI ISSO ANTES, PARECE QUE EU VOU EMBORA...


NUM...

APÊNDICE O – Primeiras continuações da revista – Maya em: Revoltas dos Alfaiates




N
O
L
S
BOOM!!!

Mas Porque?
êta!!, fala com seus truta para
Rapaz... Pode ser,

DIAS DEPOIS...
Bom, vou
FIM

ANEXOS

ANEXO A – Composição do código alfanumérico retirada da BNCC/2017.

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

ANEXO B – Efetivo de Alunos em 2019, distribuídos por gênero nos anos letivos no CMS/EB[78]

EFETIVO DE ALUNOS - ANO 2019

ENSINO FUNDAMENTAL

1 COMPANHIA

6º ANO	601		602		TOTAL	6º ANO EF	
	MASC	FEM	MASC	FEM		MASC	FEM
	16	16	12	20		28	36
	32		32			64	

7º ANO	701		702		703		TOTAL	7º ANO EF	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MAS	FEM		MASC	FEM
	17	12	16	15	20	13		53	40
	29		31		33			93	

8º ANO	801		802		803		804		TOTAL	8º ANO EF	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM		MASC	FEM
	12	11	15	11	13	12	16	10		56	44
	23		26		25		26			100	

2 COMPANHIA

9º ANO	901		902		903		904		TOTAL	9º ANO EF	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM		MASC	FEM
	14	11	13	12	15	10	13	11		55	44
	25		25		25		24			99	

Página 1

ENSINO MÉDIO

1º ANO	101		102		103		104		105		TOTAL	1º ANO EM	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM		MASC	FEM
	17	10	13	11	14	12	14	10	14	11		72	54
	27		24		26		24		25			126	

3 COMPANHIA

2º ANO	201		202		203		204		TOTAL	2º ANO EM	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM		MASC	FEM
	14	14	16	13	11	16	14	12		55	55
	28		29		27		26			110	

3º ANO	301		302		303		304		TOTAL	3º ANO EM	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM		MASC	FEM
	26	5	8	16	9	16	8	13		51	50
	31		24		25		21			101	

	MAS	FEM	TOTAL
EF	192	164	356
EM	178	159	337
ET	370	323	693

CIA	MAS	FEM	TOTAL
1ª	137	120	257
2ª	127	98	225
3ª	106	105	211
ET	370	323	693

Atualizado em: 22/05/2019 09:37

[78] Dados informados pela Ajudância Geral do CMS/EB, referente a relação de matrícula de alunos do CMS/EB, em 2019.