

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES/FAARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES**

DEUKER TAVARES VIANA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM CRIATIVA PRODUZIDA POR
ALUNOS DO 6º ANO**

**MANAUS
2024**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES/FAARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES**

DEUKER TAVARES VIANA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM CRIATIVA PRODUZIDA POR
ALUNOS DO 6º ANO**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes - ProfArtes/UFAM, como requisito obrigatório final á obtenção do título de Mestre em Arte.

Linha – Processos de ensino, aprendizagem e criação em arte.

Orientador: Prof. Dr. Valter Frank Mesquita Lopes.

**MANAUS
2024**

Ficha Catalográfica

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

V614h Viana, Deuker Tavares
Histórias em quadrinhos: uma abordagem criativa
produzida por alunos do 6º ano / Deuker Tavaes Viana. 2024

55 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Valter Frank Mesquita Lopes
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade
Federal do Amazonas.

1. Criatividade. 2. Ensino de artes visuais. 3. Histórias em quadrinho.
4. Meio ambiente. I. Lopes, Valter Frank Mesquita. II. Universidade
Federal do Amazonas III. Título

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES/FAARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES**

DEUKER TAVARES VIANA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM CRIATIVA PRODUZIDA
POR ALUNOS DO 6º ANO**

Dissertação apresentada à Banca de Defesa do Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES/ UFAM. Linha – Processos de ensino aprendizagem e criação em arte.
Aprovado em: 18/09/2024

BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Valter Frank de Mesquita Lopes

Membro: Profa. Dra. Claudia Carnevskis de Melo

Membro: Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto

Membro: Prof. Dr. Francisco Carneiro da Silva Filho

Membro: Profa. Dra. Maria de Nazaré Teles de Lima

**MANAUS
2024**

RESUMO

Este trabalho apresenta experiências docentes em sala de aula para o Mestrado em Artes. Está sendo realizado no Colégio Militar Tenente Coronel Cândido José Mariano (CMPMV) com as turmas do 6º ano fundamental II. Descreve inicialmente propostas de exercícios práticos, com o intuito de promover e despertar nos alunos a experiência artística, a criatividade e o protagonismo. Foram feitas atividades em modelagem e desenho, após os experimentos uma questão ficou em evidência, surgia sempre uma resistência acompanhada de uma preocupação na hora da criação, onde foi perceptivo bloqueios nas atividades de criação, situação essa que despertou o interesse da problemática deste estudo, um fazer artístico condicionado a padrões hegemônicos e estilizados. A linguagem escolhida foi o desenho por meio de Histórias em Quadrinhos, trabalhando a criatividade e a poética. A temática foi pensada com uma proposta cultural envolvendo questões ambientais que circundam nossa região, nesse caso a criação de um personagem protetor da Amazônia. A metodologia aplicada foi a A/r/tografia (Dias; Irwin, 2013), por meio dela pôde-se chegar à questão principal que ocorreu de forma explícita em todas as etapas desse estudo, parte dos alunos usavam como argumento o fato de não saber desenhar. Para entender e elaborar estratégias, se fez necessário usar como referências pesquisadores e suas colaborações condutores fundamentais para trilhar os caminhos e os resultados obtidos, por meio desses estudos foi possível reunir informações que julgamos que serão colaborativas as aulas de artes que envolvem como eixo principal os processos de criação no ensino de artes.

Palavras-chave: Criatividade, Ensino de Artes Visuais, Histórias em Quadrinhos, Meio Ambiente.

RESUMEN

Este trabajo presenta experiencias docentes en el aula de la Maestría en Artes. Se realiza en el Colegio Militar Teniente Coronel Cândido José jMariano (CMPMV) con clases del 6º año de la enseñanza básica II. Inicialmente se describen propuestas de ejercicios prácticos, con el objetivo de promover y despertar la experiencia artística, la creatividad y el protagonismo en los estudiantes. Se realizaron actividades de modelado y dibujo, luego de los experimentos se hizo evidente una problemática, siempre apareció una resistencia acompañada de una preocupación al momento de la creación, situación que despertó el interés del problema de este estudio, una práctica artística condicionada a la hegemonía. y estándares estilizados. El lenguaje elegido fue el dibujo a través del cómic, trabajando la creatividad y la poética. El tema fue diseñado con una propuesta cultural que involucra cuestiones ambientales que rodean a nuestra región, en este caso la creación de un carácter protector de la Amazonía. La metodología aplicada fue la A/r/tografía (Dias; Irwin, 2013), a través de la cual se pudo llegar al tema principal que se presentó de manera explícita en todas las etapas de este estudio, donde se percibieron bloqueos en las actividades de creación debido a grandes algunas de las Los estudiantes utilizaron el hecho de que no sabían dibujar como argumento. Para comprender y desarrollar estrategias fue necesario utilizar como referentes a los investigadores y sus colaboraciones, impulsores fundamentales para seguir los caminos y resultados obtenidos, a través de estos estudios fue posible recopilar información que creemos será colaborativa en las clases de artes que involucran como su eje principal los procesos creativos en la enseñanza de las artes.

Palabras clave: Creatividades, Enseñanza de las Artes Visuales, Cómic, Medio Ambiente.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Desenho "como eu sou" realizado por alunos do 6º ano.....	16
Figura 02 – Meu professor, desenho realizada por alunos do 6º ano.....	17
Figura 03 – Bonecas Karjá "Ritxòkò	23
Figura 04 – Criação do personagem HQ.....	29
Figura 05 – Criação de Personagem.....	29
Figura 06 – Hq Concluída.....	30
Figura 07 – Hq Concluída.....	30
Figura 08 – Alunos do 6º ano realizando atividade de desenho.....	31
Figura 09 – Alunos do 6º ano realizando atividade de desenho.....	31
Figura 10 – Alunos do 6º ano realizando atividade de desenho.....	32
Figura 11 – Discussão para novas propostas do projeto.....	32
Figura 12 – Desenho Índio protetor	42
Figura 13 – Desenho Arata a Lenda	42
Figura 14 – Desenho A salvação das águas do Amazonas	43
Figura 15 – Desenho O protetor da Amazônia	43
Figura 16 – Desenho A guerreira Dandara.....	44
Figura 17 – Desenho A guardiã da Floresta	44
Figura 18 – Desenho Jaguarzin	45
Figura 19 – Desenho Lillan a elfo da Amazônia	45
Figura 20 – Desenho lato o defensor da floresta	46
Figura 21 – Desenho Amélia – A protetora da natureza.....	46
Figura 22 – Desenho O protetor	47
Figura 23 – Desenho Capivara a protetora da Amazônia.....	47
Figura 24 – Desenho Naira	48
Figura 25 – Desenho A fada da Floresta.....	48
Figura 26 – Desenho O Beto e o desmatamento.....	49
Figura 27 – Desenho Kai & Akemi os guardiões da floresta	49
Figura 28 – Desenho Cauê e Flame Os novos protetores da floresta Amazônica.....	50
Figura 29 – Desenho As aventuras de Lily	50
Figura 30 – Desenho Anajé.....	51
Figura 31 – Desenho Os mistérios das queimadas.....	51

Figura 32 – Desenho Cacique	52
Figura 33 – Desenho A floresta corre perigo.....	52
Figura 34 – Desenho Jana a protetora das Araras Azuis	53
Figura 35 – Desenho Achira.....	53
Figura 36 – Desenho Homem Floresta	54
Figura 37 – Desenho Peixoto o protetor do rio.....	54
Figura 38 – Desenho Seca	55

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 – Etapas da realização do projeto.....	29
--	----

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CMPMV – Colégio Militar da Polícia Militar V

FAARTES – Faculdade de artes

FACED – Faculdade de Educação

HQ – Histórias em Quadrinho

PROFARTE – Programa Estadual de Formação Artística

UFAM – Universidade Federal do Amazonas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 MEMORIAL	14
3 REVISÃO DE LITERATURA	17
3.1 Experiências Previas	17
3.2 Estado da Arte	19
3.3 Revisando a Literatura	21
4 DESCRIÇÃO METODOLÓGICA	27
5 INTERVENÇÃO PRÉVEA EM SALA DE AULA	30
5.1 Proposta Pedagógica	34
6 RESULTADOS FINAIS	37
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	40
ANEXO 1 - DESENHOS FINAIS DOS ALUNOS DO 6º ANO	42

INTRODUÇÃO

A escola é o lugar de pluralidades, com divisões, períodos, classes, idades, e dentro de cada turma novas subdivisões, cada indivíduo é único, tem suas características físicas, personalidade, experiências e dependendo de sua faixa etária, em processo de construção, especificidades que refletem em suas poéticas.

A arte é uma área de conhecimento que colabora para essa formação, e o professor tem um papel essencial para conduzir seus alunos pelos caminhos que perpassam esses processos construtivos. Essa preparação deve ser acompanhada, não de uma forma tendenciosa, para isso deve haver uma docência com uma atitude decolonialista, se colocando no lugar deles, entendendo que a construção de saberes provém de ambas as partes, que os alunos são protagonistas em sua formação, uma troca de conhecimentos entre professor e alunos, tomando como referência as pesquisas de Catherine Walsh (2006).

Na elaboração do trabalho como prática artística optamos pelo desenho após realizações de algumas experiências como forma de produção. No que se refere a criatividade recorreremos aos estudos de Maria Clara Saccomani (2014), que traz uma possível justificativa para a anulação de alguns alunos na hora de produzir, segundo ela um dos fatores para a problemática resulta de uma generalização da concepção de criatividade, como se algumas pessoas tivessem nascido com o dom divino ou talento garantido pelo aparato biológico.

Baseado nessa afirmação foi discutido, e assim eles puderam refletir que a produção artística não se limita apenas a um determinado grupo de pessoas, que a criatividade é algo particular, independentemente ao estilo ou técnica empregada nas atividades práticas em sala de aula.

Para a reflexão acerca das concepções e critérios de reconhecimento ou revalidação do que é arte trouxemos o parecer de teóricos como Debora Pazetto (2014) e Jorge Coli (1995).

Como forma de exemplificação do uso de representações sem o apelo ou a busca de perfeição, mas sim com a finalidade de repassar sua tradição, memórias e valores, apresentamos a relação das esculturas dos povos Karajás por meio dos estudos de Sandra Lacerda (2002).

Como referência metodológica seguimos a proposta de abordagem da A/r/tografia, uma forma de investigação que contempla as práticas do artista,

músico, poeta, artista visual, dançarino e do educador, professor/aluno e do pesquisador/investigador. Uma forma de pesquisa educacional baseada em arte, que busca “estudar a arte como o elemento essencial para o desenvolvimento de pesquisas” (Dias, 2013, p. 24). Sendo assim o artista, pesquisador/professor durante o processo de estudo se tornam um investigador em constante reinvenção.

Na mesma corrente de pensamento, Jean Lancri (2002) trata a questão inicial de um estudo a partir do meio de uma prática, onde o trajeto da pesquisa pode mudar, baseado nas experiências vivenciadas em sala de aula podemos traçar as estratégias e os possíveis caminhos que este trabalho percorre e pretende chegar, não como a solução definitiva para a problemática, mas como um referencial modesto e sem grandes pretensões, mas que sirva de suporte para as aulas práticas de Artes. Como objetivo geral se busca trabalhar a linguagem artística do desenho produzindo uma história em quadrinhos (HQ) conforme a poética de cada aluno com a temática de um personagem protetor da Amazônia, extraído do imaginário local

Para se chegar a esse resultado foram realizadas experimentações com o objetivo de identificar possíveis causas na resistência dos alunos em realizar atividades práticas de arte, elaborações de planos de aula que relacionam arte, conceitos e poética, envolvendo teoria, prática e criação. A produção de atividades de desenho com temas livres de história em quadrinhos com ênfase nos processos de criação.

Este trabalho está estruturado em três etapas, na qual a primeira fase se deu na experimentação para a escolha da linguagem artística, a segunda parte consistiu em trabalhar a metodologia aplicada, e o último passo foi a produção e a conclusão do estudo.

MEMORIAL

Desde criança tive contato com a arte, mais precisamente as artes visuais, cresci numa comunidade no interior do Pará onde era muito presente os festejos religiosos. Meu irmão mais velho que confeccionava o estandarte com a imagem da padroeira do local, sua produção iniciava com o desenho, depois a pintura e por fim os adereços com brilhos e ornamentos em tecidos, fazia questão de acompanhar e ajudar em todas as etapas, essa experiência foi a mais antiga que me recordo.

Na minha adolescência comecei a praticar a linguagem do desenho, tomei como referência os desenhos animados que assistia na televisão, foi uma fase na qual eu só copiava, não havia uma preocupação em fazer nada autoral, pelo fato de conseguir reproduzir os personagens fidedignamente, era considerado o artista da minha classe na escola, meus desenhos seguiam as mesmas características e seguindo um padrão, principalmente no que se refere às formas de um corpo simétrico, o que influenciou minhas criações por muito tempo.

Importante ressaltar que apesar do interesse pela arte, nunca me dediquei a um aprofundamento teórico. Era evidente que essa concepção do que é ou não arte sempre girava em torno dessas criações, meras imitações. Dessa maneira, diante de uma visão superficial os outros alunos acabavam por anular os seus processos de criação, por achar que suas produções não eram vistas como arte.

Após ter minha aprovação no concurso público como professor, iniciei no ano de 2020, ainda não habituado com a sala de aula, fui me adaptando às regras da escola e ao conteúdo didático, as aulas eram preparadas seguindo o livro e tudo era planejado previamente e apresentado a pedagoga. Como na escola havia poucos professores formados em artes, para grande parte dos alunos era novidade ter um professor da área e que soubesse, segundo eles, desenhar tão bem, pois nas primeiras aulas fiz uma dinâmica com dois estilos de desenhos, um simples sem uma forma realista e outro mais complexo, ambos com a mesma expressão facial.

Essa atividade tinha como propósito demonstrar para os alunos que diferentes formas de representações poderiam ter objetivos similares mesmo tendo estilos distintos. Ali começava uma preocupação em passar para eles que a arte estava acima de qualquer padrão, técnica ou linguagem artística.

Iniciei ministrando aulas para alunos do 8º e 9º ano, percebi algumas resistências na hora de trabalhar com eles atividades relacionadas a criação,

principalmente a linguagem do desenho, assim eu tive que revisitar literaturas que refletissem acerca de como a arte não está condicionada somente a determinados estilos, que uma das funções do professor é trabalhar os processos artísticos sem interferir na criatividade deles. A escola não tem por finalidade formar artistas, mesmo com outras possibilidades apresenta entre elas propostas que se propõe a leitura, contextualização e o fazer artístico, abordagem de Ana Mae Barbosa.

No ano de 2022 fui escalado para dar aulas aos alunos do 6º ano do fundamental II, nesse mesmo ano fui aprovado no Mestrado Profissional em Artes (ProfArtes), surgia ali a oportunidade de tentar entender possíveis causas da relutância por partes de alguns alunos em não gostar de trabalhar as linguagens artísticas de maneira prática nas séries seguintes e desenvolver minhas pesquisas do mestrado envolvendo essa questão. Observei que nas salas de aula do 5º ano do fundamental I os professores trabalhavam com frequência as linguagens visuais, principalmente o desenho, então possivelmente no 6º ano poderíamos identificar alguns possíveis motivos para esses bloqueios.

Inicialmente a proposta era trabalhar com os alunos processos de criação em modelagem tendo como base o formato natural do corpo humano, buscando uma valorização de suas formas naturais, deixando de lado elementos como harmonia ou algo que remetesse a perfeição. Produzir a representação do corpo humano estabelecendo critérios realistas ou próximos a eles, não é algo simples para se trabalhar, requer algumas habilidades.

De imediato conversei com meu orientador pois ainda estava no início do mestrado e precisava fazer alguns experimentos para escolher a linguagem artística a ser aplicada. Nas atividades de desenho o que mais ficou evidente era o discurso de achar que não sabiam desenhar, decidimos seguir a linha de pesquisa que pudesse trazer-nos respostas para traçarmos estratégias aliadas a estudos teóricos que servissem como auxílio na prática docente do ensino das artes.

Levando em consideração que a disciplina de artes tem somente 1 tempo de aula de 45 minutos por semana por turma, toda atividade tinha que ser planejada pensando em não ultrapassar o tempo, uma dificuldade a mais levando em consideração que cada aluno tem seu próprio ritmo de criação, sendo assim, torna-se desafiador, pois nós professores não temos como acompanhar o processo de criação individual de todos.

A realização de um estudo que busca propor soluções para auxiliar o professor, tem que ser pensado de dentro para fora, ou seja, desde a sala de aula à realidade que cerca a escola, embora seja da rede pública por estar localizada no bairro parque das laranjeiras em uma área considerada região nobre da cidade, faz com que grande parte dos alunos se encaixem em padrão de classe média, com acesso à internet e diversas mídias sociais, conectados em tempo real com tudo que ocorre no mundo, podendo ser influenciados por padrões estéticos com ideais de beleza.

Outro fator a ser analisado é a faixa etária dos alunos, nesse caso era de 12 anos de idade, cursando a sexta série do ensino fundamental II, totalizando 16 turmas, sendo que cada uma possui uma média de 35 alunos. Diante disso foi pensado na elaboração de estudos que envolvessem produções de representações, nesse sentido como forma de análise para a continuidade dos experimentos.

3. REVISÃO DE LITERATURA

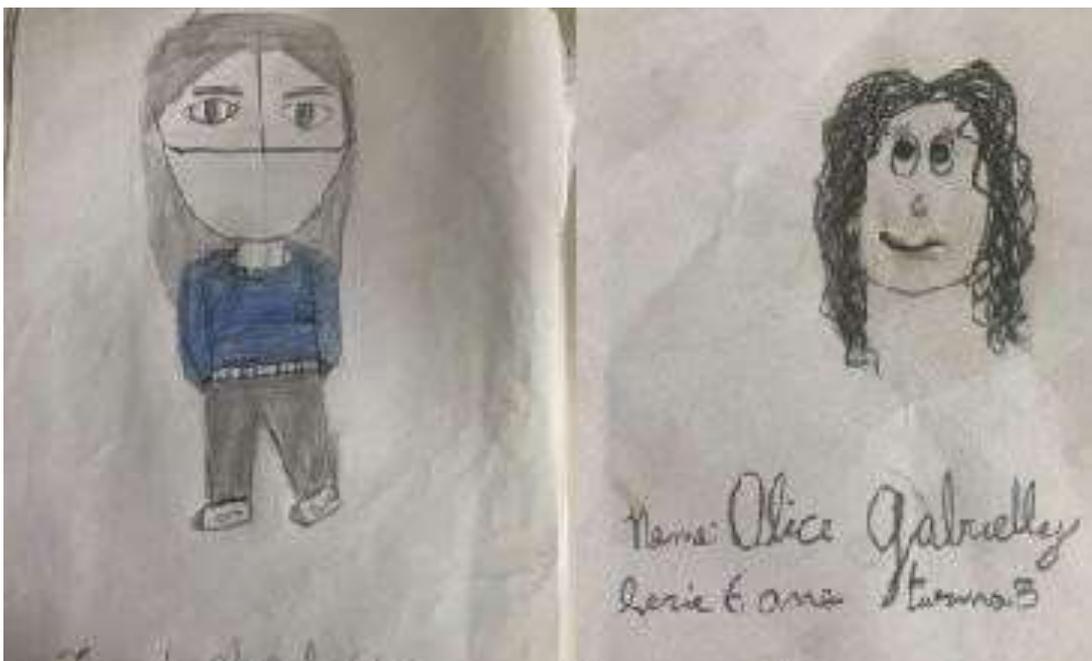
3.1 Experiências Prévias

O início da intervenção que ocorreu no segundo trimestre de 2022, teve a participação de 16 turmas, pois naquele momento a direção da escola não me permitiu limitar ou escolher. Para preservar suas identidades não iremos identificá-los, como também os seus rostos não aparecem nas fotos aqui presente.

O ambiente físico em que atuamos foi somente nas salas de aula da Escola Estadual Ten. Cel. Cândido José Mariano, também conhecido como Colégio Militar da Polícia Militar V (CMPMV) que fica localizada no bairro Flores na cidade de Manaus/AM.

A primeira atividade foi a produção de um desenho que os representassem de uma forma mais próxima a suas características físicas (Figura 01), dessa maneira poderia se ter uma noção de como eles poderiam executar o trabalho de modelagem. O resultado não foi o esperado, não conseguiram por meio do desenho, que julgamos ser uma linguagem mais simples do que um processo de modelagem, produzir algo que se aproximasse a suas características reais.

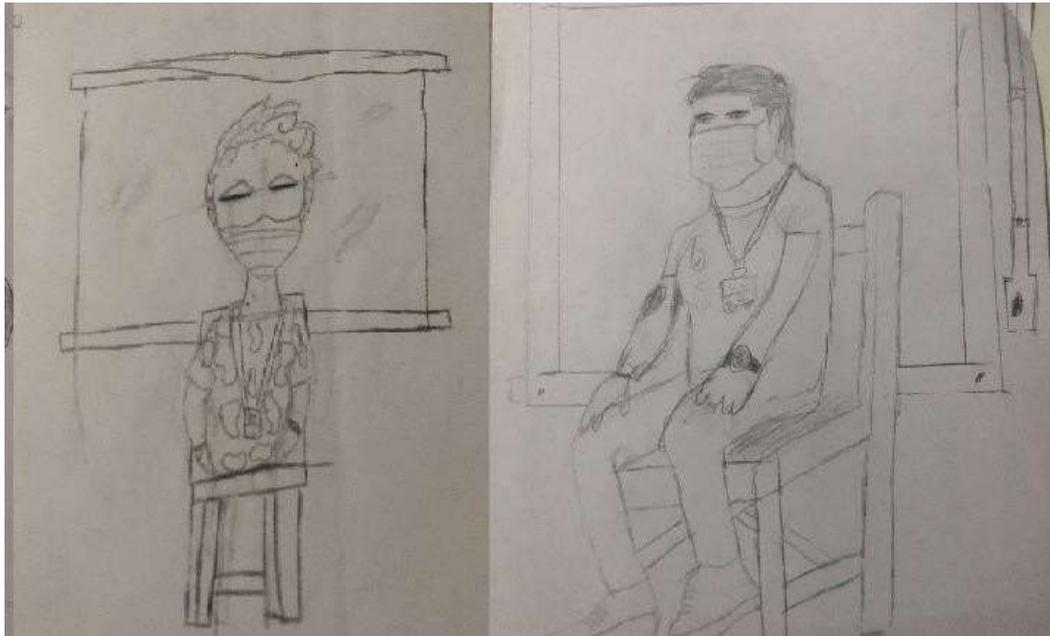
Figura 01- desenho "como eu sou" realizado por alunos do 6º ano.



Fonte: Arquivo do pesquisador, 2022.

Foi proposto também a realização de um desenho de observação que consistiu em desenhar o professor em uma determinada posição (Figura 02), nessa proposta percebeu-se que eles ficaram um pouco mais à vontade, e assim puderam se permitir a fazer desenhos com suas próprias poéticas e em diferentes óticas do espaço físico.

Figura 02 – Desenho Meu professor, realizada por alunos do 6º ano



Fonte: Arquivo do pesquisador, 2022.

Foram realizados trabalhos com o uso de massa de modelar, atividades com temas livres e específicos, o objetivo era que eles conhecessem o material, e iniciassem processos de produções inspirados em suas próprias poéticas, após esses experimentos decidimos de fato pela escolha da linguagem de desenho para a execução do estudo.

A partir das experiências foi percebido um certo bloqueio ou receio de fazer suas próprias criações, havia uma frase bem comum entre eles na hora da entrega *“ah professor tá feio, eu não sei desenhar”* sempre após essa fala eu respondia que meus critérios de avaliação não se baseavam no resultado final e tão pouco no estilo pessoal, que um dos papéis como docente é de promover o entendimento e o direito a experimentação do fazer. A vista disso fiquei refletindo como poderíamos por meio desses estudos e vivências conceber métodos que eu tornasse esses processos mais livres.

3.2 Estado da Arte

A pesquisadora Maria Clara Saccomani (2014) trouxe em sua dissertação de mestrado luz a uma questão comum a esse trabalho, embora a pesquisa não seja especificamente voltada ao ensino escolar das artes, se torna proveitoso pois contribui com reflexões acerca dos processos criativos e que estão diretamente ligados ao fazer artístico.

O estudo faz uma abordagem na relação criativa da arte na educação escolar, com objetivo de compreender a essência, ou seja, debruçarmos para além das aparências, superficialidades e alienações. Segundo a autora o problema resulta de uma generalização da concepção de criatividade, como se algumas pessoas tivessem nascido com o dom divino ou talento garantido pelo aparato biológico.

A partir disso tornou-se senso comum, um potencial individual, que se desenvolve de forma natural ou com relações espontâneas com o universo cultural, deixando de lado a transmissão sistemática do saber, além disso para as pedagogias hegemônicas esse conhecimento é concebido de maneira autoritária, impositiva e repressiva, o que pode limitar a criatividade dos alunos.

Em consonância a esse cenário o relatório da prática de ensino supervisionado de mestrado realizado em 2011 por Ana Sofia Duarte da Universidade de Lisboa através de uma série de módulos, formado por várias atividades, teve por finalidade contribuir para o desenvolvimento de suas personalidades, aborda o percurso da prática docente desde a concepção e execução do projeto. Segundo o relatório, constatou-se que os alunos dispõem de boas capacidades no âmbito da representação por meio do desenho, mas é notório algumas lacunas no que se refere à criatividade, pensamento crítico e cultura visual. Com uma faixa etária de 12 anos apresenta muito interesse pelas práticas artísticas, mas há uma inquietação ou bloqueios em relação a um protagonismo criativo. Como proposta trabalhamos possibilidades da linguagem artística do desenho não somente com um meio de expressão pessoal, mas também uma construção educativa, estética social e política.

Para se promover essa imersão é necessário entender que a arte não é estática, vive em constante desenvolvimento nesse pressuposto que se abre uma diversidade moderna e mais próxima à realidade deles.

Embora não haja uma concepção concreta que determine os critérios para o reconhecimento ou validação do que é arte, teóricos como Jorge Coli (1995), descrevem que a busca por um conceito pode ser decepcionante pois são divergentes e contraditórios, a princípio isso pode parecer confuso. Para ele é comum que qualquer pessoa que tenha um mínimo contato com cultura consiga descrever exemplos de obras de arte ou de artistas, sendo assim mesmo sem haver uma regra ou conceito de definição, somos capazes de reconhecer algumas produções de nossa cultura como manifestações artísticas.

Segundo Coli (1995) nossa atitude diante da ideia de arte é de admiração, logo é possível afirmar que algumas manifestações da atividade humana nos causa um sentimento contemplativo, ou seja, por meio da nossa cultura classificamos que elas possuem um caráter privilegiado diante de outras.

Portanto percebemos que a cultura faz um filtro do que é aceito como arte, mas se pararmos para analisar desse ponto de vista, esse critério torna-se tendencioso visto que algumas culturas se sobrepõem a outras. Reflexões trazidas pelo autor abrem novos questionamentos, o Davi, de Michelangelo, o urinol, de Duchamp, as revistas em quadrinho, de Stan Lee, ou objetos expostos em museus, os quais podemos classificar o que é ou não obra de arte.

Sendo assim a cultura estabelece instrumentos que determinam o que pode ser arte, mas para Coli essa questão é muito mais complexa, mesmo que o estatuto da arte não parta de uma definição abstrata lógica ou teórica, mas sim por ferramentas culturais.

Outra pesquisa que apresentou pontos em comum a este estudo, foi a dissertação da professora e mestra Carla Pereira Woany (2023) no qual encontrou dificuldades com seus alunos ao tentar expressar-se por meio do desenho. Diante disso, a professora direcionou seus estudantes a refletirem sobre os processos de criação de dois artistas e a de si próprios, importante ressaltar que os artistas escolhidos tiveram os mesmos obstáculos durante seus processos de formação ou identidade artística, segundo os relatos deles, se consideravam ruins para desenhar até descobrirem suas poéticas, esse detalhe foi muito inspirador para os alunos envolvido no estudo.

Foi por intermédio de um diário gráfico, que eles perceberam o desenho para além da própria linguagem e técnica, valorizando-o como instrumento de pesquisa para construção de identidades, compreensão e valores.

Ana Bárbara de Souza Teófilo (2023) por meio da linguagem das Histórias em Quadrinhos aplicou com seus alunos uma abordagem de recontagem das lendas amazônicas em seu Trabalho de Conclusão de Curso do Mestrado Profissional em Artes - ProfArtes. Assim eles puderam construir conhecimento sobre nossa cultura e seu próprio imaginário, desenvolveram processos de criação a partir de sua realidade inserida na cultura amazônica e elaboraram estudos sobre as lendas para fundamentar suas reinterpretações.

Pesquisas como essas citadas aqui são de grande relevância, por meio delas percebemos que existem inúmeros problemas, muitos deles em comum, o que serve como base para novos estudos e estratégias de melhoria para ensino escolar.

3.3 Revisando a Literatura

Fez-se necessário revisitar literaturas que trouxessem uma forma diferente de visão, com um olhar decolonial, a pesquisadora Catherine Walsh (2006) desenvolveu estudos envolvendo essa questão, pensando no outro, para ela o conhecimento pode partir de outros lugares, a pesquisa e experiência que Walsh realizou, tem significados específicos para América Latina, mais precisamente no Equador, a interculturalidade tem em sua essência nos grupos, nesse caso os indígenas e negros. Questões ligadas a posição geopolítica de lugar e espaço, lutas históricas e atuais. Quem está nos lugares hegemônicos muitas das vezes não reconhece a importância desses grupos na formação da sociedade e da cultura.

Trazendo para nossa realidade, temos em nossas raízes e costumes as tradições e as lutas dos povos originários, que passaram por esse processo de colonização, e precisamos deixar viva suas memórias. Embora seja um estudo que trabalhe uma HQ, uma linguagem artística que em grande parte possui heróis e personagens com superpoderes distantes do imaginário da nossa cultura, uma das propostas decolonial é exatamente essa, criar personagens que eles se identifiquem e se vejam representados.

Analisando as dificuldades que os alunos possuem no que se refere a processos criativos, é necessário a desconstrução do pensar, deixar de lado a hierarquia de professor, se colocar no lugar deles, uma revista nos processos com uma ótica de baixo para cima. Entender o contexto em que se encontram e definir abordagens que sirvam de incentivo e esclarecimento acerca da problemática.

Para isso é indispensável haver um planejamento e métodos, quando falamos em pesquisas voltadas para área da arte, trabalhar conceitos é parte importante que norteia os caminhos que usaremos como base nesse estudo.

Ao longo de todos esses experimentos de modelagem, e desenho foi percebido um detalhe em comum, algo que também vivenciei durante minha fase escolar, apenas o que era produzido de forma mais próxima aos padrões estéticos de perfeição, ou que julgavam ser “belo”, era considerado arte. É muito comum alunos que possuem algumas habilidades nas linguagens artísticas, para os demais, apenas atividades feitas por esses estudantes é considerado arte. Até o final da minha formação escolar, compartilhava dessa visão, minhas produções tinham como referência padrões de estéticas ligado a perfeição. Somente durante a graduação por meio de processos artísticos e discussões acerca da função da arte que comecei a mudar essa percepção.

Mesmo deixando evidente que a arte não está associada ao belo ou a perfeição, podendo ser algo livre, possuindo sua forma e poética, sendo uma ferramenta ou um caminho para se expressar, e que o processo no campo escolar é mais importante que o resultado final, preceitos apresentados também pela BNCC:

A prática artística possibilita o compartilhamento de saberes e de produções entre os alunos por meio de exposições, saraus, espetáculos, performances, concertos, recitais, intervenções e outras apresentações e eventos artísticos e culturais, na escola ou em outros locais. Os processos de criação precisam ser compreendidos como tão relevantes quanto os eventuais produtos. (BNCC, 2018, p. 193).

Foi comum na hora da entrega das atividades passadas em sala de aula os alunos se referirem aos seus trabalhos como algo feio e que não era arte. Esse entendimento pode estar ligado a fatores como, professores ministrando a disciplina de Artes sem a formação na área, uma visão hegemônica que apenas o que é produzido por artistas e que está em exposição em galerias e museus é entendido como arte, ou ainda pela própria influência europeia. Essa forma equivocada de entendimento do que é arte, faz parte de um longo processo que podemos considerar cultural, pois produções artísticas elaboradas pelos povos originários muitas das vezes é visto apenas como artesanato. Essa riqueza toda é considerada na escola sob forma de folclore, uma cultura de segunda categoria de acordo com Ana Mei Barbosa (2010) no seu livro “A imagem do ensino da Arte”, causando a falsa concepção de que nossa cultura não seja apta a elaboração de práticas artísticas.

Desse modo foi necessário priorizar discussões com o objetivo de esclarecer essas ideias, trazer reflexões acerca do papel e função da arte, diferentes formas de pensamentos e produções artísticas variadas, para que a partir desses conjuntos de saberes que possam constituir uma visão crítica e assim produzir com base na sua poética quebrando estereótipos do que é arte.

Por meio de estudos investigatórios de Debora Pazetto Ferreira (2014), podemos ter uma perspectiva mais profunda dos caminhos e modos que conceituam a arte ao longo do tempo. Atualmente temos novas formas e configurações do que está associado ao termo arte, essa reflexão do que é ou não abre discussões, segundo a autora até o século XXI o uso de materiais e procedimentos tradicionais contribuem para definir o que era obra de arte.

O abandono das formas tradicionais de produção, o uso de novas técnicas, a proliferação de museus, críticos e curadores, são fatos históricos que fizeram aumentar a dissuasão a respeito do que é visto como arte. Mas a concepção de criação artística mudou segundo Pazetto:

Os artistas abandonaram as molduras, os pedestais, os suportes clássicos, o palco, a mimese, os temas, as instituições tradicionais, os instrumentos musicais, o labor técnico, o roteiro, o predomínio dos sentidos, a individualidade autoral, a permanência dos objetos e, ainda assim, continuaram criando obras de arte. Fizeram arte nas ruas, arte abstrata, arte efêmera, fizeram arte sobre seus próprios corpos, na terra, nos desertos, arte virtual, digital, política, antipolítica, usaram os animais, os rituais, a ciência, o silêncio e o acaso. (Pazetto, 2014, p. 12)

Embora tenha mudado, ainda sim existem obstáculos na escola no que se refere o entendimento do que é Arte. Para a autora esse conceito pode ser classificado em duas, a primeira ela denomina restrita, pois trata a obra como “obra de arte”, ou seja, produzida por artistas que na maioria das vezes em instituições artísticas, a segunda mais ampla, pois concebe como um conjunto de atos criadores presentes em qualquer cultura humana, apesar dessa duplicidade é a segunda definição que utilizaremos como cerne nesse estudo.

Entendemos que a arte está presente em qualquer cultura, assim conceituá-la com vários padrões, pensando de forma mais restrita, exclusiva a um determinado grupo, nesse caso a arte dos povos originários. Tomaremos como exemplo as esculturas feitas pela etnia Karajá, (Figura 03) distribuídas por algumas aldeias em Goiás e Mato Grosso, principalmente na Ilha do Bananal. São bonecos que possuem diversas formas, não são feitos ou pensados para atender critérios de perfeição ou realismo.

Figura 3 - Bonecas Karjá "Ritxòkò.



Fonte: Governo de Tocantins, 2019.

Nas pesquisas de Sandra Lacerda Campos (2002), essas esculturas possuem uso lúdico, a dimensão simbólica se reduz ao fantástico e ritual, seguem padrões ornamentais, os mesmos utilizados na pintura corporal, representam o ciclo de vida, traduzindo o lugar que cada indivíduo ocupa na sociedade Karjá. Alguns padrões simbolizam formas da natureza como o desenho das costas do tracajá, da cascavel, do urubu-rei, as asas do morcego, entre inumeráveis motivos.

Se de fato ela está ligada a processos artísticos com objetivos bem distantes de uma veneração, ou sujeita a representar algo específico para um determinado grupo que ainda julga a obra de arte com padrões formais e estéticos, logo deixaremos essas amarras e passamos a pensar no fazer artístico sustentado apenas na criação livre e nos significados que cada trabalho carrega do seu criador, como forma individual de expressão e interpretação.

Quando se discute com os alunos a respeito do que norteia o significado e a função da arte, é comum eles recorrerem à beleza ou algo ligado a isso, logo o que é belo, é arte. A estética é a área que na filosofia estuda o belo na Arte, uma maneira de compreensão pelos sentidos, conhecendo o mundo por sensações, ainda que não exista uma definição a respeito disso, o belo costuma seguir padrões em grupos e de determinadas épocas, refletindo também na produção artística, essas concepções colaboram para a construção de um pensamento específico ou taxado do que é arte ou não.

Em razão do desinteresse de partes dos alunos em não querer realizar atividades práticas de artes, Vygotsky (1930) em seu livro "imaginação e criação na infância" reúne informações que julgamos ter relação com esse comportamento. Como observado durante os estudos, conforme os alunos crescem e avançam para

as series seguintes, essa vontade de criar vai se reprimindo. Para ele é uma questão muito complexa, e depende alguns fatores que ligados a fases que temos entre as etapas infantis e a vida adulta.

Segundo o autor a atividade criadora da imaginação depende de um conjunto de experiências adquiridas, logo temos os adultos com um repertório superior de uma criança, seguindo essa lógica, a tendência era para aumentar a vontade de criar na medida que os eles ficassem adultos, mas a complexidade da imaginação criadora de uma criança para um adulto pode ser distinta, na medida que a maturidade se aproxima, inicia também o amadurecimento da imaginação, e nessa fase da adolescência ocorre a puberdade.

Há uma íntima relação entre o amadurecimento sexual e desenvolvimento da imaginação, entende-se que afloram os chamados interesses permanentes, a imaginação infantil retrai dando origem ao amadurecimento geral, proporcionando uma forma final, contudo a criança imagina bem menos que o adulto, mas ela se deixa mais livre e controla bem menos sua capacidade de criação. Sendo assim essa repressão criativa também está ligada a transformações físicas, o que nos desafia ainda mais por formas de abordagens que retardem esse desinteresse.

Para produzir as histórias em quadrinhos inicialmente é necessário conhecer suas origens, processos de criação e como essa linguagem tem relação com a artes visuais, para isso trouxemos os estudos de João Marcos Pereira Mendonça (2011). Segundo Mendonça as HQ foram criadas entre a junção de textos e imagens, para ele a imagem tem o papel fundamental nessa estrutura que é complementado pelo texto que pode ter sua função plástica na forma de elemento visual como nos balões de fala, nas onomatopeias, títulos de histórias, entre outros, onde o texto pode ser lido e tratado como imagem.

Embora as histórias em quadrinhos se utilizem bastante da linguagem do desenho, seus estudos se destacam sobretudo em seu aspecto comunicacional com poucas possibilidades artísticas exploradas. O formato atual teve origem nas indústrias jornalísticas americanas no início do século XIX, mas sua relação pode ter ligação nas inscrições rupestres, pois manifestavam narrativas por meio do desenho.

Mesmo tendo existido experiências que utilizavam imagens sequenciadas ao longo do tempo, somente a experiência norte americana é considerada o marco inicial da HQ, isso se deve ao uso de personagens fixos, e os textos incorporados junto as imagens, uma forma de comunicação direta que simplifica o entendimento e

que pode estar associada à sua popularidade atualmente.

Por mais que as histórias em quadrinhos ainda não sejam vistas com bons olhos nos estudos das artes visuais, vem se tornando uma possibilidade a mais no ensino da arte, por conter múltiplas potencialidades e ser popular no universo infantil. Formada pela união de imagem e a linguagem escrita, as HQ deram início a uma nova forma de manifestação cultural e o imenso campo para o uso da criatividade, da percepção, da expressão artística e uma possibilidade para a construção de conhecimentos em arte, pressupostos esses que são essenciais no auxílio no ensino das artes.

Paralelamente ao surgimento dos quadrinhos a arte passava por grandes transformações. Uma das mudanças mais expressivas tenha sido o foco de uma arte baseada num rompimento com a estrutura tradicional, o que colocava em risco a hegemonia das instituições dominantes, estabelecendo novas possibilidades das produções artísticas de massa.

Essa mudança ocorreu mais precisamente a partir da década de 1960 com advento da Pop Art, que aproximou a cultura de massa à arte, o que permitiu a apreciação das HQ num nível mais amplo, contribuindo para mudar o próprio ambiente da arte.

Num cenário atual onde a flexibilidade, imaginação, inventividade e criatividade, são características e qualidades cada vez mais necessárias na formação profissional e pessoal do estudante. Proporcionar aulas que integram essas atividades é oportunizar para eles essa construção.

Considera-se a HQ uma modalidade artística que contempla conteúdos, competências e habilidades numa visão atual no ensino das artes. Embora a História em Quadrinhos seja uma forma simples da expressão artística, ela possibilita o uso de diversos materiais e técnicas. Na criação de personagens e suas narrativas, características básicas e de diversidade múltipla, a escolha dos temas que envolvem uma HQ é uma possibilidade de reflexão ao aluno de ter uma postura diante das questões sociais ou ambientais.

Por meio da HQ pode-se trabalhar vários elementos visuais que compõem uma obra, como ponto, linha, superfície, luz, profundidade, cor, textura e volume. Estudos como a utilização da forma, composição de cor, podem ser trabalhados e analisados.

Portanto, integrar essa modalidade ao ensino escolar de artes faz com que a aula adquira um caráter mais prático o que aproxima o aluno do universo artístico, não somente como espectador, mas o sujeito da ação e criação.

4. DESCRIÇÃO METODOLÓGICA

Como referência metodológica baseou-se na proposta de abordagem da A/r/tográfica “é uma forma de investigação (..) que abrange as práticas do artista (músico, poeta, artista visual, dançarino, etc.), do educador (professor/aluno) e do pesquisador (investigador)” (Irwin, 2013, p. 28). Complementando Belidson Dias (2013) coloca que a a/r/tografia, como um tipo de pesquisa educacional baseada em arte, busca “estudar a arte como o elemento essencial para o desenvolvimento de pesquisas” (Dias, 2013, p. 24). Sendo assim o artista/pesquisador/professor durante o processo de estudo se tornam um investigador em constante reinvenção.

A diferença da a/r/tografia para outros métodos de pesquisa, de uma forma simples, é como se nos demais métodos se traçasse um caminho reto a ser percorrido a um destino final, seria uma maneira eficiente e objetiva, mas de certa forma poderíamos perder muitos detalhes ao longo desse trajeto se nós não nos permitirmos desviar dessa linha reta, como se justifica Irwin;

Permitir alguém obter mais informações ao longo do caminho ao desviar da rota original e explorar outros caminhos pode parecer uma viagem sem foco, entretanto, ironicamente, pode ser considerada até mais focada ao compreender as particularidades do lugar. (Irwin, 2013, p.30)

Por se tratar de uma pesquisa-ação, e caráter qualitativo tem a necessidade de perpassar por caminhos com mais detalhes e gerando novas propostas, na medida que se percorre, deixando de lado a visão de uma perspectiva tradicional, criando pontos de vistas alternativos. Nesse sentido, preferencialmente o pensamento se volta mais à prática de artistas e educadores como um momento para geração de conhecimento.

Para Sandra Rey (1996), a metodologia no campo das artes visuais, não se limita a fórmulas fechadas ou estabelecidas intuitivamente, segundo Rey o pesquisador constrói concomitantemente o objeto de estudo e a pesquisa, não se torna um processo estático. Rey apresenta três dimensões na investigação em artes visuais, a dimensão abstrata na qual processa-se no nível do pensamento, na dimensão prática como etapa de procedimentos e técnicas, e a dimensão da obra

em processo conecta-se como tudo o que diz respeito ao conhecimento.

Durante o III colóquio internacional de Artes Plásticas realizado em Porto Alegre, reuniu artistas, críticos de arte, historiadores e público em geral, consolidando o intercâmbio de ideias na discussão em torno da metodologia de pesquisa em artes visuais e pesquisas afins. Dentre eles Jean Lancri (2002) trata a questão inicial de um estudo a partir do meio de uma prática, seguindo essa linha de pensamento e baseado nas experiências vivenciadas em sala de aula.

Muitas das vezes passamos a nos dar conta de uma problemática quando de fato estamos em plena execução de um projeto ou estudo, mesmo que seja feito planejamento ou diagnósticos prévios, não tem como garantir que tudo seguirá conforme foi idealizado. Cada um trabalha seus processos de criação individual de acordo com sua experiência e a partir da concepção dessas atividades é que se entra uma análise diagnóstica.

No meio é que surge as dúvidas ou que caminho seguir, nesse ponto dos questionamentos e apoiados em análises pode-se estabelecer estratégias. Nessa fase se propõe a reflexão, a indagação, embora a parte conceitual ou teórica se faça importante, segundo Lancri no campo das artes plásticas um pesquisador opera entre o conceitual e o sensível, entre a teoria e a prática.

Para ele, uma tese em artes plásticas tem por princípios entrelaçar a produção plástica com a textual, a parte de prática plástica ou artística sempre pessoal, tem a mesma relevância da escrita, não naturalmente sobreposta, mas sim harmoniosa, equilibrada, com o intuito de formar algo indissociável.

Sendo assim apoiando-se metodologicamente nesses teóricos o trabalho segue a dinâmica dos resultados coletados e o plano de ação, que após a intervenção inicial tem como proposta a aplicação dos objetivos específicos aqui propostos conforme o Quadro 1.

Quadro 1 - Etapas da realização do Projeto.

Meses	2022	2023	2024
Janeiro	-	-	-
Fevereiro	Início do ano letivo da escola	Mudança, linguagem artística para desenho	Qualificação
Março	Experimento desenho "Como eu sou"	Apresentação dos Conteúdos para os alunos envolvidos	Correções sugeridas pela banca
Abril	Produção de imagens	Atividades de desenho envolvendo poética	Análise resultados finais
Maior	Experimento Desenho "Meu professor"	Conteúdos relacionados com a temática do projeto - O Belo na Arte	-
Junho	Recesso escolar	Recesso escolar	-
Julho	Experimento modelagem tema livre	Organização para aplicação das atividades propostas	-
Agosto	Análise da atividade	Etapa inicial Criação do personagem da HQ	-
Setembro	Experimento modelagem tema "Ratinho"	Produção em sala de aula da HQ	Defesa final.
Novembro	Produção de imagens das atividades de experimento Ratinho	Produção de imagens de HQ finalizadas	-
Dezembro	Análise Geral dos experimentos realizados	Entrega da HQ sem finalizadas análise.	

Fonte: Autoria própria, dados coletados CPMV - ProfArtes período 2022/2024.

5 INTERVENÇÃO PRÉVEA EM SALA DE AULA

Uma pesquisa que envolve 16 turmas embora siga um cronograma, deve-se levar em conta que cada aluno tem seu tempo, assim como há aqueles que têm seus processos de criação minuciosamente executados, existe quem produza de maneira mais acelerada, sendo assim como forma de estudo é válido que esses resultados sejam coletados conforme suas conclusões, nesse sentido é necessário que por se tratar de uma intervenção prévia em sala de aula, os resultados aqui são meramente apresentados em forma de registros prévios da etapa final e sem possuir análises mais detalhadas.

Figura 04 – Desenho da Criação do personagem HQ.



Fonte: autoria própria 2023.

Figura 05 - Desenho da Criação de personagem



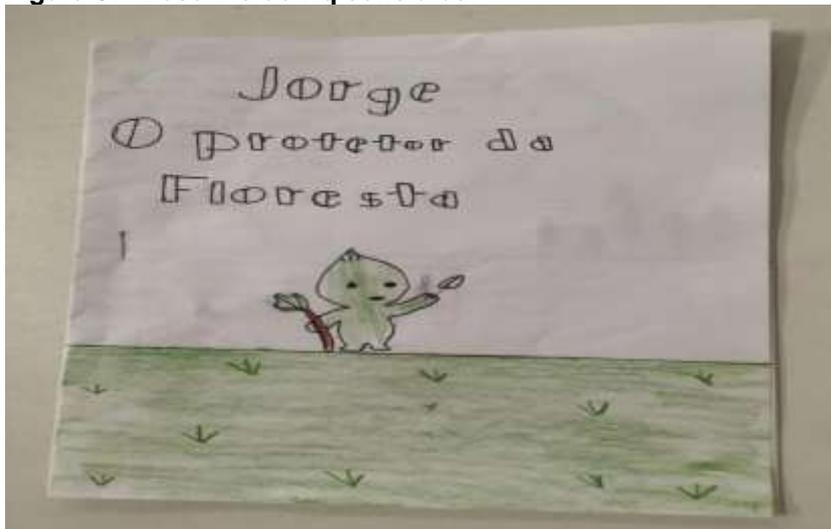
Fonte: Autoria própria 2023.

Figura 06 - Desenho do Hq concluída.



Fonte: Autoria Própria 2023.

Figura 07- Desenho do Hq concluída.



Fonte: Autoria própria 2023.

Os trabalhos finais coletados previamente é um pequeno recorte da diversidade de estilos que eram retraídos ou sufocados em processos de criações que não se identificavam e se rotulavam como arte. Por meio do estudo e da intervenção feita foi possível perceber no momento da entrega uma mudança de comportamento, o que antes era vergonhoso deu lugar para a satisfação do trabalho concluído.

Todas as atividades foram realizadas somente no espaço físico da sala de aula, como visto na figura 08, os alunos tinham a autonomia para produzir nos próprios lugares de acordo com a figura 09 ou em pequenos grupos sentados no chão como mostra na figura 10. Por ser uma escola militar e seguir regras rígidas de organização até mesmo, dar liberdade para eles escolherem local era uma maneira

de deixá-los mais à vontade para criação. Após a conclusão de cada etapa, existia uma breve pausa nas atividades, para uma conversa com os alunos para ouvir o feedback deles em relação aos processos, conforme demonstramos na figura 11.

Figura 08 – Fotografia dos alunos do 6º ano realizando atividade de desenho



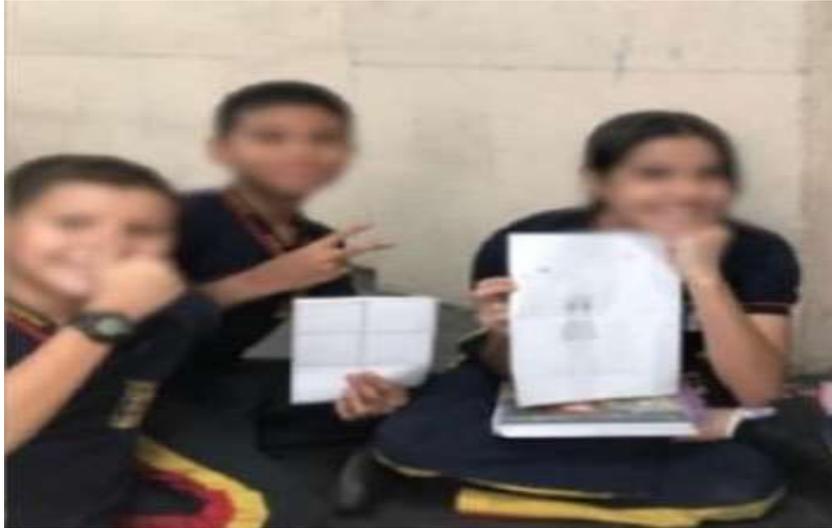
Fonte: Autoria própria 2023.

Figura 09- Fotografia dos alunos do 6º ano realizando atividade de desenho



Fonte: Autoria própria 2023.

Figura 10 – Fotografia dos alunos do 6º ano realizando atividade de desenho.



Fonte: Autoria própria 2023.

Figura 11- Fotografia - Discussão para novas propostas do projeto.



Fonte: Autoria própria 2023.

Um estudo a longo prazo necessita de reflexões e avaliações para definir novas estratégias e rotas, fazer com que alunos participem dessas decisões deixam eles mais motivados para as etapas seguintes.

5.1 Proposta Pedagógica

Como proposta pedagógica foi realizada a inserção de exercícios práticos de desenhos que exercitem a criatividade e o protagonismo, trabalhando a poética de cada um valorizando mais os processos que o resultado final e legitimando que o fazer artístico não se limita a determinados estilos e padrões que culminará na produção de uma História em Quadrinhos.

Tomando como referência a proposta metodológica construída por Ana Barbara de Souza Teófilo (2023) em sua pesquisa a partir da aproximação das dimensões do processo criativo de Sandra Rey (2002), a primeira etapa foi a dimensão abstrata, pensou-se nos conteúdos didáticos, e uma forma para que os planos de aula convergissem com a temática do projeto de mestrado. Nessa fase pensou-se na linguagem que seria usada na aplicação das práticas artísticas e como os resultados seriam trabalhados de modo que o próximo passo dependerá da análise deles.

A segunda etapa se deu com aulas teóricas como forma de esclarecimento visando elucidar algumas dúvidas referentes ao conceito do que é arte. Nessa fase iniciou a dimensão prática, por meio de experimentações, foram realizadas produções usando a linguagem do desenho e modelagem, foi a partir da coleta dos resultados dessas experiências, após cada aula e análise das atividades e em acordo com orientador que decidimos pela mudança do tema e linguagem artística da pesquisa. A terceira etapa é a criação da obra, nesse caso a produção da HQ, nessa fase o fazer artístico foi preponderante, sempre com cuidado de não influenciar a criatividade individual dos alunos.

Como apoio se fez necessário integrar ao uso das competências e habilidades apresentadas pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular (Brasil 2008) por se tratar de uma pesquisa que faz parte do ensino das artes e um mestrado profissional com exigência da aplicação em lócus. As habilidades apontadas pela pesquisa são:

- EF69AR01 Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e

cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético;

- EF69AR04 Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas;

- EF69AR05 Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.);

- EF69AR06 Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais;

- EF69AR07 Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

É necessário que se faça essa interligação entre a temática escolhida com as habilidades da Base curricular Nacional para que se tenha amparo em diretrizes propostas que estão acima de qualquer planejamento fechado e não restritos em livros didáticos pré-definidos.

A disciplina de artes é vista sempre com muito prestígio para os alunos dentre as demais, isso fica evidente todas as vezes que adentro uma sala de aula, percebo que há uma expectativa de algo novo por parte dos alunos, embora na escola os planos de aula tenham como referência a coleção do livro Trilhas é possível mesclar com atividades paralelas ao conteúdo.

Ao sair do curso de graduação no qual temos diversas disciplinas que nos permite conhecer de forma prática processos de criação que envolvem técnicas das múltiplas linguagens artísticas, isso nos capacita e motiva para os desafios da docência. Assim como muitos, esse entusiasmo sucumbe por vários motivos, falta de estrutura, tempo de aula insuficiente, quantidade de alunos, planos pedagógicos conteudistas.

Antes de iniciar o mestrado me via nessa situação, com uma quantidade de 32 turmas, e tendo que dar aulas baseadas no livro que a escola determina. Foi durante as primeiras disciplinas do mestrado que revisitamos algumas literaturas e a partir das interações com outros professores, me senti motivado a deixar de lado até o livro e recorrer a aulas mais dinâmicas.

É importante mencionar que foi usado como suporte referencial a BNCC, que propõe abordagens sem uma hierarquia a especificidades da construção do conhecimento em Arte, dimensões que envolvam as linguagens artísticas, mas não robotizadas ou categorizadas, linhas flexíveis que me permite trabalhar conforme alguns temas do livro adotado pela escola.

Não obstante a arte ter um caráter recreativo e lúdico, vai muito além de uma perspectiva educacional, Ernst Fisher (1981) que trata a função da Arte de uma forma mais extensa, além da reflexão de uma suposta função inicial ela se modificou, e que novas funções passaram a coexistir. Indagações que emergem da necessidade de encontrar na Arte uma fuga da realidade, que lotam os cinemas, congestionam as plataformas de streaming de músicas, esgotam a bilheteria do teatro.

Se de fato esse fenômeno ocorre temos que usar esses subterfúgios em nosso favor como motivação a exploração dos processos de criação artísticas, para que não sejam rasos ou meras imitações, a fim de maquiagem o genuíno sentido de conhecer e explorar esses caminhos construindo perspectivas positivas para as próximas séries.

6. RESULTADOS FINAIS

Após o recebimento de todos os trabalhos foi possível fazer uma análise total, a reação de satisfação dos alunos no ato da entrega, a diversidade de estilos na produção dos cenários e personagens das HQS, foi um estudo guiado e observado a partir de uma perspectiva de independência, desde a criação até os materiais, autonomia está que traz um fazer artístico despretensioso e carregado de protagonismo.

É notável o desenvolvimento deles quando são estimulados a criar conforme suas poéticas, quando se tira os estereótipos e conceitos pré-concebidos do que é a arte, a criação se torna um campo vasto de experimentações no qual o produto final tem menos valor que o processo construtivo. Não se pode garantir que nos anos seguintes eles continuarão a criar com a mesma disposição, contudo é importante mencionar aqui, que um estudo com essa proporção e acompanhada com as devidas orientações percorre por caminhos evolutivos, não somente aos alunos como também ao professor pesquisador.

Ao longo desse estudo surgiram indagações, questões preexistentes que permeavam uma das principais reflexões, a redução no anseio em criar principalmente na linguagem artística do desenho conforme eles avançavam para as séries seguintes. Observando pesquisas similares e discutindo com outros professores essa mesma problemática ainda não tínhamos identificado uma provável causa específica ou algo mais concreto que pudéssemos usar como ponto inicial para o planejamento de possíveis estratégias.

Foi a partir da qualificação, nas sugestões da banca examinadora que nos sugeriu revisar novos teóricos e chegamos a algo que ainda não tínhamos visto, mas que não é novo, Vygotsky apresenta uma pesquisa que traz uma íntima relação entre o processo de amadurecimento e o desenvolvimento da imaginação, embora o adulto tenha maior capacidade imaginativa, resultado do número superior de experiências que de uma criança, nessa fase de amadurecimento ocorre um desinteresse, a imaginação infantil se reprime dando lugar a um amadurecimento geral, eles começam a se importar com novas transformações físicas.

Nota-se uma outra perspectiva a ser explorada, um estudo que nos revela novas tentativas de possibilidades com a intenção de preservar a disposição no ato de criar, seja ele por meio de novas configurações artísticas. Assim como o mundo passa por transformações e considerando a arte uma ferramenta importante na

contagem e no processo dessas mudanças, os alunos acompanham essas novas tendências, nós como professores temos que perceber e incorpora-las às nossas metodologias.

Sendo assim essa pesquisa não se trata de algo pioneiro, mas uma colaboração que possa fomentar mais estudos na intenção de promover melhorias no tange a arte no ensino escolar.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto a proposta em desenvolver essa pesquisa, iniciou-se com a resistência dos alunos em realizar atividades práticas de Arte, uma análise que foi percebida principalmente na medida que os alunos estão se tornando mais velhos. Aliado a isso ocorre também neles um pensamento pré-concebido que arte pertence somente a aqueles que possuem habilidades, o que faz com que alguns deixem de criar achando que suas produções não sejam consideradas Arte.

Diante disso, o planejamento das aulas iniciais partirá de questões que envolvam esclarecimentos e conceito a respeito de Artes, temas e artistas que tem como produção métodos de criação que não se inspiram somente em características ligadas a perfeição, harmonia e equilíbrio. Trabalhar a diversidade de estilos com enfoque no processo, demonstrando que o produto final é apenas parte de um todo, e que cada etapa possui seu grau de importância. Para isso foi proposto a criação de uma história em quadrinhos com um tema principal e uma metodologia dinâmica, não pioneira, mas para eles nova experimental, no qual todo processo de criação foi realizado de forma livre, oportunizando a autonomia e promovendo o protagonismo. O que resultou em uma profusão de trabalhos com materiais e técnicas diversas. Foi notável a satisfação deles no ato da entrega, e perceptível a motivação em poder produzir algo conforme suas poéticas.

Ao fim do projeto hipóteses foram confirmadas, como professores sem formação na área de arte influenciando não de forma intencional os alunos acerca do que é arte. Os livros e conteúdos didáticos da escola priorizando produções artísticas de outros lugares, o que pode causar o desinteresse e o enfraquecimento de produções artísticas locais e um distanciamento dos alunos com o cenário artístico regional. Toda a pesquisa foi norteada por teorias, relatos e vivências de professores e pesquisadores, experiências que contribuíram para novas abordagens e perspectivas, mas um estudo em particular trouxe algo novo e ainda por mim não explorado. Segundo Vygotsky esse possível desinteresse está ligado a transformações físicas e o amadurecimento dos alunos, a partir dessa ótica vislumbrar e redirecionar para novas rotas de leituras, teorias e experiências, na tentativa de acompanhar suas mudanças e suas novas prioridades a arte a possa fazer parte de maneira voluntária e satisfatória nas atividades envolvendo as práticas artísticas no ensino escolar.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Gessé. **Poética(s)**: A criação artística em fricção com o(s) tempo(s) presente(s) Rev. Cena, Porto Alegre, n. 23, p. 111-120, set./dez. 2017

BARBOSA, Ana Mae Tavares. **A Importância da imagem no ensino de arte: diferentes metodologias**. In: _____. A imagem no ensino de arte: anos 1980 e novos tempos. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014

BLANCA, Brites; ELIDA, Tessler. **O Meio como ponto zero: Metodologia da pesquisa em Artes Plásticas**: Porto Alegre: Ed.Universidade/UFRGS, 2002. (Coleção Visualidade; 4.)

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC 2018.

CAMPOS, S.L. *Bonecas Karajá: Apenas um Brinquedo?* **Rev. do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, 12:233-248,2002

COLI, Jorge. **O que é Arte**. 15ª ed., Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 1995 ISBN 85-11-01046-7

DIAS, Belidson; IRWIN, Rita (orgs.). **Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013.

DUARTE, Ana Sofia: **Desenho, Arte e Criatividade: Um projeto pedagógico centrado no desenvolvimento pessoal**- Lisboa: Universidade de Lisboa, 2011.

FERREIRA, Debora Pazetto. **Investigações acerca do conceito de Arte** [manuscrito] - 2014. 318 f.

FTD Sistema de Ensino. **Ensino médio: linguagens e suas tecnologias**, - 2. Ed. – São Paulo: FTD,2001.

FISCHER, E. **A Necessidade da Arte**. Tradução: Leandro Konder. 9a ed. Rio de Janeiro, RJ: Zahar Editores, 1981.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **A produção de histórias em quadrinhos no ensino de arte na contemporaneidade**. In: 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. 2011. Escola de Comunicação e Artes/USP. Anais. São Paulo. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/q_arte/joao_marcos_parreira_mendonca.pdf. Acesso em 17 fev. 2022.

PEREIRA, Carla Woany Rabelo. **Sob outro ponto de visto: o uso da A/r/tografia como abordagem no ensino de arte para as crianças do 5º ano 01** / Carla Woany Rabelo Pereira. 2023 Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) Universidade Federal do Amazonas

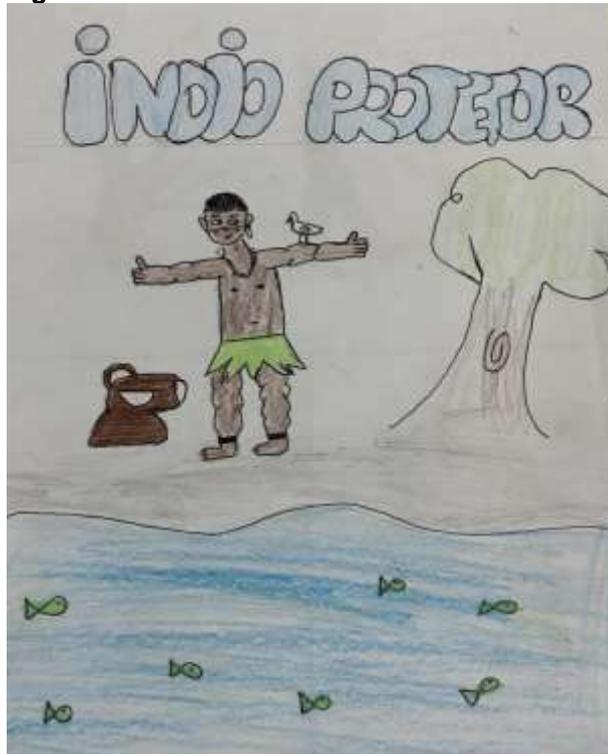
REY, Sandra. **Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em artes visuais**. Porto Arte, Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais-UFRGS, n.13, v.7, 1996.

SACCOMANI, Maria Cláudia da Silva. **A criatividade na arte e na educação escolar**: uma contribuição à pedagogia histórico-crítica à luz de Georg Lukács e Lev Vigotski / Maria Cláudia da Silva Saccomani – 2014 186 f.

WALSH, Catherine. **Interculturalidad y colonialidad del poder**: un pensamiento y posicionamiento otro desde la diferencia colonial. In: WALSH, Catherine; MIGNOLO, Walter; LINERA, Álvaro García. Interculturalidad, descolonización del estado y del conocimiento. Buenos Aires: Del Signo, 2006.

TEÓFILO, Ana Bárbara de Souza. **As lendas amazônicas em histórias em quadrinho**: metodologia de ensino de artes visuais. 2023. 49 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2023.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.

ANEXO 1 – DESENHOS FINAIS DOS ALUNOS DO 6º ANO**Figura 12 – Desenho Índio Protetor**

Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 13 – Desenho Arata a Lenda

Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 14 – Desenho A salvação das águas do Amazonas



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 15 – Desenho O protetor da Amazônia



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 16 – Desenho A guerreira Dandara



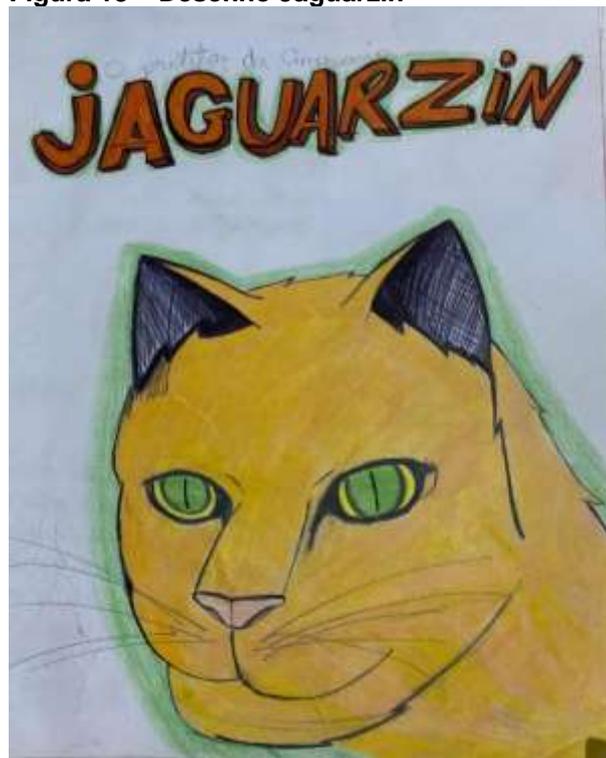
Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 17 – Desenho A guardiã da Floresta



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 18 – Desenho Jaguarzin



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 19 – Desenho Lillian a elfo da Amazônia



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 20 – Desenho IATO o defensor da floresta



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 21 – Desenho Amélia – A protetora da natureza



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 22 – Desenho O protetor



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 23 – Desenho Capivara a protetora da Amazônia



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 24 – Desenho Naira



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 25 – Desenho A fada da Floresta



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 26 – Desenho O Beto e o desmatamento



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 27 – Desenho Kai & Akemi os guardiões da floresta



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 28 – Desenho Cauê e Flame os novos protetores da floresta Amazônica



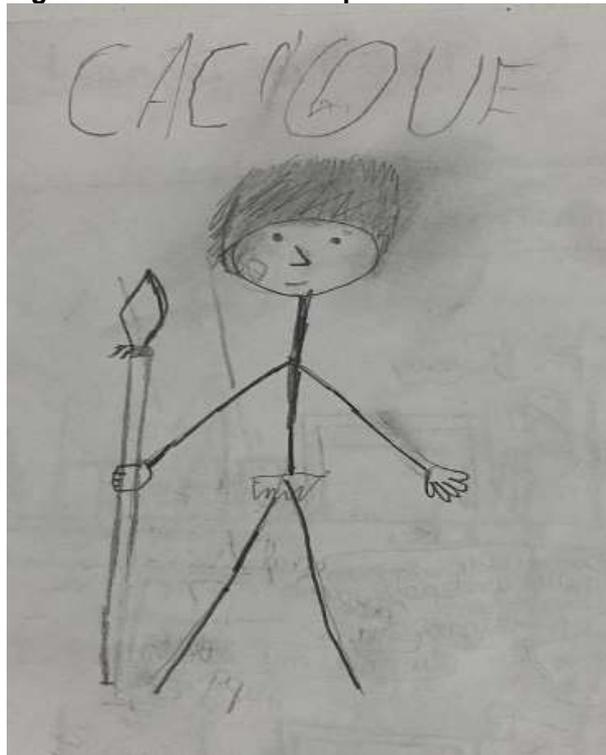
Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 29 – Desenho As aventuras de Lily



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 32 – Desenho Cacique



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 33 – Desenho A floresta corre perigo



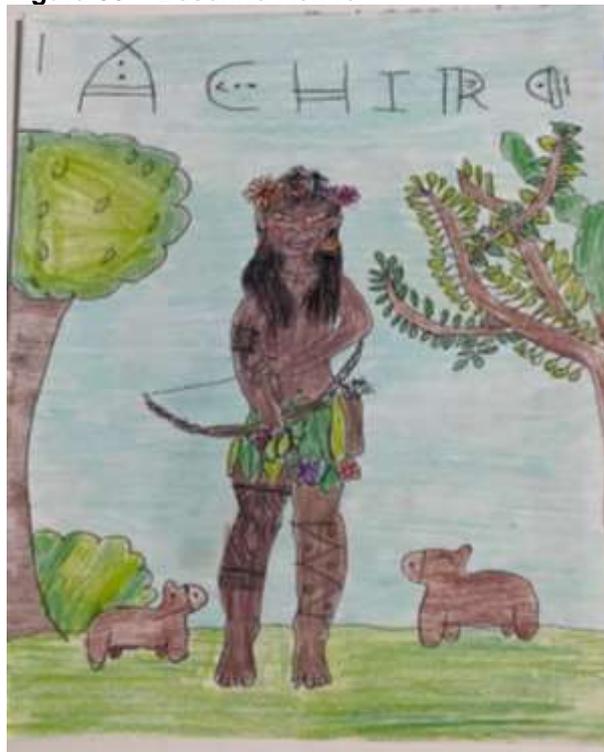
Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 34 – Desenho Jana a protetora das Araras Azuis



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 35 – Desenho Achira



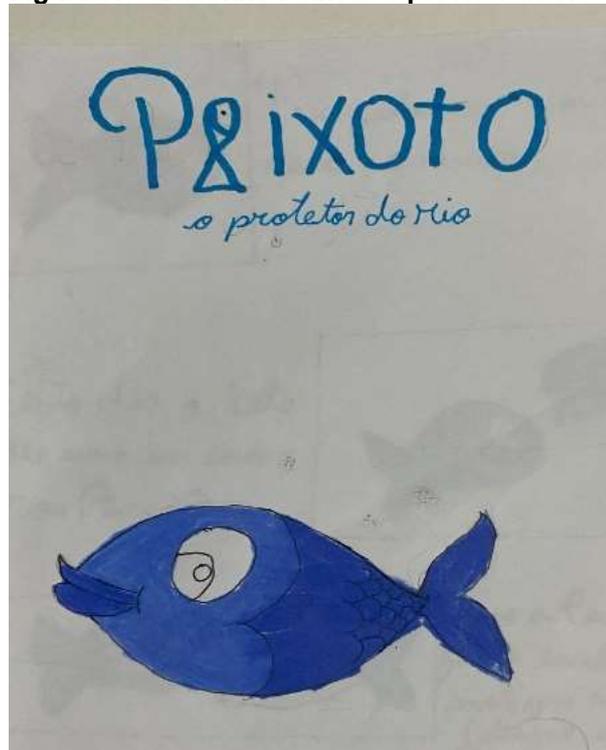
Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 36 – Desenho Homem Floresta



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 37 – Desenho Peixoto o protetor do rio



Fonte: Arquivo pessoal 2023.

Figura 38 – Desenho Seca



Fonte: Arquivo pessoal 2023.