



Prof-Artes
Mestrado Profissional em Artes
IES Associada - UFAM/UEA

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PPG-ART-MP**

**A HISTÓRIA DA MÚSICA EM QUADRINHOS:
Uma proposta metodológica para o ensino da música na escola**

**MANAUS - AM
2023**

FRANCISCO JAYME CORDEIRO DA COSTA

A HISTÓRIA DA MÚSICA EM QUADRINHOS:

Uma proposta metodológica para o ensino da música na escola

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Artes - Mestrado Profissional Em Artes – PPG-ART-MP, da Universidade Federal do Amazonas, como exigência para obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de Pesquisa: Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes

Orientadora: Profa. Dra. Lucyanne Afonso de Melo

MANAUS - AM

2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

C837h Costa, Francisco Jayme Cordeiro
A história da música em quadrinhos : uma proposta metodológica para o ensino da música na escola / Francisco Jayme Cordeiro Costa . 2023
63 f.: il. color; 31 cm.

Orientadora: Lucyanne Afonso de Melo
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Interdisciplinaridade. 2. História da música. 3. História em quadrinhos. 4. Arte e educação. I. Melo, Lucyanne Afonso de. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

FRANCISCO JAYME CORDEIRO DA COSTA

A HISTÓRIA DA MÚSICA EM QUADRINHOS:

Uma proposta metodológica para o ensino da música na escola

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes IES - Associada – Universidade Federal do Amazonas/Universidade do Estado do Amazonas para obtenção do título de Mestre em Artes, sob a orientação da Profa. Dra. Lucyanne de Melo Afonso.

Linha de Pesquisa: Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes

Aprovado em: 28/07/2023.

Banca Examinadora:

Orientadora: Profa. Dra. Lucyanne Afonso de Melo (Presidente)
Universidade Federal do Amazonas-UFAM

Prof. Dr. João Gustavo Kienen (Membro)
Universidade Federal do Amazonas-UFAM

Prof. Dr. Francisco Carneiro da Silva Filho (Membro)
Universidade Federal do Amazonas-UFAM

Prof. Dr Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto (Suplente)
Universidade Federal do Amazonas-UFAM

Profa. Dra. Rosemara Staub de Barros (Suplente)
Universidade Federal do Amazonas-UFAM

Prof. Dr. Jackson Colares da Silva (Suplente)
Universidade Federal do Amazonas-UFAM

MANAUS - AM

2023

DEDICATÓRIA

Ao meu Criador, Altíssimo e Eterno Deus,
dedico e ofereço essa conquista.

“Tudo posso naquele que me fortalece”

Filipenses 4:13

AGRADECIMENTOS

Ao meu Deus.

A toda minha família, que sempre estiveram presentes diariamente na minha vida.

A minha orientadora Profa. Dra. Lucyanne de Melo Afonso pela confiança, paciência e empenho na orientação no decorrer dessa pesquisa.

A todos os professores do PROF-ARTES da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, pela dedicação e excelência.

Ao professor Renato Brandão pelos conselhos e paciência durante a formação.

Aos meus amigos David Bentes, Ozier Neves e demais colegas que sempre apoiaram e contribuíram de alguma forma na caminhada para o êxito desse trabalho, seja no âmbito pessoal ou acadêmico ao longo dessa jornada.

RESUMO

O presente trabalho apresenta o resultado da pesquisa de dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Artes PROF-ARTES – PPG-ART-MP- UFAM dentro da linha de pesquisa: abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes. A pesquisa elucidou o uso das histórias em quadrinhos como uma proposta metodológica do ensino de Arte/música em sala de aula aplicada no ensino fundamental II – anos finais numa escola, na cidade de Manaus, AM. Juntando o fazer artístico dos estudantes com a pesquisa científica. Partimos de duas questões norteadoras: Como o lúdico está presente no ensino de música? E na disciplina de Arte como podemos ensinar a história da música de forma atrativa para os alunos e associando a outras linguagens artísticas? O objetivo geral da pesquisa é demonstrar a história da música em quadrinhos como uma proposta didática para auxiliar no ensino de música. Apresentamos um diálogo entre o desenho e a música que resultou em uma proposta viável para representação em quadrinhos da história da música. O processo metodológico é de caráter qualitativo e o método utilizado é o experimental de Gil (2002), e a pedagogia histórico-crítica de Saviani (2011), juntamente com a abordagem triangular de Ana Mae (2010); (2014), e como resultado esse trabalho revelou aspectos motivadores interessantes como o uso do lúdico no ensino de Arte/Música.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade, História da música, História em quadrinhos, Arte e educação.

ABSTRACT

The present work presents the results of the dissertation research of the Professional Master's Program in Arts Teaching PROF-ARTES – PPG-ART-MP-UFAM within the line of research: theoretical-methodological approaches to teaching practices. The research elucidated the use of comic books as a methodological proposal for teaching Art/music in the classroom applied in elementary school II – final years at a school, in the city of Manaus, AM. Uniting students' artistic work with scientific research. We start from two guiding questions: How is playfulness present in music teaching? And in the Art discipline, how can we teach the history of music in an attractive way for students and associating it with other artistic languages? The general objective of the research is to demonstrate the history of music in comics as a didactic proposal to assist in teaching music. We present a dialogue between drawing and music that resulted in a viable proposal for a representation in comics of the history of music. The methodological process is qualitative in nature and the method used is the experimental one of Gil (2002), and the historical-critical pedagogy of Saviani (2011), together with the triangular approach of Ana Mae (2010); (2014), and as a result this work revealed interesting motivating aspects such as the use of play in teaching Art/Music.

Keywords: Interdisciplinarity, History of music, Comics, Art and education.

LISTA DE FIGURAS

Imagem 01 – Etapa da Contextualização.....	31
Imagem 02 – Etapa da Leitura	32
Imagem 03 – Elementos das HQs.....	33
Imagem 04 – Produção das HQs	34
Imagem 05 – Fazer artístico criando as HQs	35
Imagem 06 – Apresentação das HQs	36
Imagem 07 – Finalização da produção das HQs.....	37
Imagem 08 – Momento de escuta	40
Imagem 09 – Mapa mental de como fazer uma HQs	41
Imagem 10 – Momento do fazer artístico	42
Imagem 11 – Características do período pré-histórico contexto musical	54
Imagem 12 – Produção das HQs na sala de aula – Alunos criando suas HQs.....	55
Imagem 13 – Apresentação das produções – Resultado das HQs	55
Imagem 14 – Apresentação dos alunos – Explicação da narrativa visual para os colegas.....	56
Desenho 01 – HQs feita pela aluna Maria Eduarda – 7º ano, turma 01	43
Desenho 02 – HQs feita pela aluna Esther Garcia – 7º ano, turma 04	44
Desenho 03 – HQs feita pela aluna Isabelly – 7º ano, turma 03	45
Desenho 04 – HQs feita pela aluna Giulia da Silva – 7º ano, turma 03	46
Desenho 05 – HQs feita pelo aluno Fernando Santos – 7º ano, turma 06	47
Desenho 06 – HQs feita pela aluna Ana Vieira – 7º ano, turma 03.....	48
Desenho 07 – HQs feita pela aluna Yasmin Pacheco – 7º ano, turma 06	49
Desenho 08 – HQs feita pela aluna Ana Beatriz – 7º ano, turma 06.....	50
Desenho 09 – HQs feita pela aluna Maria Eduarda – 7º ano, turma 04	51
Desenho 10 – HQs feita pela aluna Brenda Sophia – 7º ano, turma 06.....	52

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Quadro de onomatopeias	28
Tabela 02 – Quadro com tipos de balões.....	29
Tabela 03 – Quadro de atividades	39

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1: INTERDISCIPLINARIDADE DAS ARTES	14
1.1 O ensino interdisciplinar na escola pública e no ensino de arte	14
1.2 A transdisciplinaridade no Ensino de Arte	16
1.3 Os quadrinhos na educação: a história em quadrinhos como ferramenta pedagógica interdisciplinar	17
1.4 Estado da arte	20
CAPÍTULO 2: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA INTERDISCIPLINAR	21
2.1 Metodologia da pesquisa	21
2.2 A triangulação no ensino de arte	23
2.3 A Escola.....	24
2.4 A 9ª Arte: As histórias em quadrinhos	25
2.5 Proposta pedagógica da história da música em quadrinhos.....	30
2.6 Aplicação nas aulas de arte.....	38
CAPÍTULO 3: RESULTADOS E LEVANTAMENTO DOS DADOS	40
3.1 Análise dos dados	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS.....	59

INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo são muitos os desafios do professor em meio aos acontecimentos sociais, políticos e econômicos, a educação passou por mudanças e adaptações ao longo dos anos. Atualmente algumas dessas mudanças foram proporcionadas por novas metodologias e abordagens que facilitaram a interação e aproximam o docente e o discente. Tais mudanças e adaptações corroboram para construção do conhecimento no caminhar do professor e no decorrer da história da educação. Os movimentos atuais geraram expansões que romperam as fronteiras físicas da sala de aula expandindo as conexões e criando diferentes espaços de ensino e aprendizagem. Nesse sentido essa expansão possibilita ao professor se reinventar buscando meios e novas metodologias que sejam viáveis e aplicáveis na realidade escolar priorizando o dinamismo e o protagonismo dos alunos. Seguindo esse contexto a presente pesquisa elucidou aspectos que usam a interdisciplinaridade das linguagens artísticas para aproximar, estimular e despertar, juntando o fazer artístico dos alunos e a pesquisa científica. A aplicação dessa proposta utilizou a abordagem interdisciplinar despertando maior interesse nos estudantes e contribuindo na aquisição de conhecimento no ambiente escolar.

Refletindo a partir dessas perspectivas interdisciplinares surgem algumas questões: **Como o lúdico está presente no ensino de música? E na disciplina de artes como podemos ensinar a história da música de forma atrativa para os alunos e associando a outras linguagens artísticas?**

Dessa forma, a partir dessas questões norteadoras temos o objetivo de demonstrar a história da música em quadrinhos como uma proposta didática para auxiliar no ensino de música na sala de aula. Para alcançar o objetivo foram realizadas primeiramente um levantamento bibliográfico; seleção de leitura sobre a história da música e de história em quadrinhos; realização de atividades práticas com história em quadrinhos durante as aulas; organização de um roteiro com a temática história da música em quadrinhos como uma proposta pedagógica para auxiliar no ensino de música e organizar os desenhos com a história da música em quadrinhos confeccionada pelos alunos.

Diante do exposto, a proposta desse trabalho é um diálogo entre música e os quadrinhos. Usamos a 9^o (nona) Arte¹ conhecida como história em quadrinhos (HQs) para expressar visualmente as ideias dos alunos, criando uma história da música em quadrinhos. Entre os muitos saberes artísticos o desenho será usado nesse trabalho de modo a enaltecer o protagonismo estudantil, pois as atividades propostas envolveram uma prévia pesquisa, organização e análise dos temas antes da criação dos desenhos buscando sempre a relação: teoria, prática e a realidade escolar.

Os conteúdos dessas histórias em quadrinhos contemplaram as principais características referente ao período proposto nas atividades experimentais com a temática história da música apresentando-os de maneira resumida descrevendo por meio de imagens os principais acontecimentos históricos, culturais etc., que marcaram cada período na história da música. A metodologia usada nesse trabalho é qualitativa com base nos seguintes autores: Fazenda (2015), Paviani (2014) usados para os aspectos da interdisciplinaridade, Lakatos e Marconi (2022) usado para os aspectos mais gerais da metodologia da pesquisa, Gil (2002) usado para a pesquisa experimental, Saviani (2011) usado para pedagogia histórico-crítica e Barbosa (2010); (2014) para os aspectos artísticos. Ao final desse trabalho é apresentado o resultado da aplicação da proposta e os desenhos produzidos pelos alunos. Essa proposta metodológica permite os professores de música/artes expandir seus horizontes de possibilidades em sala de aula.

Essa pesquisa fez-se necessária visto que muitas das vezes o aluno sente desinteresse no contexto histórico da música por ser um conteúdo denso e quase sempre teórico. Assim, ensinar e propor uma história da música em quadrinhos na escola envolve muito mais os estudantes na sala de aula, pois aprendem de forma lúdica e prática, entendendo ainda como ocorre todo o processo de construção e expressão criativa, ou seja, relacionando a realidade, a teoria e a prática. Desse modo, esse trabalho apresenta a história da música em quadrinhos como uma proposta metodológica de produção didática que auxiliou o ensino de música. Portanto, o trabalho desenvolveu a pesquisa junto com os estudantes usando uma metodologia ativa abrindo possibilidade de construção não apenas de um produto da pesquisa, mas de uma obra produzida e reconhecida pelos próprios alunos.

¹ As Histórias em Quadrinhos são consideradas a Nona expressão artística da humanidade, a saber: 1.Música, 2.Artes Cênicas, 3.Pintura, 4.Arquitetura, 5.Escultura, 6.Literatura, 7.Cinema, 8.Fotografia, 9.Histórias em Quadrinhos. (PAIVA, 2016, p.16).

Sendo assim, é preferencialmente viável que o professor deve selecionar, aplicar e expandir sua práxis com: estratégias, práticas metodológicas diversificadas, conteúdos variados que complementam as necessidades dos discentes, buscando socialização, engajamento e conjecture melhorias na aprendizagem dos estudantes. Diante desse contexto a pesquisa apresenta uma proposta relevante, pois explora esses aspectos de inter-relações entre as artes, e ainda possibilita ao professor de música expor algo diferente aos seus alunos, que ao mesmo tempo envolve temáticas relacionadas com a música, mas apresenta a possibilidade de atividades produzidas pelos próprios alunos por meio das histórias em quadrinhos. Explorar esse universo do desenho com alunos envolve a turma, além de permitir o momento de escuta e reflexão com os alunos, onde todos podem opinar, criar e expor suas ideias.

A dissertação está organizada em três capítulos e que foram divididos da seguinte maneira:

O primeiro capítulo aborda a parte da interdisciplinaridade das linguagens artísticas, suas interações e diálogos que são essenciais dentro do ambiente escolar. Apresenta resumidamente a estrutura da Base Nacional Comum Curricular – BNCC e sua aplicação no fazer docente, sua importância e organização. Ainda nesse capítulo é apresentado os quadrinhos na educação e suas potencialidades por meio da prática, do diálogo e reflexão na sala de aula. E para finalizar o primeiro capítulo é apresentado o estado da arte de modo a fundamentar e embasar os processos e caminhos da pesquisa.

O segundo capítulo apresenta os aspectos das histórias em quadrinhos e suas possibilidades como ferramenta pedagógica, também é apresentado a metodologia da pesquisa em detalhes mostrando os referidos autores e o método utilizado na pesquisa e ainda a abordagem aplicada na parte artística que foi de extrema importância na criação dos desenhos com a temática história da música em quadrinhos. O capítulo traz informações sobre o lócus da pesquisa, ou seja, da escola quanto a sua localidade, estrutura física e pedagógica. E para finalizar é apresentado um breve histórico sobre as histórias em quadrinhos e suas nomenclaturas e alguns dos elementos essenciais das HQs. E por fim a aplicação da proposta nas aulas de arte na sala de aula.

No terceiro capítulo trata-se dos resultados da pesquisa apresentando uma amostra dos experimentos aplicando a proposta pedagógica. Parte das experiências

vividas em sala de aula, análise dos dados, reflexões e impressões dos experimentos realizados com os alunos.

As considerações finais mostram o fazer docente na busca do diálogo mútuo com os estudantes enfatizando o protagonismo estudantil, destacando o uso das histórias em quadrinhos como recurso nas aulas de música.

CAPÍTULO 1: INTERDISCIPLINARIDADE DAS ARTES

1.1 O ensino interdisciplinar na escola pública e no ensino de arte

A interdisciplinaridade é uma palavra muito usada na escola e algumas vezes utilizada como norteadora da práxis do fazer docente, porém no cotidiano escolar outros aspectos também se fazem necessário na vida e na formação do estudante, da mesma forma como valores éticos e cidadania, tudo isso por meio de uma educação para todos que estimula a interação, criatividade, pesquisa e oportuniza acesso a novas metodologias. Esses aspectos são possíveis de desenvolver por meio do ensino de arte na escola.

Todas as formas artísticas se nos apresentam como formas de linguagem: pintura, escultura, música, dança, poesia, arquitetura, e assim por diante. Dentro das especificidades de cada linguagem, as formas – visuais, musicais, cinéticas, arquitetônicas - nos comunicam conteúdo, mas não ao nível ilustrativo ou anedótico, reproduzindo algum objeto ou episódio incidental. Seu conteúdo é bem mais profundo. Por isto nos comove. Pois a arte se refere em última instância à própria condição humana e a certos questionamentos sobre a realidade de nosso viver. Ela sempre formula uma visão de mundo. É neste nível que ocorrem suas indagações e tentativas de respostas (TADRA, 2009, p.49).

A abordagem interdisciplinar surge a partir da necessidade de interação das disciplinas construindo um diálogo dos pares locupletando as relações diversas do ambiente escolar, de certo modo, expande e valoriza as opiniões e ideias, compartilha e oportuniza o fazer colaborativo entre docente e discente com práticas pedagógicas contextualizadas juntando saberes que se inter-relacionam na construção coletiva do conhecimento. A partir dessa reflexão de tentar aproximar os discentes e docentes e alcançar o fazer coletivo, o presente trabalho mostra a possibilidade de diálogo construtivo do fazer artístico por meio das histórias em quadrinhos.

A interdisciplinaridade é uma exigência do mundo contemporâneo. Ela não só auxilia na compreensão do movimento de abertura frente ao problema do conhecimento e das transformações contínuas da contemporaneidade, mas busca dar sentido, principalmente nas instituições de ensino, ao trabalho do professor, para que ambos – professor e aluno – delineiem o caminho que idealizaram, revejam-se no sentido de juntos elaborarem o traçado de novas atitudes, novos caminhos, novas pesquisas, novos saberes, novos projetos. (FAZENDA, 2008, p.135).

As linguagens artísticas apresentam esses aspectos que envolvem e se inter-relacionam da mesma forma com outras áreas do conhecimento, pois a busca de saberes somados a solução de problemas do cotidiano escolar constroem o conhecimento de modo a transformar a realidade dos estudantes e professores, é por meio dessa sensibilização do fazer artístico que ocorre essa troca mútua com a tomada de consciência do fazer e refazer não somente na escola, no trabalho, na comunidade, mas para vida, ensino esse que contemple a formação cidadã do estudante. Uma reflexão simples a respeito da empatia de processos dialógicos é apresentada por Freire (2011) quando diz: “ninguém educa ninguém, ninguém se educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (FREIRE, 2011, p.79). Entendemos que nesse processo de ensino e aprendizagem tanto o educador e o educando aprendem juntos e que todo esse diálogo no processo criativo que envolve o cotidiano escolar é fundamentado na Base Nacional Comum Curricular – BNCC-Arte:

Os processos de criação precisam ser compreendidos como tão relevantes quanto os eventuais produtos. Além disso, o compartilhamento das ações artísticas produzidas pelos alunos, em diálogo com seus professores, pode acontecer não apenas em eventos específicos, mas ao longo do ano, sendo parte de um trabalho em processo. (BRASIL, 2017, p.193).

Esses processos dialógicos têm intuito de desenvolver a pesquisa junto com os alunos usando uma metodologia ativa que teve como produto da presente pesquisa os desenhos com a história da música em quadrinhos, portanto abrindo possibilidade de construção não apenas de um produto da pesquisa, mas de uma obra criada e reconhecida pelos próprios alunos. “A aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores” (BRASIL, 2017, p.193). É trazer o protagonismo dos estudantes por meio da criação artística, mostrar a beleza do fazer, criar e recriar em meios aos desafios diário do ambiente escolar, enaltecendo o fazer coletivo na pesquisa e na busca de conhecimento.

A BNCC – Ensino fundamental, apresenta as cinco áreas do conhecimento: Linguagem, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso. A área de Linguagem é composta de quatro componentes curriculares: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa. “Elas se intersectam na formação dos alunos, embora se preservem as especificidades e os saberes próprios construídos e sistematizados nos diversos componentes” (BRASIL, 2017, p.27). Esses componentes e as outras áreas do conhecimento mencionadas na BNCC buscam uma formação integral dos alunos de modo a respeitar suas peculiaridades das fases da escolarização. Além disso, a BNCC apresenta dez competências gerais: 1. Conhecimento; 2. Pensamento científico, crítico e criativo; 3. Repertório cultural; 4. Comunicação; 5. Cultura Digital; 6. Trabalho e Projeto de Vida; 7. Argumentação; 8. Autoconhecimento e autocuidado; 9. Empatia e Cooperação; 10. Responsabilidade e Cidadania.

E para concluir a BNCC propõe articular seis dimensões do conhecimento na abordagem das linguagens artísticas: Artes visuais, da Dança, da Música e do Teatro. Levando em consideração sempre a aprendizagem dos discentes e seu contexto escolar, social e cultural. Esses conhecimentos estão conectados, além de serem indissociável e simultâneos que carregam em si características singulares da experiência artística (BRASIL, 2017). A abordagem das linguagens artísticas articula-se nas seguintes dimensões: Criação; Crítica; Estesia; Expressão; Fruição e Reflexão. Vale ressaltar que não existe hierarquia entre elas, o professor analisa a realidade da sala de aula e de seus alunos definindo uma ordem pedagógica.

1.2 A transdisciplinaridade no Ensino de Arte

A transdisciplinaridade apresenta possibilidades que explora novos horizontes com olhares mais abertos sobre o mundo, de modo a integrar o ser humano e sua complexidade e a realidade assumindo que são multidimensionais (LIMA, 2019). As conexões entre os diversos saberes envolvem ainda dimensões que estão presentes no processo educacional como: criatividade, improvisação, emoção, relação humana dentre outras. É importante permitir que o aluno tenha essas vivências, o próprio momento de escuta com os alunos é algo enriquecedor que agrega na construção do conhecimento por meio de muitos *insights* e descobertas que motivam o coletivo naquele processo trazendo aspectos de sociabilidade, sensibilidade, ética etc. “A visão transdisciplinar possibilita transcender

o reducionismo que tem sido imposto ao ser humano e à realidade que o cerca, recuperando de ambos, uma visão integradora e não fragmentária”. (LIMA, 2019, p.121). O ensino de Arte nas escolas é algo libertador que possibilitar o aluno se expressar, improvisar, criar, recriar, ser livre e desapegado sem nenhum constrangimento apenas com foco na ação e no fazer, de modo a promover a reintegração da sua visão de mundo buscando transformá-lo nesse processo. É compreender que o ser humano é complexo na sua formação e que se apresenta como um novo desafio no cotidiano escolar, a cada aula, a cada atividade, a cada ação etc. Nesse contexto as HQs favorecem o aluno no seu modo de se expressar dando liberdade de criar, interagir dentre outras coisas.

A educação é uma preparação que vislumbra os diversos aspectos formativos e que tal complexidade é parte do processo. Tudo isso abre possibilidade para explorar caminhos que permitem trabalhar o Ser interior que desperta o “espírito artístico”, que está adormecido em cada um de nós, certas vezes sufocado, oprimido e impedido, mas que precisa ser manifestado e libertado conduzindo a novas experiências humanas. O fazer, o criar e apreciar arte nos renova, os seres humanos precisam do alimento estético em suas vidas. Digamos que as artes na vida humana são essenciais, na busca de existência plena e significados que são tecidos e construídos no decorrer de nossa história de vida.

1.3 Os quadrinhos na educação: a história em quadrinhos como ferramenta pedagógica interdisciplinar

As histórias em quadrinhos fazem parte dos chamados textos narrativos, ou seja, histórias narradas por meio de imagens sequenciadas e quase sempre acompanhadas de pequenos textos dialogados que são organizados através de um roteiro que narra visualmente uma história em determinado local durante certo espaço de tempo com diferentes tipos de personagens. As HQs são compostas por linguagens verbal e não-verbal, mesclando imagens e palavras o que facilita o entendimento do leitor por meio dessa comunicação visual.

As HQs fazem parte do cotidiano das pessoas. Sua influência na música, no cinema, na literatura e em outras diversas formas de demonstrações artístico-culturais. Mesmo os menos atentos, se deparam diariamente com imagens relacionadas aos personagens clássicos dos gibis, quando não, com os próprios personagens, apresentados em produtos mais diversos, desenhos animados, comerciais e nas próprias HQs. O estilo narrativo e o formato das HQs, também se fazem presente em toda parte, facilitando a

inserção de temas e deixando lúdica a relação com o conhecimento destes. (PAIVA, 2016, p.33).

Mesmo fazendo parte do cotidiano dos alunos dentro e fora da escola as HQs algumas vezes ainda parece está distante do fazer docente nas aulas de arte. Antes de propor atividades com as HQs, é necessário primeiramente alfabetizar os alunos na linguagem dos quadrinhos para que eles adquiram habilidades nas especificidades da linguagem das HQs (narrativa, desenhos e escrita), pois diante desse quadro podemos conhecer os limites, possibilidades e buscar meios para melhor trabalhar com os quadrinhos no processo de aprendizagem. É importante o professor/pesquisador está constantemente inovando e atento as mudanças e buscar sempre ensinar/aprender novas práticas pedagógicas criativas que envolvam os alunos ativamente no fazer artístico nas aulas de arte. Além disso, as experimentações, ideias, produtos etc., somente terão significado na aprendizagem dos alunos quando os próprios sujeitos provenientes do fazer artístico possam posteriormente analisar, dialogar e construir coletivamente o conhecimento, ou seja, o momento de escuta com os alunos é importante compartilhar os resultados positivos e negativos do fazer pedagógico construído em sala de aula.

Com o diálogo é possível apresentar a problematização do uso dos quadrinhos nas aulas de arte que trabalham muitos aspectos além da apropriação da linguagem interdisciplinar das histórias em quadrinhos e inserção desse recurso na formação de leitores desperta o interesse pela leitura colaborando com a democratização da leitura e como consequência usufruindo de informação, conhecimento, cultura etc., que estão em consonância com a BNCC contribuindo significativamente para o desenvolvimento do aluno no ambiente escolar.

Essa abordagem é uma forma de ensino, de modo divertido e atrativo para os alunos corroborando no aprendizado e pode ser usado como uma alternativa durante as aulas de artes na sala de aula. É necessário que o educando compreenda o significado do momento de aprendizagem (do fazer/ da prática), ou seja, os processos de aprendizagem dos conteúdos precisam fazer sentido, ser significativo, assim corroborando para a vida pessoal e acadêmica do educando.

Dessa forma, a história em quadrinhos passa a ser utilizada como uma ferramenta de motivação e interação entre professores e alunos, construindo um espaço de vivência, momentos de escuta onde professores e alunos podem compartilhar, dialogar e aprender juntos.

A arte sequencial, especialmente nas histórias em quadrinhos, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar ferramentas de desenho. (NETO; SILVA, 2015, p.20).

Nas aulas de arte o imaginário dos alunos é trabalhado por meio de atividades criativas como desenhos, esculturas etc., porém é possível propor atividades diferenciadas que abordem a produção de HQs, por exemplo, quando os discentes estudam história da música é perceptivo inicialmente a curiosidade pelos questionamentos levantados, pois por permear vários lugares, épocas e contextos diferentes a história da música é rica em informações, sendo assim, esse é momento propício para usar o desenho e explorar a curiosidade aflorada dos alunos. Essa proposta metodológica é uma forma de ensino diferenciado com possibilidades de apresentar aos alunos contextos diversos corroborando para uma aprendizagem significativa enriquecendo as práticas docentes nas aulas de arte.

Os períodos da história da humanidade nos dão direcionamentos para entender a formação sociocultural de determinada época. A arte é a que mais determina os valores morais, sociais e culturais, podendo entender, através dela, o funcionamento de um contexto histórico. (AFONSO, 2012, p.42).

Entender esses diferentes contextos são essenciais para uma maior compressão dos períodos e suas características, essas nuances e detalhes ajudam a construir e enriquecem a produção das histórias em quadrinhos essas informações são fundamentais no processo de criação.

Da pré-história aos tempos modernos, o homem construiu seus valores de gosto, de moral, de ética a partir das disposições que este encontrou no espaço social. A partir de suas disposições e de suas técnicas disponíveis o espaço influenciou na construção do homem e da sociedade. (AFONSO, 2012, p.42).

Produzir história em quadrinhos sobre um determinado tema em específico apresenta reflexos de uma época, espaços, gosto e características que transportam

o leitor ao estado de reflexão de modo a compreender a sociedade e seus costumes no decorrer das gerações e ainda suas influências no futuro.

Estudar a vida de um compositor significa se transportar para determinado país e para determinada época, na qual se usa um estilo de roupa específico, na qual os costumes sociais e culturais são diferentes dos que assumimos agora. Todos esse fatores podem gerar temas integradores para o ensino e a aprendizagem de diferentes matérias. (HENTSCHKE; DEL BEN, 2003, p.119).

Pesquisas que envolvam produção de histórias em quadrinhos dentro de um contexto em determinados períodos por si mesmo já possuem grande relevância para reviver a memória (cultural, histórica, social, artística) de uma época. Além disso, permite o acesso à informação de forma visual criando e expandindo horizontes corroborando numa maior compreensão do que foi o gosto, expressão, costume e modo de vida de determinado período estudados na história da música.

1.4 Estado da arte

Para aprofundarmos sobre a temática da pesquisa realizamos um levantamento de trabalhos como base para fundamentação teórica da dissertação. Para auxiliar na busca consultamos alguns livros, sites e plataformas: catálogo de teses e dissertações CAPES; TEDE da UFAM, USP; repositório UEA; UDESC e por fim o *google acadêmico*². Nas buscas foi utilizado primeiramente a palavra-chave: “quadrinhos” e “história em quadrinhos na educação”. Após essa etapa, foi realizada a leitura dos títulos e resumos dos trabalhos e foram selecionados alguns trabalhos que demonstraram ter alinhamento e agregar com o referencial teórico da dissertação.

Para melhor compreensão desse levantamento bibliográfico, organizamos em 4 (quatro) tópicos com a seguinte divisão: contexto histórico; propostas pedagógicas com quadrinhos; educação, cultura e sociedade; estudos interdisciplinares; fazer artístico.

a) **Contexto histórico:** trabalhos que apresentam o contexto histórico e organização cronológica da história da música foram usadas as seguintes referências: Candé (2001); Grout & Palisca (2007); Massin (1998); Michels (2003). Essas referências foram a base teórica para a contextualização dos períodos e que

² <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>

serviram para coletar informações relevantes sobre as principais características históricas, culturais, sociais e demais informações musicais de cada período. Para contexto o brasileiro: Cacciatore (2005); Enciclopédia (2003). No contexto dos quadrinhos: Bonifácio (2005); Paiva (2016); Sanoki (2019).

b) **Propostas pedagógicas com quadrinhos:** trabalhos que apresentam proposta metodológicas com uso dos quadrinhos: Duarte (2014); Ana Mae (2014); Lima (2018); Neto & Silva (2015); Pessoa (2006); Vergueiro (2016) e Rama e Vergueiro (2016); Ramos (2020), Santos (2020).

c) **Educação, cultura e sociedade:** trabalhos que envolvam quadrinhos na educação abordando cultura e sociedade: Afonso (2012); Furtado (2020); Ravaglio (2018); Silva (2018).

d) **Estudos interdisciplinares:** trabalhos que apresentam estudos complementares: os trabalhos de fazenda (2008); (2015); Paviani (2014).

e) **Fazer artístico:** trabalhos que apresentam o fazer, com abordagem de criação das histórias em quadrinhos: Amaral (2017); Mccloud (2006).

CAPÍTULO 2: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA INTERDISCIPLINAR

2.1 Metodologia da pesquisa

A metodologia utilizada no decorrer do processo da presente pesquisa é qualitativa e a metodologia na aplicação é abordagem triangular de Barbosa (2010); (2014) e pedagogia histórico-crítica de Saviani (2011), outros autores são apresentados nesse trabalho para melhor compreender o processo como os seguintes autores: Fazenda (2015), Lakatos e Marconi (2022), Gil (2002), Kemp (1995), Paviani (2014). A pesquisa qualitativa segundo Fazenda “[...] prima por um conjunto estruturado de procedimentos, dependente da metodologia utilizada para cumprir as exigências de credibilidade, consistência e fidedignidade, como nas demais abordagens” (FAZENDA, 2015, p.66). E por fim Lakatos e Marconi (2022) apresentam detalhes quanto a definição e procedimentos da pesquisa qualitativa.

Uma pesquisa qualitativa pressupõe o estabelecimento de um ou mais objetivos, a seleção das informações, a realização da pesquisa de campo. Em seguida, constroem-se, se necessário, as hipóteses que se ocuparão da explicação do problema identificado e define-se o campo e tudo o que será preciso para a recolha dos dados. Recolhidos os dados, passa-se à fase de

sua análise. Todavia, diferentemente da pesquisa quantitativa, na qualitativa o processo não é sequencial; o pesquisador avança às fases seguintes, mas constantemente retrocede a fases anteriores, para reformulações, sempre à procura de significados profundos [...] (LAKATOS; MARCONI, 2022, p.300).

O autor Gil (2002) apresenta a pesquisa experimental que segundo o autor esta é o melhor exemplo de pesquisa científica, pois “consiste em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto” (GIL, 2002, p.47). É importante menciona que a pesquisa também apresenta aspectos da interdisciplinaridade que segundo Paviani “[...] a interdisciplinaridade pode significar uma estratégia de flexibilização e integração das disciplinas, nos domínios do ensino e da produção de conhecimentos novos, da pesquisa [...]” (PAVIANI, 2014, p.7).

A abordagem triangular traz esse contexto para o ambiente escolar de modo que as histórias em quadrinhos podem ser usadas como ferramenta pedagógica interdisciplinar. Essa abordagem é uma forma de ensino, de modo divertido e atrativo para os alunos corroborando na aprendizagem deles, e ainda servindo como uma ferramenta de motivação e interação entre docentes e discentes, construindo um espaço de vivência onde professores e alunos podem aprender juntos, compartilhar e dialogar com os saberes e conhecimentos.

Sendo assim, a pesquisa aborda a possibilidade de interação de duas linguagens artísticas (música e desenho) e aos procedimentos metodológicos da *proposta de ensino*, contextualização, processo de criação, coleta de dados, foram desenvolvidas a partir da *Abordagem Triangular* de Ana Mae Barbosa (2014) que se baseia em três ações: contextualizar, ler e fazer, esses três eixos nortearam o posicionamento teórico/prático-metodológico da presente pesquisa “como essa proposta não se baseia em conteúdos, mas em ações, é facilmente apropriada a diversos conteúdos.” (BARBOSA, 2014, p.27).

E por fim temos o método pedagógico histórico-crítico de Saviani (2011) que proporciona ao professor preservar os conhecimentos prévios da turma, e com base nestes complementar os conhecimentos do senso comum dos alunos com conhecimentos científicos, com intuito de valorizar o diálogo e interação para que os alunos transformem sua realidade com a nova concepção dos assuntos estudados. O método de Saviani (2011) possui cinco etapas: 1. Prática social inicial; 2. Problematização; 3. Instrumentalização; 4. Catarse; 5. Prática social final.

2.2 A triangulação no ensino de arte

Idealizada por Ana Mae Barbosa, a abordagem triangular abre a possibilidade de reflexão, crítica, criação, protagonismo, criatividade com a ideia de formar consciências na sua tríade: contextualizar, ler e fazer, de modo a converter a práxis do professor em algo dinâmico, aberto e transformador, algo vivo em constante criação (Barbosa, 2014). A autora coloca que o objetivo da abordagem triangular não é formar *experts* de arte, mas formar critério dos espectadores principalmente das crianças.

Quanto a nomenclatura em alguns trabalhos anteriores aparece as seguintes denominações: Abordagem Triangular (2010), Metodologia Triangular (1991), Proposta Triangular (2014), a autora Ana Mae, mostra-se mais receptiva com a denominação Abordagem Triangular, pois para ela é algo cheio de vitalidade, disposto sempre a adaptação e mudanças que busca maior eficiência e diálogo com as novas visões que emergem sobre o ensino de arte (Barbosa, 2014). Quanto ao termo Metodologia Triangular, a autora menciona que é uma designação infeliz, mas que ao mesmo tempo ela se culpa, pois segundo ela aceitou a expressão no livro publicado em 1991. E que devido os anos de experiências e experimentações a autora finaliza com a seguinte fala “estou convencida de que metodologia é construção de cada professor em sua sala de aula” (BARBOSA, 2014, p 16-17). Por isso, a autora não concorda com essa denominação “Metodologia”. A palavra “Proposta”, na visão da autora é uma terminologia desgastada e muito usada “de cima para baixo” na “costa” do professor em guias curriculares dos poderes hierárquicos (BARBOSA, 2010). Sendo assim, para esse trabalho usaremos a nomenclatura Abordagem Triangular.

A metodologia dessa pesquisa é voltada para a construção do conhecimento, por meio da interligação entre a experimentação, a codificação e a informação com base na triangulação dos eixos de Ana Mae (2014).

Para uma triangulação cognoscente Da pré-história aos tempos modernos, o homem construiu seus valores de gosto, de moral, de ética a partir das disposições que este encontrou no espaço social. A partir de suas disposições e de suas técnicas disponíveis o espaço influenciou na construção do homem e da sociedade. (BARBOSA, 2014, p.42).

Neste sentido esse trabalho apresenta uma proposta metodológica que é demonstrar a história da música em quadrinhos como uma proposta didática para o ensino de música. E passando por algumas etapas: realizar um levantamento bibliográfico; seleção de leitura sobre a história da música e de história em quadrinhos; proporcionar experiências práticas com história em quadrinhos durante as aulas de arte; analisar como a história da música em quadrinhos pode ser uma proposta pedagógica para o ensino de música; organizar os desenhos com a história da música em quadrinhos confeccionada pelos alunos.

Quanto a análise faremos uso da *análise descritiva* que busca esclarecer e descrever o processo metodológico no decorrer da pesquisa registrando o caminhar (acontecimentos, ações, aulas, vivências, experimentações, eventos) que possibilite ao pesquisador ter um material, que ao ser analisado permita torná-lo mais reflexivo e crítico corroborando na construção do conhecimento. (FAZENDA; TAVARES; GODOY, 2015). “As narrativas são usadas por pesquisadores para descrever e informar o resultado de seu conhecimento. São analisadas com foco em sua função ou com foco na forma como são produzidas.” (FAZENDA; TAVARES; GODOY, 2015, p.111).

O lócus da pesquisa foi o Centro Educacional de Tempo Integral Elisa Bessa Freire, localizada na cidade de Manaus-AM, e o público-alvo foram os alunos do ensino fundamental II – 7º ano. O presente estudo também atenderá todas as questões éticas, respeitando a Resolução CNS nº 446 de 2012 e a Resolução CNS nº 510 de 2016.

2.3 A Escola

O Centro Educacional de Tempo Integral Elisa Bessa Freire foi fundado em 28 de janeiro de 2011 através do Decreto Governamental Nº. 30.940 e está localizada na Avenida Itaúba, s/n - Jorge Teixeira, zona leste da cidade de Manaus - AM, 69088-240. Pertence a Coordenadoria Distrital de Educação 05, da Secretaria de Educação e Desporto do Governo do Estado do Amazonas.

A escola atende alunos das comunidades adjacentes oferecendo-lhes o Ensino Fundamental II do 6º ao 9º ano, proporcionando aos educandos uma formação em tempo integral capaz de construir competências e habilidades necessárias para que possam atuar de forma crítica no meio em que vivem.

A escola busca assegurar aos educandos uma formação de excelência, por meio de ações inovadoras e transformadoras, promovendo a ética, através da disciplina e do compromisso, num ambiente saudável e de respeito mútuo.

O CETI Elisa Bessa Freire atualmente dispõe de 24 salas de aula, 1 quadra coberta, 1 campo de futebol, 1 biblioteca, 2 refeitórios, 1 sala de dança, 1 sala de música, 1 laboratório de informática, 1 laboratório *maker*, 1 secretaria, 2 salas de professores, 1 auditório, 1 sala de recursos multifuncionais, 6 banheiros, atende por volta de 920 alunos do Ensino Fundamental II – anos finais (6º ao 9º ano). Atualmente a gestora da escola é a Prof. Maria do Carmo Araújo Fonseca.

2.4 A 9ª Arte: As histórias em quadrinhos

Na década de 1900, foi publicado o Manifesto das Sete Artes em 1911 e 1923 por Riccioto Canudo que inicialmente propõe a classificação das Artes: 1ª Música; 2ª Dança; 3ª Pintura; 4ª Escultura; 5ª Teatro; 6ª Literatura; 7ª Cinema. Essa classificação não é hierárquica, apenas uma categorização por meio de seus elementos constitutivos: Música (som); Dança (movimento). Pintura (cor); Escultura (volume); Teatro (representação); Literatura (palavra); Cinema (junção de todos os elementos anteriores). (BALLMANN, 2009).

Através de outros estudos posteriores foram adicionadas na lista: 8ª Fotografia (imagem); 9ª Histórias em quadrinhos, a nona arte é considerada jovem em relação sua origem moderna que remonta por volta do século XIX, com Rodolphe Töpffer em 1830 e Richard Felton Outcault em 1896, porém há muito debate e estudo sobre seu surgimento e origem (PONTES, 2009). O autor Pontes (2009) menciona que é um hábito humano da antiguidade narrar estórias por meio de imagens sequenciadas encontradas em vários lugares, por exemplo, nas cavernas. Os egípcios, gregos registraram pinturas murais com imagens sequenciadas, assim como nos mosaicos mesopotâmicos, vitrais, gravuras, tapeçarias e iluminuras medievais. Certamente todas essas são formas de arte e comunicação se associam com uma narrativa sequencial. Entretanto este trabalho não pretende apresentar todas as possibilidades e nem tampouco mostrar um estudo aprofundado e detalhado de questões históricas sobre a origem das HQs.

As nomenclaturas são diversas e propostas por alguns estudiosos: Claude Beylie publica no seu segundo artigo de uma série de cinco, publicado de janeiro a setembro de 1964, nas *Lettres et Médicins*, com título “*La bande dessinée est-elle un*

art?” (A banda desenhada é uma arte?). A iniciativa de Beylie apareceu de maneira discreta no número datado de março de 1964, na página onze ele propõe chamar a banda desenhada de Nona Arte, em homenagem à Phil Corrigan, o X-9 (GROENSTEEN, 2012). “Phil Corrigan, o Agente X-9, é um personagem criado por Dashiell Hammett e o desenhista Alex Raymond, publicado pela King Features, de 22 de janeiro de 1934 a 10 fevereiro de 1996” (COSTA, 2016, p.26).

Gubern (1979) apresenta alguns elementos e a classificaria como história em quadrinho. Will Eisner (1999) chama de Arte Sequencial; McCloud (2005) chama de imagens pictóricas. No presente trabalho escolhemos tratar como história em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são de fácil acesso ao público e por misturar formas, cores, textos e personagens torna-se muito atrativo ao leitor, justamente por usar esses recursos e elementos que complementam a comunicação “desde a Antiguidade, a articulação imagem-texto compõe um sistema de significação que amplia as possibilidades de comunicação” (NETO; SILVA, 2015, p.16).

Os quadrinhos quase sempre apresentam pequenos textos, porém também podem apresentar a ausência deles, sendo compostas apenas por imagens. Aqui é importante ressaltar que as HQs podem apresentar-se colorida ou ainda em preto e branco. Por apresentarem essas características que envolvem cores, formas, representações visuais essas histórias narradas por meio de imagens (linguagem não-verbal) e pequenos textos dialogados (linguagem verbal) ambos são organizados por meio de um roteiro gráfico esboço que narra visualmente uma história, isso é necessário e ajuda o criador na divisão e aproveitamento do espaço no momento da criação. Essa organização inicial “esboço sequencial” ajuda no contexto, pois costuma-se apresentar uma estruturar cronológica contextualizando locais durante certo espaço de tempo e também diferentes tipos de personagens. “Uma das características principais da narrativa da história em quadrinhos é a continuidade que se estabelece entre os elementos verbais e visuais” (NETO; SILVA, 2015, p.16-17). A mistura de imagens e palavras nas HQs, ou seja, linguagens verbal e não-verbal, apresenta-se como elementos que facilitam o entendimento do leitor e enriquece a comunicação.

História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna

há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringem, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para registro, nem o grau de tecnologia disponível. (GUIMARÃES, 2010, p.30).

Nesse contexto compreender e aprender os elementos das HQs amplia o repertório técnico de escrever as histórias em quadrinhos, é importante conhecer esses elementos para que possamos usar esses recursos de maneira consciente no processo de criação.

Antes de apresentar os elementos gerais das HQs é importante lembrar que as histórias em quadrinhos nos países ocidentais são lidas da esquerda para direita e de cima para baixo. Já alguns países orientais, por exemplo, o Japão lá elas são conhecidas como mangá e são lidas da direita para esquerda. Podem ser coloridas ou simplesmente em preto e branco. Vamos conhecer alguns dos elementos gerais das HQs:

Roteiro: é essencial e apresenta-se com (começo, meio e fim), geralmente no primeiro momento do processo de criação não precisa mostrar tantos detalhes.

Plano geral: todos os personagens, locais, cenários, enredos, contexto, detalhes etc.

Requadro ou quadro: é o espaço onde acontece as ações, os requadros apresentam-se de tamanhos diferentes e formatos variados. Cada requadro é um espaço para um momento diferente. A sequência de dois, três requadro é chamado de tirinha.

Calha: é um vazão entre um quadrinho e outro. Pode indicar o tempo quanto mais largo (indica mais tempo) e mais curto (menos tempo ação rápida).

Caixa de diálogo: é uma moldura ou painel sem o rabicho, quase sempre remete a fala do narrador para apresentar algo não visível nos requadros ou ainda para mostrar pensamentos dos personagens.

Personagens: nas HQs dependendo do roteiro aparecerá um personagem (ou grupo) principal e outros os secundários, ou ainda terciários.

Diagramação: organização e divisão das imagens e textos.

Formato: quadrado, retangular.

Legendas: são alguns comentários ou informações do narrador que podem aparecer em alguns lugares (em cima, nos lados, embaixo) da página.

Close: o rosto do personagem aparece em destaque.

Expressões faciais: elas enfatizam o momento da cena nos requadros e pode ser explorada buscando caracterizar os personagens.

Onomatopeias: letras, palavras que representando o som. Elas conferem um certo movimento e dinamismo em conjunto com as expressões dos personagens ou alguma movimentação na cena dos quadros, por exemplo, som ambiente. Segue abaixo alguns exemplos:

Escrita dos Sons	Significados
Atchim	Espirro
Au-au	Latido
Blá-blá-blá	Conversa fiada
Boom!	Explosão
Cabruuum	Trovão
Coff, coff!	Tosse
Fiu, fiu!	Assovio
Glub, glub!	Beber algo
Quá-quá-quá	Risadas
Tic-tac	Som do relógio
Zzzzz	Dormir

Tabela 01. Quadro de onomatopeias.

Fonte: próprio autor.

Essa tabela mostra apenas alguns exemplos, as onomatopeias podem ser usadas dentro dos balões ou aparecer diretamente na cena. Seu tamanho também varia podendo ser pequena ocupando apenas um balão, um quadro, ou a página toda.

Balões: quase sempre possuem um fundo branco e a moldura da fala, seu formato muda e complementa o sentido da escrita e as expressões dos personagens nos quadros. Abaixo apresentamos alguns exemplos:

Formato dos balões	Significados
	Descrição: fala comum dos personagens.
	Descrição: fala simultânea de dois ou mais personagens.

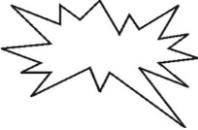
	Descrição: sussurro, cochicho dos personagens.
	Descrição: admiração do personagem.
	Descrição: dúvida do personagem.
	Descrição: fala amorosa do personagem.
	Descrição: ideia do personagem.
	Descrição: pensamento, sonho dos personagens.
	Descrição: grito do personagem.
	Descrição: medo do personagem
	Descrição: choro do personagem

Tabela 02. Quadro com tipos de balões.

Fonte: próprio autor.

Desse modo, a temática da pesquisa se faz relevante, pois o processo criativo dos quadrinhos envolve vários aspectos, além de instigar o leitor no processo hermenêutico visual e verbal, pois a leitura não pode ser *ipsis litteris*, portanto agregando e expandindo as possibilidades no processo de aprendizagem dos alunos durante as aulas de arte.

2.5 Proposta pedagógica da história da música em quadrinhos

A proposta surgiu a partir da reflexão de tentar alcançar os alunos e dar a eles, um ensino de forma lúdica e envolvente nas aulas de arte de forma dinâmica e criativa. Dessa forma, o presente trabalho desenvolveu a pesquisa junto com os alunos que teve como produto da pesquisa os desenhos da história da música em quadrinhos, abrindo possibilidade de construção não apenas de um produto da pesquisa, mas de uma obra produzida e reconhecida pelos próprios alunos, ampliando a visão dos professores para mais uma possibilidade de proposta metodológica de ensinar e aprender música na disciplina de arte.

A proposta foi executada com base na abordagem triangular (contextualizar, ler e fazer) de Ana Mae Barbosa, através desse processo que os alunos produziram as histórias em quadrinhos. “A Abordagem Triangular corresponde aos modos como se aprende, não é um modelo para o que se aprende” (BARBOSA, 2014, p.27). Esse processo de aprendizagem de ensinar e aprender, baseado na abordagem triangular se complementam e se inter-relacionam de modo dialógico e entrelaçados, essas inter-relações dos três eixos: contextualizar, ler e fazer, permeiam em decodificar, refletir, experimentar e informar estas ações são básicas na Abordagem Triangular, não existe uma hierarquia nesses eixos, portanto a presente pesquisa apresenta esses eixos da seguinte maneira:

A) Contextualizar: esse momento consiste na interdisciplinaridade de modo a inter-relacionar a História da Arte/Música com outras áreas, no caso da presente pesquisa com o desenho especificamente as histórias em quadrinhos, com isso estabelecendo relações interdisciplinares no processo ensino e aprendizagem. O processo de levantamento bibliográfico sobre a história da Arte/Música, história em quadrinhos serviram de suporte teórico para contextualização da atividade e coleta de dados na produção dos quadrinhos, pois situa as obras, artistas, acontecimentos que serão importante na criação das histórias em quadrinhos, além disso, os estudantes se situam no tempo e entendem melhor a época, assim como o contexto histórico, cultural, social. Segundo Ana Mae (2010) contextualizar envolve o aspecto histórico, social, antropológico, ecológico, psicológico etc., pois se faz necessário estabelecer as relações da obra com o mundo cotidiano.

Para aplicação do *Contextualizar* foram realizadas duas aulas

Aplicação para as aulas 1 e 2: Apresentação da temática da pesquisa: história da música em quadrinhos.

Encontro 1 – Conhecendo a história da Arte/Música

Objetivo: apresentar os diferentes contextos dos períodos da história da música, para que os alunos conheçam as principais características dos períodos, nuances, sons etc.

Procedimentos: os alunos tiveram o contato com os elementos históricos por meio de imagens e sons, através de recursos audiovisual, conhecendo os aspectos históricos, culturais e sociais que fizeram parte de desses períodos.

Encontro 2 – Conhecendo as histórias em quadrinhos

Objetivo: apresentar os aspectos culturais e sociais das histórias em quadrinhos.

Procedimentos: aula expositiva sobre os principais aspectos das histórias em quadrinhos.



Imagem 01. Etapa da contextualização.

Fonte: próprio autor.

B) Ler (leitura artística): nessa etapa os alunos tiveram contato com as histórias em quadrinhos conhecendo alguns estilos e outros aspectos, é nesse momento que o aluno desenvolve sua leitura (da obra) percebe nuances, características, elementos visuais, elementos das HQs, análise, atenção dirigida, repertório etc. Ainda nessa etapa aconteceu o momento de escuta com os alunos, possíveis alterações, modificações e supressões foram discutidas a fim de maximizar o resultado da confecção do desenho. Esse processo reflexivo é importante, pois o aluno precisa assimilar o que ver e a partir daí, surge o processo dialógico onde somos influenciados na maneira de expressar o mundo, por meio de nossas vivências.

Para aplicação da *Leitura artística* foram realizadas duas aulas.

Aplicação para aula 3: Momento de escuta, sobre as características das histórias em quadrinhos, período da música (pré-história).

Encontro 3 – Características das histórias em quadrinhos

Objetivo: conhecer, aprender e compreender os diversos estilos e características das HQs e do período pré-histórico.

Procedimentos: os alunos conheceram as características por meio de imagens e sons e outros aspectos que fizeram parte de desses períodos.



Imagem 02. Etapa da leitura.

Fonte: próprio autor.

Aplicação para aula 4: Realização de mini oficinas com a temática das HQs.

Encontro 4 – Elementos das histórias em quadrinhos

Objetivo: apresentar os elementos básicos das HQs, priorizando a confecção das HQs para que os alunos já possam criar esboços simples a partir desses elementos.

Procedimentos: os alunos tiveram contato com os elementos das HQs, (requadros, balões, legendas, roteiro etc.).

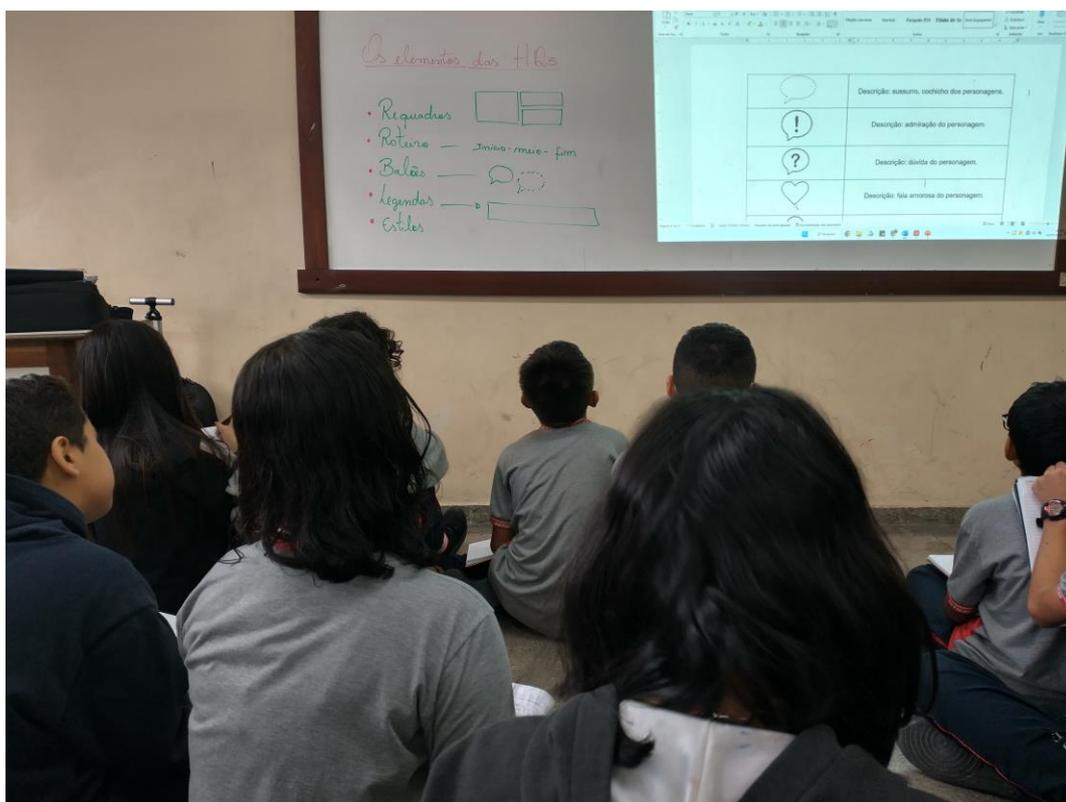


Imagem 03. Elementos das HQs.

Fonte: próprio autor.

C) Fazer: esse momento trata-se do fazer artístico, do transformar, do interpretar e criar e recriar, os estudantes participaram de pequenas oficinas sobre processo de criação das HQs. Organização do roteiro, *layout* dos requadros deixando-o mais didático possível. Nessa etapa foi colocado em prática os conhecimentos absorvidos nos eixos anteriores: contextualizar e ler.

Após as atividades práticas percebemos que devido o tempo estabelecido apenas o período pré-histórico foi contemplado nos desenhos, porém com os resultados das atividades podemos observar a eficiência e eficácia do uso das HQs nas aulas de arte/música. As HQs descreveram visualmente esses acontecimentos

históricos e características que marcaram esse período na história da música. Nessa etapa foram apresentados os primeiros esboços das HQs.

Para aplicação do *fazer artístico* foram realizadas quatro aulas.

Aplicação para aula 5: criação dos primeiros esboços dos quadrinhos.

Encontro 5 – organização do roteiro, escolha do *layout* dos quadros, ideias, personagens, cenários etc.

Objetivo: desenvolver habilidades criativas e começar a criar o roteiro e a organização geral das HQs.

Procedimentos: os alunos participaram de mini oficina de criação de HQ.



Imagem 04. Produção das HQs.

Fonte: próprio autor.

Aplicação para aula 6: criação das HQs explorando os elementos das HQs.

Encontro 6 – criar HQs usando os elementos básicos

Objetivo: desenvolver habilidades e começar os primeiros esboços usando os elementos das HQs.

Procedimentos: os alunos desenvolveram a prática a partir do que já foi aprendido.

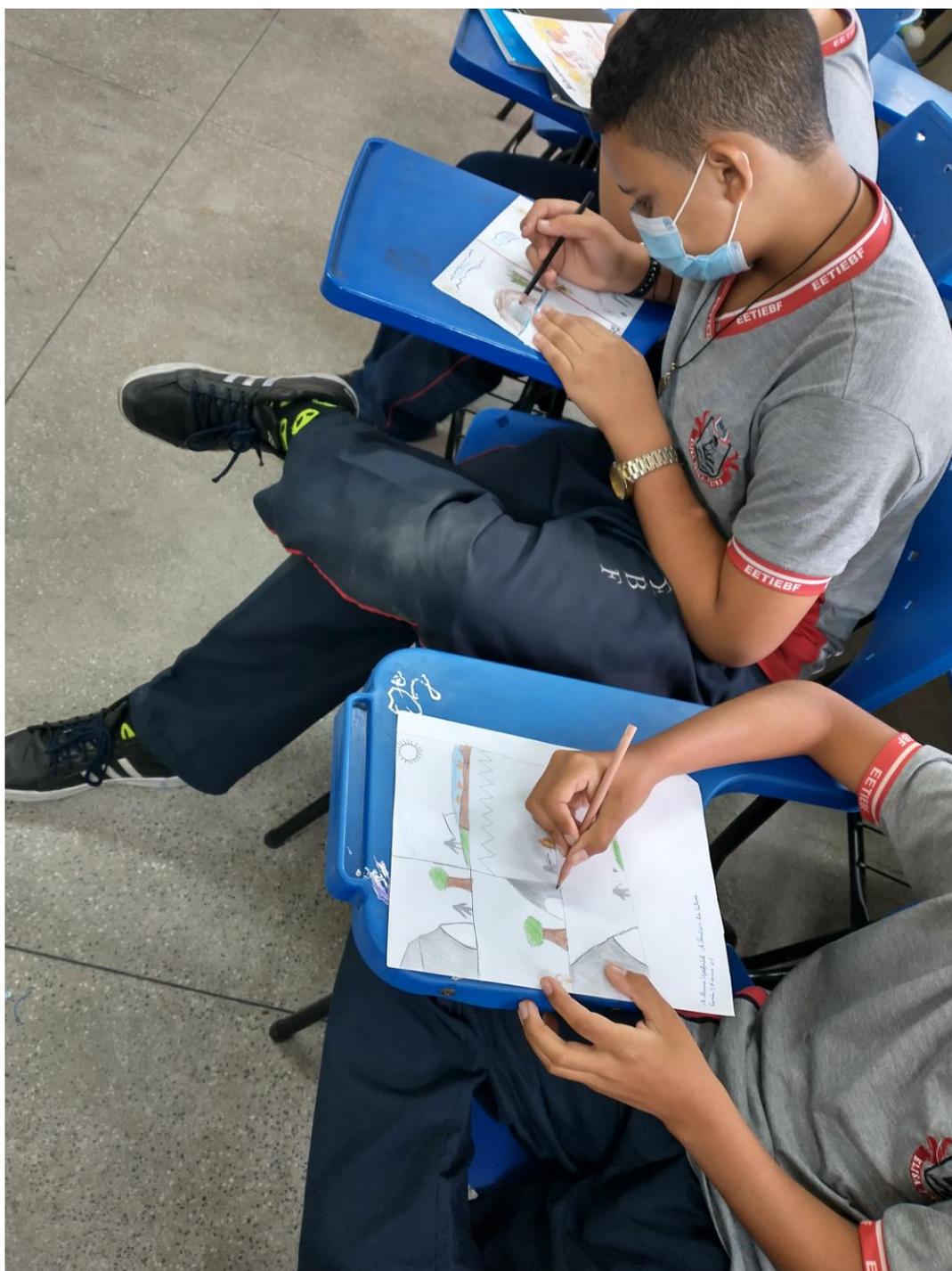


Imagem 05. Fazer artístico criando as HQs.

Fonte: próprio autor.

Aplicação para aula 7: apresentação parcial dos resultados.

Encontro 7 – desenhos com a história da música em quadrinhos

Objetivo: apresentar parcialmente o que foi produzido no decorrer do processo de produção dos desenhos contendo a história da música em quadrinhos

Procedimentos: encontros com alunos envolvidos na pesquisa para “troca” de conhecimento.

Aplicação para aula 8: apresentação das produções dos alunos.

Encontro 8 – apresentação final dos desenhos.

Objetivo: mostrar a produção dos alunos.

Procedimentos: os alunos apresentaram para turma suas produções de HQs.



Imagem 06. Apresentação das HQs.

Fonte: próprio autor.



Imagem 07. Finalização da produção das HQs.

Fonte: próprio autor.

Abaixo temos resumidamente as etapas do método de Saviani (2011).

Na primeira etapa do método pedagógico histórico-crítico de Saviani (2011) trata-se da **prática social inicial** que consiste em conhecer a experiência de cada estudante, sua visão de mundo que possuem sobre certos assuntos. A aula inicia com diálogo e de forma participativa, assim é realizada uma introdução do conteúdo, uma espécie de avaliação diagnóstica que identifica os conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto.

Nessa etapa acontece o diálogo com os alunos e é colocado na lousa alguns tópicos com os conhecimentos prévios dos alunos por meio dessa interação e diálogo direto a aula vai fluindo.

A segunda etapa do método é a **problematização** que busca identificar as questões que referente ao conteúdo proposto que precisam ser resolvidas, claro que sempre em prol de um pensamento crítico e aprofundamento do conhecimento.

Nesse momento os alunos apresentam suas anotações e rascunhos frente ao tema a ser abordado, com possíveis soluções e apontamentos para resolver e realizar atividades para melhor aproveitamento e alcançar o objetivo.

A terceira etapa do método é a **instrumentalização** que busca apresentar a fundamentação científica, conceitos, autores e referências etc.

A quarta etapa do método é a **catarse** e trata-se do entendimento do conteúdo, o aluno deixa o senso comum e apropria-se do conhecimento científico, para atingir os objetivos propostos. Deve empregar instrumentos de avaliação para verificação dos conteúdos e se eles foram assimilados e ainda se os alunos apresentaram dificuldades. Essa etapa é muito importante para o professor, pois é possível averiguar se os objetivos foram alcançados para poder avançar no processo pedagógico.

Nessa etapa os alunos produziram as histórias em quadrinhos com a temática da história da música. Os alunos não apresentaram dificuldades na assimilação dos conteúdos trabalhados.

A quinta etapa do método é a **prática social final** este momento é quando o aluno demonstra que realmente aprendeu, ou seja, colocando em prática o novo conteúdo científico adquirido e seguida da manifestação da mudança em seu comportamento em relação ao conteúdo.

Nessa etapa os alunos expõem seus desenhos, nessa roda de conversa os alunos falaram sobre o entendimento deles sobre como agora viam os quadrinhos e as possibilidades dentro da abordagem com o uso das histórias em quadrinhos nas outras disciplinas.

2.6 Aplicação nas aulas de arte

Os **participantes** da pesquisa foram 30 alunos devidamente matriculados no 7º ano (ensino fundamental II), assíduos e que aceitaram participar da pesquisa. A escolha quanto aos participantes é baseada no fato de os alunos terem mais autonomia em relação ao domínio da expressão gráfica dentre outros aspectos, como traços, formas, cores etc., segundo Lowenfeld e Brittain (1977) é entre os 12 a 14 anos que os jovens se tornam mais críticos, e segundo os autores é “a idade do raciocínio: a fase pseudonaturalista”. Nesse contexto os autores afirmam:

O professor de arte desempenha um papel decisivo no desenvolvimento individual da expressão, proporcionando a oportunidade para os jovens dessa idade se aprofundarem numa área de interesse e afirmando-lhes que seus pensamentos, suas idéias são bem acolhidas. A aula de arte deve possuir uma atmosfera emocionalmente livre e flexível e promover atitudes experimentais e de apoio. É importante sublinhar que todo projeto em que o jovem se envolva será aceito sem nenhum critério ou nenhuma avaliação de natureza externa. Deste modo, o jovem, cujos trabalhos apresentam um aspecto agradável, e o que não está fazendo o tipo de obra ajustada ao gosto estético do professor devem ser tratados com igual respeito. Isto não

significa, em absoluto, que deva prevalecer na aula uma atitude de *laissez-faire*. (V. LOWENFELD; W.L. BRITAIN, 1977, p.335).

É de suma importância o acompanhamento do professor durante o processo, mesmo com uso de abordagens ativas em que prevaleça o protagonismo estudantil a construção epistemológica é coletiva, no qual professor e aluno aprendem e constroem juntos o conhecimento no processo ensino-aprendizagem. E sempre respeitando o tempo de aprendizagem de cada educando dentro desse processo.

Seguiremos a partir de um cronograma geral das etapas de execução das atividades conforme mencionadas anteriormente que serão desenvolvidas com os alunos, como demonstrado a seguir:

Atividades	12/2022	02/2023	03/2023
Apresentação da temática da proposta na pesquisa história da música em quadrinhos	X		
Momento de escuta, leitura de história em quadrinhos, discussão e reflexão.	X	X	
Realização de mini oficinas com a temática das HQs.		X	
Criação dos primeiros esboços dos quadrinhos.		X	
Criação dos primeiros esboços explorando os elementos das HQs.		X	X
Apresentação parcial dos resultados.		X	X
Apresentação final das produções.			X

Tabela 03. Quadro de atividades.

Fonte: próprio autor.

CAPÍTULO 3: RESULTADOS E LEVANTAMENTO DOS DADOS

Partindo das experiências vividas em sala de aula enquanto professor de artes, buscamos compreender como as práticas educativas que usam as histórias em quadrinhos interferem nos processos criativos, o que percebemos no primeiro momento foi uma ótima recepção por parte dos alunos. Dessa forma, os resultados foram para agregar com a comunidade escolar, com o meio científico, mas também foi enriquecedora para o pesquisador e os alunos participantes.

Ao término da pesquisa podemos observar as perspectivas dos resultados que foram de apresentar um material que foi confeccionado pelos alunos e aplicar essa metodologia nas aulas de modo a auxiliar o professor na sua prática docente e que ele possa fazer uso em suas aulas de artes para ensinar música e contextualizar visualmente a história da música, de modo a dialogar com o desenho. Essa interdisciplinaridade envolve os discentes no conteúdo de forma lúdica e até motiva os alunos a produzirem também outros materiais sobre a história da música.

Abaixo apresentamos alguns registros dos momentos em sala de aula com os educandos, ainda em fase experimental, trata-se de três imagens em momentos distintos no decorrer do processo.

Na imagem 08 os alunos apresentaram os roteiros das HQs alguns optaram em fazer como mapa mental, alguns fizeram na cartolina, outros diretamente no quadro com uso do pincel, e outros fizeram na folha A4.



Imagem 08. Momento de escuta.

Fonte: Acervo Pessoal

Na imagem 09 podemos observar um roteiro simples em forma de mapa mental na folha A4. O aluno apresenta alguns elementos que podem conter nas histórias em quadrinhos. Dentre eles começo, meio e fim, personagens etc.

1º Título da história em quadradinhos.

2º Gênero, exemplo: terror, drama, suspense, romance, aventura etc.

3º Personagens que irão compor a história.

4º O local: onde se passa a história.

5º Ano que se passa a história.

6º O desfecho da história.

7º A finalização da história.

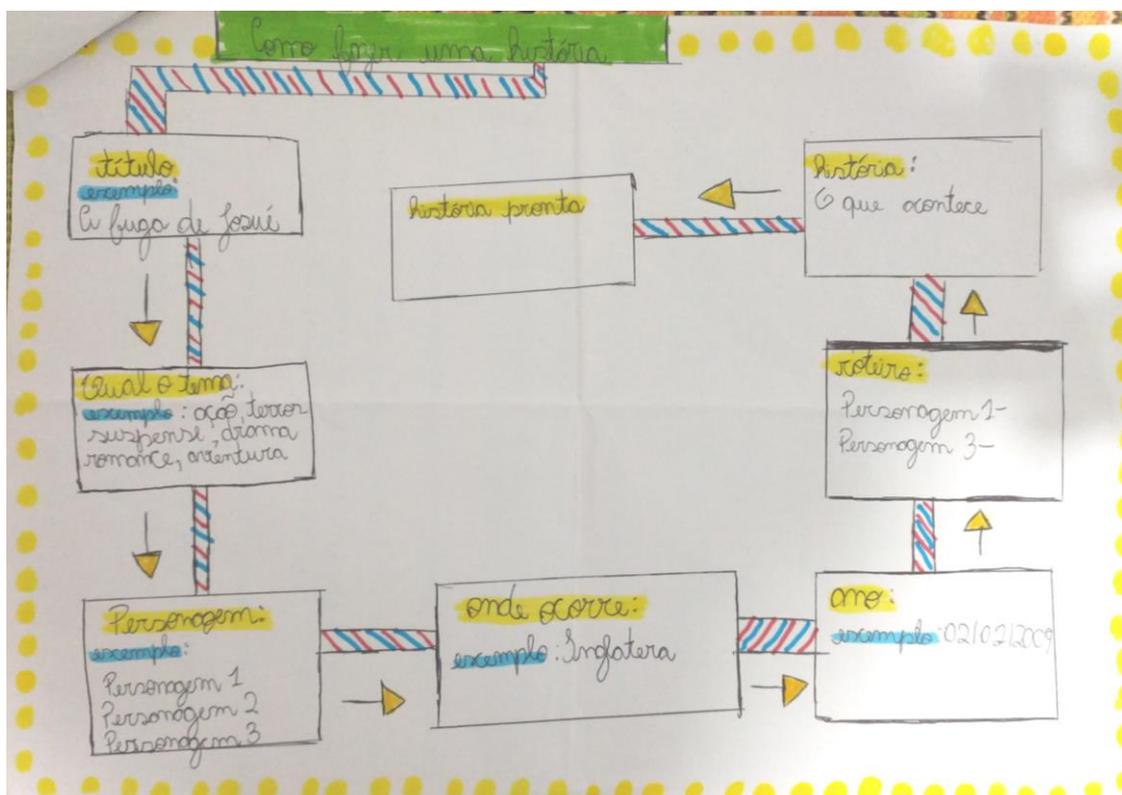


Imagem 09. Mapa mental de como fazer uma HQs.

Fonte: Acervo Pessoal

Na terceira imagem os alunos apresentam algumas produções dos desenhos no formato de história em quadrinhos. Interessante observar as produções, pois algumas apresentam-se sem balões apenas como arte sequencial com ausência de texto, ou seja, uma narrativa visual (não verbal). Enquanto outros apresentam-se com uso dos balões e da caixa de diálogo (fala do narrador).



Imagem 10. Momento do Fazer Artístico

Fonte: Acervo Pessoal

Após essas primeiras experimentações práticas que seguiu o que fora estabelecido como critérios na aplicação da metodologia, analisamos os resultados e fizemos algumas reflexões acerca dos dados coletados e em seguida optamos em fazer algumas adaptações, o que permitiu levar em consideração que a proposta é viável e aplicável na sala de aula nas aulas de arte.

3.1 Análise dos dados

Para análise dos dados quanto aos desenhos fora estabelecida alguns critérios no processo de criação referente ao método experimental (GIL, 2002) utilizado na pesquisa e organizados da seguinte maneira:

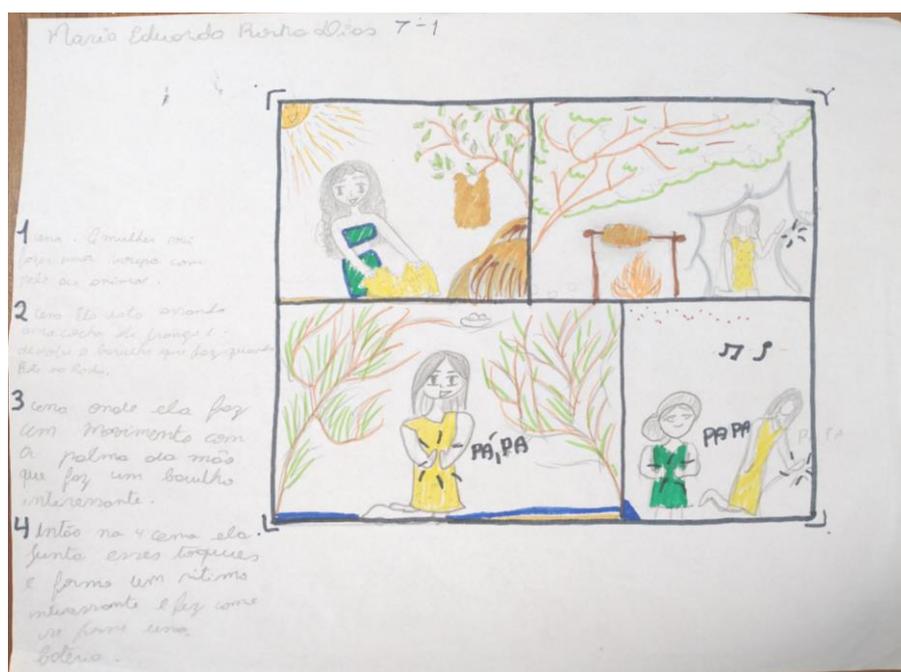
- a) Histórias em quadrinhos que seguem uma sequência lógica (roteiro);
- b) Histórias em quadrinhos com a temática música na pré-história;
- c) Uso dos elementos gerais das HQs;
- d) A produção final dos desenhos deve estar dentro do proposto e no gênero HQs.

Diante desse contexto contabilizamos um total de 30 trabalhos produzidos pelos alunos durante o processo da aplicação. E para melhor compreensão escolhemos alguns trabalhos que demonstram o resultado exitoso da metodologia e sua aplicação.

1) Estrutura das histórias em quadrinhos

A estrutura básica das HQs são: roteiro, enredo, personagens, tempo, lugar etc. Estes são complementados com os elementos estruturais: requadro, calha, balões, narrativa visual (sequência).

No desenho 01 podemos perceber que ele contempla os itens referente a estrutura das histórias em quadrinhos. A aluna complementou a HQ com a legenda ao lado descrevendo cada um dos quatro requadro do desenho.



Desenho 01. HQs feita pela aluna Maria Eduarda – 7º ano, turma 01

Fonte: Acervo Pessoal

O desenho 02 mostra os personagens alegres e aparentemente cultuando o elemento fogo ao redor da fogueira construída por eles, e usam algo semelhante a um instrumento de percussão e uma flauta para emitir sons.



Desenho 02. HQs feita pela aluna Esther Garcia – 7º ano, turma 04

Fonte: Acervo Pessoal

O desenho 03 mostra um personagem caçando e depois assando a carne do animal, e com os ossos ele confecciona um instrumento semelhante a uma flauta. O desenho contempla a temática da música na pré-história e dentro da estrutura da HQ.



Desenho 03. HQs feita pela aluna Isabella dos Santos – 7º ano, turma 03

Fonte: Acervo Pessoal

O desenho 04 mostra dois personagens andando na floresta e ao avistarem um animal, preparam uma emboscada e acabam abatendo o animal. Com alguns ossos os personagens fazem uma flauta e começam a produzir sons. O desenho contempla a estrutura da HQ e apresenta a temática da música na pré-história.

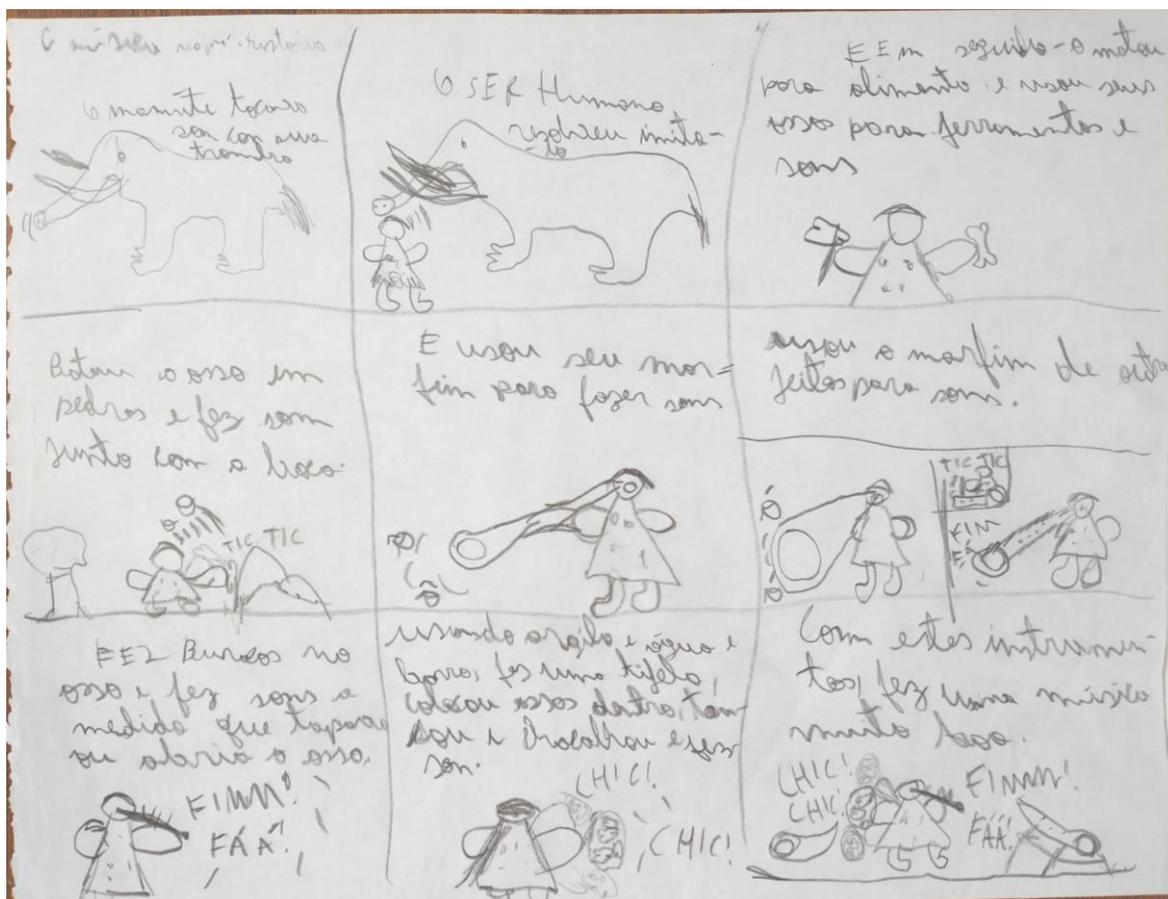


Desenho 04. HQs feita pela aluna Giulia da Silva – 7º ano, turma 03

Fonte: Acervo Pessoal

Notamos que aparentemente alguns desenhos parecem se repetir em algum momento no sentido da narrativa referente ao cotidiano do homem na pré-história, como a caça, sobrevivência, fogo etc. Em relação a origem da música, temos que ampliar para o âmbito sonoro que na pré-história o homem somente conhecia os sons da natureza e o som produzido por ele mesmo, por exemplo, bater as mãos, sons produzidos com a voz, bater nos troncos das arvores, pedras, ossos de animais etc., conseqüentemente a produção desse som foi sendo organizado em ritmo e batidas gerando mais interesse e curiosidade em reproduzir. E posteriormente surgem os primeiros instrumentos de percussão e outros instrumentos feitos com osso como flautas, baquetas etc. Durante as aulas relacionado a música na pré-história eles aprenderam sobre esses diversos contextos que envolvem o referido período.

O desenho 05 possui nove quadros que mostram a vida dura do homem pré-histórico, é interessante destacar que mesmo com recursos rústicos eles conseguiam realizar tarefas como caça, produzir fogo, e produzir som.



Desenho 05. HQs feita pelo aluno Fernando dos Santos – 7º ano, turma 06

Fonte: Acervo Pessoal

O desenho 06 possui quinze quadros e seguindo a sequência visual deles da esquerda para direita podemos notar que nos quadros 11, 12 e 13 a aluna descreve no seu entendimento como possivelmente foi a descoberta dos materiais que poderiam produzir sons no período pré-histórico. Os quadros 11, 12, 13, 14 e 15 representam o homem pré-histórico descobrindo que a utilidade de duas pedras não se limitava somente em produzir faíscas para produção de fogo. Ele consegue perceber que o bater das pedras pode ser empregado para produção de sons que organizados de forma intuitiva e ritmados poderiam produzir sons interessantes e agradáveis.



Desenho 06. HQs feita pela aluna Ana Vieira – 7º ano, turma 03

Fonte: Acervo Pessoal

2) Habilidades no desenho

A estrutura do desenho: linhas, traços, esboço, contorno, formas, cores etc. Estes são complementados com outros elementos: plano de fundo, perspectiva etc.

a) Sobre as formas de desenho e as habilidades de cada grupo:

- Grupo com habilidade para desenho:

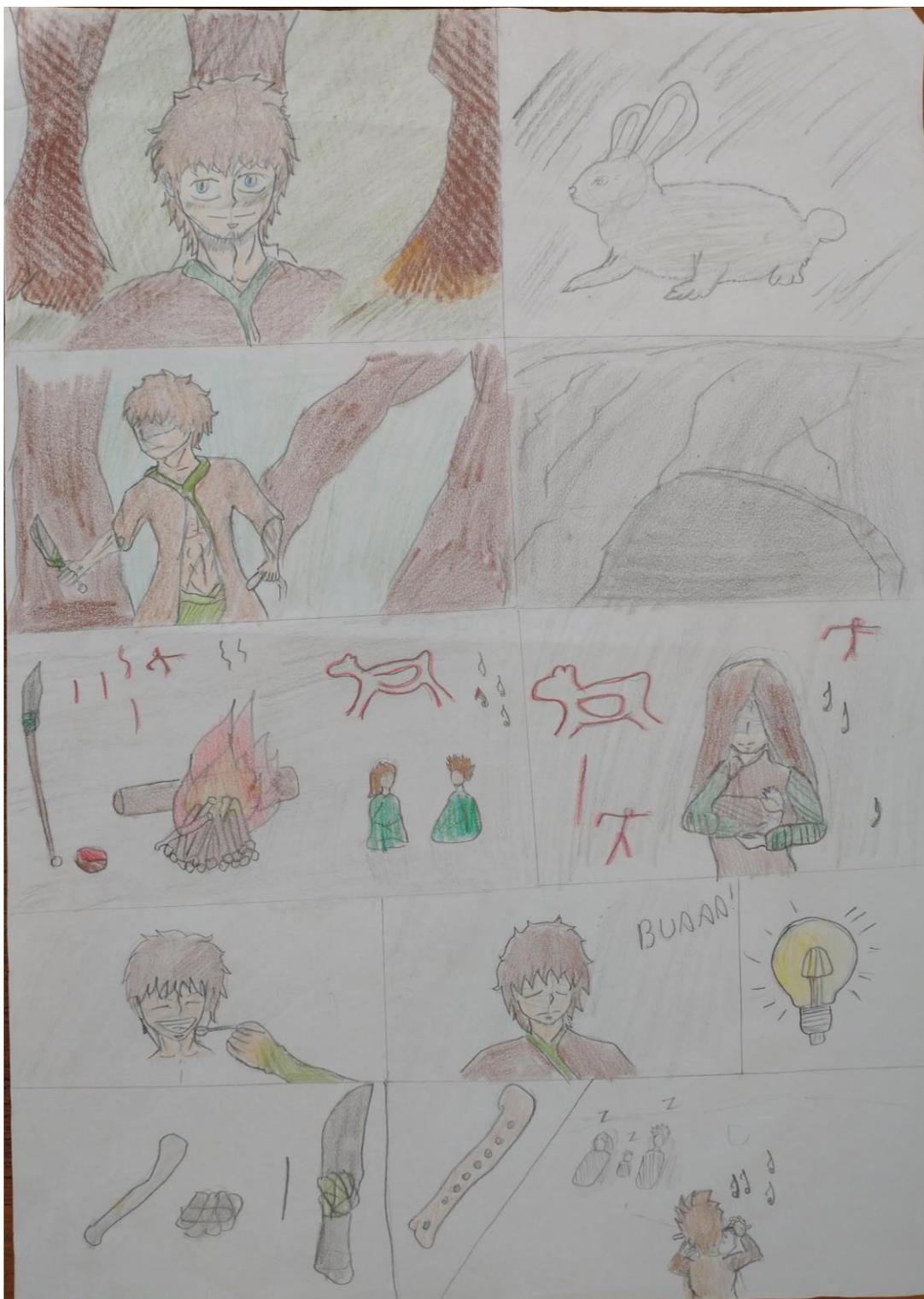
O desenho 07 possui quatro requadros e retrata o cotidiano de um casal dentro das cavernas, o homem cuidando de sua esposa doente e produzindo algum som com assobio. O desenho apresenta traços gráficos definidos com plano de fundo e cores que realçam os personagens e o plano.



Desenho 07. HQs feita pela aluna Yasmin Pacheco – 7º ano, turma 06

Fonte: Acervo Pessoal

O desenho 08 possui onze requadros e retrata o cotidiano do homem na pré-história, caçando, cuidando da sua família, e com uma flauta de osso ele toca durante a noite produzindo um som agradável. O desenho apresenta bons traços gráficos, cores contrastantes e plano de fundo.



Desenho 08. HQs feita pela aluna Ana Beatriz – 7º ano, turma 06

Fonte: Acervo Pessoal

- Grupo sem habilidade para desenho:

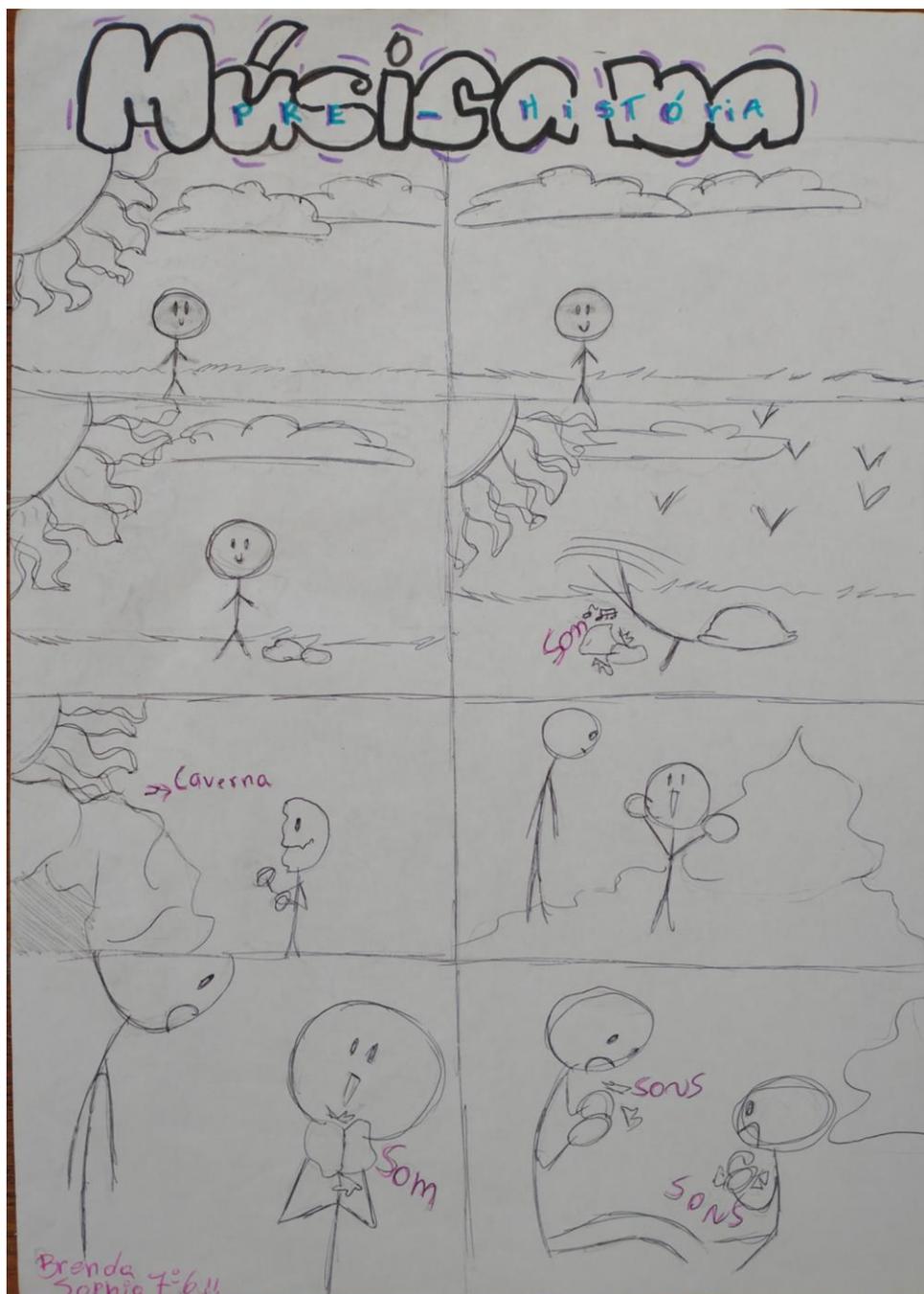
O desenho 09 possui seis requadros e retrata um casal andando na floresta pela parte da manhã encontra um animal e o abate para se alimentar. O desenho não apresenta um plano de fundo, e nem traços definidos, e a noção de espaço entre os personagens e a narrativa visual estão um pouco confusas.



Desenho 09. HQs feita pela aluna Maria Eduarda – 7º ano, turma 04

Fonte: Acervo Pessoal

O desenho 10 possui oito requadros e apresenta traços e contornos simples, formas básicas e sem uso de cores.



Desenho 10. HQs feita pela aluna Brenda Sophia – 7º ano, turma 06

Fonte: Acervo Pessoal

b) Sobre a eficácia dos materiais e das estratégias do ensino da música.

A análise baseada no método experimental amplia as possibilidades no ensino de arte na sala de aula envolvendo conteúdos de música e desenho usando os recursos das HQs. “Em educação musical recorre-se aos métodos da investigação experimental quando se pretende verificar hipóteses sobre a eficácia dos materiais e das estratégias do ensino da música” (KEMP, 1995, p.59). É importante ressaltar que na presente pesquisa o ensino de música dar-se pela vivência e compreensão conforme a tríade da abordagem triangular (BARBOSA, 2010; 2014): contextualizar, ler e fazer.

De modo mais claro o aluno cria as histórias em quadrinhos usando os elementos das HQs, mas, com base na escuta de sons e da reprodução de músicas correspondente ao período, conseqüentemente conhece o contexto, características, instrumentos etc., referentes à época, dentre outros aspectos. Essa escuta por meio da reprodução dos sons ajuda o aluno a compreender melhor as nuances, características de modo a “imaginar e criar um cenário” de como possivelmente era o contexto de determinado período, por exemplo, na pré-história com sons da natureza³ e sons produzidos com materiais do cotidiano da vida do homem pré-histórico, como bater de pedras, galhos, restos de ossos de animais. Além da matéria prima que eles utilizam na produção das pinturas rupestres e para pintar e ornamentar seus instrumentos musicais, pele de animal que posteriormente foi utilizado para produzir sons nos tambores.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=osE7bpaO6R4>

Os aspectos musicais que foram trabalhados durante as etapas do processo de aplicação das atividades foram: características do período pré-histórico, cotidiano do homem, sons da natureza, confecção de materiais de osso e alguns instrumentos musicais, relação do homem com a natureza etc. Os alunos puderam visualizar alguns instrumentos que foram criados e utilizados no período da pré-história, confeccionados em ossos e cifre de animais. Além de ouvirem o som referente aos instrumentos desse período.

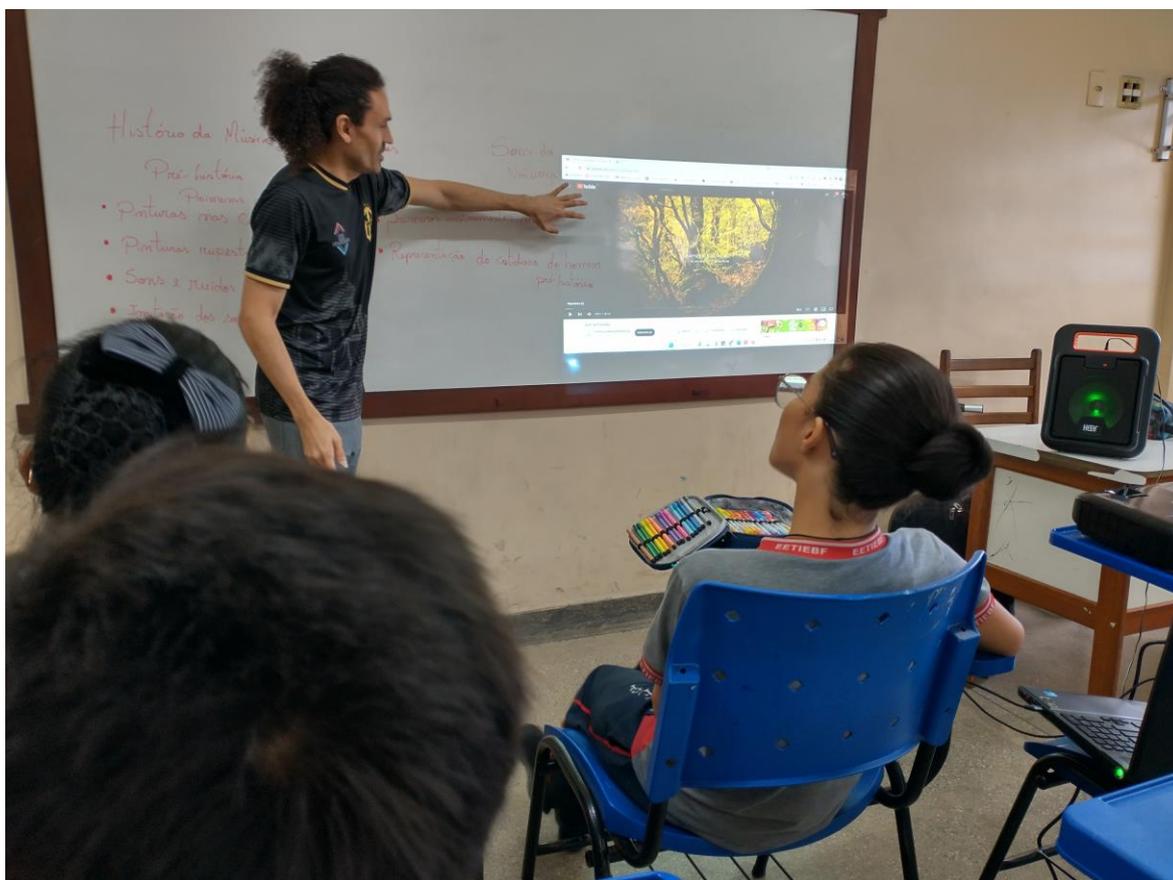


Imagem 11. Características do período pré-histórico – Contexto musical

Fonte: Acervo Pessoal

A confecção das HQs na sala foram momentos de troca de experiência e interação social, na qual os alunos puderam dialogar, e ver os trabalhos dos outros colegas.



Imagem 12. Produção das HQs na sala de aula – Alunos criando suas HQs.

Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 13. Apresentação das produções – Resultado das HQs.

Fonte: Acervo Pessoal

Ao final os alunos apresentaram suas HQs aos colegas, assim permitindo explanar suas ideias acerca do desenho e sua narrativa visual.

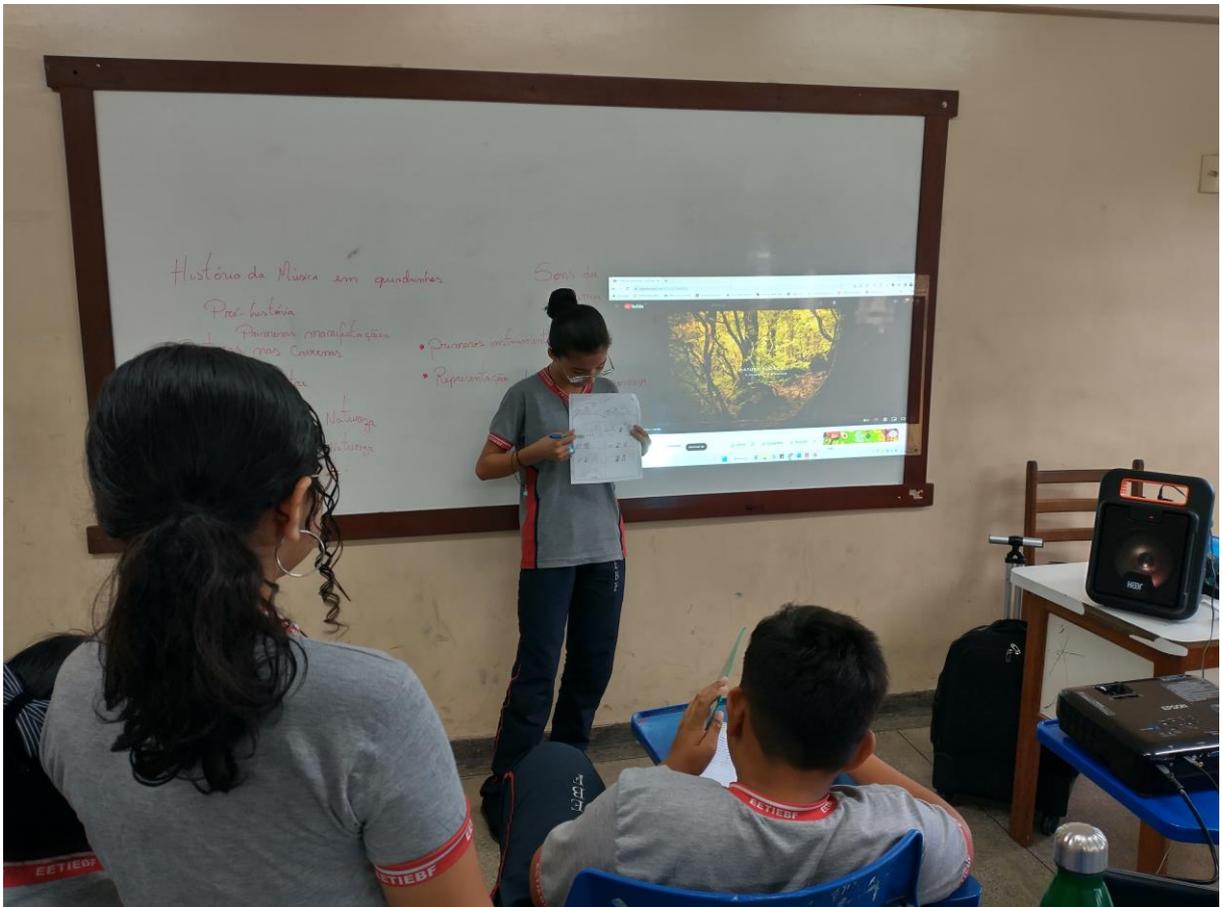


Imagem 14. Apresentação dos alunos – Explicação da narrativa visual para os colegas.

Fonte: Acervo Pessoal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas essas etapas metodológicas da pesquisa foram voltadas para os aspectos didáticos e humanistas, desse modo, à verificação de aprendizagem e acompanhamento da pesquisa e o desenvolvimento do processo no decorrer do trabalho acadêmico enfatizou o protagonismo estudantil, visando contribuir como uma proposta metodológica no ensino de arte na escola possibilitando aos professores trabalharem juntos com seus alunos de forma criativa e colaborativa na construção do conhecimento.

Esses desenhos produzidos durante a pesquisa com a história da música em quadrinhos confeccionada pelos alunos é apenas uma das muitas possibilidades de inovação nas aulas de artes. Assim, esta pesquisa se constitui como processo formativo, contínuo, didático, interligados aos objetivos que foram estabelecidos e com esse trabalho esperamos colaborar de forma significativa tanto para o professor e os estudantes por meio de atividades interdisciplinares envolvendo música e desenho (HQs). E enfatizamos que o ambiente escolar é um lugar de trocar, diálogo pautado na pesquisa e ética, assim apresentamos os resultados construídos de forma coletiva e colaborativa, onde todo o processo foi uma partilha de tratar da ludicidade no ensino da história da música.

O uso do desenho nas aulas de artes é um recuso que pode ser usado tanto nas aulas de música, dança e teatro, pois apresenta aspectos da linguagem verbal e não verbal, mesclando imagens e palavras o que ajuda no entendimento do leitor por meio da comunicação visual. Esse tipo de abordagem é uma forma de ensino, de modo divertido e atrativo para os alunos corroborando no aprendizado. Assim, o desenho passa a ser utilizado como uma ferramenta também de sensibilização e expressão para juntos professor e aluno construir um ambiente que propicie reflexão, crítica e conscientização.

Por meio dessa pesquisa e com base nos resultados podemos considerar que o método escolhido é aplicável nas aulas de arte, sendo, portanto, eficiente e eficaz nesse processo interdisciplinar do uso conjunto do desenho, histórias em quadrinhos e música. Nesse processo mostra-se possível o uso de duas linguagens artísticas diferentes trabalhando-as inter-relacionadas para melhor compreensão dos conteúdos de música durante as aulas de arte.

Esses caminhos metodológicos traçados na presente pesquisa demonstram que muito mais que alcançar o objetivo do trabalho proposto é constatar que os

discentes e o docente podem trabalhar de forma lúdica, inovadora, colaborativa e juntos construir resultados satisfatórios e exitosos prezando pela liberdade de expressão do estudante possibilitando o protagonismo estudantil juntamente com rigor científico da pesquisa.

REFERÊNCIAS

AFONSO, Lucyanne de Melo. **As inter-relações socioculturais na vida musical em Manaus na década de 1960**. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia, 2012.

AMARAL, Thiago de Almeida Castor. **Explorações em onomatopeias e quadrinhos**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade federal de São Paulo, Guarulhos, 2017.

BALLMAN, Fábio. **A nona arte: história, estética e linguagem de quadrinhos**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2009.

BARBOSA, Ana Mae. **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

_____. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BONIFACIO, Selma de Fátima. **História e(m) quadrinhos: análises sobre a história ensinada na arte sequencial**. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEF, 2017.

CACCIATORE, Olga Gudolle. **Dicionário biográfico de música erudita brasileira**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

CANDÉ, Roland de. **História Universal da Música**. 2ª.ed.vol.I. São Paulo: Martins Fontes 2001.

COSTA, Lucas Piter Alves. Uma análise do discurso quadrinístico: práticas institucionais e interdiscurso. (Tese de doutorado em Linguística do Texto e do

Discurso). Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2016.

DUARTE, Andre Damasceno Brown. **Os usos das histórias em quadrinhos: processos de aprendizagem nas escolas e em outros espaços educativos.** Tese (Doutorado em Educação) Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ENCICLOPÉDIA da música brasileira: Popular, erudita e folclórica. 3ª ed. São Paulo: Art Editora/ Publifolha, 2003.

FAZENDA, Ivani. **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008.

FAZENDA, Ivani; TAVARES, Dirce Encarnacion; GODOY, Herminia Prado. **Interdisciplinaridade na pesquisa científica.** São Paulo: Papyrus, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 50ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FURTADO, Skárlat Mayana Kettle. **História e Filosofia da ciência e modelos mentais em teoria atômica: uma perspectiva de análise através de histórias em quadrinhos.** Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GROENSTEEN, T. Neuvième art. **Neuvième Art 2.0.** 2012, p. 1-4. Disponível em: <<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article451>>. Acesso em: 01 dezembro 2022.

GROUT, J. Donald & V. PALISCA, Claude. **História da Música Ocidental.** Lisboa: Gradiva, 5ª ed., 2007.

GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Tradução: Maria Ester da Silva. Lisboa: Salvat, 1980.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre História em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

HENSCHKE, L; DEL BEN, L. **Ensino de música – propostas para pensar e agir em sala de aula**. São Paulo: Moderna, 2003.

KEMP, Anthony. **Introdução à investigação em educação musical**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1995.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**. 8ª.ed. Barueri - SP: Atlas, 2022.

LIMA, Luciano Soares. **Histórias em quadrinhos na educação básica: a produção de sentidos e valores ético-estéticos**. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2018.

LIMA, Sonia Regina Albano de. **Ensino, Música & Interdisciplinaridade**. 4ª edição. São Paulo: BT Acadêmica, 2019.

LOWENFELD, V., BRITAIN, W. L. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

MASSIN, Jean & Brigitte. **História da Música Ocidental**. Trad. Ângela Ramalho Viana, Carlos Sussekind e Maria Teresa Resende Costa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

MICHELS, Ulrich. **Atlas de Música**. Vol. II. Lisboa: Gradiva 2003.

NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs). **História em**

quadrinhos e práticas educativas. São Paulo: Criativo, 2015.

OLIVEIRA, Luciana David. **Abordagem triangular:** epistemologia e cognição. Tese (Doutorado em Artes Visuais) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em quadrinhos na educação: memórias, resultados e dados.** Tese (Doutorado) Universidade Federal de Pernambuco, CE. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2016.

PAVIANI, Jayme. **Interdisciplinaridade: conceito e distinções.** 3. ed. Caxias do Sul – RS: Educs, 2014.

PEREIRA, Ana Carolina Costa; ALCÂNTARA, Cláudia Sales. **Histórias em quadrinhos – Interdisciplinaridade e Educação.** São Paulo: Editora Reflexão, 2016.

PESSOA, Aberto Ricardo. **Quadrinhos na Educação:** uma proposta didática na Educação Básica. Dissertação (Mestrado) Universidade Estadual Paulista. Instituto de Artes, 2006.

PONTES, Gabriel Lopes. **Nona Bela Arte:** as histórias em quadrinhos como Bela Arte. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) Universidade Federal da Bahia, Salvador. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2009.

RAMA, Ângela (Org.); VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula.** 4. ed, São Paulo: Editora Contexto, 2016.

RAMOS, Waldomiro Vergueiro Paulo. **Quadrinhos na educação.** São Paulo: Editora Contexto, 2020.

RAVAGLIO, Marcia de Souza. **História em quadrinhos: gênese, estrutura e sociedade.** Dissertação (Mestrado em Letras) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

SANOKI, Ricardo Akira. **A significação no desenho: Linguagem e Semiótica.**

Tese (Doutorado em Linguística) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

SANTOS, Wanderley Alves dos. **Literatura e história em quadrinhos (HQ) na educação básica: uma pesquisa** [livro eletrônico] / Wanderley Alves dos Santos. – Goiânia: Editora Espaço Acadêmico, 2020.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. 11ª ed. Campinas-SP: Autores Associados, 2011.

SILVA, Lucio Luiz Correa. **Representações sociais das histórias em quadrinhos por professores da educação básica**. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

TADRA, Débora Sicupira Arzua. VIOL, Rosimara. ORTOLAN, Sabrina Mendes. MAÇANEIRO, Scheila Mara. **Linguagem da dança**. 20 Ed. Curitiba: Ibpex, 2009.

VIDEOCONFERÊNCIAS, Gnosis. Som da floresta. Youtube, 28 jun. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=osE7bpaO6R4>. Acesso em 29 mar. 2023.