



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Thelma Villalba Corrêa da Silva

Despertar de um novo olhar: proposta de educação socioemocional através da Arte Sequencial autobiográfica no Ensino Médio

Brasília DF
2024



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES DEPARTAMENTO
DE ARTES VISUAIS**

Thelma Villalba Corrêa da Silva

Despertar de um novo olhar: proposta de educação socioemocional através da Arte Sequencial autobiográfica no Ensino Médio

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade de Brasília como parte das exigências para a obtenção do título de Habilitação de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da UnB. Orientador: Prof. Dr. Luís Müller Posca.

Brasília DF 2024



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES DEPARTAMENTO
DE ARTES VISUAIS**

Thelma Villalba Corrêa da Silva

Despertar de um novo olhar: proposta de educação socioemocional através da Arte Sequencial autobiográfica no Ensino Médio

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade de Brasília como parte das exigências para a obtenção do título de Habilitação de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da UnB. Orientador: Prof. Dr. Luís Müller Posca.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr./Me.: Preencher

Universidade de Brasília. IdA.

Prof^a. Dr^a.Me.: Preencher

Universidade de Brasília. IdA.

Brasília, _____ de _____ de 2024

“A arte existe para que a realidade não nos destrua”

Friedrich Nietzsche

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, preciso agradecer minha mãe, a qual não está mais aqui, mas sua educação, sua sabedoria, seu talento, dons e ensinamentos me inspiraram a seguir este caminho e a ser quem eu sou.

Em segundo, meus filhos que me apoiaram do começo ao fim, principalmente o Naoki, o qual esteve do meu lado nas noites de estudos me aconselhando, além de preparar “seus chás”, de hortelã para a concentração e de camomila para me acalmar.

Ao mestre Werner, o qual foi meu professor orientador durante meus estágios supervisionados e não hesitou em me apoiar no desenvolvimento desta monografia, me aconselhando e incentivando, mesmo em meio à turbulência vivida com relação à sua saúde.

Aos amigos que realmente me apoiaram e incentivaram, e àqueles que, de alguma forma, me ajudaram, em especial a Sônia, a qual acreditou em mim mesmo quando eu deixava de acreditar.

Aos brilhantes professores que tive o prazer de conhecer durante estes anos de curso, em especial, ao meu orientador professor Luiz e à professora Cláudia.

Aos colegas de curso que contribuíram em algum momento, dando dicas ou trocando experiências, durante essa nossa jornada.

Aos talentosos e dedicados alunos do Ensino Médio que participaram da oficina e colaboraram com seus incríveis trabalhos.

Por último, mas o mais importante, a Deus, aquele que me ergueu todas as vezes que quis desistir, que permitiu e me capacitou para que eu concluísse este trabalho, a Ele, toda honra e glória.

Meus mais sinceros agradecimentos.

RESUMO

SILVA, Thelma Villalba Corrêa da. Despertar de um novo olhar: proposta de educação socioemocional através da Arte Sequencial autobiográfica no Ensino Médio. Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Brasília, 2024.

Essa monografia propõe o uso da Arte sequencial, em especial, as histórias em quadrinhos (HQs) autobiográficas, como uma abordagem diferenciada no Ensino Médio voltada para educação socioemocional. Pretende-se despertar um novo olhar nos alunos com relação à importância do ensino da Arte e suas contribuições em diversos aspectos da vida na formação do indivíduo, bem como com relação ao próximo. As HQs têm o potencial de desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e criativas, além de promover uma abordagem interdisciplinar. Presentes na BNCC, destaco a importância em utilizar as HQs como ferramentas pedagógicas embasadas por diversos educadores pesquisadores. Foram analisadas diversas pesquisas para elucidar sobre as HQs autobiográficas, incluindo alguns quadrinistas e suas obras, as quais corroboraram com relação ao seu impacto cultural e sua criação como forma de identificação. Por fim, proponho um projeto pedagógico, o qual foi aplicado em forma de oficina criativa extracurricular na escola estadual na qual fiz meu estágio supervisionado. Será avaliado o impacto da abordagem na percepção e compreensão dos mesmos em relação ao ensino da Arte e ao desenvolvimento das habilidades socioemocionais a partir de roda de conversa e dos trabalhos feitos pelos alunos. O objetivo final é utilizar as HQs como uma ferramenta pedagógica a fim de enriquecer o processo educacional, explorando as contribuições que essas narrativas visuais podem propiciar e provocar, estimulando a motivação e o engajamento dos alunos de forma diferenciada. Encaminhar os alunos para fazer este tipo de trabalho, de modo consciente e crítico, é uma proposta importante no componente curricular Arte em prol das habilidades socioemocionais.

Palavras-chave: Ensino Médio. Socioemocional. HQs Autobiográficas. *Webcomics*. Proposta Pedagógica.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1. Infográfico BNCC	14
Figura 2. Capa de <i>Maus</i>	22
Figura 3. Trecho de Persépolis	23
Figura 4. Trecho de <i>Fun House</i>	24
Figura 5. Trecho de Memórias de elefante.....	24
Figura 6. Trecho de Memórias de um esclerosado	25
Figura 7. Trecho de Inteiro pesa mais que a metade	26
Figura 8. Cassandra Calin.....	31
Figura 9. Como as blogueiras	31
Figura 10. Libertação	32
Figura 11. Sarah Andersen	32
Figura 12. Trecho de Esquisitona.....	33
Figura 13. Trecho de Ninguém vira adulto de verdade	33
Figura 14. Produção de alunos - Laura Pinichi.....	35
Figura 15. Produção de alunos - Yasmin Nunes.....	36
Figura 16. Produção de alunos - Caina Lucio	37

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. A IMPORTÂNCIA DE TRABALHAR O SOCIOEMOCIONAL NO ENSINO MÉDIO	11
1.1. EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL	13
1.2. HQS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA	17
2. HQS AUTOBIOGRÁFICAS COMO FORMA DE IDENTIFICAÇÃO	21
2.1. BREVE HISTÓRICO DAS HQS AUTOBIOGRÁFICAS	22
2.2. SUAS CARACTERÍSTICAS	26
2.3. IMPACTO CULTURAL	28
2.4. WEBCOMICS: HQS NA WEB	29
2.5. ILUSTRADORAS E SUAS OBRAS	30
2.5.1. Cassandra Calin.....	30
2.5.2. Sarah Andersen.....	32
3. PROPOSTA PEDAGÓGICA: DESPERTANDO DE UM NOVO OLHAR.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS.....	40

INTRODUÇÃO

No ambiente escolar contemporâneo, o professor enfrenta o desafio de manter os alunos engajados e interessados no processo de aprendizagem. São diversos fatores que podem interferir e provocar a desmotivação dos mesmos, desde questões pessoais, bem como questões dentro do próprio ambiente escolar.

Durante meu estágio em sala de aula, ficou evidente a importância em se buscar abordagens pedagógicas inovadoras, atraentes e de qualidade a fim de promover o engajamento dos alunos. Surgiu então o interesse em explorar propostas que sejam estimulantes e envolventes, abrangendo, principalmente, as questões socioemocionais a serem trabalhadas com os alunos do Ensino Médio.

O ensino médio é uma fase crucial na formação dos adolescentes, na qual o desenvolvimento de sua identidade se amplia e intensifica, opiniões e perspectivas sobre o mundo. O estudo da Arte no ensino médio contribui de forma significativa na construção e ampliação do conhecimento, com relação ao mundo e a si mesmo. Barbosa (1991, p. 110), acredita “que a arte tem, de fato, uma função específica nesta fase da vida do indivíduo, em que ele deixou de ser criança, em que se vê como consciência interrogante e ainda não é adulto”. Através da Arte, o adolescente deverá desenvolver um olhar diferenciado, sensível e crítico, não apenas sobre si, mas também sobre o mundo no qual está inserido, como está previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

A Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo (Brasil, 2020, p. 474).

A arte sequencial é uma poderosa ferramenta que pode ser explorada para enriquecer o ensino-aprendizado no ensino médio, pois permite que o aluno se comunique e reflita sobre diversos assuntos, tanto pessoais como transversais, de forma autônoma, crítica e criativa, permitindo-o se conectar, também, com outras disciplinas e preparando-o para lidar com questões da atualidade.

Além disso, ela é uma mídia acessível, pois abrange leitores e criadores de

diferentes faixas etárias, classes sociais e culturais. Segundo Palmieiri (2019, p. 35):

A Arte Sequencial e os quadrinhos têm potencial para serem utilizados em sala por fazer parte do universo cotidiano do aluno e também por poder ser aproveitado como experiência estética. Adaptar o modo de ministrar conteúdo, no caso, incorporar uma mídia que é parte do cotidiano dos alunos (ou pode vir a ser), é trazer a aula para perto do universo do aluno, ou seja, promover uma aprendizagem significativa.

A capacidade da arte sequencial, em especial as histórias em quadrinhos (HQs) autobiográficos, de propiciar informações e emoções de maneira estimulante, envolvente e criativa, oferece um potencial único e promissor para cativar a atenção dos alunos, tornando-se uma ferramenta valiosa para o ensino-aprendizagem e para a educação socioemocional.

Neste contexto, esta pesquisa tem como objetivo, despertar um novo olhar nos alunos do Ensino Médio ao apresentar uma proposta pedagógica para o ensino da Arte, utilizando as histórias em quadrinhos autobiográficos como uma ferramenta educacional voltada para a educação socioemocional. Tem como objetivos específicos: Compreender a importância da educação socioemocional no Ensino Médio; explorar sobre as HQs autobiográficas como forma de identificação e utilizar as HQs autobiográficas como uma proposta pedagógica na disciplina Arte, de forma envolvente, despertando o engajamento dos alunos no estudo da Arte e estimulando o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, foi feita uma análise bibliográfica de diversos educadores pesquisadores, em busca de contextualizar os desafios dentro do ambiente escolar por mim observados e a importância em se trabalhar o socioemocional no Ensino Médio, incluindo os dados presentes na BNCC como norteador. Também foi analisado obras de artistas quadrinistas como Scott McCloud e Will Eisner a fim de explorar a linguagem da arte sequencial, bem como seu uso e contribuição nas práticas educativas, embasadas pelos trabalhos dos brasileiros Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Natania Nogueira, entre outros.

Essa pesquisa está dividida em três capítulos, sendo o primeiro **A importância de trabalhar o socioemocional no Ensino Médio**, o qual será dividido entre a sua importância segundo a BNCC e os benefícios de se usar a arte sequencial

como uma proposta pedagógica, com ênfase no socioemocional. No segundo capítulo, **Histórias em quadrinhos autobiográficos como forma de identificação**, será abordado como ela surgiu, suas características e seu impacto cultural, principalmente após o surgimento dos *webcomics*. Dentre diversos artistas, será observada as obras das ilustradoras Cassandra Calin e a Sarah Andersen para contextualizar a criação de tirinhas autobiográficas. Por fim, o terceiro capítulo será a proposta **Despertar de um novo olhar**, a qual foi colocada em prática em forma de oficina criativa extracurricular aos alunos do Ensino Médio da escola estadual em que fiz meu estágio supervisionado em 2022, Ernesta Xavier Rabelo Orsi, situada em Itapetininga, interior de São Paulo. A atividade aconteceu por meio de apresentação de *Power Point*, roda de conversa e, também, a criação de tirinhas autobiográficas a fim de proporcionar perspectivas mais empáticas sobre si mesmos e sobre as pessoas ao seu redor, fora e dentro do contexto escolar.

1. A IMPORTÂNCIA DE TRABALHAR O SOCIOEMOCIONAL NO ENSINO MÉDIO

Se tornar adulto não acontece de uma hora para a outra, existe uma fase onde ocorre essa transição, a adolescência. Uma fase intensa na qual, devido às alterações hormonais, ocorrem transformações físicas e psíquicas, onde se está grande demais para se comportar como uma criança, mas não o suficiente para encarar a fase adulta.

A adolescência é um período de descobertas e amadurecimento comportamental e emocional no qual, junto a este período, vem a insegurança e a oscilação destes estados, sejam comportamentais ou emocionais. O adolescente, ora se ama, ora se odeia, pois, teme como o mundo o vê; ele almeja sua liberdade, mas não se sente preparado para encarar tanta responsabilidade sozinho, porém, está na hora de fazer escolhas e buscar formar sua identidade, pois este é o momento em que ele se prepara para se tornar um adulto.

[...] a adolescência não é um período de conclusão, mas de crise e amadurecimento do pensamento. No que tange à formação superior do pensamento, acessível à mente humana, essa idade é também transitória, e o é em todos os seus sentidos. (Vygotsky 1931/2000b, p. 229)

Diante de tantas cobranças e mudanças, surgem diversos questionamentos com relação a vida, a sociedade em que vive e a si mesmo, o olhar com relação a si e aos outros já não é mais o mesmo.

Segundo a pedagoga Jussara de Barros (Brasil Escola, 2024) a amizade no convívio familiar e o diálogo com os pais/responsáveis durante essa fase é muito importante, a fim de “amenizar os conflitos vividos” pelo adolescente, pois é nessa fase que muitos deles acabam se afastando da família, por falta de compreensão, apoio ou, até mesmo aceitação dos pais/responsáveis dificultando essa transição.

Essas dificuldades enfrentadas pelos adolescentes podem gerar doenças psíquicas como a depressão e ansiedade, as quais são bastante comuns nessa etapa, sendo elas, muitas vezes, desenvolvidas dentro do ambiente familiar.

O que reflete desse cenário é que cabe também a família a promoção de um ambiente emocional saudável para seus filhos, para que eles não presenciem conflitos ou outras situações que ponham em dúvida seu equilíbrio emocional

e interfira na sua aprendizagem e, por sua vez, na formação integral desse indivíduo. (Carneiro; Lopez, 2020, p.12).

Porém, a escola também tem um papel importante nessa etapa. Abed (2014, p.109) afirma que “a função da escola vai muito além da transmissão do conhecimento”. Dentro deste contexto, se faz necessário que a escola intervenha, de alguma forma, para a educação dos adolescentes além da educação cognitiva, estimulando novas formas de se ver, pensar, sentir e lidar com o mundo.

A educação com objetivos exclusivamente cognitivos tem se mostrado insatisfatória, pois, apesar de tantos avanços tecnológicos, da televisão, de computadores e, multimídia utilizados no processo educacional, as novas gerações têm mostrado crescente falta de competência emocional e social. (Santos, 2000, p. 22).

Sabendo que a escola é um ambiente institucional importante para a formação do aluno, não só em quesitos acadêmicos, mas também como cidadão, ao trabalhar as relações sociais e culturais, Fioravante (2011, p. 21-22) afirma que ela “deve ser um espaço onde os educadores podem oportunizar uma reflexão que possa acompanhar essas transformações e contribuir para uma melhor qualidade de vida para os educandos”, incentivando a responsabilidade, a empatia e o respeito, questões essenciais para a formação do sujeito crítico e sensível.

A escola é um local privilegiado de encontro, de interlocução, de questionamento, de construção e transformação do conhecimento. Conhecimento não só nos livros, mas nas experiências de cada um. Encontro não só de saberes, mas principalmente de pessoas, nas suas diversidades e nas suas riquezas pessoais e culturais. Um contato amoroso entre seres que preenchem a vida. (Abed, 2002 p.23).

Sendo assim, o professor tem um papel essencial como mediador dos saberes. Segundo Almeida (2016, p.6), “a ação docente assume lugar de relevância, visto que, através de seu trabalho o professor poderá contribuir para a transformação de certas realidades pouco humanizadas”. Além disso, um bom relacionamento entre professor e aluno, contribui de forma efetiva no desenvolvimento emocional do aluno.

Partindo desse pressuposto, entendemos que ensinar no contexto atual exige práticas docentes formais com vistas ao desenvolvimento intelectual dos educandos, mas também, e talvez em igual nível de prioridade, estratégias que promovam a aquisição de conhecimentos que favoreçam a condição de ser humano, enquanto ser complexo. (Almeida, 2014, p.9).

A educação emocional é imprescindível para o desenvolvimento integral do ser humano, e a escola é um ambiente propício para se trabalhar desde os anos iniciais até o ensino médio. Uma aprendizagem significativa será garantida “somente por meio do desenvolvimento de uma educação socioemocional, que rompa com a ideia que somente o conhecimento cognitivo proposto nas disciplinas curriculares é suficiente para a formação do indivíduo”. (Carneiro; Lopez, 2020, p.13).

Apesar de ter um papel importante em todas as etapas de aprendizado, pretendo destacar a importância e benefícios em se trabalhar o Socioemocional no Ensino Médio e como essas habilidades podem ser trabalhadas através da Arte.

1.1. EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL

A necessidade de uma educação socioemocional na formação do indivíduo vem ganhando destaque como um campo específico de estudo e prática na educação a partir dos anos 1990 e 2000. Essa abordagem pedagógica, consiste no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, as quais são fundamentais para que o aluno aprenda a lidar consigo mesmo e com o resto da sociedade, propiciando interações positivas e saudáveis, dentro e fora da escola, e em diversos aspectos da vida, incluindo o sucesso acadêmico. Fonseca (2016, p. 369) afirma que “as emoções conferem, o suporte básico, afetivo, fundamental e necessário às funções cognitivas e executivas da aprendizagem que são responsáveis pelas formas de processamento de informação mais humanas, verbais e simbólicas”.

Essas habilidades socioemocionais proporcionam, ao indivíduo, um desenvolvimento de forma mais integral. Ao se trabalhar essas habilidades, o aluno desenvolve uma base emocional mais sólida e, dessa forma, corrobora para que ele tenha um aprendizado mais efetivo e integrado. Abed (2014, p.6) aponta que “compreender como tais habilidades podem contribuir com a melhoria do desempenho escolar e vida futura dos estudantes permite construir caminhos que promovam o desenvolvimento, aprimoramento e consolidação de uma educação de qualidade”.

No Brasil, foi através da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que o

assunto ganhou destaque ao apresentar competências a fim de se promover a educação socioemocional. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), existem 5 competências socioemocionais, as quais consistem na junção de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, a fim de preparar os alunos para lidarem com suas emoções, interagirem uns com os outros de forma saudável, e tomarem decisões responsáveis.

Figura 1- Infográfico



Fonte: Clube do Português. 18 jul. 2023. Disponível em:

<https://www.clubedoportugues.com.br/competencias-socioemocionais-na-bncc/>.

Acesso em: 8 jun. 2024.

Sendo o Ensino Médio a etapa final da Educação Básica, essa é uma fase desafiadora devido a diversos fatores como “uma abordagem pedagógica distante das culturas juvenis e do mundo do trabalho” a qual afeta a garantia de “permanência e as aprendizagens dos estudantes”, com relação à suas metas presentes e futuras.

Trata-se, portanto, de adotar uma noção ampliada e plural de juventude, entendida como diversa, dinâmica e participante ativa do processo de formação que deve garantir sua inserção autônoma e crítica no mundo. As juventudes estão em constante diálogo com outras categorias sociais, encontram-se imersas nas questões de seu tempo e têm importante função na definição dos rumos da sociedade. (Brasil, 2020, p.462).

A importância em se promover ativamente o desenvolvimento socioemocional nas escolas, em diferentes disciplinas, tem se tornado mais evidente. Segundo Silva (2018, p.41), o objetivo dessa educação é uma “tentativa de incluir no plano pedagógico da escola outros fatores inerentes à condição humana, além dos quais já estão priorizados dentro das ciências e da tecnologia”.

Neste contexto, com relação às habilidades socioemocionais no Ensino Médio, deve-se trabalhá-las a fim de promover meios para que o adolescente aprenda a se conhecer e reconhecer dentro da pluralidade; a lidar com suas emoções, forças e limitações de forma positiva, sem deixar que essas controlem suas ações; resolver conflitos e planejar metas de maneira responsável; respeitar o próximo através da empatia, bem como as normas e padrões da sociedade em que está inserido, além de garantir, ao mesmo, uma inserção autônoma e crítica com relação à sociedade em que estão inseridos, as quais irão acompanhá-los até a vida adulta, seja em questões sociais ou profissionais.

[...] cabe às escolas de Ensino Médio contribuir para a formação de jovens críticos e autônomos, entendendo a crítica como a compreensão informada dos fenômenos naturais e culturais, e a autonomia como a capacidade de tomar decisões fundamentadas e responsáveis. Para acolher as juventudes, as escolas devem proporcionar experiências e processos intencionais que lhes garantam as aprendizagens necessárias e promover situações nas quais o respeito à pessoa humana e aos seus direitos sejam permanentes. (Brasil, 2020, p.462).

O combate ao *bullying* e de outras formas de violência na escola, também são beneficiadas ao se desenvolver tais habilidades, as quais são importantes para a construção de relações interpessoais saudáveis. Além disso, a educação socioemocional desempenha um papel eficaz na promoção da saúde mental, pois ao desenvolvê-las, o aluno pode melhorar sua capacidade de enfrentar os desafios emocionais e, assim, reduzir a probabilidade de desenvolver ou agravar problemas como depressão e ansiedade.

É preciso destacar os benefícios das competências socioemocionais desenvolvidas na sala de aula, muitos deles que deveriam ser aprendidos em casa com a família, mas, por inúmeras razões, são os professores que possuem essa árdua tarefa. Diversos são os benefícios, como por exemplo, a prevenção de doenças psíquicas como a depressão e ansiedade; diminui as chances de ocorrência de *bullying*, pois, os alunos são preparados para respeitar o próximo; traz autonomia e responsabilidade para as crianças e jovens, entre outros. (Carneiro; Lopez, 2020, p.5).

Sendo do professor, a tarefa de proporcionar experiências e processos intencionais a fim de promover as habilidades socioemocionais aos alunos, cabe a este buscar formações continuadas sobre essas competências. O professor como mediador, deve-se também, desenvolver tais habilidades, fortalecendo a integração no ambiente escolar e promovendo um ambiente de solidariedade entre os corpos docente e discente.

No grupo-classe, composto pelo docente e seus alunos, o professor é um protagonista diferenciado: cabe a ele configurar os contornos e as matizes das relações pessoais para promover aprendizagens significativas e duradouras em seus estudantes. O professor deve ser um mediador que, intencionalmente, observa, avalia, planeja e atua em prol da aprendizagem do outro. (Adeb, 2014, p.22).

A educação socioemocional tem sido cada vez mais integrada aos currículos escolares em diversos países ao redor do mundo, implementando programas e práticas que ajudem os estudantes a desenvolver essas competências essenciais para a formação integral do indivíduo.

[...] os currículos escolares estão evoluindo em resposta à globalização e às demandas de uma sociedade em rápida mudança. As principais tendências internacionais em educação estão influenciando a forma como os currículos são desenvolvidos e implementados, com uma ênfase crescente na inclusão, diversidade, habilidades socioemocionais, tecnologias digitais e avaliação formativa. (Menezes; Leitão; Oliveira, 2023, p.12).

A incorporação da educação socioemocional nos Anos Iniciais prepara as crianças para desafios futuros, promove um ambiente de aprendizado saudável e apoia o crescimento integral dos alunos. Porém, é no Ensino Médio que estes se aprofundam nos saberes, “ampliando as possibilidades de fruição, de construção e produção de conhecimentos, de compreensão crítica e intervenção na realidade e de participação social dos jovens” (Brasil, 2020, p. 490), se tornando uma fase fundamental para que haja o aprimoramento das habilidades socioemocionais.

No Ensino Médio, os jovens intensificam o conhecimento sobre seus sentimentos, interesses, capacidades intelectuais e expressivas; ampliam e aprofundam vínculos sociais e afetivos; e refletem sobre a vida e o trabalho que gostariam de ter. Encontram-se diante de questionamentos sobre si próprios e seus projetos de vida, vivendo juventudes marcadas por contextos culturais e sociais diversos. (Brasil, 2020, p. 473).

Considerando as práticas contemporâneas de linguagem, apesar de serem exploradas no Ensino fundamental, é no Ensino Médio que, “a cultura digital, as culturas juvenis, (...) interações e atividades que têm lugar nas mídias e redes sociais, os processos de circulação de informações e a hibridização dos papéis” ganham mais destaque. Dentro deste contexto, busco promover o desenvolvimento das habilidades socioemocionais através das histórias em quadrinhos como proposta pedagógica em Arte para o Ensino Médio.

1.2. HQS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA

As histórias em quadrinhos (HQs) sofreram preconceitos durante anos por serem vistas como entretenimento para o público infantil e para os iletrados, causando uma resistência por parte dos pais e dos educadores. Vergueiro (2009, p. 8) aponta que, “de uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores”.

Com o passar dos anos, elas passaram a ser vistas de uma forma mais positiva pela sociedade e, atualmente, as HQs são utilizadas para diversos fins, inclusive nos âmbitos educacionais. Diversos educadores brasileiros se dedicaram ao seu estudo, contribuindo para o reconhecimento de seu potencial como ferramentas pedagógicas em diversas áreas e níveis de ensino. As HQs “são narrativas imagético-textuais que podem contribuir, na educação básica e superior, para a constituição de outro paradigma educacional no qual tanto a nossa razão simbólica como a nossa razão sensível seja valorizada.” (Santos Neto; Silva, 2011, p. 29).

Esta percepção positiva só foi alcançada a partir de 1997, quando as HQs foram incluídas como matérias pedagógicas na elaboração do Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCN). Em 2006, elas foram incluídas, pelo Ministério da Educação (MEC) na lista do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), o qual distribuiu, até 2014, diversas obras de literatura, de pesquisas e de referências para as bibliotecas das escolas públicas. Em sua maioria, as HQs distribuídas foram adaptações de clássicos de literaturas como Dom Quixote e Moby Dick, e também, de literaturas nacionais como Machado de Assis. (MEC, 2018).

Vêm-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor. (Ramos, 2009, p.13).

Nas salas de aula, além de auxiliar no desenvolvimento e hábito de leitura, as HQs podem ser trabalhadas de forma multidisciplinar e interdisciplinar. Com uma abordagem rica e única devido a sua estrutura visual e narrativa, além de ser uma mídia culturalmente inserida no cotidiano dos estudantes, elas oferecem aos professores uma ferramenta valiosa, não apenas de apoio, podendo ser utilizada no ensino-aprendizagem de diversas disciplinas tais como: Língua Portuguesa, História, Matemática, Geografia, entre outras; tornando-as mais envolventes. Para Rama e Vergueiro (2005, p.26), com relação às HQs, “pode se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”.

[...] há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens sua leitura é muito popular entre eles. A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. (Vergueiro, 2009, p. 21).

As HQs possuem linguagem própria, repleta de influências e características culturais. Segundo a BNCC, o campo artístico é um “espaço de circulação das manifestações artísticas e culturais em geral”, o qual “possibilita, portanto, reconhecer, valorizar, fruir e produzir tais manifestações, com base em critérios estéticos e no exercício da sensibilidade”, as possibilidades em se utilizar as HQs como ferramenta pedagógica são amplas e abrangentes. Ainda segundo a BNCC:

Esses processos criativos (pesquisa e o desenvolvimento de processos de criação de materialidades híbridas) devem permitir incorporar estudo, pesquisa e referências estéticas, poéticas, sociais, culturais e políticas, para criar novas relações entre sujeitos e seus modos de olhar para si e para o mundo. Eles são, portanto, capazes de gerar processos de transformação, crescimento e reelaboração de poéticas individuais e coletivas. (Brasil, 2020, p. 474).

Com relação a disciplina Arte, as HQs são compostas por diversas manifestações artísticas como o desenho, a pintura, arquitetura e narrativas literárias, Barbosa (2009) afirma que as HQs possuem os principais conceitos das artes plásticas, o que as torna uma ferramenta pedagógica eficaz ao trabalhar recursos artísticos como a perspectiva, a anatomia, luz e sombra, e, a composição. Elas também possuem conteúdos estruturantes das Artes Visuais, como Gênero, Movimentos e Períodos. As possibilidades em utilizá-las como ferramenta pedagógica no componente curricular Arte são infinitas, propiciando ao aluno a apreciação, contextualização e o fazer artístico, afinal elas “podem ser utilizadas em sala de aula não apenas para explicar elementos das artes plásticas, mas também como um exercício prático, uma oportunidade de discutir e praticar o processo criativo” (Barbosa, 2005, p. 131).

Em “As histórias em quadrinhos e a escola: práticas que ultrapassam fronteiras” (2017) da professora pesquisadora Natania Nogueira, há diversas propostas que podem ser trabalhadas com os alunos como seu projeto Gibiteca Escolar, no qual recebeu o prêmio Professores do Brasil em 2008, oferecido pelo MEC. A Gibiteca é um espaço voltado para as HQs, tanto como uma forma de incentivar a leitura, bem como material de apoio para diversas disciplinas. Para os alunos do ensino médio e superior, ela sugere o gênero jornalístico, o qual pode ser desenvolvido por meio de jornal em quadrinhos ou de criação de fanzines, um tipo de publicação de caráter amador, sem fins lucrativos, feito pelo simples desejo de fazer circular uma determinada produção literária e/ou artística (NOGUEIRA, 2017, p. 95). Sendo o Ensino Médio uma fase desafiadora, tanto para aluno, quanto para o professor, cabe a este explorar as múltiplas possibilidades em se trabalhar as HQs no campo da Arte.

Ao se trabalhar as HQs em Arte, encontra-se diversas possibilidades de desenvolver as habilidades socioemocionais, visto que ela, também vem a ser, “impulsionadora da ampliação do conhecimento do sujeito em relação a si próprio, ao

outro e ao mundo, por meio do conhecimento de sua comunidade e de outras sociedades, por meio do acesso ao conhecimento de suas respectivas culturas.” (CARVALHO, 2022, p.1).

A leitura das narrativas sequenciais se apresenta enquanto fenômeno social, comunicacional e histórico, cercadas de características, estruturas e formas utilizadas como recurso para a promoção de reflexões acerca do papel dos indivíduos na sociedade e podendo causar impactos sociais relevantes. Os quadrinhos envolvem os leitores de várias camadas sociais distintas que, ao interagir com tais produtos midiáticos, são impactados por esse universo de imagens, textos e contextualizações que evocam realidades bem próximas do cotidiano. (Santos; Neves, 2022, p.16).

Partindo deste contexto, utilizar as HQs pode enriquecer significativamente o aprendizado socioemocional dos alunos, abordando uma ampla gama de temas, explorando questões relacionadas às emoções, relacionamentos, identidade e superação. Essa pode ser uma estratégia eficaz e envolvente, também, para os educadores. Elas não apenas promovem a compreensão emocional e interpessoal dos alunos, mas também os capacita a refletir sobre suas próprias vidas e emoções de maneira significativa preparando-os melhor para os desafios da vida.

2. HQS AUTOBIOGRÁFICAS COMO FORMA DE IDENTIFICAÇÃO

A arte de contar história através da narrativa visual não é nenhuma novidade. Na história da humanidade, diferentes civilizações empregaram a arte sequencial para narrar histórias e registrar eventos. Desde as pinturas rupestres aos murais egípcios até as tapeçarias francesas, além de diversas outras, cada cultura desenvolveu métodos únicos de usar imagens em sequência para contar suas histórias e transmitir seus mitos e tradições (McCloud, 1993, p.10-15).

Antes da expansão dos quadrinhos pelo mundo, a utilização da imagem acompanhada ou não de texto já era praticada por muitos povos ao longo dos tempos. Aliás, se remontarmos à história da civilização humana, encontraremos a linguagem pictórica utilizada para narrar acontecimentos e fenômenos da natureza (Oliveira, 2007, p.1).

Essas narrativas visuais junto à escrita, segundo Eisner (1985, p. 13), também não é novidade, pois foram feitos “experimentos com a sua justaposição desde os tempos mais antigos”. Estes experimentos foram de encontro com a indústria gráfica e culminou na rica tradição da Arte Sequencial, termo proposto por Will Eisner em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial” (1985), resultando nas tiras e revistas em quadrinho, reafirmando a universalidade e a atemporalidade, bem como a importância da narrativa visual.

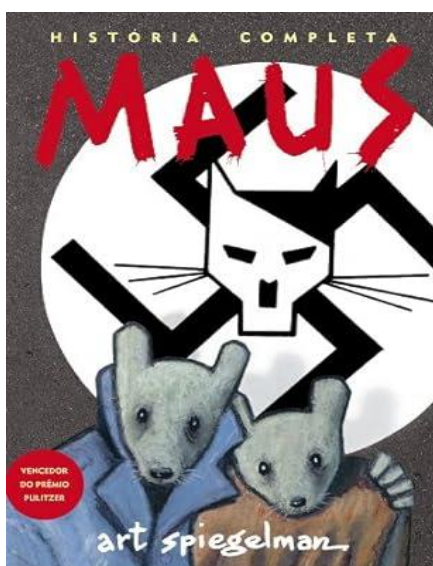
Para Lejeune (2008, p. 14), a autobiografia é uma “narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade”. Desde tenra idade, os primeiros desenhos de uma criança são baseados em suas vivências e perspectivas sobre o mundo, segundo Costa (1996, p. 6), “ao desenhar, a criança elabora seu pensamento. Expressa sua visão do mundo e descobre o novo, através do já conhecido e de suas criações”. A necessidade de se expressar através de desenhos é algo primitivo, porém, sua manifestação, de forma artística e cultural, tem se desenvolvido ao longo dos anos, proporcionando uma oportunidade para que, muitos autores e ilustradores, pudessem expressar suas visões sobre mundo e sobre si mesmos a partir de suas memórias e/ou vivências em busca da autoidentificação, além de possibilitar ao leitor a identificação através de seus relatos. (Arfuch, 2003).

2.1. BREVE HISTÓRICO DAS HQS AUTOBIOGRÁFICAS

Não se sabe ao certo quando surgiram as HQs autobiográficas, porém, foi na década de 1960 e 1970, com a ascensão do movimento underground dos quadrinhos, que elas começaram a ganhar popularidade no formato de *Graphic Novels*. Autores como Robert Crumb, Aline Kominsky e Justin Green foram pioneiros ao usar quadrinhos para explorar suas próprias vidas e experiências, de maneira depreciativa e sarcástica, quebrando as convenções dos quadrinhos tradicionais. (Lucas; Clestino, 2014).

Durante as décadas de 1980 e 1990, o gênero continuou a se expandir, com obras significativas que abordam uma variedade de temas pessoais e sociais. No formato de *Graphic Novel*, termo usado por Will Eisner para descrever o seu projeto *Contrato com Deus*, em 1978, em busca de valorizar as HQs voltadas para um público mais sério e mais amplo (LINS, 2012). “*Maus*” (1986) de Art Spiegelman é um marco importante para este gênero. A história retrata o Holocausto e a relação do autor com seu pai, oferecendo uma reflexão profunda sobre trauma, sobrevivência e memória. Traduzida em mais de 30 idiomas, a obra ganhou reconhecimento internacional e o Prêmio Pulitzer. (Correia, 2017).

Figura 2 - Capa de *Maus*.



Fonte: Spiegelman, 2005.

Nos anos 2000 em diante, as HQs autobiográficas se tornaram uma parte estabelecida da cultura dos quadrinhos, com muitos autores explorando novas formas e temas. "Persépolis" (2000) de Marjane Satrapi, a qual retrata a infância e adolescência da autora durante a Revolução Islâmica no Irã, abordando temas como identidade, liberdade e família. (Sanchez; Müller, 2018).

Figura 3 - Trecho de Persépolis



Fonte: Satrapi, 2007.

Em "Fun Home" (2006) de Alison Bechdel, a autora explora a complexa relação com seu pai e sua jornada de autodescoberta, tocando em questões de sexualidade e aceitação, são exemplos contemporâneos que receberam aclamação crítica e foram adaptados para outros meios, como cinema e teatro. (Melo, 2023).

Figura 4 - Trecho de *Fun House*



Fonte: Bechdel, 2006.

No cenário brasileiro, em “Memória de Elefante” (2010), Caeto narra sua jornada como artista em São Paulo, desde a época em que morava nas ruas e passava fome até as questões familiares como o convívio com seu pai, o qual vivia com HIV, à passividade da mãe. (RAMIRO, 2014).

Figura 5 - Trecho de Memória de elefante



Fonte: Caeto, 2010.

Em “Memórias de um Esclerosado” (2015) de Rafael Corrêa, após descobrir que possuía esclerose múltipla, o quadrinista gaúcho conta seu convívio com uma doença degenerativa que debilita seu corpo. Em entrevista à página *Splash Pages*¹,

¹ Entrevista disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2015/11/21/entrevista->

Rafael diz que, ter escrito sua história, “é uma autoanálise, uma jornada de autoconhecimento”. Seu quadrinho foi publicado online em seu site.

Figura 6 - Trecho de Memórias de um esclerosado



Fonte: Corrêa, 2015. Disponível em: <https://rafaelcartum.com/memorias-de-um-esclerosado/>. Acesso em: 7 jun. 2024.

A jornalista e quadrinista Carol Ito, se inspirou em seus momentos de depressão e ansiedade para escrever “Inteiro pesa mais do que metade” (2023). Para o site Mina de HQ, a autora disse que faz “quadrinho pra organizar minhas ideias” e, assim, busca compreender o que está sentindo. Apesar de ser uma questão individual, ao ler o livro, ela passa a ser, de certa forma, coletiva. Dessa forma, Ito espera que seu livro estimule a empatia. “Acho que é um livro que serve, que é útil, no sentido de ajudar as pessoas a entenderem isso e como elas aplicam o acolhimento e as reflexões no dia a dia delas”. (Mina de HQ, 2023, p.2).

Figura 7 - Trecho de Inteiro pesa mais que a metade



26

Fonte: Ito, 2023

2.2. SUAS CARACTERÍSTICAS

As HQs autobiográficas são baseadas em experiências pessoais e reais do autor, oferecendo uma visão íntima e subjetiva de sua vida. Relatos frequentemente incluem memórias da infância, eventos marcantes, desafios pessoais e momentos de reflexão.

[...] os quadrinhos autobiográficos apresentam uma dificuldade a mais com relação à prosa autobiográfica, pois estabelecem uma representação visual do narrador na terceira pessoa, que se apresenta como 'objetiva' quando na verdade já é uma invenção artística (Garcia, 2012, p.218).

Embora baseadas em experiências pessoais, essas HQs frequentemente exploram temas universais como identidade, família, cultura, trauma e crescimento pessoal, permitindo assim, que os leitores se identifiquem com as histórias. Elas funcionam como um espelho para os leitores, refletindo suas próprias vidas, desafios e triunfos através da lente de experiências únicas e pessoais, o que facilita uma conexão profunda e significativa com as histórias.

Pois a obra, quando entra em contato com o público, deixa de ser algo somente do autor e se torna algo coletivo, compartilhado. Sua necessidade de confissão não se consolida numa esperança divina de salvação, mas apenas numa necessidade de ser sincero e de se aceitar como é. Uma espécie de contrato com o leitor, uma forma de ganhar a confiança e a proximidade dele através da sinceridade. (Sampaio, 2013, p.19).

A autenticidade é uma característica fundamental, com autores muitas vezes abordando suas histórias com honestidade brutal e vulnerabilidade. As histórias tendem a ser sinceras e não escondem aspectos dolorosos ou controversos da vida do autor. O quadrinista Kioskerman acredita que a autobiografia é um tipo de confissão “um testemunho de um ser humano nessa vida, nesse planeta.” (Kioskerman, 2013, p. 17).

Porém, nem sempre essa autenticidade é abordada de forma tão séria. Existem muitas HQs autobiográficas que utilizam o humor e o sarcasmo para contar sua história. Um exemplo são as tiras cômicas que, para Ramos (2018), mesmo que tenha traços autobiográficos, este seria apenas um recurso narrativo, seu gênero ainda seria o cômico.

Muitas HQs, apesar de possuírem elementos autobiográficos, não são compostas pela representação do próprio autor. Ele pode se auto representar a partir de suas características, mas num personagem fictício, como acontece em *Maus* (“ratos”, em alemão) e, onde judeus são representados como ratos, alemães como gatos, poloneses como porcos e os norte-americanos como cachorros. Em outros casos, o próprio autor aparece em uma situação fictícia, para representar uma memória ou apresentar uma ideia. (Sampaio, 2013).

A narrativa pode ser contada por meio da combinação de texto e imagem, como também, apenas de imagens. Cada autor tem seu jeito único e pessoal de narrar, refletindo sua identidade, bem como, suas emoções. O uso de imagens varia de acordo com o estilo artístico do mesmo, indo de ilustrações simples a desenhos mais complexos. Para Sampaio (2013, p.20) “no que diz respeito aos aspectos das composições gráficas e formais dos quadrinhos autobiográficos, não há uma regra que sustente o gênero (...) os estilos e técnicas são muito variados entre si. Bem como a dinâmica da narrativa e seu ritmo de apresentação e construção formal.”, pois cada um tem seu modo específico de enxergar a vida e a si mesmo.

2.3. IMPACTO CULTURAL

Ao longo dos anos, as HQs se tornaram um meio de comunicação de grande potencial, não só de forma artística, mas também para a educação e para o diálogo cultural. Através dessas narrativas visuais, diversos temas podem ser abordados a fim de dar visibilidade a diversas questões, promovendo a representação inclusiva, o diálogo social e a reflexão crítica sobre questões diversas.

HQs autobiográficas têm sido uma plataforma importante para vozes marginalizadas, incluindo mulheres, pessoas LGBTQIAPN+, minorias étnicas e culturais. Elas oferecem perspectivas únicas e autênticas que muitas vezes são sub-representadas na mídia convencional. Essas narrativas também abordam questões sociais e políticas, como direitos civis, imigração, identidade de gênero e saúde mental. Obras como "*March*" (2013) de John Lewis, que relata a luta pelos direitos civis nos EUA, mostram o poder das HQs autobiográficas para educar e inspirar a justiça social, "seu conteúdo faz dela um documento histórico, uma lição de vida e um chamado à ação". (História com Pipoca, 2023, p. 1).

Ao se identificarem com certos personagens ou determinados contextos, o leitor passa a refletir sobre si mesmo, o que contribui para o desenvolvimento do pensamento sociocultural e humanizado, ampliando a compreensão da sociedade e da experiência humana. Nogueira observa a importância em se conhecer o autor, dessa forma, "nos coloca mais próximos das histórias que ele/a nos conta e permite um processo de contextualização mais completo." (Nogueira, 2022, p.110,).

Para muitos leitores, essas HQs oferecem um espaço para encontrar ressonância e validação de suas próprias experiências e emoções, como uma forma de autoconhecimento, ajudando tanto autores quanto leitores a processar e compreender suas vidas. Segundo o autor Chester Brown "o quadrinho autobiográfico é catártico e o ajuda a entender melhor sua vida." (Kioskerman, 2013, p. 19).

A popularidade das HQs autobiográficas ajudou a democratizar os quadrinhos, atraindo novos públicos e ampliando o alcance do meio. Com a ascensão da internet e das plataformas digitais, muitos autores independentes têm a

oportunidade de compartilhar suas histórias de forma ampla e acessível. Além de publicarem em redes sociais como *Instagram*² e *Facebook*³, existem páginas voltadas especialmente para este tipo de publicação. Fundada por Carol Pimentel, a página Mina de HQ é uma iniciativa brasileira focada na publicação e divulgação de quadrinhos digitais independentes, especialmente voltada para obras com temas feministas e de representatividade. Contribuindo para a visibilidade de vozes diversas e ampliando o acesso às narrativas que muitas vezes não encontram espaço nos meios tradicionais. (Mina de HQ, 2015, p.1).

2.4. WEBCOMICS: HQS NA WEB

Durante o século XX, com a popularização da cultura digital e a evolução das mídias digitais, as HQs ganham mais espaço e novos formatos. A evolução da internet para a, denominada, Web 2.0, na qual os usuários passam de, apenas expectadores, para também, contribuintes, possibilitou que muitos artistas, tanto amadores, quanto profissionais, pudessem criar suas histórias e publicá-las com facilidade em diversas plataformas, nas quais muitas delas não tem custos e nem a necessidade de intermediários como editoras ou distribuidoras.

A internet se tornou um sistema de compartilhamento de informações que funciona de uma forma rápida e prática. Assim, cartunistas independentes, que não possuem o auxílio de uma editora, podem compartilhar suas obras com as pessoas. (Almeida; Vasconcellos; Dourado, 2022, p. 68,).

Surgiram, então, os blogs, fóruns e redes sociais, os quais propiciaram novas formas de interação imediata, permitindo que os criadores alcançassem públicos que, de outra forma, poderiam não ter acesso às suas obras. Essas plataformas abriram espaços para que o público pudesse opinar sobre o que consumiam.

As histórias em quadrinhos na web abrangem uma ampla variedade de estilos e gêneros, desde tirinhas cômicas até em formato de página e com temas mais sérios, como sociais e políticos. Dessa forma, as HQs, assim “como outras formas de

² <https://www.instagram.com/>

³ <https://www.facebook.com/>

comunicação, transmitem valores que variam de sociedade para sociedade, em um processo de socialização que ultrapassa fronteiras físicas e alcança o mundo digital, por meio da internet” (Siqueira; Vieira, 2008, p. 181-182).

Diferente das HQtrônicas que, segundo Franco, são definidas assim HQs criadas e publicadas exclusivamente no formato digital, as quais possuem “novas possibilidades abertas pela hipermídia (sendo elas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade” (Franco, 2001, p. 105), os *Webcomics* se referem, também, a quadrinhos impressos e depois digitalizados, disponibilizados em sites. (Choo, 2016).

Muitos artistas iniciaram suas carreiras postando seus trabalhos em plataformas como o *Facebook* e *Instagram*. Existem plataformas exclusivamente para a publicação de HQs, como a brasileira *Mina de HQ*⁴, e as internacionais *Tapas*⁵ e *Webtoon*⁶. Além de gratuitas, elas servem como portfólios para outros projetos, como é o caso da Cassandra Calin e da Sarah Andersen, as quais publicaram livros impressos depois de conquistarem o público com seus quadrinhos virtuais.

2.5. ILUSTRADORAS E SUAS OBRAS

2.5.1. CASSANDRA CALIN

Nascida na Romênia, em 1994, Cassandra Calin é cartunista, ilustradora e autora. Ainda jovem, Cassandra se mudou com sua família para o Canadá. Durante as aulas, ela criava quadrinhos sobre ela e seus amigos. Uma amiga, então, sugeriu que ela começasse a postar seus desenhos no *Tumblr* (plataforma estilo blog, a qual permite que seus seguidores postem vídeos, imagens, áudios, entre outros) e, em 8 meses, ela atingiu 40 mil seguidores. Atualmente, ela conquistou mais de 3,5 milhões de seguidores nas redes sociais ao retratar em seus quadrinhos, eventos cotidianos,

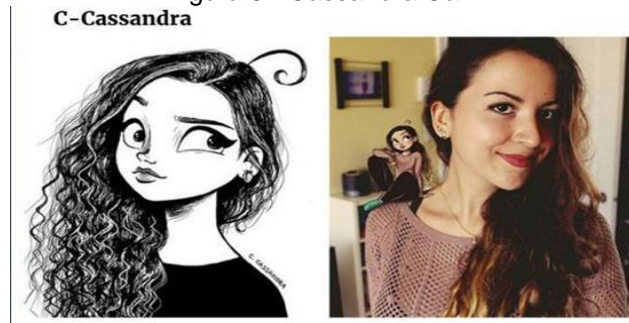
⁴ <https://minadehq.com.br/>

⁵ <https://tapas.io/>

⁶ <https://www.webtoons.com>

todos de forma hilária, nos quais é impossível não se identificar com alguma delas, afinal “somos todos humanos, somos estranhos de alguma forma”. (Calin, 2020, contracapa).

Figura 8 - Cassandra Calin



Fonte: Calin, 2017.

Criadora da websérie de *webcomics* sobre seu dia a dia, relacionamentos, expectativas e realidade, além de questões com cabelos cacheados, ela também é autora de três livros impressos: *Still Just Kidding* (2018), quadrinhos da sua websérie e os bastidores de sua criação; *I left the house today* (2020) situações divertidas sobre uma garota introspectiva e suas reflexões entre ficar ou não em casa; e *The new girl* (2024) uma história autobiográfica sobre mudança e aceitação, inspirada na experiência de sua imigração. Podemos encontrar seus *webcomics*, também, nas redes sociais *Instagram* e *Facebook*, na plataforma *Tapas*, bem como em seu próprio site.

Figura 9 – Como as blogueiras



Fonte: Calin, 2016.

Figura 10 - Libertação



Fonte: Calin, 2016.

2.5.2. SARAH ANDERSEN

A cartunista e ilustradora Sarah Andersen, nascida em 1992, começou sua carreira postando *webcomics* semiautobiográficas, a "*Sarah's Scribbles*", sobre suas aventuras, seus amigos e seus animais de estimação em plataformas como *Webtoon*, *Tapas* e *Patreon*, além das redes sociais *Facebook* e *Instagram*, e hoje reúne mais de 4 milhões de seguidores.

Figura 11 – Sarah Andersen



Fonte: Andersen, 2017.

Assim como Cassandra, Sarah também publicou seus quadrinhos de forma impressa, quatro deles fazem parte da coleção "*Sarah's Scribbles*": *Ninguém vira Adulto de Verdade* (2016), *Uma bolota molenga e feliz* (2017), *A louca dos gatos*

(2018) e Esquisitona (2024) a qual foi traduzida em diversas línguas, incluindo a Língua Portuguesa. Ela também é autora de duas outras webséries, a *Fangs* (2019), a história de uma vampira que se apaixona por um lobisomem, e a *Cryptid Club* (2021), sobre a vida social (ou antissocial) das criaturas enigmáticas. *Fang* foi publicada de forma impressa em 2021 e *Cryptid Club*, em 2022.

A identificação entre o leitor e seus quadrinhos, se dá ao fato destes abordam temas reais como amadurecimento e problemas dos jovens nos dias de hoje, incluindo ansiedade, introspectividade, autoestima, entre outros. “Final, é o que nos diferencia que também nos torna bonitos”. (Andersen, 2022, p.1).

Figura 12 – Trecho de Esquisitona



10

Fonte: Andersen, 2024.

Figura 13 - Trecho de Ninguém vira adulto de verdade



Fonte: Andersen, 2016.

3. PROPOSTA PEDAGÓGICA: DESPERTANDO DE UM NOVO OLHAR

Esta proposta foi realizada com o apoio da professora Sônia Antunes, responsável pela Sala de Leitura, da escola estadual Ernesta Xavier Rabelo Orsi, da cidade de Itapetininga, São Paulo, escola na qual eu fiz meu estágio supervisionado em 2022. Apesar de diversos alunos mostrarem interesse por HQs, a proposta foi aplicada apenas para seis alunos entre o primeiro e o terceiro ano do Ensino Médio, os quais se voluntariaram. A atividade teve duração de duas aulas, com 50 minutos cada, em forma de uma oficina criativa extracurricular, a fim de promover o engajamento dos alunos e um complemento aos estudos da Arte focado no socioemocional.

Após apresentar aos alunos, de maneira expositiva e ilustrada através de *Power Point*, algumas *Graphic comics* e *webcomics* de artistas presentes nesta monografia, além de outros conhecidos dentro dessas temáticas, foi propiciada uma roda de conversa onde os alunos colocaram seus pontos de vista e suas dúvidas sobre o assunto, para que houvesse uma troca de impressões sobre o objeto de trabalho apresentado. Em seguida, foi sugerido para que eles criassem HQs, de no mínimo três quadrinhos a uma página, sobre eles mesmos de forma autobiográfica, independentemente do tema, porém, com o qual eles mais se identificassem, como uma forma de autoconhecimento e de autoexpressão.

Por último, foi sugerido que todos os alunos postassem seus trabalhos em suas redes sociais a fim de, não só expor seus trabalhos, mas também de permitir que outras pessoas se conectem com eles, podendo assim, aprenderem mais sobre si mesmos, bem como trazer à compreensão sobre a forma como os outros os entendem através da identificação e empatia.

Foi possível avaliar o grau de assimilação sobre o que foi compreendido sobre o assunto durante o desenvolvimento do trabalho, a qual foi positiva referente à participação, interesse, criação e apresentação do trabalho concluído de todos os envolvidos. Como resultado, os quadrinhos criados tiveram diversas temáticas, mas todas voltadas para a autoexpressão, umas foram expressas com bom humor e outras como forma de aliviar a dor. Apesar do entusiasmo dos seis alunos participantes,

apenas três deles se sentiram à vontade em postar seus trabalhos em suas redes sociais, estes mesmos trabalhos foram selecionados para serem apresentados a seguir:

A aluna Laura Pinichi, da 1ª. Série A do EM, criou uma história sobre a depressão, algo que ela vem enfrentando por alguns anos, inclusive, sua terapeuta já havia sugerido que ela fizesse um caderno com desenhos que representassem seus momentos, tanto de crises, quanto felizes.

Figura 14 – Produção de alunos – Laura Pinichi



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Já a aluna Yasmin Rodrigues Nunes, da 2ª. Série A do EM, preferiu falar sobre sua imagem e as questões de autoestima relacionadas às dificuldades que enfrenta ao arrumar seu cabelo.

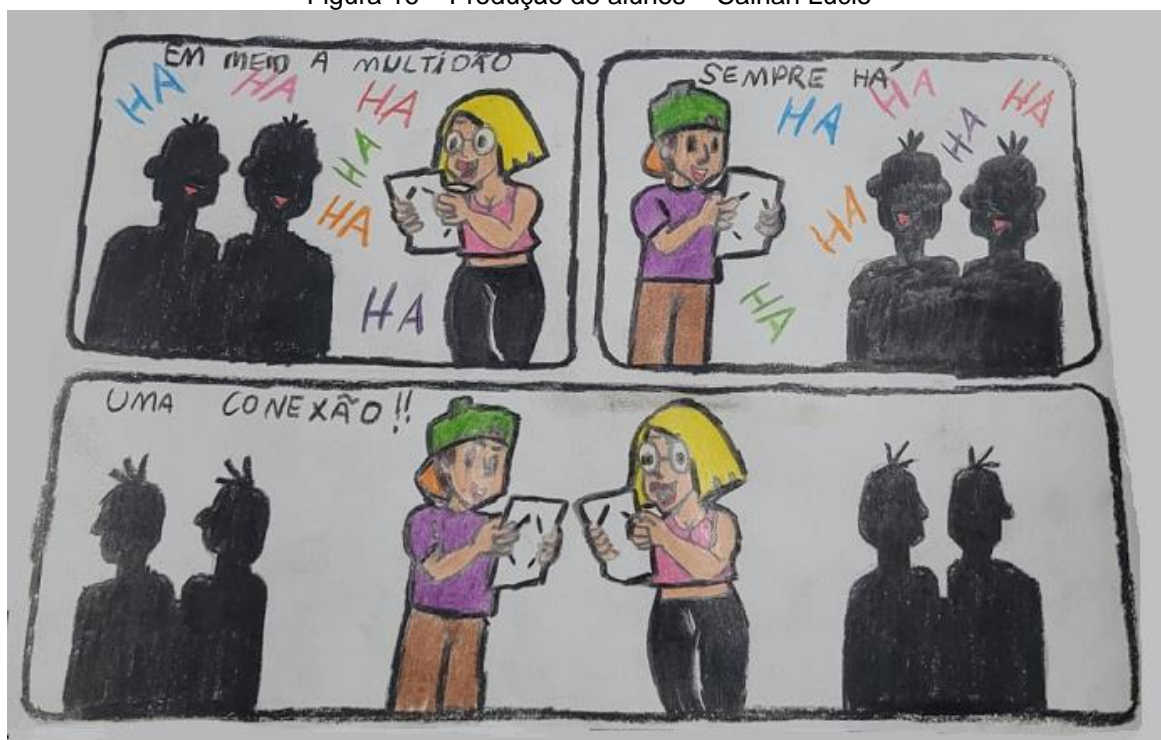
Figura 15 – Produção de alunos – Yasmin Nunes



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

O último trabalho de HQ escolhido foi do aluno Cainan dos Santos Carriel Lucio, da 3ª. Série A do EM, que criou uma história sobre algo que lhe afeta, a introspectividade, a qual, muitas vezes, o impede de se aproximar das pessoas e criar laços, mas não o suficiente para desistir de tentar encontrar “sua outra metade”.

Figura 16 – Produção de alunos – Cainan Lucio



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

A partir dessa proposta, pretende-se também, incentivar outros educadores a realizarem oficinas extracurriculares com HQs, bem como, a buscarem propostas pedagógicas utilizando as HQs como material de apoio para diversas disciplinas, a fim de proporcionar um aprendizado mais rico, estimulante e envolvente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação socioemocional é importante ser trabalhada desde a infância e, o núcleo familiar, tem um papel fundamental para o desenvolvimento dela. Dentro das escolas, trabalhar essas habilidades contribui para um ambiente escolar mais inclusivo, respeitoso e estimulante, auxiliando os alunos a lidar com questões emocionais e sociais que encontrarão ao longo da vida, se tornando fundamental no combate ao *bullying* e outras formas de violência no ambiente escolar. Na adolescência, fase de crise e amadurecimento, ela é essencial para a formação de indivíduos equilibrados, empáticos e resilientes, preparando-os para enfrentar os desafios da vida adulta. Integrar a educação socioemocional ao currículo escolar não só enriquece a educação tradicional, como também promove o desenvolvimento integral dos alunos, propiciando uma vida mais consciente e satisfatória.

As HQs autobiográficas são uma forma rica e única de narrativa que busca combinar texto e imagem a fim de explorar as experiências pessoais dos autores, em sua maioria, de maneira profunda e impactante. Com seu impacto cultural significativo, elas não só ampliam visibilidades diversas e abordam questões sociais importantes, mas também oferecem um meio de expressão pessoal, desde questões de identidade e família até desafios emocionais, levando os leitores a se identificarem com suas experiências e a refletirem sobre si mesmos. A utilização de HQs autobiográficas como ferramenta pedagógica no Ensino Médio oferece uma abordagem poderosa para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Por se tratar de temas reais, essas HQs permitem que seus leitores se identifiquem com certos personagens ou determinados contextos, passando a refletir sobre si mesmos. Ao conectar o conteúdo acadêmico com experiências de vida autênticas e emocionalmente envolventes, estas narrativas promovem empatia, compreensão, reflexão sobre a identidade, gestão emocional e resiliência, o que contribui para o desenvolvimento do pensamento sociocultural e humanizado, ampliando a compreensão da sociedade e da experiência humana.

A arte, em suas diversas formas, oferece poderosas abordagens para desenvolver as habilidades socioemocionais, proporcionando um meio acessível e envolvente para os estudantes explorarem e expressarem suas emoções. Sendo as HQs autobiográficas um recurso valioso para o desenvolvimento socioemocional no

Ensino Médio, ao explorar essas narrativas dentro do componente curricular Arte, abre-se um leque infinito de propostas a serem trabalhadas em sala de aula, tornando o aprendizado mais prático, criativo e de qualidade.

Com relação a proposta aplicada, seu objetivo é despertar um novo olhar com relação a si mesmo, tanto como criador, quanto como leitor através da empatia e da identificação. Os alunos que participaram desta oficina extracurricular mostraram-se interessados e curiosos diante da apresentação dos quadrinhos autobiográficos; durante a roda de conversa foi possível perceber que os alunos são mais receptivos às propostas que envolvem questões sobre emoções, incluindo as que dizem respeito a saúde mental; e através da prática ao criar seus próprios quadrinhos, eles mostraram-se mais engajados ao ensino da Arte. Nem todas as formas de autoexpressão trabalhadas nesta prática foram leves e/ou com bom humor, teve casos que foi mais uma forma de aliviar a dor. Ao se trabalhar com as questões socioemocionais na escola, temáticas densas e complexas poderão surgir, como a depressão, denúncias de abuso, violência doméstica, preconceito, entre outras. Nestes casos é importante sempre ter em mente a necessidade de se trabalhar sob uma perspectiva multidisciplinar, em que psicólogos, orientadores educacionais e assistentes sociais deverão estar envolvidos.

Conclui-se que as HQs autobiográficas são um recurso valioso para o desenvolvimento socioemocional no Ensino Médio. Elas oferecem uma abordagem acessível e atraente para explorar a identidade, as emoções e estratégias de resiliência. A integração destas narrativas ao currículo pode transformar o ambiente escolar, promovendo um espaço de aprendizado mais empático, inclusivo e reflexivo. Este trabalho pretende incentivar outros educadores a utilizar as HQs como ferramenta pedagógica.

Recomenda-se que escolas e educadores considerem a inclusão de HQs autobiográficas em seus currículos e atividades pedagógicas, desenvolvendo diretrizes claras para a seleção de materiais e a condução de discussões em sala de aula. Além disso, a formação contínua dos professores sobre o uso de HQs e a educação socioemocional é essencial para maximizar o impacto positivo desta abordagem.

REFERÊNCIAS

ABED, Anita. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica.** São Paulo: UNESCO/MEC, 2014.

ABED, Anita. **Recursos metafóricos no processo ensino-aprendizagem:** um estudo de caso. São Paulo: Universidade São Marcos. Programa de Pós-graduação em Psicologia. Dissertação de Mestrado, 2002. Disponível em: www.recriar-se.com.br. Acesso em 24 de jun. de 2024.

ALMEIDA, Maiara Alvim de; VASCONCELLOS, Amanda Rodrigues; DOURADO, Marcos Vitor Corrêa. **Experimentando as possibilidades do meio digital para criação de quadrinhos em O diário de Virgínia.** Quadrinhos e Conexões Intermédias Vol. 1, p. 58-69. Leopoldina, MG. 2022.

ALMEIDA, Roselina Nunes de. (2014). **As contribuições das emoções no processo ensino aprendizagem.** Ceará: UECE.

ARFUCH, Leonor. **O espaço biográfico:** Dilemas da subjetividade contemporânea. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 2003.

BECHDEL, Alison. **Fun House.** Todavia; 1ª edição. 2018.

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article/211-noticias/218175739/85151-entenda-como-funciona-a-base-nacional-comum-curricular?Itemid=164>. Acesso em: 29 de abril de 2024.

BARBOSA, Alexandre. **Os quadrinhos no ensino de Artes.** In: VERGUEIRO. RAMA (orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

CAETO. **Memória de Elefante.** Quadrinhos na Cia; 1ª edição, 2010.

CALIN, Cassandra. **I Left the House Today!:** Comics by Cassandra Calin. 1. ed. [S. l.]: Andrews McMeel Publishing, 2020.

CALIN, Cassandra. **Still Just Kidding: A Collection of Art, Comics, and Musings by Cassandra Calin**. 1. ed. [S. l.]: 3DTotal Publishing, 2018.

CALIN, Cassandra. **The New Girl: A Graphic Novel**. 1. ed. [S. l.]: Graphix, 2024.

CARNEIRO, Maria Daniele Lungas; LOPES, Cícera Alves Nunes. **Desenvolvimento das Competências Socioemocionais em Sala de Aula**. ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA, v. 14, n. 53, p. 1-14, 2020.

CARVALHO, Edvaldo do Nascimento. **O componente curricular Arte no contexto do Novo Ensino Médio – abordagem, desafios e perspectivas**. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 39, 18 de outubro de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/38/o-componente-curricular-arte-no-contexto-do-novo-ensino-medio-r-abordagem-desafios-e-perspectivas>. Acesso em: 23 jun. 2024.

CHOO, Heek-young. **The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative**. The Comics Journal (2016). Disponível em: <<http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>>. Acesso em 21 mai. 2024.

CORRÊA, Rafael. **Memórias de um Esclerosado**. Rafael Corrêa, 2015. Disponível em: <https://rafaelcartum.com/memorias-de-um-esclerosado/>. Acesso em: 23 jun. 2024.

CORREIA, Victor Vitório de Barros. **Histórias em Quadrinhos, Memórias em Quadrinhos: a representação do trauma em Maus – a história de um sobrevivente**. Dissertação (Pós-Graduação em Letras) - Universidade Federal de Pernambuco – Recife, PE. 2017.

COSTA, Adalvo da Paixão Antonio. **Desenho infantil: a representação do sentimento**. UFES, Ano II, n. 3, jun. 1996. Disponível em: <https://docplayer.com.br/9280634-Desenho-infantil-a-representacao-osentimento-1.html>. Acesso em: 04 de junho de 2024.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ESCOLA, Brasil. "**Adolescência**"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao/periodo-de-transformacoes.htm>. Acesso em 22 de abril de 2024

ESCOLA, Brasil. "**Adolescência**"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao/periodo-de-transformacoes.htm>. Acesso em 29 de abril de 2024.

FIORAVANTE, Cilneida Cardoso. **Arte no Ensino Médio**: apropriação e construção do conhecimento sensível. Repositório UNESC, Santa Catarina, dez. de 2011. Disponível em: <http://repositorio.unesc.net/handle/1/494>. Acesso em 22 de maio de 2023.

FONSECA, Vitor da. **Importância das emoções na aprendizagem**: uma abordagem neuropsicopedagógica. Rev. psicopedag. São Paulo, v.33, n.102, p. 365-384, 2016. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300014&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 22 jun. 2024.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. Mestrado em Multimeios – Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2001.

GARCÍA, Santiago. **A Novela Gráfica**. São. Paulo: Martins Fontes, 2012.

ITO, Carol. **Inteiro pesa mais do que metade**. nVersos Editora; 1ª edição. 12 junho 2023.

KIOSKERMAN; ARANGURI, Luis; GÁSPARI, Victor. **Antílope 1**. Publicação Independente. São Paulo: 2013.

LEJEUNE, Philippe. **O Pacto Autobiográfico – de Rousseau à Internet**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LIBANEO, Jose Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LINS, Carlos Augusto Chagas Estellita. **Quadrinhos Autobiográficos**: a verdade representada pelo cartunista. Monografia (graduação no curso de Comunicação Social com habilitação em Audiovisual). universidade de Brasília. Brasília, DF. 2012.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena; CELESTINO, Juliana Braga. **Quadrinhos autobiográficos: diferenças de gêneros e as apresentações de si.** Comunicologia - Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília. Edição v. 7, n. 2, p 311-332, 6 mar. 2015.

MARCH. **História com Pipoca**, 2023. Disponível em: <https://historiacompipoca.com/marcha/>. Acesso em: 23 jun. 2024.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 1993.

MELO, Beatriz Neves. **Identidade de Gênero na Narrativa Gráfica: Suporte de mitigação de estereótipos binários de gênero.** Dissertação (Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais). Universidade de Belas Artes. Universidade de Porto. Porto, Portugal. 2023.

MENEZES, Alexandre Junior de Souza; LEITÃO, Mário Miranda Vilas Boas Ramos; OLIVEIRA, Lucia Marisy Souza Ribeiro de. **Globalização e Currículo Escolar: Tendências, Desafios e Oportunidades.** Revista Espaço do Currículo, v. 16, n. 3, p. 1-18, 2023. ISSN 1983-1579. Disponível em: <https://doi.org/10.15687/rec.v16i3.65878>. Acesso em 30 jul. 2024.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **PNBE - Acervos.** 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/acervos>. Acesso em: 03 ago. 2024.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. **As histórias em quadrinhos e a escola: práticas que ultrapassam fronteiras.** 148 p. Minas Gerais/ Leopoldina: ASPAS, 2017.

NOGUEIRA, Natania A. Silva. **Os Quadrinhos autobiográficos como Forma de Expressão para as Mulheres.** Quadrinhos e Conexões Intermédias Vol. 1, p. 108-126. Leopoldina, MG. 2022.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **Histórias em Quadrinhos e suas Múltiplas Linguagens.** Revista Crioula, n. 1, mai. 2007. Disponível em: <http://www.periodicos.usp.br/crioula/article/view/52719>. Acesso em 10 jun. 2024.

PALMIERI, Marina da Silva. **Arte Sequencial e Quadrinhos na Educação: Razões,**

métodos e investigações. Brasília – Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais). Universidade de Brasília. Brasília – DF. 2019.

RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RAMIRO, Clívia. **Dimensions of the contemporary self in the autobiographic comics**. 2014. 124 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

RAMOS, Paulo. **Gradação autobiográfica em tiras cômicas brasileiras**. Scripta Uniandrade, v. 16, n. 1 (2018), p. 239-256. Curitiba, Paraná, Brasil Data de edição: 30 jul. 2018.

RAMOS, Paulo. **Os quadrinhos no ensino de Língua Portuguesa** In: VERGUEIRO, RAMA (orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RIBEIRO, Anne. **Carol Ito faz HQ sobre depressão**. Mina de HQ, 2023. Disponível em: <https://minadehq.com.br>. Acesso em: 23 jun. 2024.

SAMPAIO, Lucas Marques Sampaio; **A narrativa da confissão**: Uma análise dos quadrinhos Autobiográficos. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Artes Visuais), Departamento de Artes Plásticas da Universidade de Brasília – UnB. Brasília, DF. 2013.

SANCHEZ, Isadora Silva Peruyera; MÜLLER, Fernanda. **Persépolis, de Marjane Strapi: Uma viagem pela Graphic Novel**. Artigo. Sobre Tudo. UFSC. 2018. Disponível: <https://ojs.sites.ufsc.br/sobretudo/article/view>. Acesso em 10 de jun. 2024.

SANTOS, Andrea Pereira dos; NEVES, André Roberto Custódio. **Quadrinhos, cultura e sociedade**: contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor. RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, SP, v. 20, n. 00, p. e022002, 2022. DOI: 10.20396/rdbci.v20i00.8667789. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8667789>. Acesso em: 28 jun. 2024

SANTOS, Jair de Oliveira. **Educação Emocional na Escola**: a emoção na sala de aula. 2ª Ed. Salvador, 2000.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. Quadrinhos na Cia; 1ª edição. 2007.

SILVA, Eveline Dias da. **Estudo sobre Uma Abordagem Transdisciplinar entre a Educação Estatística e a Educação Socioemocional**. São Paulo: IFSP, 2018. Dissertação de Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática –Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Orientador: Diva Valério Novaes.

SILVA, Marta Regina Paulo: SANTOS NETO, Elydio dos. **Histórias em quadrinhos e leitura de mundo**: a linguagem quadrinhística na formação de professores e professoras. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente. São Bernardo do Campo, SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. **De comportadas a sedutoras**: Representações das mulheres nos quadrinhos. In: Comunicação, Mídia e Consumo. vol. 5, nº13, p. 179-197. São Paulo, Jul 2009.

SPIEGELMAN, Art. **Maus a História de Um Sobrevivente**. São Paulo: Cia das letras, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: VERGUEIRO. RAMA (orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2009. p. 131-149.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. (2000b). **Obras escogidas IV**. (L. Kuper, Trad.). Madri: Visor. (Trabalho originalmente publicado em 1931).