



Flávio Augusto Pagarine Silva
Liliane Madruga Prestes



EM QUADRINHOS

Caderno de sugestões ao ensino no

PROEJA

Porto Alegre
2021



Flávio Augusto Pagarine Silva
Liliane Madruga Prestes



EM QUADRINHOS

Caderno de sugestões ao ensino no

PROEJA



EPT em quadrinhos: Caderno de sugestões ao ensino no PROEJA de Flavio Pagarine e Liliane Madruga Prestes está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhaigual 4.0 Internacional.

**AUTORIA: Flávio Augusto Pagarine
Liliane Madruga Prestes**

**Diagramação e arte final: Flávio Pagarine
Liliane Madruga Prestes**

**Consultores: Marcione Rodrigues
Diego Stigger Marins
Sabrina Clavé Eufrásio
Camila Ramalho
Fabiano Vaz**

Ferramenta: <https://www.canva.com/>

Ficha Catológica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S586 Silva, Flávio Augusto Pagarine
EPT em Quadrinhos - Caderno de sugestões ao ensino no
PROEJA [recurso eletrônico] / Flávio Augusto Pagarine Silva,
Liliane Madruga Prestes – 1. ed. - Porto Alegre: 2021.
1 arquivo em PDF (98p).: il.

ISBN 978-65-5950-021-5 (Livro digital)

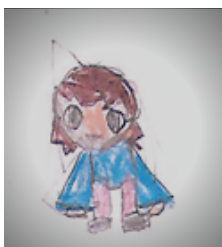
Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: As histórias em quadrinhos nas práticas de ensino na ept: potencialidades e desafios a partir da escuta de discentes e docentes do PROEJA. (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). - IFRS, *Campus* Porto Alegre, RS, 2021.

1. Educação Profissional e Tecnológica. II. Histórias em quadrinhos na educação. III. Educação de jovens e adultos. I. Prestes, Liliane Madruga. II. Título.

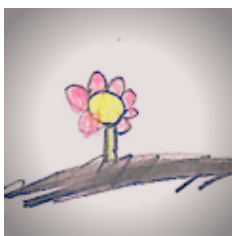
CDU(online): 374.7:741.5

Catálogo na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

Dedicatória



***Em especial,
este trabalho é dedicado
ao Gabriel Pagarine
e a Kayla Pagarine!***



Ilustrações: Kayla Pagarine e Gabriel Pagarine

Ao professor Romir de Oliveira Rodrigues pelos conhecimentos compartilhados no Curso de Extensão "Alfabetização em Quadrinhos" ofertado no IFRS - Campus Canoas.

Aos estudantes e docentes do PROEJA, em especial, do IFRS - Campus Canoas, cuja escuta foi imprescindível e para quem destinamos a produção deste Caderno.

Aos meus amigos: Marcione, Diego, Sabrina, Fabiano e Camila.

Obrigado!

SUMÁRIO

Apresentação.....	06
1 Contextualizando a Educação Profissional na Rede Federal	08
1.1 Educação Profissional: bases conceituais da Rede Federal.....	09
1.2 A oferta da Educação Profissional na Rede Federal.....	12
1.2.1 A formação integral no PROEJA e os desafios postos ao ensino	14
1.2.2 O uso de HQs na formação de educadores/as para a EJA: a experiência de Paulo Freire na Guiné Bissau	15
2 Um pouco da trajetória das HQs e sua inserção no contexto escolar	18
2.1 Histórias em Quadrinhos: concepções	19
2.2 Movimentos de resistência e lutas na trajetória das HQs	22
2.3 A inclusão das HQs nos currículos escolares	28

3	Ampliando os conhecimentos sobre HQs	30
3.1	Tipos de Histórias em Quadrinhos (HQs)	31
3.2	Linguagem utilizada nos quadrinhos	33
3.3	Direitos Autorais – excertos	37
3.4	Os cinco tipos principais de direitos autorais	39
3.5	Licenças Creative Commons (web)	39
3.6	Bancos gratuitos de imagens	40
3.7	Sugestões de sites e plataformas para criação de HQs	40
4.	Dicas e sugestões para a utilização de HQs na Educação Profissional	41
4.1	Para início de conversa: princípios balizadores para a elaboração de propostas de ensino na Educação Profissional e, em especial, no currículo integrado .	42
4.2	"Tempos Curriculares" e o planejamento de ensino na Educação Profissional	43
4.3	O Projeto Integrador enquanto opção pedagógica e potencializador da articulação entre as áreas de conhecimento na Educação Profissional	44
4.4	Planejamento de sequência didática no contexto da Educação Profissional e Tecnológica: aspectos a serem observados	47
4.5	Mãos a obra - proposta de sequência didática para a introdução das HQS no contexto de uma turma do PROEJA	50
4.6	Por onde começar? Dicas para a inclusão das Histórias em Quadrinhos no contexto da Educação Profissional	79
	Referências	91

APRESENTAÇÃO

Este produto educacional resultou da pesquisa desenvolvida no decorrer do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT)/ IFRS - Porto Alegre. O objetivo foi investigar as potencialidades do uso das histórias em quadrinhos (cujas abreviatura aqui será HQs) como ferramenta de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Foi produzido com base na escuta de docentes e estudantes do IFRS/ Porto Alegre e Canoas - RS inseridos no Programa de Educação Profissional Integrada à Educação Básica na modalidade Educação de Jovens e Adultos (PROEJA). Os dados produzidos foram sistematizados neste caderno temático, o qual apresenta subsídios teóricos e metodológicos para a adoção de HQs no contexto de sala de aula, a fim de inspirar docentes que desejam aprimorar e/ou ampliar seus instrumentos educativos no referido programa.

O caderno de sugestões está dividido em quatro partes: na primeira parte, apresentamos o prólogo, no qual discutimos rapidamente o conceito de formação integral e as premissas do Programa de Educação Profissional Integrada à Educação Básica na modalidade Educação de Jovens e Adultos – PROEJA -, segundo Ramos (2008, 2010, 2017) Moura e Henrique (2012) e Freire (1987).

Na segunda parte, tratamos das HQs como instrumento de resistência e luta. Essa abordagem se dá em prol da transformação social e da conquista da sala de aula.

Na terceira parte, abordamos alguns conceitos básicos para compreender os componentes e a linguagem que formam uma história em quadrinhos, a partir dos estudos de Santos (2019), Rama e Vergueiro (2018) e Ramos (2017). Além disso, são discutidos alguns excertos sobre a Lei de Direitos Autorais, além da indicação de algumas plataformas e sites para criação de HQs e de alguns sites com temáticas que abordam as bases conceituais da EPT utilizando histórias em quadrinhos.

Na quarta parte, propomos uma sequência didática adaptada para a utilização de HQs como ferramenta de ensino, no contexto da Educação Profissional e Tecnológica, a partir dos pressupostos de Ramos (2008, 2017), Rosa e Alves (2020), Zabala (1998) e Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Tal sequência foi produzida a partir da escuta de docentes e estudantes de uma turma do PROEJA, tendo como base o mapeamento de conhecimentos prévios desses e, em particular, enfocando a temática do “consumo”.

PARTE I

1 CONTEXTUALIZANDO
A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
NA REDE FEDERAL

Figura: Flávio Pagarine



Fonte: Voilá AI Artist

1.1 Educação Profissional : bases conceituais da Rede Federal

O sistema educacional brasileiro tem sido marcado pela dualidade estrutural que configura a sociedade brasileira pautada na produção capitalista e na luta de classes que dele surge. Neste enfoque, a educação de caráter propedêutico tem sido historicamente destinada à formação das elites enquanto que o caráter instrumental tem pautado a formação das classes populares. Neste cenário, a escola atua reproduz a dualidade estrutural, ou seja, de um lado proporciona uma formação intelectual destinada à classe dirigente (proprietária dos meios de produção) versus formação para o trabalho manual (destinada à classe trabalhadora).

Crítica à dualidade estrutural na obra *Cuidado, Escola! Desigualdade, domesticação e algumas saídas*



Fonte: HARPER, 1986.

Transpor a dualidade estrutural, em particular, no contexto da educação profissional, consiste num desafio permanente para as políticas públicas e que implica repensar a escola e suas práticas. Além disso, remete a uma mudança de paradigmas quanto ao currículo e quanto as práticas educativas. Dito isso, compactuamos com a pesquisadora Marise Ramos (2008, 2010, 2017), cujos estudos ressaltam que formar profissionalmente não se restringe a preparar exclusivamente para o trabalho.

Tirinha-do-armandinho-dia-do-trabalho-ou-dia-do-trabalhador



Fonte: CARMO, 2019.

Para Ramos, um dos desafios postos à Educação Profissional na atual conjuntura consiste em:

Marise Ramos



Fonte: Internet. Disponível em <https://fiocruz.academia.edu/MariseRamos> Acesso em 10 set.2021

Torna-se imprescindível possibilitar a compreensão das dinâmicas sócio-produtivas das sociedades modernas, com as conquistas e os seus revezes, e também habilitar as pessoas para o exercício autônomo e crítico de profissões. (RAMOS, 2008, p.5).

No contexto da educação profissional, urge problematizarmos o conceito de integração, o qual significa mais do que a mera junção entre a oferta de ensino médio e formação profissional.

Tirinhas Frank e Ernest



Fonte: SOUZA, 2012.

Conforme Ramos (2010, p.51), tal postura implica relacionar internamente à organização curricular e o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, conhecimentos gerais e específicos; cultura e trabalho; humanismo e tecnologia. Conforme a autora, **a formação integral está ancorada na articulação entre o trabalho, a ciência e a cultura.** Para tanto, **o trabalho é compreendido como:**

[...] realização humana inerente ao ser (sentido ontológico) e como prática econômica (sentido histórico associado ao respectivo modo de produção); a ciência compreendida como os conhecimentos produzidos pela humanidade que possibilita o contraditório avanço produtivo; e a cultura, que corresponde aos valores éticos e estéticos que orientam as normas de conduta de uma sociedade (RAMOS, 2008, p.3).

Diante do exposto, a autora ressalta que o conhecimento não é somente um insumo ou um instrumento para o desempenho acadêmico ou profissional. Antes, o conhecimento resulta da apreensão da realidade pelos seres humanos, num processo histórico em que buscamos compreender nossas necessidades e produzir meios para satisfazê-las. Esse é o próprio processo do trabalho, o qual gera conhecimentos e novos modos de vida (Ramos, 2008).

1.2 A oferta da Educação Profissional na Rede Federal

Os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs) são integrantes da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica (EPT), criada em 2008 enquanto tentativa de superação à separação ciência/tecnologia e teoria/prática. Para tanto, têm como pressupostos a **pesquisa como princípio educativo e científico e as ações de extensão como forma de diálogo permanente com a sociedade**. Tal proposta visa romper com um formato consagrado, por séculos, de lidar com o conhecimento de forma fragmentada.

Os Institutos Federais têm como premissa a articulação de todas as dimensões da vida no processo educativo, a concepção de uma educação na qual o conhecimento geral não esteja separado do conhecimento profissional.

Infográfico: 110 anos da rede federal de Educação Profissional e Tecnológica



Fonte: Conif e Arquivo da Rede Federal, 2019.
Disponível em <https://110anos.redefederal.org.br/#historico>.
Acessado em 05/09/2021.

Tiras do Armandinho



Fonte: BECK, 2017.

Escolhemos a charge acima para enfatizarmos que a defesa do Ensino Médio Integrado consiste na luta pelo direito a uma formação humana e plena, tendo o trabalho como princípio educativo em um currículo centrado nas dimensões fundamentais da vida: **o trabalho, a ciência e a cultura**. Tal entendimento está em consonância com as concepções que balizam o Documento Base da Educação Profissional Técnica de Nível Médio (BRASIL, 2007), o qual ressalta:



Fonte: Internet

[...] No caso da formação integrada ou do ensino médio integrado ao ensino técnico, o que se quer com a concepção de educação integrada é que a educação geral se torne parte inseparável da educação profissional em todos os campos onde se dá a preparação para o trabalho: seja nos processos produtivos, seja nos processos educativos como a formação inicial, como o ensino técnico, tecnológico ou superior. Significa que buscamos enfatizar o trabalho como princípio educativo, no sentido de superar a dicotomia trabalho manual / trabalho intelectual, de incorporar a dimensão intelectual ao trabalho produtivo, de formar trabalhadores capazes de atuar como dirigentes e cidadãos. (BRASIL, 2007, p. 41).

1.2.1 A formação humana integral no PROEJA e os desafios postos ao ensino

O Programa de Educação Profissional Integrada à Educação Básica na modalidade Educação de Jovens e Adultos – PROEJA é um dos programas da EPT, **modalidade integrada** cujo foco é a integração da educação profissional com a formação geral, com prioridade de atendimento a estudantes trabalhadores na perspectiva de sua formação humana e inserção ou reinserção social e laboral qualificada. Cabe ressaltar que,

[...] uma das finalidades mais significativas dos cursos técnicos integrados no âmbito de uma política educacional pública deve ser a capacidade de proporcionar educação básica sólida, em vínculo estreito com a formação profissional, ou seja, a formação integral do educando. A formação assim pensada contribui para a integração social do educando, o que compreende o mundo do trabalho sem resumir-se a ele, assim como compreende a continuidade de estudos. Em síntese, a oferta organizada se faz orientada a proporcionar a formação de cidadãos-profissionais capazes de compreender a realidade social, econômica, política, cultural e do mundo do trabalho, para nela inserir-se e atuar de forma ética e competente, técnica e politicamente, visando à transformação da sociedade em função dos interesses sociais e coletivos especialmente os da classe trabalhadora (BRASIL, 2007 p.35).

Entre os desafios, evidenciamos a necessidade que a proposta curricular esteja ancorada nos referências históricas, sociais, políticas e culturais do contexto e dos sujeitos da modalidade de ensino. Implica ainda que as metodologias de ensino tenham como foco promover a participação dos estudantes por meio do diálogo enquanto estratégia promotora para a formação humana integral.

1.2.2 O uso de HQs na formação de educadores/as para a EJA: a experiência de Paulo Freire na Guiné Bissau

Para o educador Paulo Freire (1987,1996), patrono da educação brasileira e referência mundial na educação de jovens e adultos, a educação precisa considerar a realidade social do educando. Para tanto, a escola deve ser um espaço de mobilização e organização de conquista da representatividade e da cidadania, por meio de um processo de ensino ancorado no que o autor denomina como **do-discência**, a saber,

Ao ser produzido, o conhecimento novo supera outro que antes foi novo e se fez velho e se “dispõe” a ser ultrapassado por outro amanhã*. Daí que seja tão fundamental conhecer o conhecimento existente quanto saber que estamos abertos e aptos à produção do conhecimento ainda não existente. Ensinar, aprender e pesquisar lidam com esses dois momentos do ciclo gnosiológico: o em que se ensina e se aprende o conhecimento já existente e o em que se trabalha a produção do conhecimento ainda não existente. A “do-discência” – docência-discência – e a pesquisa, indicotimizáveis, são assim práticas requeridas por estes momentos do ciclo gnosiológico (FREIRE, 1996, p.16)

Página da HQ "Palavramundo"



Fonte: ALVES, 2019.

Em sua trajetória, Freire (1996) atuou tanto na alfabetização de jovens e adultos e na formação inicial e continuada de educadores/as para atuar em tal modalidade de educação. Com o intuito de promover o diálogo, o educador produziu diversas cartas pedagógicas e uma HQ, nas quais compartilha suas críticas e reflexões sobre os dilemas e desafios enfrentados pela educação pública, em particular, ofertada à classe trabalhadora.

Conforme citamos anteriormente, entre as inúmeras experiências vivenciadas por Paulo Freire, no ano de 1975, foi convidado para liderar uma Campanha Nacional de Alfabetização na Guiné Bissau. A ação durou cinco anos – de 1976 a 1980 e buscou transformar o sistema de ensino excludente que até então havia se instaurado pelos colonizadores. Em 1978 foi realizado o 1º Encontro de Educadores, no qual foi divulgada uma história em quadrinhos em um suplemento especial em homenagem ao 1º Encontro de Educadores (Angola, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, São Tomé e Príncipe).

HQ produzida para 1º Encontro de Educadores (Angola, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, São Tomé e Príncipe) organizado por Paulo Freire (1978)



Fonte: CECCON; FREIRE, 1978.

Em sua atuação na Guiné Bissau, Freire (1978) utilizou a HQ enquanto estratégia para fomentar e conscientização acerca do processo de colonização e seus impactos para a educação escolar, em particular, por parte dos educadores/as participantes do evento. Tal prática colocou em evidência a potencialidade das HQs para o ensino de trabalhadores/as, sendo pautado pelo diálogo e reflexão crítica do contexto histórico e social no qual encontram-se inseridos.

Diante de tais pressupostos, a presente proposta busca investigar como a utilização de HQs poderá contribuir nos processos educativos de formação humana integral. Importa propor um diálogo entre as HQs e a EPT, pois por sua versatilidade, as histórias em quadrinhos podem servir como instrumentos educacionais potencializadores às práticas integradoras, em especial no PROEJA.

A seguir apresentamos uma síntese dos estudos realizados ofertando subsídios para que os docentes possam incorporar as histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino na EPT e, em particular, no contexto de turmas do PROEJA.

PARTE II

**2 UM POUCO DA TRAJETÓRIA
DAS HQS E SUA INSERÇÃO
NO CONTEXTO ESCOLAR**

Figura: Flávio Pagarine



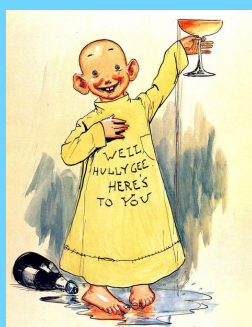
Fonte: Voilá AI Artist

2.1 Histórias em quadrinhos: concepções

É possível afirmar que as Histórias em Quadrinhos acompanham a humanidade desde os tempos mais remotos, porém, são muitas as controvérsias sobre o seu surgimento. Conforme Santos (2019), pode-se considerar que as primeiras HQs tenham surgido na Idade da Pedra com as pinturas rupestres que “contavam uma história deixando uma mensagem para os humanos daquela localidade que sabiam interpretar as figuras e símbolos ali presentes” (SANTOS, 2019, p.63).

McCloud (1995) sugere que tenham surgido no Egito Antigo, com as pinturas que narram a história de um escriba chamado Menna. Moya (1986) admite que as HQs modernas surgiram com a *História de Mr. Vieux-Bois* (criada em 1827 e publicada em 1837) de Rodolphe Töffer. Ochaba (2009) considera o 17 de maio de 1890 como o dia de nascimento da história em quadrinhos moderna, foi nessa data que Alfred Harmsworth lançou em Londres a *Comic Cuts*, primeira revista com histórias desenhadas. Silva (2018) aponta o norte-americano Richard Outcalt como o verdadeiro criador do gênero. Outcalt passou a publicar regularmente a partir de 1895 suas histórias do Yellow Kid (figura abaixo) no suplemento dominical colorido do New York Journal, com um elemento novo: o balão com as falas.

Yellow Kid, 1890



Fonte: CAVALCANTE, 2018.

Controverso também é o conceito de “Histórias em Quadrinhos”. Will Eisner (1989) considera as HQs como uma forma de Arte Sequencial: “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1989, p. 05). Visto como um avanço ao conceito formulado por Eisner, Scott McCloud (1995) define que:

“Histórias em quadrinhos, pl., usado com verbo. 1. imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada e destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador (McCLOUD, 1995, p.9)”.

Scott McCloud



Fonte: Internet. Disponível em <http://scottmccloud.com/6-presentations/index.html> Acesso em 10 set.2021.

Cagnin (2015) oferece um contraponto:

Os quadrinhos são a substância de expressão da narrativa, formada por dois códigos: - a imagem, signo visual analógico ao código iconográfico, formada por figuras de pessoas, animais, de objetos e do cenário onde se desenrolam as ações da narrativa. - o texto do código linguístico representado na palavra escrita dos balões, legendas e do título pelo narrador, personagem fictícia que conta a história. Os dois elementos estão contidos na moldura do quadrinho [...]. A moldura (o quadro), signo digital, convencional, foi criada não para representar a figura geométrica quadrangular, mas para significar, como índice, os limites da imagem e do texto, formando com eles a unidade narrativa iconográfica articulável (CAGNIN, 2015, p. 178).

Victor João Santos



Fonte: Internet. Disponível em <https://lattes.cnpq.br/> Acesso em 10 set.2021.

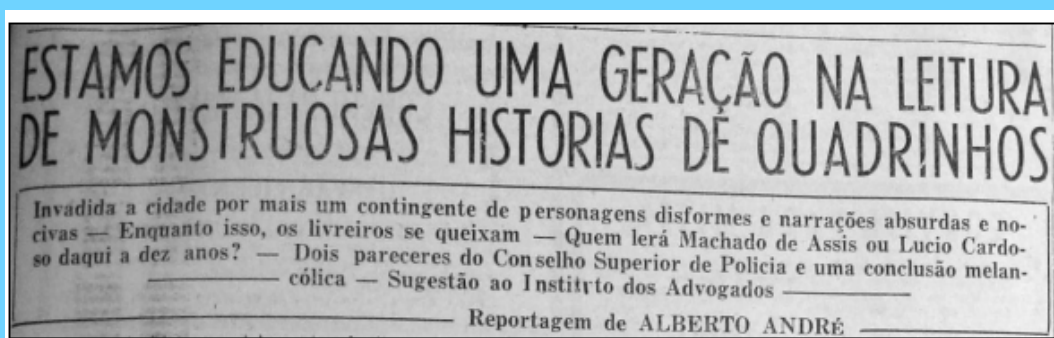
Os estudos realizados sobre a trajetória e concepções das HQs apontam a polissemia de tal conceito. Diante deste cenário, do ponto de vista dessa pesquisa, aproximamo-nos da definição proposta por Cagnin (2015) e referendada nos estudos realizados por Santos (2019). Tais estudiosos destacam que a definição da estrutura básica dos quadrinhos, figura e texto dentro de uma moldura, abarca a totalidade dos tipos de HQs, revistas, cartuns, charges, tiras, todavia, sem a exigência de sequencialidade preconizada por outros pesquisadores/as. Em suas análises, enfatizam que ao abordarmos as HQs, em particular, no contexto escolar, o importante é exaltar a diversidade de assuntos que os quadrinhos e seus elementos constitutivos podem oferecer.

2.2. Movimentos de resistências e lutas na trajetória das HQs

Houve um tempo em que as histórias em quadrinhos padeciam com a indiferença das camadas intelectuais da sociedade, por sua linguagem direcionada às massas foram vítimas de preconceito e menosprezo. O nome mais citado a este preconceito é do psiquiatra alemão, radicado nos EUA, Fredric Wertham, que em seu livro *Seduction of the Innocent* (1954) expôs todo seu ódio às revistas em quadrinhos, alegando que quadrinhos degeneravam a infância: causando preguiça intelectual e estimulando a delinquência juvenil, menções sobre sexo, como a suposta relação homossexual entre Batman e Robin, a servidão sexual da Mulher-Maravilha e, ao mesmo tempo, sua força e independência que a caracterizava como lésbica, o Superman visto como fascista e antiamericano (WERTHAM, 1954).

No Brasil, nesse mesmo período, as HQs também sofreram ataques influenciados por Wertham. Em alguns lugares de São Paulo, foram expostos cartazes com os dizeres "Hoje mocinho, amanhã, bandido", relacionando a leitura de quadrinhos de faroeste à violência. Nesse período, expande-se nacionalmente o movimento contrário aos quadrinhos, sendo amplamente propagado em jornais da época, conforme demonstra o estudo de Venturini (2009).

**Manchete da Reportagem de Alberto André
publicada no Jornal Correio do Povo (1953, p.19)**



Fonte: VENTURINI, 2009.

O ápice do movimento contrário aos quadrinhos foi consolidado no ano de 1963, ocasião em que foi assinado o Decreto Nº 52.497/63 destinado a disciplinar a publicação e veiculação de histórias em quadrinhos “dado a influência que exercem sobre o condicionamento emocional e a formação moral da infância e da adolescência” (BRASIL, 1963), regulando o número de revistas que podiam ser publicadas e a quantidade de tiras que poderiam ser veiculadas em jornais. Como resposta às campanhas de difamação das revistas em quadrinhos a Editora Brasil-América Limitada (EBAL), a Rio Gráfica Editora, a Abril, a Record e O Cruzeiro criaram seu próprio selo e código de ética, aos moldes do selo americano.

Selo Comics Code Authority



Fonte: SILVA, 2019.

Apesar das censuras e selos, as HQs alcançaram uma relativa importância na compreensão das construções sociais da atualidade, há uma parte considerável de quadrinhos vistos como instrumentos de resistência, contestação social e representação dos costumes e da cultura:

Ao situá-las em suas respectivas épocas e contextos de produção, e ao considerar seus subtextos e imagens, é possível identificar o quanto as HQs, como produto da indústria cultural, conduzem e reiteram padrões que, dependendo das organizações envolvidas em sua produção, podem representar interesses de setores hegemônicos numa sociedade ou uma crítica a eles e aos costumes em geral, ou até os dois ao mesmo tempo (GUERRA, 2011, p.2).

Ao incursionarmos na trajetória dos quadrinhos, constatamos que, em diferentes contextos históricos e cenários, configuram-se enquanto uma ferramenta potente nas lutas por transformação social. Atualmente, estão cada vez mais popularizados, o que em parte foi potencializado a partir do surgimento de novas tecnologias de informação e comunicação que ampliaram as possibilidades de produção e divulgação, em particular, através da internet.

A seguir, trazemos quatro exemplos de quadrinhos que oferecem subsídios à compreensão dos conflitos sociais:

- **Capitão América**, criado por Jack Kirby e Joe Simon em 1941, nasceu num pleno esforço dos EUA em utilizar os quadrinhos em prol dos Aliados na II Guerra Mundial e combater o nazismo. São icônicas as capas das revistas Captain América Comics de 1941 e 1942 onde o herói americano aparece esmurrando o rosto de Hitler e do imperador japonês, respectivamente (GUERRA, 2011).

Figuras: Capas de Capitão América: março de 1941 e abril de 1942.



Fonte: DIOGO, 2007.

- **Maus: a história de um sobrevivente**, de Art Spiegelman, narra como Vladek, pai do autor, sobreviveu ao Holocausto promovido pelo nazismo. A graphic novel foi produzida entre 1978 e 1991, relatando os testemunhos de campos de concentração, usando animais ao invés de pessoas. Os judeus são representados como ratos, os alemães como gatos, os franceses como sapos, os poloneses: porcos, os americanos: cachorros, os suecos: renas, os ciganos: traças e os ingleses: peixes. Os animais estão no lugar das pessoas que vivenciaram Auschwitz, como uma metáfora do Holocausto. Maus foi ganhador do prêmio Pulitzer, o “Oscar” do jornalismo, em 1992 na categoria especial:

Maus retrata que milhões de vidas foram sacrificadas por homens de bem, narrando o imponderável por meio da arte, ao mesmo tempo verbal e não verbal, com traços grossos, cenas representadas por animais e quadros, criando um simulacro da realidade. (GOMES; SILVA; BARBOSA, 2020, p. 52)

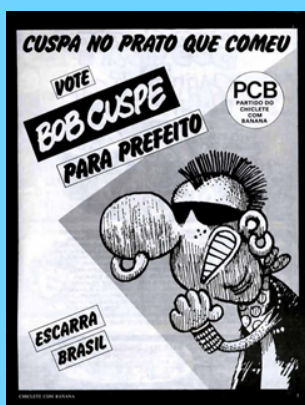
Figura: Capa de Maus



Fonte: SPIEGELMAN, 1991.

- **Bob Cuspe**, o punk anárquico criado pelo cartunista brasileiro Angeli, foi uma resposta do autor à hipocrisia reinante da elite cultural e financeira dos anos 80, à vida espalhafatosa e deslumbrada dos yuppies que vicejaram no Brasil. Seu brinco era um grampo, suas roupas não passavam de trapos, a porta de sua casa era um bueiro, a marca de sua rebeldia às imposições sociais da época era a cusparada, a primeira ainda no ginásio em seu professor de Moral e Cívica, por sua contrariedade com os valores cívicos e patrióticos estabelecidos pelo governo (PIRES, 2017).

Figura: Bob Cuspe para prefeito



Fonte: ANGELI, 1985.

- **Mafalda**, criada pelo cartunista argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón (Quino), em 1964, é uma menina questionadora e que se recusa a integrar o mundo adulto. Crítica, contestadora e inquieta, levantou temáticas importantes como o capitalismo, o feminismo e a desigualdade social (MOYA, 1986).

Figura: Tirinha da Mafalda do Quino



Fonte: QUINO, 2010.

No Brasil, nos primórdios das publicação de HQs, destacamos *O Tico Tico* (1905), do jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva, *A Turma do Pererê* (1960), do cartunista Ziraldo, e a *Turma da Mônica* (1970), de Maurício de Souza.

Revista Tico Tico



Fonte: PRADO; PIVA, 2011.

Turma do Pererê



Fonte: RAMONE, 2015.

Capa da Primeira Revista da Turma da Mônica



Fonte: SORICE, 2020.

2.3. A inclusão das HQs nos currículos escolares

A partir do ano de 1997, os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ministério da Educação e Desporto abriram as portas para o uso de Histórias em Quadrinhos como ferramentas educacionais:

Materiais de uso social frequente são ótimos recursos de trabalho, pois os alunos aprendem sobre algo que tem função social real e se mantêm atualizados sobre o que acontece no mundo, estabelecendo o vínculo necessário entre o que é aprendido na escola e o conhecimento extraescolar. A utilização de materiais diversificados como jornais, revistas, folhetos, propagandas, computadores, calculadoras, filmes, faz o aluno sentir-se inserido no mundo à sua volta. (BRASIL, 1997, p. 67).

Já no ano de 2006, as HQs foram incluídas no acervo disponibilizado pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), sendo distribuídas gratuitamente para escolas de ensino fundamental e médio. Tais avanços reforçam o entendimento de que não é mais como possível negar que os quadrinhos servem para sistematizar e transmitir conhecimentos. Para Santos (2019, p. 39), há um grande esforço de pesquisadores(as) em estimular a utilização mais frequente dos quadrinhos em sala de aula, “não apenas como mais um material didático, mas como uma metodologia para facilitar o ensino e a aprendizagem”. Segundo esse educador, são inúmeras as pesquisas e pesquisadores que indicam a possibilidade de aprender através de quadrinhos:

[...] primeiramente, Waldomiro Vergueiro por seus estudos pioneiros sobre história em quadrinhos [...]. A pesquisadora Sonia Luyten, com quase cinquenta anos de pesquisa em quadrinhos e mangás é uma das primeiras no Brasil a analisar e indicar os quadrinhos como uma mídia que pode auxiliar o aprendizado formal [...]. O pesquisador Francisco Caruso, o pioneiro na utilização de quadrinhos para o Ensino de Ciências da Natureza no Brasil, principalmente na área de Física, através de projetos direcionados a utilização de HQs na divulgação científica (SANTOS, 2019, p. 74-75).

Quais as motivações para a utilização de HQs no ensino? Vejam...

- . os estudantes querem ler quadrinhos, prova disso está na forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa, em especial heróis de quadrinhos;
- . palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos, o que possibilita que possam tratar sobre os mais diferentes temas;
- . as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos;
- . os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; as HQS enriquecem o vocabulário dos estudantes;
- . o caráter elíptico da linguagem dos quadrinhos obriga o leitor a pensar e imaginar, ou seja, dá margem à imaginação e ao exercício do pensamento;
- . os quadrinhos tem um caráter globalizador; os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Referência: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na Educação. Da rejeição à prática**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

Waldomiro Vergueiro



Fonte: ALMEIDA, 2019.

PARTE III

3 AMPLIANDO OS CONHECIMENTOS SOBRE HQS

Figura: Flávio Pagarine



Fonte: Voilá AI Artist

3.1 Tipos de Histórias em Quadrinhos (HQs)

As histórias em quadrinhos são multifacetadas: possuem narrativa, enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho. Podem possuir linguagem verbal e não verbal, bem como podem ser de cunho humorístico ou para transmitir uma informação.

Com base nos estudos de Santos (2019A), Rama e Vergueiro (2018), Ramos (2017), neste caderno, apresentamos cinco tipos de HQs, porém, em alguns sites especializados, outros tipos podem ser encontrados:

CHARGE: Limitada, geralmente, a um único quadro. Possui características temporais, políticas e socioculturais de época e de uma localidade específica. Seu humor é irônico, satirizando de forma caricaturada políticos, personalidades, autoridades e economia vigentes a partir de uma crítica delimitada.

CARTUM: É um gênero caracterizado por utilizar linguagem verbal (palavras) e linguagem não-verbal (imagens), considerado opinativo ou analítico que critica, satiriza e expõe situações por meio do grafismo e humor. Nas artes plásticas é considerado uma arte estética gráfica, enquanto que no jornalismo é um aporte de informação. Pode ser limitado a um único quadro, porém o cartum não retrata uma pessoa de maneira isolada, mas a coletividade. Por ser atemporal, geralmente, é compreendido universalmente, não tendo vínculo político ou sociocultural de época.

TIRAS OU TIRAS CÔMICAS (Comics Strips): este formato são os primórdios das HQs e apareciam nos jornais de domingo no final do século XIX e início do século XX. Sendo que até hoje são publicadas em jornais. Por serem histórias curtas são, geralmente, desenhadas em até quatro quadros contendo início, meio e fim com muita concisão autoral.



MANGÁS: De origem japonesa, tem sua estética influenciada pelos estúdios Walt Disney. O traço dos desenhos das personagens é caracterizado pelo exagero dos olhos, sobrancelhas e boca, tudo com objetivo de atribuir-lhes mais expressividade. As histórias giram em torno de diversos temas e obedecem à ordem de leitura de cima para baixo e da direita para a esquerda. Quando publicados no Japão, os mangás seguem essa ordem de leitura. Porém para o ocidente, as editoras costumam adaptar para o nosso padrão de leitura, ou seja, de cima para baixo e da esquerda para a direita.



GRAPHIC NOVEL: É um “romance gráfico”. O formato é em álbum, com capas duras, papel de melhor qualidade, com histórias mais longas e uma produção mais elaborada, sendo, portanto, uma publicação mais luxuosa. Diferente das outras categorias de quadrinhos, tendem a possuir um traçado mais realista, seja nos personagens ou no cenário ou na combinação dos dois. São histórias com início, meio e fim, diferentemente das histórias multi-seriadas de super heróis.

3.2 Linguagem utilizada nos quadrinhos

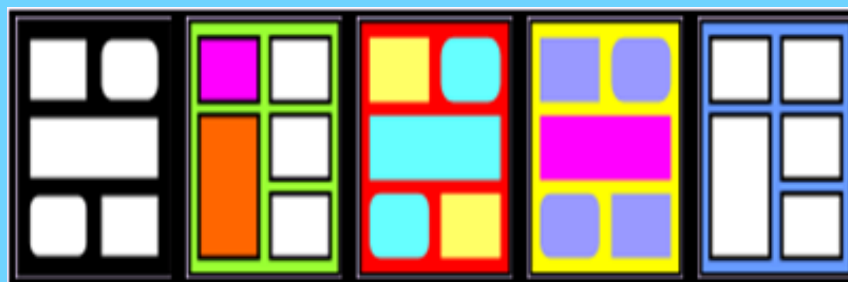
Dentre os autores/as que estudam a linguagem utilizada nos quadrinhos, citamos Santos (2019), o qual apresenta alguns conceitos básicos, fundamentais para que possamos compreender um pouco mais sobre tal gênero textual. Vejamos:

Sarjeta: É o espaço em branco que se encontra entre cada um dos quadrinhos e foi definido por McCloud (2005) como sendo uma fração de espaço e tempo em que o leitor vai ser levado a imaginar o que poderia ter acontecido entre os dois quadrinhos, tomando suas próprias conclusões de maneira espontânea, criando, assim, uma série de eventos possíveis.



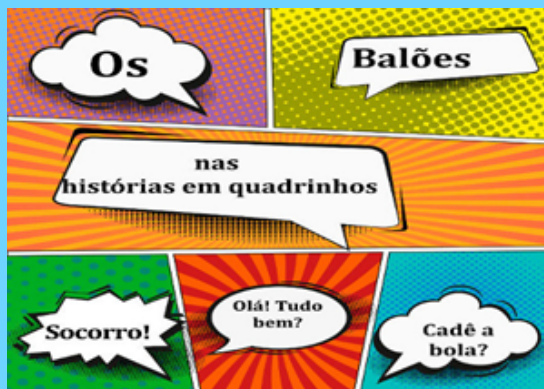
Fonte: McCloud, 1995, p.66.

Vinheta ou quadrinho ou quadro, ou requadro: é onde vai ocorrer o fragmento da ação. O formato pode ser variado e, geralmente, é cercado por uma moldura para limitar uma sequência da outra.



Fonte: HEINE, 2012.

Balão: Praticamente, é o elemento que diferencia os quadrinhos de outras mídias e linguagens. Devido a sua natureza muda, os balões nos quadrinhos são utilizados para dar voz e diálogo as personagens da narrativa. Há inúmeras formas de balões: fala, pensamento, grito, sussurro, etc.



Fonte: RIGONATTO, 2021



Fonte: FREITAS, 2013

Recordatório: São, geralmente, retângulos ou alguma outra forma geométrica, que servem para passar alguma informação de tempo, espaço, da personagem, de alguma ação passada, ou explicar algo; tudo como se fosse a ação de um narrador externo na ação. Seria algo próximo de uma legenda.

**MAIS TARDE NA SALA
DE JUSTIÇA..**

Fonte: PIRES; SOUZA; COSTA, 2011.

Onomatopéia: Servem para representar o som de algum tipo de ação ocorrida ou para dar impacto a uma determinada cena. Qualquer tipo de ruído que ocorre na natureza ou num ambiente pode ser repassado na forma de onomatopeia nos quadrinhos.

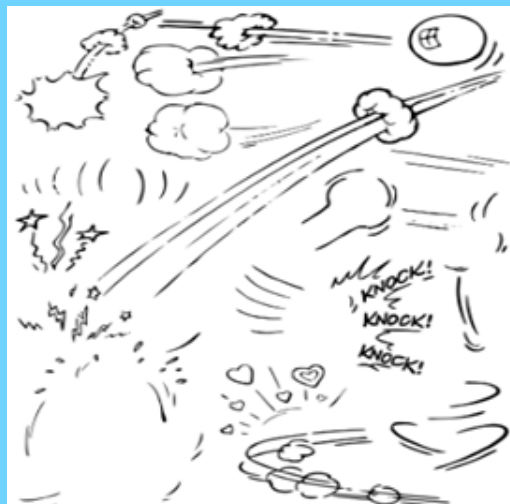
Aaai! – grito de dor	Hoot! uuu! – vaia	
Ah! – grito de surpresa, dor, medo, pavor ou descoberta	Hum! – satisfação	
Ah! Ah! Ah! – risada ou gargalhada	Ih! ih! ih! ih!, ri! ri! ri! – riso ridículo	
Bah! – desagrado	loo-hoo! iu-uu!, u-uu! – chamamento a distância	
Bam! – tiro de revólver	Ka-boom! ta-bum! – bomba	Swat! zip! – objeto arremessado; fecho éclair
Bang! – tiro	Klunk! klunc! plunc! tlunc! – ruído surdo de objeto caindo	Swish! tchuf! – pistola de água; esguicho
Baroom! Baruum! – trovões ou explosão de bomba atômica	Knock! Knock! toc! toc! – batida	Swoosh! fuiiii! vuum! zum! – algo cortando o ar rapidamente; zunindo
Baw! ou buá! – choro	Meow! miau! – miado de felino	Tatata! tarará! – corneta
Bash! ou bow – queda	Mmm! huum! – satisfação; reflexão; espanto, dúvida; mente trabalhando	Thud! tum! – pancada surda
Brrzz! – sintonia de rádio	Mooo! muuu! – mugido de búfalo	Tingeling! blim-blém! blim-blom! – campainha moderna; sinos tocando
Brrr boom! – trovão	Munch! chomp! – mastigada de animal grande	Toing! tóim! bóim! póim! – mola se desprendendo; personagem pulando
Buow! – choro	Oof! ufa! – suspiro de cansaço ou dor	Trash! trá! pra! – objeto se partindo; lixo caindo
Burp! – arroto	Oops! upa! epa! – espanto; medo; surpresa	Trim! trim! prim! – toque de telefone
Buzz! bzzz! – abelha voando; cochicho	Ouch! ai! – grito de dor	Tsk! tss-tss! – risadinha entre os dentes; desprezo; abrir uma tampa de garrafa de bebida
Chomp! nhoc! nhac! nhec! – mastigar	Ow! ouch! – desabafo de dor	Ugh! Ug! – exclamação
Chop! tchap! tchape! tchope! – chapinhar, patinar, chafurdar na lama	Pat! pat! tap! tap! – tapinha carinhoso	Uh-HuH! ã-hã! – assentimento
Clang!, blém!, blém! – batida em objeto metálico	Plop! poc! pok! – batida em objeto oco; coaxar de sapo; perna de pau	Uhn! hã! – surpresa
Crash! Praaa! – objeto grande se chocando com outro; estouro	Poof! puf! – desaparecer de repente	Ungh! – choro
Crunch! roc! – mastigar torradas	Poof! puf! – cansaço.	Va-voom! – objeto cortando o ar
Ding! dim! plim! trim! – campainha	Pow! pou! – soco	Vop! – objeto passando rápido no ar
Drip! pim! ping! plim! plic! – gota	Psst! – expulsar ou chamar atenção	Vrom! brum! – arranque de carro
Dzzzt! bzzzt! – vôo curto de abelha; rápido cochicho; ruído no processo da solda elétrica	Rat-rat-rat! rá-tá-tá! ratataaá-tá! – metralhadora	Wap! Vap! – golpe com objeto
Eeek! ic! – soluço	Rawww! Grrr-ou! – rugido de gorila	Whack! pow! – porrada; golpe
Er... Ahn ... – indecisão	Riiinch! – relincho	Whoosh! swoosh! – ar sendo rasgado por objeto em velocidade
Gasp! Ufa! – cansaço	Ring! ding! – campainha tocando	Wow! uau! – exclamação, admiração
Glub! glub! Glub! blub! glug! – líquido sendo engolido; beber água	Rip! – rasgando; tesoura cortando	Yeow! uai! – exclamação; espanto
Grrr! – animal ou pessoa grunhindo	Roar! rawww! – rugido	Yeowtch! – exclamação
Gulp! glup! – engasgo	Sniff! fniff! chift! – aspirar, fungar; cão ou outro animal farejando uma pista	Yipe! ai! – dor
Ha! Ah! Ah! – riso de satisfação, gargalhada	Sob! ahn! – choro	Zak! vap! – pancada, cutelada
Hã? Huh? hein? – interrogação	Soc! pow! sock! – porrada	Zap! – choque elétrico
He! he! he! eh! eh! rê! rê! – risinho de satisfação	Splash tchá! chuá! – pessoa ou objeto caindo na água	Zing! zim! – sibilar da flecha
Hmmm hum... – reflexão	Splait splash! – queda na água; salto de trampolim	Zip! vuup! vap! – zunido de objeto arremessado; golpe súbito; zíper fechando
Honk! fom! fom! – buzina	Splop! ploc! ploct! plop! – queda de objeto oco	Zok! pof! tou! – pedrada na cabeça
	Sssss! Ssss! – objeto queimando; silvo da cobra	

Metáforas visuais: São utilizadas para indicar algum tipo de sentimento, ideias, ou acontecimento, sintetizando ou substituindo uma ação por meio de outras imagens. O maior cuidado é utilizar imagens que representem o estado emocional ou psíquico da personagem. Os exemplos mais comuns são: personagem apaixonada – coraçõezinhos ao redor; ideia – lâmpada; palavrão – todos juntos ou próximos: caveira, cobra, prego, espiral; no mesmo balão ou não; etc.



Fonte: MUSSATI, 2015.

Linhas cinéticas: Também chamadas de linhas de movimento, são tudo aquilo que trazem movimentação à cena ou às personagens para tornar a narrativa mais interessante. Como os quadrinhos são de natureza estática, faz-se, muitas vezes, necessário dar a impressão de cinesia ao leitor.



Fonte: WIKIWAND, 1998.

3.3 Direitos Autorais - excertos

No Brasil, a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, regulamenta os Direitos Autorais e serve para garantir a propriedade intelectual de alguém sobre algo. Definindo que ao autor da obra fica assegurado o domínio sobre sua criação e para que esta seja utilizada por terceiros é preciso sua autorização:

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:
I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética; (BRASIL, 1998, p. 2).

A lei fala de dois direitos do autor da obra: o Direito Moral, que trata da exclusividade do autor em relação a sua obra, no que se refere à autoria, conservação, integridade, circulação e ao direito de herança aos seus sucessores. O Direito Patrimonial que diz respeito à autorização de utilização da obra por terceiros, à forma como será utilizada e à remuneração ou não pelo uso:

Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica.
Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:
I - a reprodução parcial ou integral;
II - a edição;
VIII - a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:
j) exposição de obras de artes plásticas e figurativas; (Idem, p.6)

Para a utilização de uma HQ em uma nova publicação, é necessária a autorização dos(as) autores(as) ou das editoras detentoras dos direitos autorais por meio de um contrato, inclusive para utilização de personagens estrangeiros. Porém, é possível investir na compra do direito de uso e comercialização ou utilizar personagens de domínio público.

Toda obra intelectual entra em domínio público depois de certo tempo, ou seja, qualquer pessoa pode utilizá-la sem implicações legais. No Brasil, o domínio público vale a partir dos 70 anos depois da morte do autor:

Art. 96. É de setenta anos o prazo de proteção aos direitos conexos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à fixação, para os fonogramas; à transmissão, para as emissões das empresas de radiodifusão; e à execução e representação pública, para os demais casos. (Ibidem, p.14)

Para personagens americanos, esse prazo conta a partir do registro da criação, como é o caso de Tarzan, Popeye, Aladin, Peter Pan, Cinderela, Zorro, entre outros. Quanto ao uso de HQs e personagens diretamente em sala de aula, não há impeditivos legais:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou; (Ibidem, p.7).

3.4 Os cinco tipos principais de direitos autorais

Lacerda (2020) aponta os cinco tipos principais de direitos autorais, vejamos:

Copyright: Garante ao autor propriedade exclusiva em relação ao uso, reprodução e comercialização de sua obra.

Copyleft: usada quando o produtor permite que terceiros usem, modifiquem e melhorem seus materiais, desde que tudo o que foi criado a partir deles continuem com essa mesma permissão.

Rights-managed: funciona por cada uso da imagem e permite a sua utilização por um período específico de tempo, que é determinado por seu autor, que também é responsável por definir algumas outras especificações.

Royalty Free: mais usada pelos grandes bancos de imagens, ela permite o uso ilimitado, por tempo indefinido e com modificações livres na imagem, desde que se pague pelo seu uso.

Domínio Público: Por fim, os conteúdos classificados dessa forma são 100% livres de direitos autorais e por isso são gratuitos e podem ser usados para qualquer tipo de reprodução.

3.5 Licenças Creative Commons (web)

Segundo Grossi (2020) as Creative Commons são um tipo de licença de atribuição em que os autores podem especificar que seu trabalho seja usado de uma determinada maneira, podem ser:

Atribuição CC BY: permite a cópia, reprodução, modificação e distribuição para fins lucrativos ou não, desde que seja atribuído o crédito ao autor.

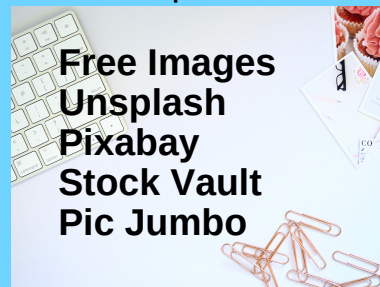
Compartilha Igual CC SA: aqui a lógica é semelhante à da Copyleft, ou seja, permite derivações do conteúdo desde que estas possuam a mesma licença da versão original.

Sem Derivações CC ND: Com essa licença a obra pode ser copiada, reproduzida, distribuída e comercializada, porém não devem ser criadas derivações.

Não Comercial CC NC: Para finalizar, como o próprio nome já indica, essa licença permite cópia, reprodução, modificação e distribuição, desde que não sejam para fins comerciais.

3.6 Bancos gratuitos de imagens

Lucas Amaral (2020) oferece uma lista de 59 bancos de dados com imagens gratuitas, aqui informamos alguns exemplos:



3.7 Sugestões de sites e plataformas para criação de HQs

Pixton : permite criar e compartilhar histórias em quadrinhos com diferentes opções de cenários, personagens e expressões. A Pixton também oferece opções de contas para escolas e professores, que contam com um espaço privado para reunir alunos, criar quadrinhos em grupos, gravar narrações e até mesmo trabalhar com ferramentas de avaliação.

StoryboardThat: oferece diversos cenários para criar histórias em quadrinhos. Em cada cena é possível adicionar balões de falas, objetos e personagens – já coloridos ou apenas o contorno, para imprimir e colorir à mão.

GoAnimate: indicado para quem deseja dar vida aos quadrinhos, o site GoAnimate ajuda a montar pequenas animações. Ele oferece personagens, cenários e objetos prontos para serem personalizados por professores, alunos e outros usuários.

MakeBeliefsComix: permite a criação de histórias em quadrinhos, coloridas ou em preto e branco, com até 18 cenas. No site estão disponíveis diversos objetos, balõezinhos de fala e personagens com diferentes expressões faciais.

WittyComics! - A witty Comics: permite a criação de quadrinhos com até três cenas e dois personagens. Apesar de mais limitado, o site é simples e prático de ser usado para criar histórias com mais facilidade.

Stripcreator - O Stripcreator: possibilita criar e compartilhar histórias curtas, com até três quadrinhos. No site, o usuário consegue escolher entre diversos personagens e cenários para montar a sua tirinha e compartilhar a sua criação.

Pencil: indicado para docentes e estudantes que desejam criar suas próprias ilustrações, o programa Pencil pode ser uma boa solução. Desenvolvido para possibilitar a elaboração de desenhos à mão e no estilo cartoon, ele é considerado uma alternativa para criar animações em 2D de forma simples.

PARTE IV

**4 DICAS E SUGESTÕES
PARA A UTILIZAÇÃO DE HQS
NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

Figura: Flávio Pagarine



Fonte: Voilá AI Artist

4.1 Para início de conversa: princípios balizadores para a elaboração de propostas de ensino na Educação Profissional e, em particular, no currículo integrado

Ao focar as práticas educativas no contexto da Educação Profissional, em particular, na oferta do Ensino Médio Integrado, a pesquisadora Ramos (2008) nos convoca a refletirmos sobre as concepções que balizam a proposta do currículo integrado, cujo desenho engloba:

Quais os princípios balizadores do ensino nas propostas de currículo integrado? Vejamos...

- a) **problematizar fenômenos** – fatos e situações significativas e relevantes para compreendermos o mundo em que vivemos, bem como processos tecnológicos da área profissional para a qual se pretende formar-, como objetos de conhecimento buscando compreendê-los em múltiplas perspectivas: tecnológica, econômica, histórica, ambiental, social, cultural, etc..
- b) **explicitar teorias e conceitos fundamentais para a compreensão do(s) objeto(s) estudado(s) nas múltiplas perspectivas dimensões** em que foi problematizado e localizá-los nos respectivos campos da ciência (área do conhecimento, disciplinas científicas e/ou profissionais), identificando suas relações com outros conceitos do mesmo campo (disciplinaridade) e de campos distintos do saber (interdisciplinaridade);
- c) **situar os conceitos como conhecimentos de formação geral e específica**, tendo como referência a base científica dos conceitos e sua apropriação tecnológica, social e cultural;
- d) a partir dessa localização e das múltiplas relações, **organizar os componentes curriculares e as práticas pedagógicas.** (RAMOS, 2008, p. 23-25):

4.2 "Tempos curriculares" e o planejamento de ensino na Educação Profissional

A organização dos componentes curriculares com a prática curricular integrada é chamada por Ramos (2017) de "tempos curriculares", assim propostos pela autora:



- . **tempos de problematização:** a prática social e produtiva ainda em síntese;
- . **tempos de instrumentalização:** o ensino de conteúdos necessários para compreender o processo problematizado;
- . **tempos de experimentação:** o enfrentamento, pelo estudante, de questões práticas, mediante as quais ele se sente desafiado a valer-se do conhecimento apreendido e, então, a consolidá-los e/ou a identificar insuficiência e limites dos conhecimentos apreendidos;
- . **tempos de orientação:** o acompanhamento, pelos professores, dos enfrentamentos dos estudantes, visando organizar aprendizados e/ou colocar novas;
- . **tempos de sistematização:** síntese, revisão de questões, de conteúdos e de relações;
- . **tempos de consolidação:** avaliações com finalidades formativas (RAMOS, 2017, p. 36-37).

4.3 O PROJETO INTEGRADOR como opção pedagógica e potencializador da articulação entre as áreas de conhecimento no contexto da Educação Profissional

Os estudos realizados por Ramos (2008), ao analisar a organização curricular, evidenciam que o Projeto Integrador é uma opção pedagógica que promove a articulação entre diversas áreas de conhecimento favorecendo ações dialógicas de aprendizagem. Além disso, a autora destaca que o Projeto Integrador coloca o protagonismo do ensino no educando a partir da problematização de fenômenos que são significativos e relevantes para compreendermos o mundo em que vivemos.

Ao focar o Projeto Integrador no contexto da Educação Profissional, a pesquisa desenvolvida por Rosa e Alves (2020) evidencia que a proposição de um projeto integrador deve partir de problemáticas relacionadas ao contexto social, produtivo, ético e político em que o educando está inserido.



Fonte: Produzido pelos autores

Construção de projeto integrador na Educação Profissional e Tecnológica: tópicos a serem observados



- os projetos integradores têm por natureza um caráter interdisciplinar;
- os projetos integradores devem ser planejados a partir de uma problemática – temas geradores;
- deve-se considerar os eixos integradores de um ensino integrado articulado pela relação trabalho/ciência, trabalho/tecnologia e trabalho/cultura, eixos estruturantes de uma formação omnilateral;
- as propostas pedagógicas dos cursos técnicos são criadas e reformuladas a partir do perfil do egresso do curso (item obrigatório do plano de curso) e do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos que disciplina a composição deste perfil;
- após a seleção das temáticas, os docentes em conjunto devem planejar aulas integradas em torno da problemática selecionada, buscando situações concretas e contextualizadas no cotidiano dos alunos;
- os educandos propagam opiniões, perspectivas e informações sobre o problema ou circunstância em foco;

Fonte: (ROSA; ALVES, 2020 , p. 27-28).

Construção de projeto integrador na Educação Profissional e Tecnológica: tópicos a serem observados

- o instrumento central dos projetos integradores são os planos de trabalhos;
- elaboração de um plano de trabalho para resolução, a partir das problematizações, temáticas selecionadas. Definindo os objetivos do projeto, são elencados os conhecimentos necessários para desenvolvimento do propósito do projeto que darão suporte na seleção das disciplinas que irão compor o projeto em questão;
- coletivamente, os envolvidos no projeto elaborarão a sequência das atividades propostas ao plano de trabalho e executarão o plano projetado;
- os projetos integradores podem ser trabalhados como disciplina ou como projetos do curso e dos campi de ensino;
- a avaliação do projeto é um passo imprescindível para reflexão e ressignificação dos mesmos, uma vez que busca diagnosticar tanto os saberes construídos como os novos conhecimentos a serem aprendidos para tomada de novas decisões

Fonte: (ROSA; ALVES, 2020 , p. 28).

4.4. Planejamento de sequência didática no contexto da Educação Profissional e Tecnológica: aspectos a serem observados

No contexto da Educação Profissional e, especificamente, no planejamento das ações de ensino do Projeto Integrador, uma das premissas básicas é o diálogo constante entre os docentes, estudantes e as áreas de conhecimento em que atuarão de forma coletiva, em todas as ações e etapas do processo educativo. Assim, cabe destacar que partimos do entendimento de sequência didática na perspectiva apresentada por Zabala (1998, p. 18), segundo o qual a sequência didática é “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que tem um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”.

Nessa direção, segundo o autor, as sequências didáticas ou sequências de atividades de ensino/ aprendizagem “são uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática” (ZABALA, 1998, p.20). Essa prática possibilita analisar as diferentes formas de intervenção e o sentido que essas atividades adquirem quando da busca de um determinado objetivo educativo:

As sequências podem indicar a função que tem cada uma das atividades na construção do conhecimento ou da aprendizagem de diferentes conteúdos e, portanto, avaliar a pertinência ou não de cada uma delas, a falta de outras ou a ênfase que devemos lhe atribuir” (ZABALA, 1998, p. 20).

Entre as inúmeras possibilidades de organização de uma Sequência Didática, sugerimos uma proposta baseada nas concepções de Zabala (1998) e Ramos (2008, 2017), inspirada no esquema proposto por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), dado que oferece um planejamento de ensino que visa estabelecer uma série de oportunidades educativas. Isso para que se aprofundem as relações entre os docentes, os discentes e os conteúdos de aprendizagem, com vistas à formação integral.



Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98)



Onde:

- 1) **Apresentação da situação** – momento em que o docente apresenta o tema escolhido e sua importância para estudo. São apresentadas todas as atividades e ferramentas que serão utilizadas no processo de aprendizagem.
- 2) **Produção inicial (SÍNCRESE)** – momento em que são avaliados os conhecimentos prévios dos discentes sobre o tema.
- 3) **Módulos** – cada módulo comporta um subtema. São momentos em que docentes e discentes constroem/ desenvolvem atividades educativas, definidos: componente curricular, local de aprendizagem, tempo de duração da aula, objetivos específicos, metodologias e estratégias e recursos didáticos.
- 4) **Produção final (SISTEMATIZAÇÃO)** – é um momento de integração entre os componentes curriculares e destinado à síntese das aprendizagens realizadas durante os módulos.
- 5) **Avaliação final**- momento de avaliar os conhecimentos alcançados pelos estudantes.



4.5 MÃOS À OBRA: PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA A INTRODUÇÃO DAS HQS NO CONTEXTO DE UMA TURMA DO PROEJA

A quem se destina? Docentes que atuam no Ensino Médio Integrado da Educação Profissional e Tecnológica, em particular, na modalidade PROEJA.

Áreas de conhecimento envolvidas: Todas as áreas que integram o Curso de Ensino Médio Integrado, modalidade PROEJA, em especial, nos projetos integradores.

Temática: conhecer e produzir HQs como estratégia de ensino.

Conteúdos previstos: Introdução à linguagem dos quadrinhos como estratégia de ensino, articulando diversas áreas de conhecimento.

Objetivo geral: Proporcionar aos estudantes a possibilidade de aprendizagem utilizando as HQs enquanto estratégia de ensino.

Objetivos específicos: para este caderno de sugestões:

- . Problematizar os conhecimentos prévios dos estudantes, mediante a análise de HQs, sobre os conceitos de consumo, relações de trabalho e consumismo e suas repercussões na atualidade.
- . Instrumentalizar os estudantes para a análise e produção de HQs, enfocando a origem, especificidades da linguagem utilizada e sua relevância para a abordagem de problemáticas sociais, entre as quais, consumo e consumismo.
- . Propiciar aos estudantes a produção individual e/ou coletiva de HQs abordando temáticas sociais contemporâneas, entre as quais, consumo e consumismo, fomentando a reflexão crítica e o aprofundamento de estudos.
- . Compartilhar as HQs produzidas individual e/ou coletivamente ampliando e/ou redimensionando os conhecimentos prévios, em particular, abordando a temática consumo e consumismo, a partir da interlocução entre as diversas áreas de conhecimento visando a formação humana integral.

Tempo de execução da sequência didática: A proposta prevê a realização de uma sequência de nove (09) encontros com duração de estimada entre 50 - 55 min cada (duas aulas cada encontro).

ETAPA 1 – APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO

1º Encontro

OBJETIVO:

Apresentar o tema escolhido e as atividades que serão realizadas ao longo do estudo; levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre HQs; apresentar as HQs (tipos e linguagens) e as possibilidades de sua utilização em sala de aula, nas diferentes áreas do conhecimento.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula (ou sala na biblioteca, ou sala de multimeios, ou laboratório de informática, ou auditório).

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS):

Projektor ou computador, revistas em quadrinhos, folha A4.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: Através do diálogo (que pode ser feito por meio de uma roda – ou semicírculo - de conversas) apresentar aos alunos o conteúdo de ensino e justificar a importância de compreendê-lo em suas múltiplas perspectivas: tecnológica, econômica, histórica, ambiental, social, cultural, etc., incentivando os alunos a exporem suas dúvidas; levantar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre HQs.

2º momento: Através de recursos áudio/ visuais (retroprojektor; vídeo) fazer uma breve exposição sobre as HQs falando sobre: o histórico, os tipos, a linguagem usada (pode-se usar esse Caderno de Sugestões como referência) e apresentar exemplos de como os quadrinhos são utilizadas nas diferentes áreas do conhecimento e as possibilidades de sua utilização em sala de aula.

3º momento: Aplicação de um questionário a fim de fazer um diagnóstico sobre a experiência dos estudantes com as HQs: se já leram, se gostam de ler, quais tipos preferem, quais personagens mais gostam, se já utilizaram em sala de aula, ...

SUGESTÃO DE TEXTO INFORMATIVO:



Quadro resumo: Diferença entre Cartum e Charge

	Charge	Cartum
Definição	Críticas a acontecimentos recentes, envolvendo figuras públicas.	Sátiras a questões sociais, de forma atemporal e universal.
Características	<ul style="list-style-type: none"> • Linguagem verbal e não verbal • Humor • Leitura crítica do cotidiano • Atual • Efêmero • Precisa de contextualização • Situações particulares • Personagens públicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Linguagem verbal e não verbal • Humor • Leitura crítica da realidade • Atemporal • O contexto é a própria sociedade • Situações e questões coletivas
Exemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Críticas ao governo • Críticas a personalidades públicas • Visão crítica sobre uma notícia que despertou a atenção do público 	<ul style="list-style-type: none"> • Críticas à sociedade • Questionamento sobre o cotidiano

Fonte: MENEZES, 2020.

ETAPA 2 – PRODUÇÃO INICIAL: PROBLEMATIZAÇÃO (SÍNCRESE)

2º Encontro

OBJETIVO:

Mapear os conhecimentos prévios dos discentes sobre o tema proposto (aqui, consumo) utilizando tiras.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS:

Cópias de QHs (charges) impressas em papel A4, com espaço para realizar as atividades propostas.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: O docente apresenta o conceito de tira a partir de um texto introdutório.

SUGESTÃO DE TEXTO INTRODUTÓRIO:

Tirinha. Uma tirinha nada mais é do que uma série de vinhetas (micronarrativas) chamadas em inglês de comic strips. As tirinhas consistem numa sequência de quadrinhos que geralmente faz uma crítica aos valores sociais. Em geral, são pequenas histórias com no máximo cinco quadrinhos, desenhados na horizontal, publicadas com regularidade nos jornais e recentemente em processos seletivos como Enem, concursos, etc.

Fonte: LÊDA, 2020.

Oferecendo exemplos:**Armandinho: o menino do cabelo azul**

Fonte: BECK, 2017.

Mafalda



Fonte: QUINO, 1993.

2º momento: a turma poderá ser organizada em trios.

PROPOSTA DE ATIVIDADE

. Cada trio receberá duas tiras, as quais serão impressas e entregues pelo docente, apresentando os seguintes questionamentos:

- Que reflexões podemos realizar a partir análise do conteúdo dos quadrinhos abaixo?
- A partir de seus conhecimentos anteriores, o que você (s) entende(m) por consumo?

Tira 1:



Fonte: PIRES; GARCIA, 2018.

Tira 2:



Fonte: BECK, 2017.

3º momento: Roda de conversa, com a turma apresentando as reflexões realizadas e os conhecimentos prévios acerca do conceito de CONSUMO a partir do entendimento das charges apresentadas.

ETAPA 2 – PRODUÇÃO INICIAL: PROBLEMATIZAÇÃO (SÍNCRESE)

3º Encontro

OBJETIVO:

Problematizar o conceito de consumo, incentivando os alunos a criarem tiras sobre o tema.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS):

Texto introdutório e folhas A4.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: A fim de ampliar os estudos, na sequência, o docente disponibiliza um texto para que os estudantes, em trios, possam sistematizar o entendimento produzido acerca dos conceitos de consumo e consumismo, apresentando uma proposta de atividade para sistematização dos conhecimentos prévios a partir da produção de tiras.

SUGESTÃO DE TEXTO INTRODUTÓRIO:

O que é consumo?. Segundo o site “Dicionário Financeiro” (2020) o consumo está associado à prática econômica de adquirir bens e serviços. Quando se compra algum item, está se consumindo aquela unidade. O consumidor é aquele que realiza o ato de consumir e é em torno deste sujeito e da sua ação que o marketing trabalha, com os chamados estudos de comportamento do consumidor. Diversos fatores influenciam o consumo, desde os hábitos do comprador, a relação entre a oferta e a demanda do mercado, a concorrência, entre outros. Uma das dimensões principais do consumo é a cultura. Costumes e rotinas, associações e memórias, entre outras características culturais podem ser determinantes para a decisão de compra do público-alvo e são importantes para as empresas levarem em consideração na hora de criar suas estratégias e estabelecer um posicionamento.

Consumo Consciente

O consumo consciente parte de compradores mais atentos às implicações socioambientais de seus hábitos de consumo. Envolve a redução no consumo de água e energia como forma de não desperdiçar recursos naturais e compras mais planejadas. Evita excessos e busca por marcas e fornecedores responsáveis, que em sua cadeia de suprimentos procurem reduzir o impacto social e ambiental de sua atividade econômica.

Consumo Sustentável

Conceito semelhante ao do consumo consciente, o consumo sustentável é mais abrangente. Representa toda uma mudança na percepção do papel do consumidor na sociedade de consumo, mais responsável pelo que compra e pelos resíduos que gera. Inclui o gerenciamento pessoal de recursos naturais, melhor aproveitamento dos bens, além da atenção às marcas e empresas que entram em seu círculo de consumo.

Fonte: DICIONÁRIO FINANCEIRO, 2020.

2º momento: o docente propõe uma atividade envolvendo a produção de tiras sobre a temática:

PROPOSTA DE ATIVIDADE

- Em trios, os alunos devem criar uma tira enfocando a temática consumo.

3º momento: Roda de conversa com a turma, com os trios de alunos apresentando seus trabalhos e trazendo suas reflexões sobre o conceito de CONSUMO retratado nas tirinhas.



Sugestão de vídeo para a turma: Vídeo: A História das Coisas.

<http://www.youtube.com/watch?v=7qFiGMSnNjw>

ETAPA 3 – MÓDULOS – INSTRUMENTALIZAÇÃO (CONCEITUAÇÃO)

4º Encontro

OBJETIVO:

Estabelecer relações entre o tema proposto e um tema transversal (aqui consumo e as relações de trabalho), utilizando charges.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS):

Texto introdutório e cópias de charges.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: o docente apresenta o conceito de charge a partir de um texto introdutório.

SUGESTÃO DE TEXTO INTRODUTÓRIO:

Charge. O termo charge tem origem na palavra francesa charger que significa "fazer carga", "exagerar" ou "atacar". Abordam acontecimentos recentes e remetem a críticas direcionadas a personagens específicos, figuras públicas, governos ou situações do dia a dia.

Fonte: MENEZES, 2020.

Charge. A charge faz uma sátira (crítica sarcástica) de acontecimentos atuais, geralmente na esfera social e política, a fim de demonstrar indignação e insatisfação com a situação vigente. Além disso, esse gênero quase sempre utiliza a caricatura para delinear o(s) personagem(s) envolvido(s).

Fonte: LÊDA, 2020.

Oferecendo exemplos:

Charge 1:



Fonte: CARTUNS, 2019.

Charge 2:

Fonte: BRAINLY, 2020.

2º momento: O docente apresenta uma charge problematizando quais as reflexões que a mesma suscita nos estudantes, no que se refere ao modo de como as relações de trabalho (formal e informal) acontecem atualmente e quais possibilidades que cada uma oferece para o consumo.



Fonte: SINASEFE, 2019.

3º momento: Roda de conversa com a turma apresentando as reflexões realizadas e os conhecimentos prévios acerca das relações entre as relações de trabalho e o consumo a partir do entendimento da charge apresentada.

ETAPA 3 – MÓDULOS – EXPERIMENTAÇÃO (CONCEITUAÇÃO)

5º Encontro

OBJETIVO:

Estabelecer relações entre o tema proposto e um tema transversal (aqui consumo e as relações de trabalho), utilizando charges.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS):

Texto introdutório e folha A4.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: A fim de ampliar os estudos, o docente disponibiliza um texto introdutório para que os estudantes, em trios, possam sistematizar o entendimento produzido acerca das relações entre o consumo e as relações de trabalho, apresentando uma proposta de atividade para sistematização dos conhecimentos prévios a partir da produção de charges.

SUGESTÃO DE TEXTO INTRODUTÓRIO:

DOSSIÊ "TRABALHO E COOPERATIVISMO RURAL INSERÇÕES E CONTRAPOSIÇÕES AO SISTEMA CAPITALISTA". As transformações impostas pelo modo capitalistas de produção e pelo neoliberalismo têm se realizado no Brasil, dentre outras ações, a partir de acabar com os “entraves” gerados pelas Leis Trabalhistas na relação entre patrões versus empregados, para que assim as empresas possam ter maior flexibilidade no uso e desuso da força de trabalho. A desregulamentação das relações de trabalho torna cada vez mais fácil para as empresas contratar e dispensar os trabalhadores, de acordo com suas necessidades mercadológicas. Os efeitos colaterais dessa reestruturação produtiva são o desemprego e a informalidade, que gera uma gama enorme de trabalhadores que são obrigados a se sujeitarem a condições cada vez mais precárias de trabalho, péssimas condições de trabalho, perda de direitos trabalhistas, etc. em ocupações que exigem dedicação total do trabalhador para que possa conseguir atingir um ganho que garanta a sua sobrevivência, em muitos casos há a realização de mais de uma atividade no dia para conseguir atingir o patamar de ganho mínimo para a sua manutenção. Ao ingressarem na informalidade, geralmente atividades realizadas fora da regulação governamental, os trabalhadores ficam excluídos da possibilidade de usufruírem direitos trabalhistas como aposentadoria, seguro-desemprego, etc.

Fonte: GONÇALVES, 2002.

2º momento: o docente propõe uma atividade envolvendo a produção de charge sobre a temática:

PROPOSTA DE ATIVIDADE

- Em trios, criem uma(s) personagem(s) e produzam uma charge confrontando as relações de trabalho e o consumo.

3º momento: Roda de conversa com a turma apresentando as reflexões realizadas acerca das relações entre o trabalho e o consumo a partir do entendimento da charge produzida pelos alunos.

ETAPA 3 – MÓDULOS – INSTRUMENTALIZAÇÃO (CONCEITUAÇÃO)

6º Encontro

OBJETIVOS:

A partir dos conhecimentos prévios dos discentes, estabelecer relações entre o consumo e o consumismo utilizando cartum.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS):

Texto introdutório e cópias de cartuns.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: o docente apresenta o conceito de cartum a partir de um texto introdutório.

SUGESTÃO DE TEXTO INTRODUTÓRIO:

Cartum. O cartum tem origem na palavra inglesa cartoon, que significa cartão suas abordagens dizem respeito a situações relacionadas ao comportamento humano, mas não estão situadas no tempo, por isso são denominadas de atemporais e universais, ou seja, não fazem referência a uma personalidade em específico. Os cartuns utilizam a sátira para abordar temáticas sociais, de forma atemporal e universal.

Fonte: MENEZES, 2020.

Cartum. O cartum também utiliza a caricatura, porém, diferente da charge, ele não retrata personagens conhecidos e não tem como objetivo satirizar uma situação atual, simplesmente provoca riso através da crítica humorística – muitas vezes, mordaz, satírica e irônica – , do comportamento humano, suas fraquezas, hábitos e costumes . É algo próximo de uma piada. O cartunista representa uma cena ou até uma sequência de cenas de uma situação engraçada com ou sem balões ou legendas .

Fonte: LÊDA, 2020.

Exemplos de charges que poderão ser disponibilizadas para a abordagem a temática:

Charge 1:



Fonte: MACIEL, 2020.

Charge 2:



Fonte: HUMOR POLÍTICO, 2013.

2º momento: O docente apresenta um cartum problematizando quais as reflexões o mesmo suscita nos estudantes no que se refere as relações de consumo e consumismo.



Fonte: PINTEREST, [20..]

3º momento: Roda de conversa com a turma apresentando as reflexões realizadas e os conhecimentos prévios acerca do consumo e do consumismo a partir da charge apresentada.

ETAPA 3 – MÓDULOS – EXPERIMENTAÇÃO (CONCEITUAÇÃO)

7º Encontro

OBJETIVO:

Estabelecer relações entre o tema proposto e um tema transversal (aqui consumo e o consumismo), utilizando cartum.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS):

Texto introdutório e folhas A4.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: A fim de ampliar os estudos, na sequência, o docente disponibiliza um texto para que os estudantes, em trios, possam sistematizar o entendimento produzido acerca do consumismo, apresentando uma proposta de atividade para sistematização dos conhecimentos prévios a partir da produção de cartum.

SUGESTÃO DE TEXTO INTRODUTÓRIO:

Consumismo. O consumismo é uma compulsão caracterizada pela busca incessante de objetos novos sem que haja necessidade dos mesmos. Após a industrialização, criou-se uma mentalidade de que quanto mais se consome mais se tem garantias de bem-estar, de prestígio e de valorização, já que na atualidade as pessoas são avaliadas pelo que possuem e não pelo que são.

Uma pessoa pode ser considerada consumista quando dá preferência ao shopping a qualquer outro tipo de passeio, faz compras até que todo o limite de crédito que possui exceda, deixa de usar objetos comprados há algum tempo, não consegue sair do shopping sem comprar algo, se sente mal quando alguém usa um objeto mais moderno que o seu, etc.

O consumismo é fortemente induzido pelo marketing que consegue atingir a fragilidade íntima das pessoas. Para a psicanálise, o marketing interfere na diferenciação do que se deve ou não comprar, tornando assim as pessoas incessantemente descontentes buscando nas compras algo que as conforte. Essa compulsão leva as pessoas a desprezarem seus valores e sua situação financeira e as mantêm em estado de fascínio e até de hipnose. Muitas pessoas destroem seu casamento ou outro tipo de relação e ainda se colocam em difíceis situações devido às más condições financeiras provocadas por tal compulsão.

Fonte: CABRAL, 2021.

2º momento: o docente propõe uma atividade envolvendo a produção de cartum sobre a temática:

PROPOSTA DE ATIVIDADE

- Organizar a turma em trios, propondo aos estudantes a criação de personagem(ens) e produção de um cartum enfocando a temática CONSUMO e CONSUMISMO, a partir dos debates e estudos realizados até o momento.

3º momento: Roda de conversa com a turma, onde os trios apresentam suas charges e as reflexões acerca do consumismo.

ETAPA 4 – PRODUÇÃO FINAL – SISTEMATIZAÇÃO (SÍNTESE)

8º Encontro

OBJETIVO:

Incentivar os educandos a criarem suas próprias HQs enfocando o tema proposto (neste trabalho sobre o “consumo”) a fim de que os estudantes sejam avaliados individual e coletivamente a partir da sistematização dos conhecimentos adquiridos.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS:

Papel, caneta, lápis, caneta hidrocor, giz de cera, lápis de cor e/ou outros materiais para a produção das HQs....

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Sugerimos três momentos:

1º momento: Aprofundar os estudos a partir da temática CONSUMO, utilizamos: Cópias das Cartilhas do Jovem Consumidor, Cartilha do Consumidor da Defensoria Pública e Cartilha do Consumidor do PROCON. Para tanto, sugerimos dividir a turma em grupos (máximo, 4 componentes).

PROPOSTA DE ATIVIDADE

APRENDENDO SOBRE DIREITOS E DEVERES DO CONSUMIDOR A PARTIR DE HQS

- Cada grupo receberá uma HQ sobre a temática CONSUMO, entre as quais sugerimos as seguintes:

a) Cartilha do Consumidor da Defensoria Pública - disponível em <https://www.defensoria.rs.def.br/upload/arquivos/201905/09103538-cartilha-cdc.pdf>. Acesso em 21 jul. 2021.

QR Code



O Código de Defesa do Consumidor foi criado em 1990 para regular as relações de consumo no Brasil e proteger o consumidor na hora de comprar um produto ou contratar um serviço.



Consumidor - é a pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produtos ou serviços como destinatário final.

Fornecedor - é a pessoa física ou jurídica que desenvolve atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços.

Produto - é qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial.

Serviço - é qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração, inclusive as de natureza bancária, financeira, de crédito e securitária, salvo as decorrentes das relações de caráter trabalhista.

Fonte: Cartilha do Consumidor DP, p. 2

b) Cartilha do Jovem Consumidor - disponível em Disponível em: https://procon.es.gov.br/Media/procon/Cartilhas/Cartilha_Teen_vers%C3%A3o%20com%20Facebook.pdf. Acesso em 21 jul. 2021.

QR Code



Fonte: Cartilha do Consumidor DP, p. 2

c) Cartilha do Consumidor do PROCON. Disponível em <https://procon.rs.gov.br/upload/arquivos/201712/20172559-cartilha-do-consumidor-mj.pdf>. Acesso em 21 jul. 2021.

QR Code

**GARANTIA**

No Código de Defesa do Consumidor existem dois tipos de garantia: a legal e a contratual.

A garantia legal não depende do contrato que foi feito, pois já está prevista na lei (arts. 26 e 27, CDC).

A garantia contratual completa a legal e é dada pelo próprio fornecedor. Chama-se termo de garantia (art. 28, CDC).

O termo de garantia deve explicar:

- a que coisa garante;
- a qual é o seu prazo;
- a qual e a quem em que ele deve ser exigido.

O termo de garantia deve ser acompanhado de um manual de instruções ilustrado, em português, e fácil de entender.

Não entregue termo de garantia, devidamente preenchido, e assim (art. 29, CDC).

CONCESSÃO DE CRÉDITO AO CONSUMIDOR

Art. 52, CDC

Quando você for comprar à prestação, utilizando-se não só os serviços de uma financeira, o fornecedor tem a obrigação de informar:

- o preço de produto ou serviço em moeda nacional, os valores dos juros de mora e a taxa de juros da financeira;
- os acréscimos previstos por lei;
- a quantidade e a data de vencimento das prestações;
- o total a ser pago à vista na financeira.

A multa por falta de pagamento não pode ser maior do que 2% do valor da prestação.

Você pode adiantar o pagamento da dívida toda ou de parte dela, sem direito a redução proporcional dos juros e outros acréscimos.

COBRANÇA DE DÍVIDAS

Art. 42, CDC

O Código não permite que o fornecedor, na cobrança de dívida, atreva-se a fazer o consumidor passar vergonha em público. Não permite, também, que o fornecedor, sem motivo justo, cative o consumidor no seu local de trabalho.

É crime ameaçar, ou por qualquer meio, intimidar ou trabalhar em favor do consumidor para cobrar uma dívida (art. 71, CDC).

Se o fornecedor cobrar quantia indevida (o que já foi pago, mais do que a dívida, etc.), o consumidor terá direito de receber o que pagou, em **dobro**, com juros e correção monetária.

Fonte: Cartilha do Consumidor DP, p. 2

2º momento: Cada grupo deverá ler e discutir, dentro do próprio grupo, sobre o conteúdo da cartilha escolhida.

3º momento: O docente propõe que cada grupo de alunos produza uma HQ, escolhendo entre tira, charge ou cartum, enfocando “a possibilidade de consumir diante do empobrecimento econômico em uma sociedade consumista”. Para subsidiar a produção, o docente distribui uma cópia impressa do PE a fim de que possam se apropriar da linguagem e técnicas de produção das HQs.

ETAPA 5: AVALIAÇÃO – CONSOLIDAÇÃO

9º Encontro

OBJETIVO:

Compartilhar e sistematizar os conhecimentos produzidos mediante a divulgação de uma HQ, avaliando coletivamente e visando aprimorá-la e ampliando tais estudos.

ESPAÇO DE APRENDIZAGEM:

Sala de aula.

TEMPO:

02 períodos de aula de 50 minutos cada.

RECURSOS (EQUIPAMENTOS E/ OU MATERIAIS:

HQs produzidas pelos grupos de alunos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Aqui sugerimos dois momentos:

1º momento: Cada grupo apresenta suas histórias em quadrinhos, compartilhando com a turma as suas HQs e as aprendizagens produzidas acerca das temáticas.

2º momento: Roda de diálogo - com um convite para que os educandos façam seus comentários (elogios, críticas, sugestões) sobre o trabalho realizado.

4.6 POR ONDE COMEÇAR?

DICAS PARA A INCLUSÃO DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL

1.PERMITA-SE! FIQUE POR DENTRO DAS HQS

Quando está em pauta utilizar as HQs no ensino, o primeiro passo é desmitificar algumas concepções equivocadas que tradicionalmente foram veiculadas nos espaços escolares quanto ao uso de tais instrumentos culturais, não raras vezes tal linguagem foi banida do contexto escolar sob o pretexto de que influenciaria negativamente jovens e crianças. É importante pontuar que, historicamente, as HQs têm sido ferramentas úteis para a promoção da reflexão crítica e contestação da realidade social. Além disso, as HQs são capazes de atender um público amplo com amplos interesses, pois abrangem temáticas diversas, que incluem desde literatura, temas sociais contemporâneos, narrativas históricas e as mais diversas ciências.

Para a utilização das HQs como ferramenta de ensino, é importante que os/as professores/as compreendam suas especificidades mediante uma imersão no contexto histórico e social que a originou, assim como as atuais produções difundidas em diferentes plataformas, inclusive digitais. Para tanto, sugerimos que o/a docente, num primeiro momento, procure se apropriar de tal trajetória e, para tanto, indicamos algumas sugestões de textos e/ou materiais.

Dicas para leitura:

BRASIL. **Decreto nº 52.497 de 23 de setembro de 1963.** Disciplina a publicação de histórias em quadrinhos e dá outras providências. Brasília, DF, em 23 de setembro de 1963. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1960-1969/decreto-52497-23-setembro-1963-392527-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 29 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Edital de Convocação para inscrição de obras de literatura a serem distribuídas às escolas públicas do ensino fundamental, no processo de avaliação e seleção para o Programa Nacional Biblioteca da Escola - PNBE/2006.** Brasília (DF), 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/par/136-perguntas-frequentes-911936531/quadrinhos-do-pnbe-1574596564>. Acesso em 19 set. 2021.

FREDRIC WERTHAM, M.D. **Seduction of the Innocent.** The influence of comic books on today's Youth. Estados Unidos: Reinhart & Company, Inc. 1954.

QUADRIPOP. **Perseguição e censura aos quadrinhos no Brasil.** Blog Quadripop. 29 out. 2019. Disponível em <https://quadripop.blogspot.com/2019/10/perseguiacao-e-censura-nos-quadrinhos.html>. Acesso em 22 mar. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH, São Paulo, p. 01-17, julho/ 2011.**

2. PARA ALÉM DOS QUADRINHOS: compreendendo a linguagem dos HQs e suas especificidades

Para além de mero instrumento de diversão e/ou passatempo, as HQs são potencialmente ferramentas que possibilitam a ampliação de conhecimentos nas mais diversas áreas de conhecimento. Assim, possibilitam o protagonismo dos/as estudantes em sua produção.

Para a utilização das HQs como ferramenta de ensino, é importante que os/as professores/as compreendam suas especificidades e se aproprie de suas especificidades, linguagem e formatos que a caracterizam como tal, por exemplo, a diferença entre charge e cartum. Para contribuir com o aprofundamento de tais estudos, propomos a leitura de alguns materiais que poderão subsidiar o/a professor/a.

Dicas para leitura:

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial, linguagem e semiótica.** São Paulo: Criativo, 2015. 288 p.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial.** São Paulo/ SP: Martins Fontes, 1989.

McCLOUDT, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995. Tradução: Hélio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. **Tiras no Ensino.** São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

SANTOS, Victor João da Rocha Maia. **A utilização da linguagem dos quadrinhos no ensino de Ciências da Natureza na Educação Básica.** Tese (habilitação em doutor em Educação em Ciências), Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, Instituto de Ciências Básicas da Saúde da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na Educação.** Da rejeição à prática. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

3. POTENCIALIDADES QUANTO AO USO DE HQS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL : possibilidades e desafios

A Educação Profissional ofertada pelos Institutos Federais visa a formação humana integral, o que implica a articulação entre as áreas de conhecimento, despertando o espírito investigativo e o protagonismo dos estudantes. Com base em tais premissas, ao propormos a inclusão de HQs nas práticas de ensino, pontuamos que é imprescindível a participação efetiva dos estudantes durante todo o processo de ensino.

Quanto ao planejamento para a inclusão das HQs enquanto estratégia, o primeiro passo é promovermos a escuta e o mapeamento de conhecimentos prévios. A partir disso, teremos subsídios para a definição da temática a ser abordada, a qual será decidida com base em tais demandas e pelo coletivo de docentes envolvidos/as na proposta.

Seja qual for a temática a ser explorada, torna-se fundamental que tanto os docentes quanto os/as estudantes explorem e ampliem seus conhecimentos acerca das especificidades das HQs, promovendo o diálogo com as culturas juvenis contemporâneas. Implica adentrar no universo dos quadrinhos, compreendendo a linguagem, o contexto histórico e social das produções analisadas e suas conexões com questões sociais contemporâneas, abarcando as mais diversas áreas de conhecimento.

Por fim, cabe destacar que, historicamente, as HQs atuam enquanto pedagogias culturais, contribuindo para o debate e reflexão de temáticas sociais contemporâneas. Logo, inseri-las no processo de ensino na Educação Profissional contribui para potencializar a formação humana integral a partir do desenvolvimento da criticidade, criatividade e participação dos estudantes, por meio da interlocução entre as diversas áreas de conhecimento.

Dicas para leitura:

CECCON, Claudius; FREIRE, Paulo. **Nô Pintcha**: suplemento especial em homenagem ao 1º Encontro de Educadores. História em Quadrinhos. Guiné Bissau, 1978. Disponível em <http://www.acervo.paulofreire.org/xmlui/handle/7891/3448> Acesso em 02 mai.2021

TORINELLI, Andressa. **Conhecendo os princípios e concepções dos Institutos Federais: a história em quadrinhos como instrumento**. Dissertação (habilitação em mestre em Educação Profissional e Tecnológica), Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), Instituto Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

RODRIGUES, Romir de Oliveira. **Oficina de Histórias em Quadrinhos** – 2021. Projeto de Extensão. Canoas/RS: IFRS – Campus Canoas, 2021. EDITAL Nº 57/2020 – Registro de Ações de Extensão – Fluxo Contínuo 2021/2022.

Imagem: Capa da Revista Non sequitur – Projeto Oficinas de HQ



Fonte: RODRIGUES, 2021.

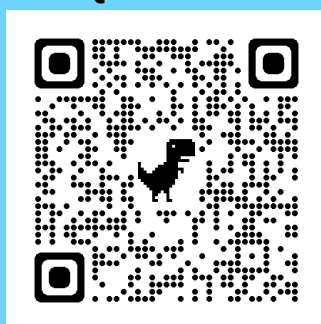
DICAS DE HQs PARA SUBSIDIAR OS ESTUDOS ACERCA DAS BASES CONCEITUAIS DA EPT

- TORINELLI, Andressa. **Conhecendo os princípios e concepções dos Institutos Federais**: a história em quadrinhos como instrumento. Dissertação (habilitação em mestre em Educação Profissional e Tecnológica), Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), Instituto Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

Disponível em:

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/431732/2/PRODUTO%20FINAL%20COM%20FICHA%20CAT.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2021.

QR Code



Fonte: TORINELLI, 2019.

- DOMINGUES, Marcelo de Godoy. **Histórias em Quadrinhos e Ensino Médio Integrado**: Politécnica na Educação Básica. Projeto de Ensino. Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), Instituto Federal de São Paulo, São Paulo, 2019.

Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/553883>. Acesso em 07 abr. 2021.



Fonte: DOMINGUES, 2019.

- FILOSOFIA NA ESCOLA. **Karl Marx: cinco histórias em quadrinhos.** 2016. Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/karl-marx-quatro-historias-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 06 abr. 2021.

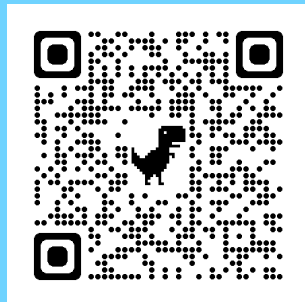
QR Code



Fonte: FILOSOFIA DA ESCOLA, 2016.

- MARX, Karl. **“O Capital” em quadrinhos.** 1974. Ilustrado e comentado por K. Ploekinger e G. Wolfram. Disponível em: https://www.academia.edu/8757284/O_capital_das_kapital_em_quadrinhos_karl_marx. Acesso em 06 abr. 2021.

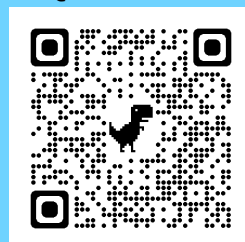
QR Code



Fonte: MARX, 1974.

- SOUSA, Mauricio de. **A Turma da Mônica.** Sobre o Dia do Trabalho. Editora Panini Comics. 2009. Disponível em: <https://oespacoeducar.com.br/wp-content/uploads/2019/04/Download-em-PDF-AQUI-do-Quadrinho-Turma-da-M%C3%B4nica-em-Dia-do-Trabalho.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2021

QR Code

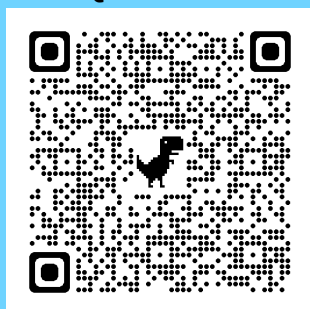


Fonte: SOUSA, 2009.

- OIT; ANAMATRA. Cartilha do Direito Internacional do Trabalho em quadrinhos. 2011.

Disponível em: https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/---ilo-brasilia/documents/publication/wcms_230643.pdf. Acesso em: 06 abr. 2021.

QR Code



Fonte: OIT; ANAMATRA, 2011.

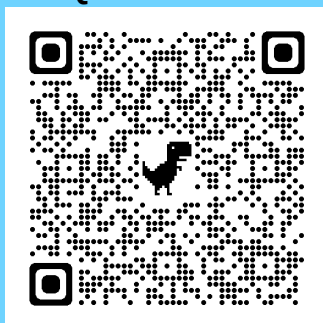
ANAMATRA. Cartilha do Trabalhador em quadrinhos. Brasília: abril, 2016.

Disponível

em:

<https://www.anamatra.org.br/attachments/article/38/cartilha-do-trabalhador-quadrinhos-2016.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2021.

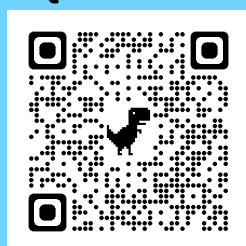
QR Code



Fonte: ANAMATRA, 2016.

- ESPAÇO EDUCAR. Trabalho infantil nem de brincadeira. Blog. Disponível em: <https://oespacoeducar.com.br/2019/04/30/datas-comemorativas-gibi-turma-da-monica-em-trabalho-infantil-nem-de-brincadeira/>. Acesso em: 06 abr. 2021.

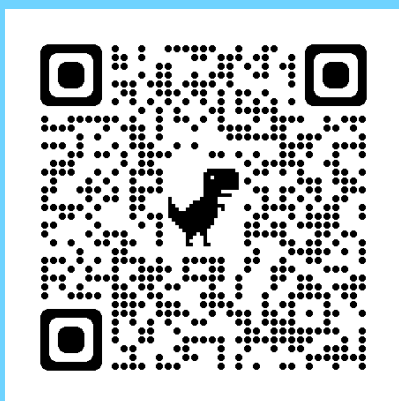
QR Code



Fonte: Espaço Educar, 2019.

- MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO (MPT). **MPT em Quadrinhos (HQs do Ministério do Trabalho)**. Edição 33 - Piores formas de trabalho infantil -. Vitória, ES, 2017. Série com 57 edições. Disponível em: <http://mptemquadrinhos.com.br/edicoes/piores-formas-de-trabalho-infantil/>. Acesso em: 19 jul. 2021.

QR Code



Fonte: MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO, 2017.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Tamíris. Curso Quadrinhos em Sala de Aula: como usar a linguagem dos HQs na escola?. **Canal Futura**. [S.l.], 12 de julho de 2019. Disponível em: <https://www.futura.org.br/curso-quadrinhos-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 28 set. 2021.

ALVES, Bruno. **Palavramundo** / Bruno Alves – Recife: Imagenista, 2019, 28 p. Disponível em http://www.prae.ufrpe.br/sites/prae.ufrpe.br/files/Palavramundo_HQ%20%281%29.pdf Acesso em 05 set.2021.

AMARAL, Lucas. Os 59 melhores bancos de imagens gratuitos que você precisa conhecer em 2021. **Blog Rock Content**. 23 jun. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/melhores-bancos-de-imagens-gratuitos/>. Acesso em 23 mar. 2021.

ANGELI, Arnaldo. Bob Cuspe para Prefeito. **Revista Chiclete com Banana**. São Paulo: Nova Sampa Diretriz Editora LTDA, 1985, p. 05.

BECK, Alexandre. Quadrinhos e tiras. Disponível em: <https://tirasarmandinho.tumblr.com/>. Acesso em 27 set. 2021.

BRAINLY. Observe a charge. Como o consumismo transforma a sociedade? O consumo realmente causa desigualdade, explique. **Brainly**. [S.l.]. Disponível em: <https://brainly.com.br/tarefa/30041310>. Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Presidência da República. Decreto 52.497 de 23 de setembro de 1963.

Disciplina a publicação de histórias em quadrinhos e dá outras providências.

Brasília, 23 de setembro de 1963. Disponível em:

<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1960-1969/decreto-52497-23-setembro-1963-392527-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 30 jun. 2021.

_____. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Brasília, 19 fev. 1988.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1997. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 17 maio 2021.

_____. Casa Civil. Decreto nº 5.478 de 24 de junho de 2005. **Revogado pelo Decreto nº 5.840 de 2006**. Disponível em:

<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2005/decreto-5478-24-junho-2005-537577-norma-pe.html>. Acesso em 02 ago. 2021.

BRASIL. Casa Civil. Decreto nº 5.840 de 2006. **Institui, no âmbito federal, o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos - PROEJA, e dá outras providências.** Brasília, 13 de julho de 2006. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-

[2006/2006/Decreto/D5840.htm#art11](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/Decreto/D5840.htm#art11). Acesso em 28 jun. 2021.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília, 20 dez. 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em 02 Ago. 2021.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Profissional e Tecnológica. Educação profissional e técnica de nível médio integrada ao ensino médio: **Documento Base.** Brasília, 2007. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/documento_base.pdf. Acesso em: 21 mar. 2020.

CABRAL, Gabriela. Consumismo. Mundo Educação. **UOL.** [S.l.], 2021. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/psicologia/consumismo.htm>. Acesso em: 29 set. 2021.

CAETANO, Willyan da Silva. **O ensino de história na Educação Profissional e Tecnológica: contribuições de uma sequencia didática interativa com recursos na web 2.0 para a formação da consciência histórica.** Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Mato Grosso – IFMS, Campus Campo Grande, 2020.

CAMPUS CANOAS, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia. **Projeto do Curso Técnico em Comércio Integrado ao Ensino Médio – Modalidade de Educação de Jovens e Adultos.** Canoas, 2018.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial, linguagem e semiótica.** São Paulo: Criativo, 2015. 288 p.

CARMO, Gabriel Egídio do. Tirinha do Armandinho - Dia do Trabalho ou Dia do Trabalhador?. **Blog de Geografia - Suburbano Digital.** Minas Gerais, 2019.

Disponível em: <https://suburbanodigital.blogspot.com/2019/05/tirinha-do-armandinho-dia-do-trabalho-ou-dia-do-trabalhador.html>. Acesso em 27 set. 2021.

CARTUNS, Arionau. Charge Consumo Celular. **Arionau Cartuns.** [S.l.], 2019.

Disponível em: <http://www.arionauocartuns.com.br/2019/01/charge-consumo-celular.html>. Acesso em: 29 set. 2021.

CAVALCANTE, Talita Lopes. The Yellow Kid (Hogan's Alley), a primeira história em quadrinhos (HQ), 1895. **Museu de Imagens**. [S.l.], 2018. Disponível em: <https://www.museudeimagens.com.br/the-yellow-kid-hogans-alley/>. Acesso em: 28 set. 2021.

CECCON, Claudius; FREIRE, Paulo. **Nô Pintcha**: suplemento especial em homenagem ao 1º Encontro de Educadores. História em Quadrinhos. Guiné Bissau, 1978. Disponível em <http://www.acervo.paulofreire.org/xmlui/handle/7891/3448> Acesso em 02 mai.2021
CORREA, Divanez Alves; MALDANER, Jair José; CAVALCANTE, Rivadávia Porto; SOUSA, Wallysonn Alves de. A Educação Profissional Tecnológica na Base Comum Curricular: concepções e contradições. Instituto Federal de Mato Grosso - Campus Confresa: **Revista Prática Docente**. v. 5, n. 1, p. 563-581, jan/abr2020. Disponível em: <http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/618/286>. Acesso em 19 maio 2021.

DICIONÁRIO FINANCEIRO. **Consumo**. Disponível em:

<https://www.dicionariofinanceiro.com/consumo/>. Acesso em out. 2020.

DIOGO, Edson. Captain America Comics (1941) nº 1. **Guia dos quadrinhos**. [S.l.], 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-\(1941\)-n-1/1865/20846](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-(1941)-n-1/1865/20846). Acesso em: 28 set. 2021.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernad. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. **Gêneros Oraís e Escritos na escola**. São Paulo: Mercado das Letras, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo/ SP: Martins Fontes, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).

FREITAS, Daniela Amaral Silva. A linguagem das histórias em quadrinhos.

Secretaria da Educação do Paraná. Curitiba, PR, 2013. Disponível em:

<http://www.portugues.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=724>. Acesso em: 29 set. 2021.

GONÇALVES, Marcelino Andrade. Informalidade e precarização do trabalho no Brasil. **PEGADA - A Revista da Geografia do Trabalho**, v.3, 2002, Trabalho e economia informal. Disponível em:

<https://revista.fct.unesp.br/index.php/pegada/article/view/790/813>. Acesso em: 28 jan. 2021.

GROSSI, Gustavo. O que é Creative Commons? Saiba tudo sobre a licença autoral mais famosa para conteúdos web!. **Blog Comunidade e a Rock Content**. 15 jun. 2020. Disponível em:

<https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-creative-commons/>. Acesso em: 11 abr. 2021.

GOMES, Nataniel dos Santos; SILVA, Dagmar Vieira Nogueira; BARBOSA, Vanderlis Legramante (Orgs.). **Isto é um trabalho para... Os quadrinhos: reflexões por trás dos balões**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020, 1a ed. (digital). Disponível em:

http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_lingua/Isto_e_um_trabalho_para...Os_quadrinhos.pdf. Acesso em 02 Ago. 2021.

GONÇALVES, Marcelino Andrade. Informalidade e precarização do trabalho no Brasil. **PEGADA - A Revista da Geografia do Trabalho**. São Paulo, v.3, 2002. Disponível em:

<https://revista.fct.unesp.br/index.php/pegada/article/view/790>. Acesso em: 29 set. 2021.

GUERRA, Fábio Vieira. **Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)**. Dissertação (Mestrado em História), Universidade Federal Fluminense, Departamento de História Niterói, 2011.

HARPER, Babette [et al.]. **Cuidado, Escola! Desigualdade, domesticação e algumas saídas**. 22. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

HEINE, Evelyn. Como fazer uma História em Quadrinhos.

Centrodeinformaticaemfol. [S.l.], 3 de agosto de 2012. Disponível em:

<https://sites.google.com/site/centrodeinformaticaemfol/grandes-ideias-quadrinhos>. Acesso em 28 de set. 2021.

HUMOR POLÍTICO. Templos do consumo. **Humor político - rir para não chorar**. [S.l.], 2013. Disponível em: <https://www.humorpolitico.com.br/admin/templos-do-consumo/>. Acesso em: 29 set. 2021.

QUINO. **Toda Mafalda**. Porto Alegre: Martins Fontes, 2010.

QUINO. **Toda Mafalda**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p. 372; 411. [Adaptado]. Disponível em <https://blogdoenem.com.br/geografia-consumo-consumismo/>.

Acesso em 22 jul.2021.

LACERDA, Larissa. Direitos autorais de imagem: tudo que você precisa saber!

Blog Comunidade e a Rock Content. 19 de maio 2020. Disponível em:

<https://comunidade.rockcontent.com/direitos-autorais-de-imagem/>. Acesso em: 23 mar. 2021.

LÊDA, Flávia. Gêneros multimodais - tirinhas, charge, cartum e caricatura. Oficina de Língua Portuguesa. **Canal SEDUC - P/1**. [S.l.], 2020. Disponível em: https://www.canaleducacao.tv/images/slides/42267_087faa4cf906823df5916442f563a001.pdf. Acesso em: 29 set. 2021.

MACIEL, Maria Fernanda. Quem foi Quino? Conheça mais sobre o criador da Mafalda. **Fala Universidades**. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://falauniversidades.com.br/quem-foi-quino-conheca-mais-sobre-o-criador-da-mafalda/>. Acesso em: 29 set. 2021.

MARX, K. **O Capital. Em quadrinhos**. Ilustrado e comentado por K. Ploekinger e G. Wolfram. Apresentação: Lúcio Colletti. São Paulo: Editora e Livraria Escrita, 1980.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. Tradução: Hélio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro.

MENEZES, Pedro. Charge e cartum - Qual a diferença entre charge e cartum?. **Diferença**. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://www.diferenca.com/charge-e-cartum/>. Acesso em: 29 set. 2021.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre: LePM Editores, 1986.

MOURA, Dante Henrique; HENRIQUE, A.L.S. Projeja: entre desafios e possibilidades. **HOLOS**, IFRN, Natal, ano 28, v. 2, p. 114 – 129, maio/ 2012.

MUSSATI, Bibi. O que são "Quadrinhos"?. **Bibi Leitura**. [S.l.], 07 de novembro 2015. Disponível em: <https://bibileitura.blogspot.com/2015/11/o-que-sao-quadrinhos.html>. Acesso em: 29 set. 2021.

OCHABA, Sabine. "Comic Cuts": a primeira revista de quadrinhos do mundo (1890). **Blog Universo Fantástico**, 20 de maio de 2009. Disponível em: <https://universofantastico.wordpress.com/2009/05/20/comic-cuts-a-primeira-revista-de-quadrinhos-do-mundo-1890/>. Acesso em: 11 abr. 2021.

PHILIPPI, Carolina Cechella. **Manual de Elaboração de Projetos Integradores**. São Paulo: Universidade Estadual de Campinas – Colégio Técnico de Limeira, 2020.

PIRES, Maria da Conceição Francisca. Bob Cuspe: resistências microscópicas, contracondutas e a potência do "não" nos quadrinhos underground de Angeli. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v.9, n.20, p.75 - 98. jan./abr.2017.

PINTEREST. **Moises CHARGES e CARTUNS**. [S.l.], [20..]. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/531284087268460393/>. Acesso em: 29 set. 2021.

PRADO, Antonio Carlos; PIVA, Juliana Dal. Furtadas raras edições de "O Tico-Tico". **Isto É**. [S.l.]: Três Comércio de Publicações Ltda., edição nº 2697, 24 de setembro 2009. Disponível em:

https://istoe.com.br/140365_FURTADAS+RARAS+EDICOES+DE+O+TICO+TICO/. Acesso em: 28 set. 2021.

PIRES, Andressa; SOUZA, Paula; COSTA, Noely. Recordatório. **HQs e Narrativas Orais Marajoaras**. Breves, Pará, 2011. Disponível em: <https://hqs-e-narrativas-no-marajo.webnode.com/quadrinhos/recordatorio/>. Acesso em: 29 set. 2021.

PIRES, Ezequiel Nunes; GARCIA, Luana. Significando consumo e consumismo nas aulas de português: leitura e reflexão linguística a partir de tirinhas. **Bem Legal**. UFRGS, Instituto de Letras: Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/revistabemlegal/edicao-2018-1/significando-consumo-e-consumismo-nas-aulas-de-portugues-leitura-e-reflexao-linguistica-a-partir-de-tirinhas>. Acesso em: 29 set. 2021.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2018.

RAMONE, Marcus. A Turma do Pererê completa 55 anos. **Universo HQ**. [S.l.], 01 de outubro de 2015. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/a-turma-do-perere-completa-55-anos/>. Acesso em: 28 set. 2021.

RAMOS, Marise Nogueira. **História e Política da Educação Profissional**. Conceitos para a construção de uma concepção de educação profissional comprometida com a formação humana. Curitiba: IFPR-EAD, 2014. Coleção Formação Pedagógica, vol. V. p. 84-95.

_____. **Concepção do ensino médio integrado**. 2008.

Disponível em

http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br/go/files/concepcao_do_ensino_medi_o_integrado5.pdf. Acesso em 02/10/2019.

_____. Ensino Médio Integrado: lutas históricas e resistências em tempos de regressão. In: ARAUJO, Cesar; SILVA, Claudio Nei Nascimento da (org.). **Ensino Médio Integrado no Brasil: fundamentos, práticas e desafios**. Brasília: Ed. IFB, 2017. p. 20-43.

_____. Ensino Médio Integrado: ciência, trabalho e cultura na relação entre educação profissional e educação básica. In: MOLL, Jaqueline et. al. **Educação profissional e tecnológica no Brasil Contemporâneo: desafios, tensões e possibilidades**. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 42-57.

RAMOS, Paulo. **Tiras no Ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

RIGONATTO, Mariana. Recursos usados nas histórias em quadrinhos. Escola Kids. **Rede Omnia**. UOL. Goiânia, GO, 2021. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/recursos-usados-nas-historias-quadrinhos.htm>. Acesso em : 29 set. 2021.

RODRIGUES, Romir de Oliveira. **Non sequitur**. Nº 2, Programa Oficinas Permanentes de Cultura, Projeto Oficinas de HQ, Extensão IFRS, Canoas, RS, março de 2021.

ROSA, Gabriella Brito; ALVES, Francisco Régis Vieira. **A organização curricular do curso Técnico em Química integrado ao ensino médio: caminhos para construção do currículo integrado**. Projetos Integradores. Caderno Pedagógico. Instituto Federal do Ceará, Campus Fortaleza, Curso de Mestrado Profissional em EPT (PROFEPT), Fortaleza, 2020.

SPIEGELMAN, Art. Maus. **Raw**. Estados Unidos, 1991.

SANTANA, Luzinete dos Santos. **Sequência didática (SD): uma prática educativa para o ensino médio integrado no curso técnico em Informática**. Instituto Federal de Sergipe, Campus Aracaju, Curso do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), Aracaju, 2019.

SANTOS, Victor João da Rocha Maia; GARCIA, Rosane Nunes. Histórias em Quadrinhos: breve histórico, conceitos e utilização no ensino das ciências da natureza. **Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)**, v.12, n.2, p.90-100, Abr.-Jun – 2019.

SANTOS, Victor João da Rocha Maia. **A utilização da linguagem dos quadrinhos no ensino de Ciências da Natureza na educação básica**. Tese (Doutorado em Educação em Ciências) – Instituto de Ciências Básicas da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

SOUZA, Paulo Matheus S. de. 30 Tirinhas - Frank & Ernest - Blog Paulo Matheus. Porto Alegre, 21 de agosto 2012. Disponível em: <https://www.paulomatheus.com/2012/08/30-tirinhas-frank-ernest.html>. Acesso em: 27 set. 2021.

SILVA, Cintia Cristina. Quem inventou as histórias em quadrinhos. **Super Interessante**: Abril Mídia S.A., 14 jul. 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 11 abr. 2021.

SILVA, Débora. Onomatopéia. **Estudo Prático**. Belo Jardim, Pernambuco., 2018. Disponível em: <https://www.estudopratico.com.br/onomatopeia/>. Acesso em 29 set. 2021.

SILVA, Jéssica. A origem do Comics Code Authority. **Museu da Imagem e do Som - blog Educativo**. São Paulo, SP, 2019. Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/educativo/blog/800d99cc-460d-4e35-a8db-0fdae159c0f9/a-origem-do-comics-code-authority>. Acesso em: 28 set. 2021.

SINASEFE. **Trabalho intermitente reduz direitos e mascara dados de emprego, diz professor**. Notícia SINASEFE IFSul. Pelotas, RS, 2019. Disponível em: <https://sinasefeifsul.org.br/noticias/trabalho-intermitente-reduz-direitos-e-mascara-dados-de-emprego-diz-professor/1845/>. Acesso em: 29 set. 2021.

SORICE, Gabriela. Primeira revista da Turma da Mônica era publicada há 50 anos. **Site da Universidade Federal de Minas Gerais**, Belo Horizonte, MG, 27 de maio 2020. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/primeira-revista-da-turma-da-monica-era-publicada-ha-50-anos>. Acesso em: 28 set. 2021.

TUCUNDUVA, Rodrigo. Funil de compras: entenda o que é e como utilizá-lo para aumentar a taxa de conversão de seu negócio. **Blog LAHAR** - Tudo sobre Automação de Marketing para PMEs, 2021. Disponível em: <https://blog.lahar.com.br/marketing-de-conteudo/funil-de-compras/>. Acesso em 02 fev. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na Educação**. Da rejeição à prática. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

VENTURINI, Eliana. **Regulação da leitura e da literatura infanto-juvenil, no Rio Grande do Sul, na década de 1950: interdição, triagem e intervenção das autoridades**. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre: UFRGS, 2009. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/18380>. Acesso em 10 jun.2020.

VIEIRA JUNIOR, João José. **Darwin em quadrinhos**. Uma análise de obras que divulgam a vida e a obra do cientista. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana/ MG, 2020.

WIKIWAND. Glossário da banda desenhada. [S.l.], 1998. Disponível em: https://www.wikiwand.com/pt/Gloss%C3%A1rio_da_banda_desenhada#/Linha_de_movimento. Acesso em: 29 set. 2021.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

