

Experiência PIBID Artes Visuais: Contribuição das Histórias em Quadrinhos para a criação de narrativas

Júlio Härter Reinehr ¹
Vitória Bressan Debom ²
Lislaine Sirsi Cansi ³

RESUMO

Este texto apresenta um relato de experiência desenvolvido por um grupo de bolsistas do PIBID Artes Visuais da UFPel, acerca do uso de histórias em quadrinhos (HQs) no contexto escolar. O objetivo buscou analisar a potencialidade das HQs no processo de criação dos estudantes, além de promover a habilidade de escrita. A experiência foi realizada na cidade de Pelotas (RS) com uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, a partir da demanda apresentada pela professora titular em uma reunião pedagógica, que incentivou os demais professores presentes a usarem uma linguagem que dialogasse com o cotidiano dos alunos. Assim, foram priorizadas atividades artísticas como eixo principal que estimula-se a criatividade dos estudantes, e propostas que incentivem a escrita, ampliando as possibilidades de criação e autoria em sala de aula. As atividades consistiram na produção de HQs autorais por meio de exercícios dinâmicos, como jogo de palavras e criação coletiva. A fundamentação teórica baseou-se em Vergueiro (2006), que discute a inserção das histórias em quadrinhos no ambiente educacional; e Fayga Ostrower (1987), que aborda a criatividade e os processos de criação dentro do campo das artes. Os resultados indicaram que quando a linguagem da arte assume protagonismo, altera-se a construção da narrativa. A prática da HQ articula imagem e escrita e, nesse contexto, foi possível identificar que os estudantes refletiram e fizeram escolhas sobre a organização da narrativa, costurando sentidos sobre imaginação e estrutura. Além disso, ficou evidente o engajamento dos estudantes, pois as Histórias em Quadrinhos são pensar e sentir ao mesmo tempo.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Educação, Criatividade, Escrita, PIBID.

1 Graduando do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, julioharter97@gmail.com;

2 Graduando do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, vitoriabdebom@gmail.com;

3 Professora orientadora. Doutora em educação. UFPel. lislaine.cansi@ufpel.edu.br



INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a disciplina de artes visuais da educação básica tem buscado inserir conteúdos que fazem sentido para os alunos, considerando repertórios, vivências, contextos locais, tendo em vista que essa disciplina muitas vezes é apresentada com teor eurocêntrico e elitista, estando conseqüentemente distante da realidade dos estudantes de uma escola pública do sul do Brasil.

A história em quadrinhos destaca-se como uma linguagem híbrida, articulando a imagem e a escrita. Na escola, notamos que sua presença no cotidiano dos alunos, alinhada à linguagem mais jovial, gera engajamento e identificação por ser uma expressão artística que os estudantes têm contato, tornando-se um recurso pedagógico potencial para as artes visuais, incentivando a imaginação e a capacidade inventiva da narrativa e no desenho.

Este texto busca relatar como as histórias em quadrinhos podem ser potencializadoras, tanto para a criação de histórias e narrativas, quanto para o desenvolvimento de práticas artísticas pelos estudantes. Com o objetivo de analisar como e o que essa linguagem pode acrescentar no espaço escolar, realizamos diferentes atividades, cada uma construída especialmente para trabalhar alguma característica das HQs, sempre articulando com a escrita.

A análise foi realizada através da observação ativa durante o acompanhamento semanal dos estudantes. Utilizamos registros escritos sobre o desenvolvimento das práticas, além da documentação das atividades realizadas.

Articulamos nosso relato com o trabalho de Vergueiro (2006) um dos organizadores do livro publicado *Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula*, material que exalta e interliga o uso das HQs como recurso pedagógico em diversas disciplinas oferecidas na escola, isto é, o uso da interdisciplinaridade. Utilizamos também a artista e professora Ostrower (1987), autora do livro *Criatividade e processos de criação*, que aborda questões relacionadas à imaginação e criação, levando em consideração a materialidade, a cultura e o processo, entre outros indicadores.

Acreditamos que o desenvolvimento dos estudantes quanto à criação dos seus desenhos e narrativas, se dá ao fato de que essa é uma área de seu interesse, além do progresso alinhado às aulas e atividades propostas, que tiveram um papel fundamental no entendimento dessa linguagem. A possibilidade de fazê-los criarem narrativas por meio das



HQs foi o impulso necessário para despertar maior interesse e deixarem suas criações mais complexas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Santos, Silva e Acioli (2012) argumentam que a dificuldade de inserir as HQs na educação deriva, possivelmente, de sua raiz na mídia de massa. Por ser uma linguagem tradicionalmente associada ao consumo e ao entretenimento, sua validade como objeto de estudo e ferramenta pedagógica é frequentemente questionada pela academia, historicamente. Os quadrinhos eram estigmatizados sob o argumento de que, como leituras, afastariam as crianças de obras “mais sérias” ou da literatura convencional. No entanto, Vergueiro (2006, p. 23) aponta como um equívoco a permanência dessa ideia, afirmando que “hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros”. Na contemporaneidade, a leitura é marcada pelo protagonismo das mídias tecnológicas, que gradualmente ocupam espaços anteriormente dominados pelo suporte físico. As comunidades fãs de quadrinhos japoneses, os *Mangás*, são exemplos dessa mudança, impulsionadas em manter a obra original em evidência, essas comunidades da internet estimulam o consumo e a criação de histórias feitas por autores independentes situadas no mesmo universo. O autor (2006, p. 23) reforça sobre a complexidade dessa mídia em trabalhar o pensamento lógico, ao destacar que “o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar”. Dessa forma, a leitura e produção das HQs têm um papel importante na participação ativa no desenvolvimento da imaginação e da criação dos estudantes.

Para Ostrower (1987, p. 55), o pensamento e a racionalidade estão intrinsecamente ligados à criatividade e à área da criação, pois, “constitui um fator fundamental de elaboração. Retirar o consciente da criação seria inadmissível, seria retirar uma das dimensões humanas”. Além de reafirmar a arte como campo intelectual, a autora referida aponta que, quanto mais temos contato com uma materialidade ou linguagem, mais encontramos formas de resolvermos seus desafios e impossibilidades. Nesse sentido, ao abordarmos um conteúdo, precisamos desenvolver o pensamento acerca dele, nesse caso, aprender através do fazer pode estimular essa concepção.

Nessa perspectiva de um aprendizado pautado na ação criadora na arte como campo intelectual, o Documento Orientador Municipal (DOM) consolida a união entre teoria e prática. Ao especificar os conteúdos de Artes Visuais para o Ensino Fundamental, na área das



materialidades, a habilidade (EF15AR04RS12PEL-1) refere-se à experimentação de diversas formas de expressão artística, entre as quais se incluem as histórias em quadrinhos, incluindo, ou não, técnicas convencionais. A rede municipal de Pelotas reafirma o papel do estudante como protagonista, garantindo que o ensino de Artes Visuais contemple linguagens contemporâneas que ofereçam recursos de criação que dialoguem diretamente com contexto sócio-histórico e cultural dos estudantes.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Núcleo 2 do PIBID Artes Visuais, junto a uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental da EMEF Olavo Bilac, em Pelotas (RS). A documentação e a análise da prática pedagógica foram realizadas por meio de anotações diárias produzidas pelos bolsistas e do registro fotográfico das atividades, compreendendo a fotografia como linguagem de documentação do processo educativo. A proposta surgiu a partir do relato da professora regente, que manifestava dificuldades em estimular os estudantes para a produção escrita. Diante dessa demanda, optou-se pelo trabalho com a linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs), por compreender que esta articula, de forma integrada, texto e imagem, favorecendo a fluidez do processo criativo e a comunicação dos estudantes, conforme argumenta Vergueiro (2006).

A intervenção foi organizada em seis aulas, realizadas entre o início de setembro e meados de outubro de 2025, cada uma dedicada a um elemento específico da linguagem dos quadrinhos. Na primeira aula, foi proposta uma atividade de acróstico, em que os estudantes elaboraram palavras a partir de uma composição textual e, posteriormente, criaram uma narrativa que contemplasse obrigatoriamente os termos produzidos. Na segunda aula, a partir da descrição oral de imagens inspiradas nas obras da artista Isabelle Baiocco, os estudantes realizaram desenhos baseados na narrativa dos professores em formação, exercitando a imaginação, a interpretação e a tradução entre linguagens. Essas atividades iniciais possibilitaram compreender os repertórios criativos dos estudantes, suas principais dificuldades na escrita e os gêneros textuais com os quais estavam mais familiarizados, evidenciando ainda como uma mesma descrição pode gerar múltiplas imagens mentais.

Com base nessas observações, as aulas seguintes foram direcionadas à produção de HQs propriamente ditas. Na terceira aula, os estudantes trabalharam em duplas: inicialmente, produziram apenas a parte escrita de uma história em quadros delimitados e, em seguida, trocaram as folhas para que o colega realizasse os desenhos com base exclusivamente no texto



recebido, estimulando a interpretação, a empatia e a solução criativa de problemas. Na quarta aula, cada estudante elaborou uma narrativa própria, com um mínimo de linhas e palavras sorteadas como elementos disparadores. As quinta e sexta aulas foram dedicadas à criação das HQs completas, articulando texto e imagem, após análise coletiva de diferentes modelos de quadros e balões de fala e da organização gráfica da página. Também foram sorteadas formas geométricas que deveriam ser incorporadas às produções, como estratégia de desafio compositivo. Ao longo de todo o processo, buscou-se incentivar um fazer intencional e comprometido, compreendendo, à luz de Ostrower (1987), que a criatividade está intrinsecamente relacionada ao trabalho ativo e reflexivo do fazer artístico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Podemos analisar que, desde a primeira atividade, houve um desenvolvimento dos estudantes quanto à criação dos seus desenhos e narrativas, com mais complexibilidade e dedicação. As aulas foram planejadas para que a criatividade dos alunos fosse o elemento central, criando um ambiente onde eles pudessem ditar seus próprios limites ou superá-los. Tivemos o caso de um aluno que, entusiasmado, criou uma narrativa tão detalhada que superou o limite de páginas previsto. Da mesma forma, outros estudantes experimentaram novas formas de expressão ao abandonarem os 'bonecos de palito' durante a produção dos desenhos.

Essa liberdade criativa reforça como a linguagem das HQs promove o engajamento e a participação ativa, validando as ideias de Vergueiro (2006). Assim, a escolha da linguagem das HQs não foi por acaso, foi uma decisão estratégica e intencional. Acreditamos que isso se dá principalmente pelo fato de que essa é uma área de interesse dos estudantes, algo que está próximo deles cotidianamente, conforme afirma Vergueiro (2006). Para Ostrower, “[...] a imaginação necessita identificar-se com a materialidade” (1987, p. 39), isso significa que, ao cobrarmos um interesse e produção ativa imediata do estudante acerca de um conteúdo novo, ou uma linguagem, não teremos os resultados esperados. É preciso identificar os assuntos de interesse dos alunos para conseguir criar um diálogo e uma linha condutora para o pensamento.

Fomos sensibilizados pelo relato da professora regente da turma ao relatar sobre sua dificuldade ao articular imagem e texto, um dos gatilhos da escolha da presente proposição pedagógica em artes visuais, especificamente, o ensino das Histórias em Quadrinhos. Para



Vergueiro (2006) a presença da imagem torna o processo de criação mais fluido e acessível, e sobre a facilidade de comunicação, o autor reforça o seguinte argumento:

Essa característica dos quadrinhos atende à necessidade dos estudantes de utilizar um repertório próprio de expressões e valores de comunicação, comuns ao grupo em que se encontram inseridos, não agredindo o seu vocabulário normal da forma como o fazem algumas produções literárias. (Vergueiro, 2006, p. 23)

Trabalhamos ao longo de 6 aulas, do início do mês de setembro até o meio de outubro de 2025. Cada aula teve como temática um elemento diferente dentro da linguagem das HQs, como relatado a seguir. Na primeira aula foi solicitado que os estudantes fizessem uma atividade de acróstico, uma composição textual em que cada letra de uma palavra é usada para ser a letra inicial de alguma outra palavra. No exemplo, foram formadas sete palavras. Após a formação de todas as palavras, os estudantes criaram uma história.

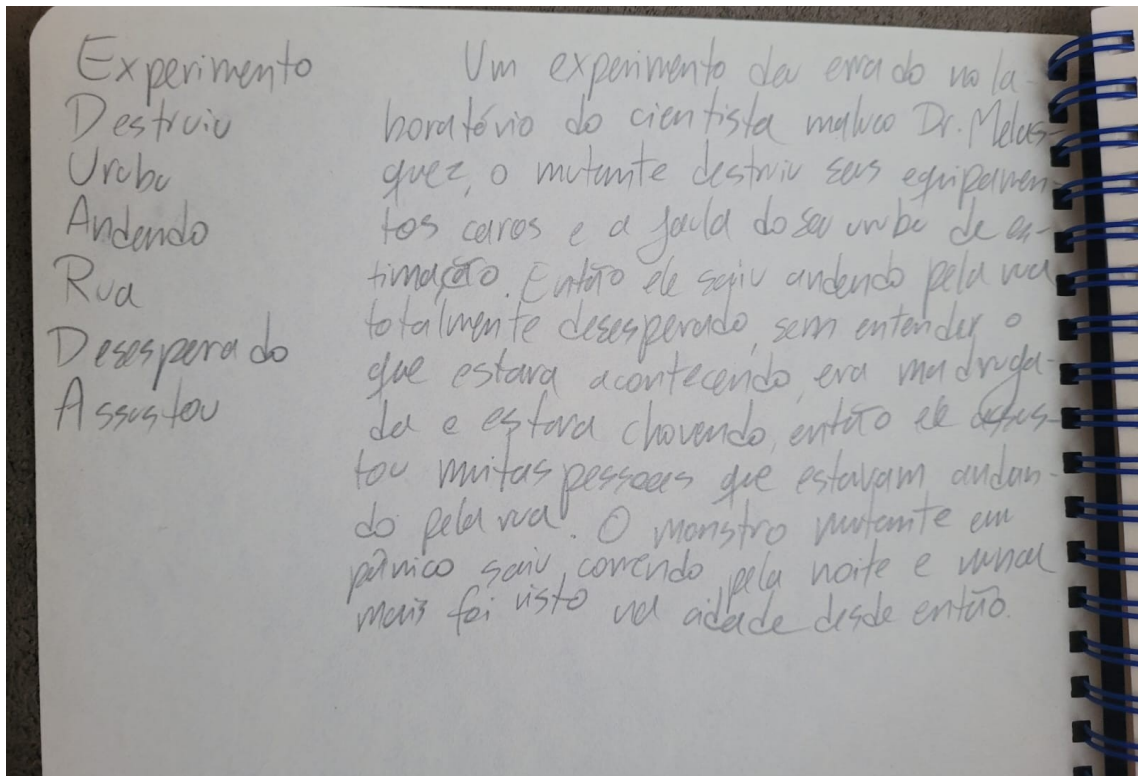


Figura 1: Acróstico e história de uma aluna. Júlio Härter, 2026.

Para a segunda aula, utilizamos as obras da artista Isabelle Baiocco para fazer uma atividade de descrição de imagem. Os alunos desenharam a narrativa feita pelos professores em formação, lembrando que o nosso referencial foi a obra da artista mencionada.

Essas duas atividades indicaram quais foram as dificuldades dos estudantes, qual gênero textual eles estavam habituados a escrever e demonstrar como, com a mesma descrição, cada pessoa imagina uma coisa diferente. Também conseguimos estimular o pensamento criativo dos estudantes, instigando-os a pensarem em narrativas um pouco



maiores do que eles estavam habituados e, ao realizarem desenhos orientados apenas através da descrição, estimulamos o pensamento e a imaginação deles, para poderem resolver como iriam organizar os elementos ditados dentro no espaço da folha. A partir dessas análises, propusemos a criação de uma história com imagem e escrita.

Na terceira atividade houve a formação de duplas de estudantes, entregamos um papel com quadros já delimitados e os estudantes tiveram que, inicialmente, fazer apenas as partes escritas da HQ, como as falas e narrativas. Posteriormente, eles teriam que trocar de folha com sua dupla e desenhar baseando-se somente no que o colega escreveu. Com isso, eles teriam que entrar em contato com o universo do outro e tentar encontrar soluções criativas para finalizar a atividade, tentando não reproduzir exatamente o que foi escrito pelo colega, ou até mesmo colocando elementos a mais. Essa parte foi importante para, além de entenderem a importância das palavras para as HQs, estimular a imaginação e capacidade inventiva e de solução de problemas.

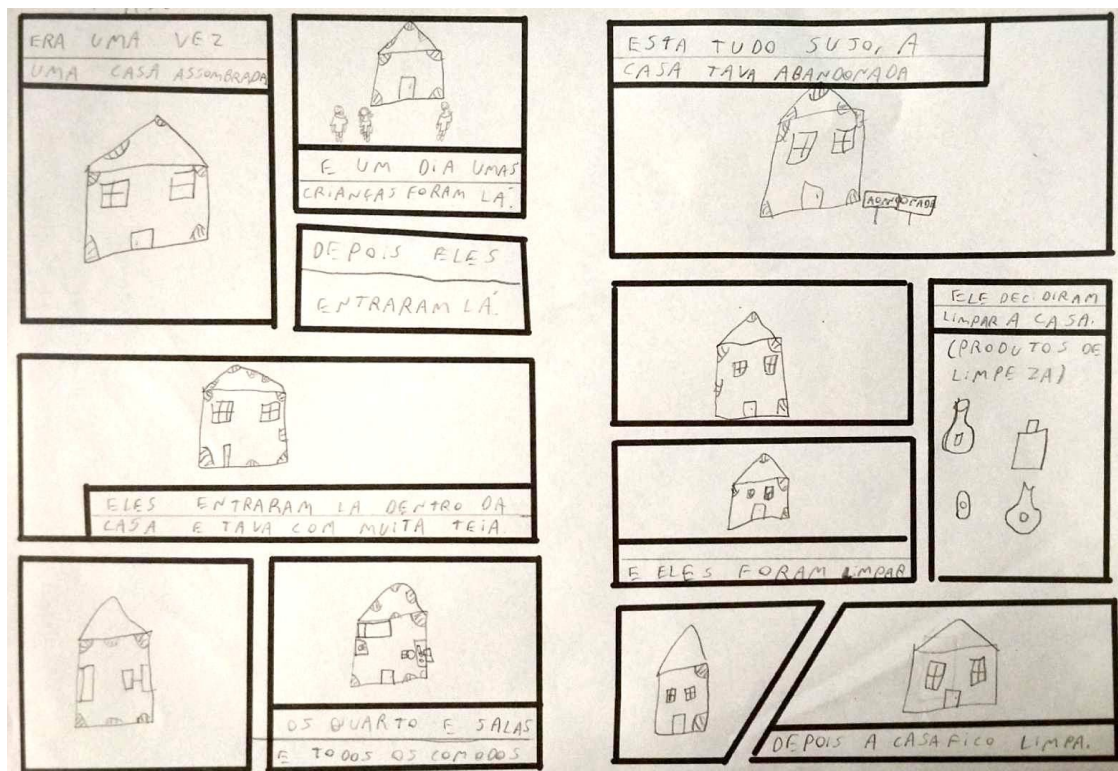


Figura 2: História em quadrinhos de dois alunos. Júlio Härter, 2025.

Nesse quadrinho, por exemplo, percebemos que o aluno evitou compor os desenhos com uma imagem literal ao que foi descrito. Quando o colega escreveu que dentro da casa tinham muitas teias e que eles limparam os quartos e a sala, o estudante responsável pelos desenhos não optou pelo óbvio, ele continuou mostrando a cena de fora da casa, causando uma sensação de mistério.



A aula da quarta semana foi dedicada à criação de uma história autoral. Estipulamos o mínimo de 10 linhas e sorteamos algumas palavras-chave para eles usarem de inspiração. Já na quinta e sexta aula, eles teriam que criar a HQ em si, com escrita e imagem, baseadas na história desenvolvida na aula anterior. Nessa mesma aula, apresentamos vários quadrinhos e analisamos junto com os estudantes as diferentes formas que podem ser os quadros e balões de fala, assim como a organização desses elementos dentro da página. Antes da parte prática, para criarmos um desafio, sorteamos também formas que eles teriam que colocar na HQ, como quadrados e círculos.

Durante todo o processo, auxiliamos e incentivamos os estudantes a fazerem coisas mais complexas e não optarem apenas pelo que parecia mais fácil, pois segundo Ostrower:

Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. Retirando à arte o caráter de trabalho, ela é reduzida a algo de supérfluo, enfeite talvez porém prescindível à existência humana. (Ostrower, 1987, p. 31)

A autora diz aqui que o fazer é essencial para criatividade e que, trazendo para o campo do desenho, ao incentivar a produção ativa dos estudantes, eles serão mais criativos em atividades futuras.

Nessa turma de 5º ano, em que os alunos têm dificuldade em criar textos escritos, a possibilidade de fazê-los criarem juntamente com o desenho daria para eles o impulso para deixarem suas criações mais complexas. Ao pedirmos para que as crianças criem uma narrativa, precisamos nos apropriar de outros signos que sirvam de auxílio para a atividade, pois, segundo Ostrower (1987), não é possível traduzir o processo imaginativo, porque transpor uma matéria para outra desqualifica ambas as matérias.

Nesse sentido, também utilizamos dos sorteios de palavras para a criação da narrativa e formas para os quadrinhos, como uma forma de auxílio da produção dos estudantes, sendo dessa maneira poderíamos estimular a criatividade dos alunos, fazendo-os encontrarem caminhos diferentes dos habituais, sem cair no clichê ou solução mais fácil, assim como diz Ostrower:

Cada materialidade abrange, de início, certas possibilidades de ação e outras tantas impossibilidades. Se as vemos como limitadoras para o curso criador, devem ser reconhecidas também como orientadoras, pois dentro das delimitações, através delas, é que surgem sugestões para prosseguir um trabalho e mesmo para se ampliá-lo em direções novas. (Ostrower, 1987, p. 32).

Ou seja, quanto mais contato com a linguagem das HQs, mais eles encontram possibilidades para solução de seus desafios, através da análise de seus diferentes caminhos e



possibilidades. Nesse caso, o recurso dos sorteios de palavras serviram como disparadores do pensamento, uma orientação e/ou auxílio para começar a história, uma forma de “criar caminhos”. E o sorteio de quadros serviu para criar um desafio, estimulando suas capacidades de solução de problemas alinhadas ao conhecimento sobre a materialidade/linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste relato de experiência permitiu observar que a inserção das Histórias em Quadrinhos (HQs) no currículo de Artes Visuais atua como um potente catalisador para os processos criativos em escrita e imagem nas escolas. A linguagem das HQs estabeleceu uma ponte direta com a realidade dos estudantes, transformando o fazer artístico em uma atividade dotada de sentido e participação ativa.

Pode-se concluir que os trabalhos com HQs geram alto engajamento dos alunos, pois validam o seu repertório cotidiano e permitem que a comunicação ocorra sem a "agressão" de um vocabulário distante de suas vivências, como dita a tese de Vergueiro (2006). A prática articulada entre imagem e escrita demonstrou que, ao oferecer uma materialidade com a qual o estudante se identifica, o bloqueio criativo e a resistência à escrita são substituídos pelo entusiasmo. Isso foi visto neste trabalho pela superação dos alunos em se desprenderem do uso dos “bonecos palitos”, explorando soluções visuais novas e expandiram suas capacidades narrativas ao escrever mais que uma folha na história. A experiência no PIBID reforça a necessidade de olharmos para as HQs não apenas como um recurso pedagógico, mas como uma linguagem própria que exercita o pensamento crítico e criativo.

Por fim, este trabalho evidencia que, quando a escola se apropria de signos que fazem parte do universo infantil e juvenil, que tem sentido, assim como foi mencionado no início desse texto, o resultado tende ao desenvolvimento das capacidades inventivas e se torna um processo mais prazeroso. Espera-se que este relato incentive novas pesquisas acadêmicas sobre o potencial criativo das HQs na sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Reservamos este espaço para expressar nosso agradecimento à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), cujo incentivo, foi fundamental para a realização deste trabalho. Estendemos o agradecimento ao Núcleo 2 do PIBID Artes Visuais, cujo apoio e parceria foram determinantes para a construção de nossa docência. Por



fim, agradecemos à EMEF Olavo Bilac, instituição onde as atividades foram realizadas, aos colegas bolsistas pelo amparo nas realizações feitas nas aulas e à supervisora Naita Meireles, pelo acolhimento, orientação e apoio essenciais durante todo o processo.

REFERÊNCIAS

- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- PELOTAS. Secretaria Municipal de Educação e Desporto. **Documento Orientador Municipal: Arte**. Pelotas: SMEd, 2020
- VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. *In*: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p. 7-29.
- SANTOS, V. J. da R. M.; SILVA, F. B. da; ACIOLI, M. F. Produção de Histórias em Quadrinhos na abordagem interdisciplinar de Biologia e Química. **RENOTE**, v. 10, n. 3, p. 1-8, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36467>. Acesso em: 5 abr. 2026.

