

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Educomunicação em Quadrinhos¹

Henrique Denis Lucas²

Cristini Farencena Fernandes³

Rosane Rosa⁴

Universidade Federal de Santa Maria
Santa Maria, RS

Resumo

Este artigo apresenta uma proposta educomunicacional de formação em histórias em quadrinhos à alunos e professores do ensino fundamental de Escolas Públicas da cidade de Santa Maria (RS – Brasil). O objetivo é refletir sobre o potencial das histórias em quadrinhos como dispositivo pedagógico com potencial para qualificar o processo de aprendizagem e o desenvolvimento do protagonismo juvenil. Para tanto, nos apoiaremos em uma pesquisa bibliográfica por meio de autores que estudam a temática sob a perspectiva da educomunicação. As atividades propostas são um compilado de atividades já utilizadas em sala de aula por estes estudiosos. O trabalho poderá servir como guia para interessados em ministrar oficinas do mesmo gênero. O objetivo do estudo é servir de facilitador para a capacitação de multiplicadores de conhecimento de histórias em quadrinhos para fins educativos.

Palavras-chave

Histórias em quadrinhos; Educomunicação; Metodologia; Aprendizagem

Introdução

O presente estudo pretende apresentar um método para a formação em histórias em quadrinhos à alunos e professores de escolas públicas da cidade de Santa Maria,

¹ Trabalho apresentado no GT4 Comunicações Científicas - Práticas de Extensão e Formação de Professores, do II Encontro de Educomunicação da Região Sul - Ijuí, 27 e 28 de junho de 2013.

² Graduando do Curso de Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria. Bolsista do Programa Educomunicação e Cidadania Comunicativa, financiado pelo Ministério da Educação do Brasil. Email: henriquedlucas@gmail.com

³ Bacharel em Produção em Mídia Audiovisual pela Universidade de Santa Cruz do Sul (Unisc). Mestranda em Comunicação Midiática pelo POSCOM da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, na linha de pesquisa Mídia e Identidades Contemporâneas. E-mail: cristinigaia@gmail.com

⁴ Doutora em Ciências da Informação e da Comunicação pelo PPGCOM UFRGS. Profa. Adjunta do Dpto. de Ciências da Comunicação e do POSCOM da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: rosanerosar@gmail.com



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

estado do Rio Grande do Sul. Esta proposta está inserida em um programa maior intitulado Educomunicação e Cidadania Comunicativa, desenvolvido pela Universidade Federal de Santa Maria e financiado em 2012 pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e em 2013 pelo Ministério da Educação (MEC). O Programa objetiva democratizar a comunicação como um direito humano e contribuir para qualificação do ensino público. Para tanto, utiliza a metodologia de projetos educomunicativos que consiste em uma proposta pedagógica através dos meios de comunicação comerciais e alternativos e as tecnologias de informação e comunicação a serviço da educação.

A atuação se dá em forma de uma série de ações educomunicacionais, articuladas no formato de oficinas e cursos teórico-práticos que possibilitam o letramento midiático e o empoderamento comunicacional a professores e alunos de escolas. Além disso, visa integrar a comunicação como uma ferramenta interdisciplinar capaz de estimular a aprendizagem dos sujeitos e a sua participação na escola e na comunidade; desenvolver habilidades comunicacionais voltadas para a leitura crítica, a escrita e a pesquisa; estimular a criação de produtos midiáticos e a apropriação de diferentes linguagens que contribuam para a conscientização e a participação educacional, social e política; proporcionar um espaço de exercício da cidadania comunicativa. O Projeto esta inserido no macro campo Comunicação e Uso das Mídias na Educação, da Política Pública Federal Mais Educação.

O presente artigo focará sua reflexão no processo metodológico da oficina de histórias em quadrinhos, ministrada aos alunos e professores das escolas públicas participantes do programa e que apresentam baixo IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica). A oficina terá uma média de oito encontros, nos quais serão trabalhadas a história dos quadrinhos, suas características, a forma de construção das narrativas e dos sentidos e a interação entre elementos verbais e não-verbais, textuais e sígnicos.

Essa práxis segue os princípios educomunicativos, pois visa potencializar o processo participativo de aprendizagem por meio do uso de diferentes linguagens e dispositivos midiáticos. Assim, apresentamos uma proposta de inserção das histórias em



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

quadinhos como dispositivo educacional, que possa ser utilizada em oficinas que se fundamentem e se foquem no aprendizado da linguagem deste meio comunicacional para posterior uso interdisciplinar com os conteúdos programáticos das disciplinas do PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais).

Educomunicação

Os processos comunicativos se dão necessariamente quando existe uma interpelação entre um sujeito que emite conteúdo e um sujeito receptor desta mensagem. O receptor pode ou não interagir com o emissor, num movimento de troca de informações, neste encontro social. A mensagem é transmitida através de um meio que se apresenta em diversos formatos, como por exemplo, o rádio, a televisão, os jornais e ou simplesmente a linguagem gestual. Para se transmitir uma mensagem há de se ter conhecimento sobre o meio que será utilizado no ato comunicacional. A mensagem terá sentido, ou seja, a comunicação ocorrerá se tanto o emissor quanto o receptor tenham conhecimento dos códigos utilizados.

Todo o ser humano tem direito de se comunicar e de expressar suas opiniões para a sociedade, e a comunicação deve contribuir para o exercício de uma cidadania comunicativa. No entanto, o acesso a produção de conteúdo informacional para os veículos de comunicação de massa é restrito quase que apenas às grandes corporações legitimadas pela sociedade de maneira hegemônica. Partindo deste diagnóstico e da necessidade de democratizar o acesso a comunicação como um direito humano, torna-se relevante refletir sobre essa realidade em uma perspectiva educomunicacional.

A Educomunicação se estabelece da união entre duas áreas, comunicação e educação, que juntas, buscam a formação de um sujeito que conheça seus direitos e responsabilidades perante a sociedade e faça uso disto para mudar a sua realidade e a de sua comunidade, pois “cidadania é o direito reservado a todas as pessoas de se inserir na sociedade de maneira participativa e não-alienada” (Projeto Nossa Mídia [PNM], s.d., p. 16).

A proposta-chave da Educomunicação é “educar através da comunicação, comunicar através da educação” (PNM, s.d., p. 12). Desta forma, quando um jovem



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

aprende a produzir uma história em quadrinhos, por exemplo, sua educação cidadã irá transparecer no produto, e este, pela aproximação da informação à sua realidade, será valorizado pelas pessoas da comunidade, transformando-a:

A proposta principal é refletir sobre como o profissional de comunicação pode contribuir para melhorar os processos educativos em geral e, em contrapartida, como os educadores podem trabalhar melhor com os meios de comunicação. Não é somente uma questão de escola, de prédio ou política pública – é algo do nível da sensibilidade dos sujeitos. (PNM, s.d., p.12)

Os meios de comunicação de massa tratam as informações de maneira superficial e parcial, publicando o conteúdo de acordo com os seus interesses e geralmente, apresentando realidades muitas vezes distantes das que vivemos. Ou seja, os meios de comunicação se limitam a tratar de assuntos parciais definidos de acordo com as suas motivações comerciais, econômicas e políticas, às vezes, de maneira bem simplista. O papel social desses deve ser debatido criticamente por todas as camadas da sociedade, e é de suma importância que o educador fomente esse debate com o intuito de educar para a mídia, educar por meio da mídia e educar com a mídia.

A emancipação social se dá quando o sujeito apropria-se de uma visão crítica da mídia e da sociedade e se estabelece como cidadão. Compreender as funções culturais, políticas e sociais dos meios de comunicação possibilita que o sujeito desenvolva essa criticidade e produza seus próprios conteúdos de comunicação como dispositivos para este empoderamento e posterior emancipação social. Desta forma, o cidadão equaliza as funções das mídias na sociedade, pois os receptores também são emissores de conteúdo, numa via de “mão dupla”:

A prática educativa consiste, principalmente, em promover a educação, a reflexão e o pensamento humanista e crítico através do estudo e da produção de meios de comunicação como alavanca para educar e construir uma sociedade mais humanizadora. (PNM, s.d., p. 15)

Neste cenário, a proposta da Educomunicação se expande por meio de multiplicadores dessa práxis. São agentes sociais que compartilham suas experiências e competências, mas que também aprendem com a troca. É um processo de construção



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

coletiva do conhecimento. São agentes sociais os professores, alunos, pais de alunos, funcionários das escolas e parcerias da comunidade.

Tendo em vista que cada pessoa nunca conclui sua busca por saber, estamos todos num eterno processo de aprendizado. E é isso o que a Educomunicação valoriza: o processo. O produto final é algo que o mercado deve se preocupar. O processo educativo é colaborativo e muito rico. Ele dá margem a novas possibilidades e experiências entre os multiplicadores de conhecimento.

Breve histórico das HQs educativas

As primeiras Histórias em Quadrinhos tiveram seu início conjuntamente com a formação das primeiras civilizações, na Pré-História, com as pinturas rupestres feitas nas paredes das cavernas. Os desenhos mostravam como era o dia-a-dia das tribos, suas caçadas e seus feitos. Mas isso era produzido utilizando-se de uma característica muito peculiar às HQs: a sequencialidade. Os desenhos primitivos não possuíam exatamente as mesmas qualidades e características que a atual Arte Sequencial, no entanto, já eram uma forma de narrativa muito similar.

A partir de uma construção simbólica referente às imagens cotidianas, foram sendo concebidos os primeiros alfabetos. Era a escrita ideográfica, que remetia o desenho das letras a animais, estações do ano, a agricultura, etc.

Após a descoberta do papel e a invenção da prensa por Gutenberg, em 1450, começou-se a produzir muitos jornais e informativos na Europa e América do Norte. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa impressos passou-se a utilizar ilustrações para complementação do conteúdo das notícias e, posteriormente, para contar breves histórias cômicas em tiras:

A evolução da indústria tipográfica e o surgimento de grandes cadeias jornalísticas, fundamentados em uma sólida tradição iconográfica, criaram as condições necessárias para o aparecimento das HQs como meio de comunicação de massa. (VERGUEIRO, 2010, p.8)

Data de 1895 a primeira História em Quadrinho chamada “*The Yellow Kid*”, produzida por *Richard Felton Outcault* no jornal *New York World* de Joseph Pulitzer.



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Admite-se como a primeira HQ por apresentar os balões de fala, recurso fundamental para a criação de diálogos na Arte Sequencial. Como as histórias quase sempre tinham cunho cômico, em inglês, passaram a chamar-se de *Comics* (Nerdcetera, 2013). E esse foi um dos motivos pelos quais as HQs foram por muito tempo desacreditadas pela sociedade, tendo seu potencial midiático e educativo reprimido.

Após a evolução das tiras de jornais para as revistas em quadrinhos (Gibis, no Brasil), houve uma grande comercialização de HQs que seguiam com as temáticas cômicas ou abordavam assuntos infanto-juvenis, buscando os públicos que mais consumiam este produto. No entanto, o público adulto e acadêmico não visualizaram que as HQs poderiam ser melhor utilizadas como dispositivos de comunicação, sendo aproveitadas na educação ou para contribuir nos fundamentos culturais de seus leitores.

A partir de 1940, algumas poucas produções traziam cunho educativo mediante a adaptação de histórias da literatura americana e mundial. Revistas como a *True Comics*, *Real Life Comics* e *Real Fact Comics* publicaram histórias de *William Shakespeare*, *Edgar Allan Poe*, *Victor Hugo*, entre outros.

Durante a Segunda Guerra, *Will Eisner*, famoso quadrinhista da revista “The Spirit”, em parceria com o governo norte-americano, produziu uma série de manuais para o treinamento dos combatentes militares.

Ao findar-se a Segunda Guerra Mundial, estabeleceu-se um ambiente de discórdia generalizada e os quadrinhos passaram a ser atacados e difamados como uma das maiores causas para os problemas juvenis. *Fredric Wertham*, psicólogo alemão, escreveu “*A sedução dos inocentes*”, livro que argumentava que as HQs incitavam problemas mentais na população jovem dos Estados Unidos. Sua campanha teve repercussão geral, pois a *Association of Comics Magazine* acabou elaborando uma proposta de código de produção que direcionava as publicações quadrinhísticas, limitando e censurando seu conteúdo para que condissem com a moral e ética vigente. Como garantia de que a revista de História em Quadrinho tinha qualidade aprovada pela associação, em suas capas eram inseridos selos.

No Brasil, esse *Comics Code* foi elaborado por um grupo de editoras e também aprovava as publicações colando um selo de qualidade em suas capas. Como



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

consequência disso, muitas editoras faliram e houve uma homogeneização dos conteúdos das HQs, distanciando cada vez mais este meio comunicativo de um possível uso nas escolas de maneira legitimada pela sociedade.

Na China comunista, na década de 50, Mao Tse-Tung fez uso das HQs para moldar um novo pensamento cidadão, em seu país. As tiras traziam exemplos de moral e ética numa promoção de bons costumes, exaltando um novo exemplo de vida para a sociedade.

A utilização das Histórias em Quadrinhos em publicações didáticas começou a se dar de forma gradativa na Europa dos anos 70. As ilustrações foram aos poucos sendo utilizadas em materiais de suporte educacional e de acordo com a sua aceitação, novas experimentações foram feitas. Diversas editoras produziram volumes de Enciclopédias no formato de quadrinhos e suas vendas foram demonstrando que este meio de comunicação estava sendo aceito novamente:

Mais recentemente, em muitos países, os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso. (VERGUEIRO, 2010, p.21)

Há anos o uso das HQs foi reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais do Brasil, permitindo o uso das histórias em quadrinhos para fins didáticos.

Uso das HQs na sala de aula

A inserção das histórias em quadrinhos no currículo escolar nacional demonstrou uma abertura da sociedade para novas formas de ensino, utilizando-se de recursos que aproximem os alunos dos conteúdos trabalhados em aula. Mas de que forma as histórias em quadrinhos fazem essa aproximação? Quais são as características que qualificam esta mídia a ser utilizada em salas de aula? O que faz os alunos se interessarem por gibis e usá-los para a sua formação educativa?

O Enem (Exame Nacional do Ensino Médio), prova que vem sendo aplicada desde 2009 como forma de acesso às universidades brasileiras, já avalia a capacidade



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

interpretativa das diferentes linguagens verbais e não-verbais dos estudantes, dando valor a uma alfabetização imagética além da já trabalhada educação textual. Um dos grandes potenciais das histórias em quadrinhos advém de sua estrutura, que é:

Uma linguagem que articula três códigos distintos (o visual, através dos quadros; o esquemático, através da articulação entre os quadros; e o verbal, não obrigatório, vale lembrar, através dos textos das personagens e/ou dos narradores) permite, por um lado, uma série de possibilidades combinatórias e variações, a partir do arranjo desses três códigos. (MOLL, s.d., p.62)

A utilização conjunta de palavras e imagens reforça de maneira complementar as possibilidades de absorção das informações a serem transmitidas, dando aos gibis poder de “criação de um novo nível de comunicação, que amplia a possibilidades de compreensão do conteúdo programático por parte dos alunos” (Vergueiro, 2010, p.22).

Por ser uma linguagem que desde o seu cerne foi bem aceita pelo público infanto-juvenil, independente das temáticas tratadas, os estudantes demonstram muita vontade em ler HQs, quanto mais produzi-las. Desta forma, a tomada de consciência e absorção dos conteúdos programáticos pode se dar de forma mais leve, na linguagem do próprio aluno, evitando a perda de concentração deste e as longas explanações dos professores. Ou seja, o uso das histórias em quadrinhos pode servir como aparato motivador para o desenvolvimento crítico e formação educacional dos jovens estudantes curiosos por conhecer essa arte.

Com a alfabetização imagética e conhecimento da linguagem dos quadrinhos no decorrer dos encontros nas escolas, os estudantes se interessam mais pela leitura, criando hábitos. As HQs não substituem os livros, mas garantem acesso a grande quantidade de informação. Elas adaptam o conhecimento a sua linguagem concebendo a visualização de textos verbais, e às vezes, de textos subliminares ou sugeridos.

Com a seleção de momentos-chave para apresentação nos quadrinhos da história, o leitor faz um movimento imaginativo para formular em sua mente as conexões necessárias para que a narrativa se complete. O ato de preencher mentalmente as lacunas da história é chamado de *elipse*. O movimento elíptico que os gibis sugerem,



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

possibilita o contínuo exercício imaginativo para os estudantes, auxiliando-os no desenvolvimento desta habilidade.

Há de se tomar cuidado com alguns equívocos que geralmente surgem durante as atividades. A produção de uma HQ não demanda o mesmo tempo que a sua leitura, erro cometido pelas pessoas que nunca tiveram contato com a cadeia produtiva de um gibi. Não é necessário saber ou ter uma técnica aguçada de desenho, pois para se produzir uma história em quadrinho é necessário apenas um roteiro e um esboço visual, um croqui.

Os quadrinhos podem ser produzidos com baixíssimo custo e promovem a produção colaborativa entre os alunos, podendo ser utilizadas nos diversos níveis escolares e como suporte para as disciplinas. É possível desempenhar funções individualmente ou em grupo, formando equipes de roteiristas, desenhistas, revisores, arte-finalistas, coloristas, letreiristas, etc.

As produções na escola incentivam a observação da comunidade e diversas concepções e representações deste universo, sem contar na acessibilidade que está intrínseca.

Não existem limitações para o uso das HQs em sala de aula a não ser a criatividade e dedicação do professor ou ministrante de uma oficina e também dos alunos. Quanto mais envolvidos no processo melhor será o desenvolvimento individual e coletivo (Vergueiro, 2010, p.26).

Oficina de HQs no projeto Educom UFSM⁵

Fundamentada em uma pesquisa bibliográfica específica sobre Histórias em Quadrinhos em sala de aula, a oficina de HQs do projeto EDUCOM UFSM foi pensada de maneira a adaptar-se aos diversos desafios, condicionamentos e contextos que se apresentarão ao longo do projeto, em 2013. O caráter adaptativo da oficina é instigado desde o seu cerne e intrínseco a própria mídia, que apresenta alto grau de adaptabilidade

⁵ Programa Educomunicação e Cidadania Comunicativa.



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

como sistema comercial, acadêmico e funcional, na transmissão de conhecimentos e interatividade dos leitores.

Seus recursos verbais e não-verbais, o contínuo ato elíptico e a possibilidade de uso como sistema midiático comunicacional dão as HQs potencialidade pedagógica, uma vez que, dentro do sistema educacional tradicional existe dificuldade de manter a concentração dos alunos.

A oficina, em princípio, será ministrada aos alunos de primeiros e segundos anos do ensino médio, sendo de cunho teórico-prático. Em um primeiro momento, a partir da apresentação dos conteúdos estudados e analisados previamente pelo ministrante da oficina, serão fomentados os debates entre alunos. As exposições serão feitas utilizando-se de recursos audiovisuais que estejam de acordo com o suporte técnico da escola. Dentro das possibilidades, serão utilizados documentos do *Power Point*, vídeos e material impresso.

Através da mediação do oficineiro, serão propostas atividades que exercitem os temas trabalhados. O ministrante irá identificar as necessidades e dificuldades do grupo e direcionar os exercícios de forma a sanar tais problemas. Alguns dos exercícios práticos serão feitos individualmente, de maneira a prover a todos os alunos, conhecimento sobre o tema em questão. No entanto, de acordo com o exercício, os alunos trabalharão em grupos formados desde o primeiro encontro, com o intuito de produzir Histórias em Quadrinhos coletivamente (do roteiro escrito à arte finalizada). Todos trabalharão nas funções segmentadas da cadeia produtiva de uma HQ e terão a oportunidade de se especializar nas áreas com as quais mais se identificarem.

Em cada encontro será abordado uma temática dos quadrinhos que norteará as atividades e debates. Tendo em vista que são oito encontros e a ideia principal do projeto EDUCOM UFSM é valorizar o processo de desenvolvimento crítico e cidadão dos alunos e formar multiplicadores de conhecimento, os encontros serão divididos de forma a apresentar as principais características das HQs em geral, dar uma noção de como funciona a cadeia produtiva de uma revista de histórias em quadrinhos, bem como exercícios práticos:



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Encontro 1. Educomunicação, apresentação das aulas e método

O primeiro encontro será destinado para apresentação da oficina e da metodologia educomunicativa. Haverá um momento para uma conversa informal entre alunos e o ministrante da oficina, com a finalidade de compreender o contexto em que a oficina está se inserindo, a realidade da comunidade e da escola, as dificuldades técnicas e as habilidades individuais. Será um momento para criar uma conexão com os alunos e estabelecer um bom vínculo de trabalho. O objetivo é adaptar a oficina, desde o início dos encontros, para que ela se adéque a realidade dos estudantes:

Os planejamentos desenvolvidos pelos oficineiros e educomunicadores procuram iniciar uma conversa aberta na sala de aula. O objetivo principal dos primeiros momentos é conquistar um espaço de confiança entre todos os integrantes. Esse processo é importante porque garante a entrega e a sinceridade com o qual os debates, as críticas e as propostas práticas serão trabalhados. (PNM, s.d., p.20)

Encontro 2. Formato, leitura e linguagem e cadeia produtiva das HQs

O segundo encontro terá seu foco voltado para a apresentação da história das HQs, seus múltiplos formatos (gibis, *graphic novels*, HQtronicas, etc.), características principais e a cadeia produtiva.

Será abordado o conjunto de elementos que constroem a linguagem das HQs e a forma em que se relacionam. Como é a leitura de uma HQ? Para que servem os balões de texto? O que acontece entre um quadrinho e outro?

Num segundo momento, será discutido de que forma as revistas de histórias em quadrinhos são produzidas. Serão apresentadas diversas HQs para que todos tomem conhecimento do que está sendo tratado. Serão utilizados recursos audiovisuais para fomentar o debate e promover os exercícios práticos.

Encontro 3. Técnicas de desenho e formas de contar-se uma história

Neste encontro serão abordadas algumas das técnicas de desenho mais utilizadas na produção de histórias em quadrinhos, como o uso da caneta nanquim para arte-finalizar, técnicas de desenho com grafite 6B, entre outros. O encontro também possibilitará experiências com fotografia e outras formas de se contar uma história através de imagens.



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Encontro 4. Criação dos personagens

No quarto encontro, a temática será a construção de personagens para as histórias em quadrinhos. Como os personagens são fisicamente? Qual é a história deles? Quais são os objetivos de vida destes personagens? Quais são os seus gostos? Alguns exemplos serão dados e a partir disso serão feitos exercícios para fixar o conteúdo.

Encontro 5. As palavras nas HQs

No quinto encontro, após terem sido desenvolvidos os personagens, será abordada a temática da roteirização. Como se constrói um roteiro de HQ? Como se faz um esboço de roteiro? É preciso desenhar perfeitamente?

Os grupos se juntarão e debaterão sobre que assunto irão tratar em suas HQs.

Encontro 6. Criação de universos

No sexto encontro os participantes tomarão conhecimento sobre como ambientar uma história e pensar seus cenários. Uma parte da oficina será ministrada fora da sala de aula, no pátio, para que os estudantes observem e desenhem o mundo ao seu redor.

Encontro 7. Encontro com convidado e finalização de HQs

O sétimo encontro será reservado para uma conversa com um profissional a ser convidado pelo ministrante da oficina, para que os estudantes obtenham noções de como as HQs são feitas profissionalmente. Após a discussão, o convidado participará das atividades práticas conjuntamente aos alunos, auxiliando-os em seus projetos.

Encontro 8. Apresentação do projeto final e evento de lançamento

Propõe-se que todos os participantes da oficina promovam um mini-evento de lançamento de uma fanzine e que este encontro seja utilizado para conclusão da oficina de Histórias em Quadrinhos EDUCOM UFSM.

Durante a oficina, poderão ser propostas atividades extras, como uma mini-feira das Histórias em Quadrinhos, encontros com profissionais da área, encontros com intercambistas (como forma de troca de conhecimento sobre diversas realidades), e eventos de divulgação do trabalho dos alunos, assim como horários extras para suporte dos projetos dos alunos. Há também, a possibilidade de produzir uma revista para livre distribuição entre as escolas pertencentes ao Programa Educomunicação e Cidadania Comunicativa, conjuntamente a oficina de fanzines:



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Deve-se buscar a integração dos quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica, etc. tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes. (VERGUEIRO, 2010, p.27)

Considerações finais

Descritas e analisadas as propostas de atividades para a oficina de História em Quadrinhos, concluímos que ao relacionar as HQs aos estudos educomunicativos, os quadrinhos são tratados como uma mídia comunicacional passível de utilização para transmissão de conteúdos didáticos, que possibilitam o desenvolvimento cidadão da comunidade escolar.

Neste artigo trabalhamos com a história das Histórias em Quadrinhos, especialmente pelo viés da educação, unida a cidadania e a sociedade. Pôde-se observar de forma analítica as características mais recorrentes advindas da utilização das HQs em sala de aula, com fins de formar multiplicadores de conhecimento. Dessa maneira, foi proposta uma estrutura de planejamento de oficina, baseada nas estratégias discutidas previamente pela Educomunicação.

Se o grande objetivo do estudo foi facilitar a atuação de outros multiplicadores de conhecimento nas comunidades em que serão aplicados os processos educomunicativos, saberemos em breve. No entanto, este trabalho já demonstra que é possível planejar uma oficina teórico-prática de Gibis utilizando-se apenas de referências bibliográficas e de conhecimentos experienciados por outros pesquisadores. Existe, inclusive, a possibilidade deste trabalho poder ser utilizado como um guia para estudo individual, por apresentar uma ordem lógica de compreensão dos conteúdos referidos, valorizando o processo e o empoderamento social.

Como recomendação geral, podemos sugerir aos ministrantes de oficinas educomunicativas de HQs que tenham um preparo relativo à adaptação de suas aulas de acordo com o contexto da escola, dos alunos e da comunidade, posto que cada turma pode apresentar características bem diferentes umas das outras. Sendo assim, para um próximo estudo, sugere-se um trabalho subseqüente a este, que utilize os resultados experienciados na prática desta oficina.



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Ainda na tentativa de contribuir com interessados na proposta, os autores e ministrantes da oficina produzirão uma apostila, livreto ou revista, abordando sua experiência, utilizando-se da própria linguagem dos Quadrinhos, de maneira metalinguística para contribuir com o trabalho de outros oficineiros de HQs.

Referências bibliográficas

MCCLOUD, S. (2008). *Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: M. Books.

MOLL, J. (Org.) (s.d.). *Cadernos Pedagógicos Mais Educação: Comunicação e Uso de Mídias*. Acessado em 04 de Maio de 2013 em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12328&Itemid=1

NERDCETERA. (2013). *CeteraComics #01 - A História das Histórias em Quadrinho!*. Acessado em 04 de Maio de 2013 em: <https://www.youtube.com/watch?v=dLuwFJB7Vgo>

PROJETO NOSSA MÍDIA (s.d.). *Educomunicação*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná.

VERGUEIRO, W. (2004). Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula. In Angela Rama e Waldomiro Vergueiro (Org.), *Uso das HQs no ensino* (pp. 07-30). São Paulo: Contexto.

SANTOS, M. E. et al. (s.d.). *Programa Mais Educação Passo-a-passo*. Acessado em 04 de Maio de 2013 em: http://portal.mec.gov.br/dmddocuments/passoapasso_maiseducacao.pdf

