

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

HQTRÔNICA: ATIVIDADE PROGRAMADA E CURSO DE EXTENSÃO

Amanda Rigitano Ferraz de Arruda

Orientador Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

SÃO PAULO

2013

AMANDA RIGITANO FERRAZ DE ARRUDA

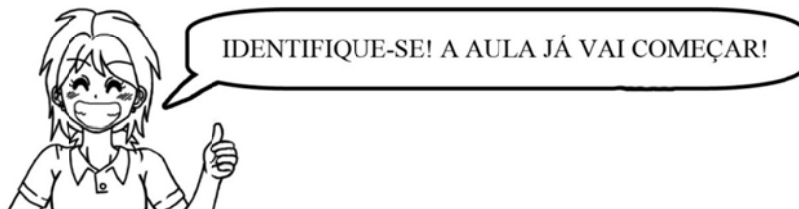
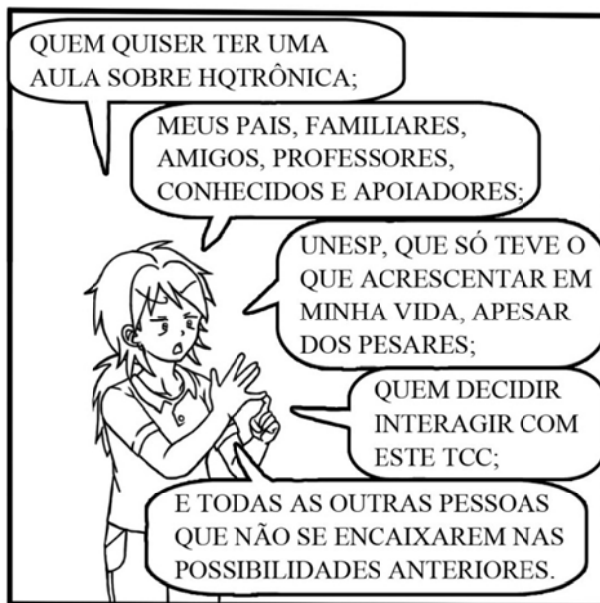
HQTRÔNICA: ATIVIDADE PROGRAMADA E CURSO DE EXTENSÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" UNESP de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

SÃO PAULO

2013



AGRADECIMENTOS

Agradeço meu orientador, Professor Doutor Pelópidas Cypriano de Oliveira, por um maior apoio e contribuição para a conclusão deste segundo Trabalho de Conclusão de Curso. Obrigada por me aguentar mais um ano.

Agradeço meus pais, irmãos, familiares, amigos. Todos vocês foram importantíssimos para minha formação pessoal e artística. Obrigada.

Agradeço a Deus por mais uma etapa concluída em minha vida.

Agradeço também a quem decidiu procurar por este TCC, seja qual for o motivo que os levaram a isso. Espero que essa escolha lhes seja útil!

**"Se não encontrarmos respostas adequadas a todas as questões sobre educação,
continuaremos a forjar almas de escravos em nossos filhos."**

Célestin Freinet

RESUMO

O tema deste TCC de Licenciatura parte dos estudos teórico-práticos realizados para o TCC de Bacharelado de título “Artemídia Preferente: Fenômeno ‘Jogar&Ler’ nas Histórias em Quadrinhos Interativas (HQI) com os games do RPG”, também de minha autoria, e é alimentado pela escassez de publicações em “HQtrônica” e seus derivados, pela falta de aulas, cursos e atividades que abranjam este assunto, que poderiam servir para várias situações de cunho educacional e experiência de vida a um público já apto a realiza-las.

Aqui serão apresentados assuntos específicos relacionados à HQtrônica, com base na Pedagogia Freinetiana, bem como nos livros de Metodologia de Pesquisa e nas Diretrizes Curriculares exigidas atualmente. A conclusão disso será a criação de um Plano de Aula para um público a partir de 14 anos em que os participantes aprenderão a realizar suas próprias HQtrônicas, sejam elas de cunho educacional ou não, levando em consideração as influências da vida de cada integrante.

Este trabalho, portanto, apresentará relação com o Bacharelado e com a Licenciatura, por ser uma pesquisa teórico-prática baseada na produção de uma HQtrônica a partir de uma aula / atividade programada / curso de extensão / atividade extracurricular ministradas a partir das regras das Diretrizes Curriculares atuais.

Para complementar, o presente trabalho está inserido na linha de pesquisa “Processos e Procedimentos Artísticos” do Departamento de Artes Plásticas do Instituto de Artes da UNESP, cuja metodologia utilizada foi a Cibernética Pedagógica Freinetiana, desenvolvida no Grupo de Pesquisa “Artemídia e Videoclip”, do qual é líder o orientador deste TCC. O resultado e a discussão da pesquisa artístico-científica foram relatados em monografias, tais como esta que apresento, com as seguintes versões: Versão em PDF para divulgação em repositório virtual na Biblioteca do Instituto de Artes; Versão em capa dura para acervo físico na Biblioteca do Instituto de Artes; Versão de trabalho para a banca examinadora; Versão em template apropriado para submissão a Congresso Científico Internacional na área de Artes.

Palavras-chaves: atividade programada, curso de extensão, diretrizes curriculares,

histórias em quadrinhos, HQtrônica, interatividade, pedagogia freinetiana, plano de aula.

ABSTRACT

This Final Course Work's main subject comes from a study made on my previous Final Course Work titled "Artemídia Preferente: Fenômeno 'Jogar&Ler' nas Histórias em Quadrinhos Interativas (HQI) com os games do RPG", and it is fed by the shortage of Electronical Comic publications, classes, courses and activities that could suit for educational purposes and experiences for a capable kind of audience to learn it and do it.

Specific issues about Electronic Comic will be presented, based on Célestin Freinet's Pedagogy, on some books about Methodology and on the Brazilian Curriculum Guidelines required for graduation. After that, a Lesson Plan will be developed for a 14 year-old-or-older kind of audience where they will be capable of making their own Electronic Comic, being it educational-themed or not. This study also cares about the participants' influences on their lives to be completed.

Furthermore, this work is inserted in the line of the research "Artistic Processes and Procedures" of the Department of Fine Arts from the Art Institute of UNESP, whose methodology used was the Freinet Educational Cybernetics, developed in the research group "Media Arts and Videoclip" leaded by the leading advisor for this Final Course Work. The result and discussion of artistic and scientific research were reported in monographs such as this that I present, with the following versions: PDF version for dissemination in the virtual repository of the Institute of Art's Library; hardcover version for physical collection at the Institute of Art's Library; the printed version for the board of examiners, and an appropriated template version for submission to the International Scientific Congress in the area of Arts.

Keywords: Brazilian Curriculum Guidelines, comic book, electronic comic, Célestin Freinet's Pedagogy, interactivity, lesson plan.

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS	10
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	11
INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1: A PEDAGOGIA FREINETIANA	14
CAPÍTULO 2 – AS DIRETRIZES CURRICULARES.....	18
CAPÍTULO 3 – AS HQTRÔNICAS	21
CAPÍTULO 4 – COMO FAZER UMA HQTRÔNICA?.....	24
CAPÍTULO 5 – MEU PLANO DE AULA/CURSO/OFICINA PARA AS HQTRÔNICAS	36
CAPÍTULO 6 – HQTRÔNICA, EDUCAÇÃO E CULTURA	41
CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48

LISTA DE ABREVIATURAS

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

HQ(s) – História(s) em Quadrinhos

HQtrônica – História em Quadrinhos Eletrônica

RPG – Role Playing Games

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – “‘Concept Art’ Final do Capitão Oliver.” (pág. 26)

Figura 2 – “‘Concept Art’ Final da Doutora Judy.” (pág. 27)

Figura 3 – “‘Concept Art’ Final do Policial Kent.” (pág. 28)

Figura 4 – “‘Concept Art’ Final da Amanda 1.” (pág. 29)

Figura 5 – “‘Concept Art’ Final da Amanda 2.” (pág. 30)

Figura 6 – “Consegue desenhar meu Capitão Oliver?” (pág. 31)

Figura 7 – “Storyboard contendo a ideia original e geral da HQtrônica jogável encontrada no site www.a3studios.com.br/iss. Note que ainda não há a organização da posição dos quadrinhos, algo que pode ser feito nesta etapa.” (pág. 32)

Figura 8 – “Organização de página e de quadrinhos.” (pág. 34)

INTRODUÇÃO

A base desta monografia consiste na introdução do assunto das HQtrônicas, ou melhor, das Histórias em Quadrinhos Eletrônicas, nas escolas, faculdades, atividades extracurriculares, entre outros, para que se possa mostrar a importância dessa manifestação artística não só no aspecto cultural como, também, no aspecto educacional. Para que este objetivo seja concluído e as HQtrônicas se tornem essenciais à educação brasileira, a lei exige que se faça um Plano de Aula baseado nas Diretrizes Curriculares atuais de nosso país, assunto para o capítulo 2 deste mesmo trabalho.

Além disso, é preciso organizar este Plano de Aula a uma pedagogia já existente, que será mostrada antes das Diretrizes Curriculares, no Capítulo 1. Então, introduzir o assunto das HQtrônicas será o próximo passo.

O que são? De onde vieram? Para que servem? Por que existem? Como se faz uma? As respostas dessas perguntas serão encontradas ao longo do desenvolvimento deste trabalho, entretanto, para que se possa realizar este capítulo introdutório, revelarei a resposta da segunda: as HQtrônicas surgiram graças às Histórias em Quadrinhos tradicionais.

Parece meio óbvio que essas tais Histórias em Quadrinhos “Eletrônicas” surgiram graças às Histórias em Quadrinhos “Tradicionais”, afinal, qualquer coisa nova veio de uma tradição. No caso das HQtrônicas, elas vieram de uma tradição que, no Brasil, surgiu no século XIX.

Isso mesmo. As Histórias em Quadrinhos tradicionais começaram a surgir, no Brasil, a partir do século XIX. A primeira HQ brasileira surgiu em formato de charge, em 1837, feita pelo autor Manuel de Araújo Porto-Alegre. Depois, os jornais começaram a publicar sátiras políticas e sociais e um outro autor chamado Angelo Agostini se torna conhecido graças aos personagens “Nhô Quim” e “Zé Caipora”.

No começo do século XX, a revista “O Tico-Tico”, a primeira em quadrinhos do Brasil, é publicada. Logo depois, as influências americanas começaram a aparecer tais como os super-heróis, os personagens da Disney, entre outras. A partir dos anos 60, as criações de Ziraldo e Maurício de Sousa aparecem. Outras influências também surgem como os famosos mangás. E por aí a história das HQs se estende até o século XXI.

Mas a história das HQs não para por aí: graças ao surgimento do computador e da internet, as Histórias em Quadrinhos, até então “Tradicionais”, tomam um novo rumo. Um rumo que não desiste da tradição por completo, mas que acrescenta algumas características a essa tradição das HQs. São essas novas características, portanto, que transformam a HQ tradicional em HQtrônica e irei comentar sobre elas um pouco mais tarde nesse TCC de licenciatura.

Agora, voltando ao objetivo principal deste trabalho, seria possível utilizar esse meio artístico das HQs, tradicional e eletrônica, como ferramenta para a educação? Existe alguma lei no Brasil que possibilite a utilização dos quadrinhos no ensino brasileiro? E, se existe, será que funciona? Se alguém quiser criar um Plano de Aula para o ensino de quadrinhos aqui no Brasil, qual pedagogia seria melhor para se usar? Quais as leis, quais as Diretrizes Curriculares atuais que esta pessoa teria de seguir para que o Plano de Aula funcione por completo? As respostas para essas perguntas se revelarão com a leitura dos próximos capítulos.

CAPÍTULO 1: A PEDAGOGIA FREINETIANA

Primeiramente, este TCC se trata de uma pesquisa na área de licenciatura, portanto, o objetivo deste trabalho é ensinar o tema das HQtrônicas nas escolas, faculdades, oficinas, etc. Por isso, será importante ter uma base pedagógica para que sejam reveladas as inúmeras perguntas que surgiram na introdução desta monografia.

Então, qual é a melhor opção de pedagogia para se ensinar alguma coisa, no caso, a HQtrônica? Cada professor escolhe um tipo de pedagogia, aquela que melhor se encaixa tanto no estilo de cada professor quanto no assunto a ser ensinado por eles, passando também pelo tipo de ensino em que a escola deste professor se baseia. Portanto, não existe “a melhor” pedagogia, mas existe aquela que melhor se encaixa para cada situação de ensino.

Nesse sentido, a pedagogia de minha escolha, como professora, que melhor funcionaria nas minhas futuras ocasiões de ensino seria a chamada “Pedagogia Freinetiana”. Mas o que vem a ser isso? Que tipo de pedagogia é essa?

Bem, a Pedagogia Freinetiana tem esse nome por conta de Célestin Freinet, que foi um pedagogo, anarquista e francês que viveu no século XX. Graças a ele, essa pedagogia teve uma importância muito grande na época, tanto que certas propostas dela continuam na educação até hoje e em vários países, o que inclui o Brasil.

Freinet tinha um estilo muito peculiar em lidar com os seus alunos: para ele, a criança deve se tornar a protagonista no seu próprio desenvolvimento, ou seja, seu processo educativo precisa ser construído a partir do interesse, da curiosidade e da necessidade de cada aluno em especial, fazendo com que a livre expressão exista por meio de um trabalho prático que integra a criança, ou o aluno, em seu meio, vida e trabalho. Foi aí que surgiu a tal da Pedagogia Freinetiana.

O interessante dessa pedagogia é que cada criança tem um jeito único e diferente ao lidar com as experiências realizadas tanto nas escolas quanto fora delas, portanto, nada se copia, o que possibilita um desenvolvimento maior na inteligência do aluno.

Além disso, nessa pedagogia, o professor necessita observar cada um de seus estudantes para poder conhecê-los em personalidade, ritmo de desenvolvimento, interesses,

condições físicas e emocionais. Também é necessário que se realize uma identificação visual e coletiva para que haja a inserção dessas crianças no meio em que elas vivem. Ou seja, o professor, assim como fazia Freinet, precisa tratar a criança como um adulto capaz de realizar as próprias atividades escolares de acordo com suas próprias influências conquistadas ao longo da vida. No caso das HQtrônicas, as pessoas sujeitas a esse ensino serão tratadas como artistas capazes de realizarem suas próprias HQtrônicas, ainda que elas precisem de muita experiência para se tornarem aptas a realizar as atividades de criação de HQs.

"[...] que era fundamental existir [...] respeito mútuo, respeito entre seres humanos no desempenho de seus papéis; um relacionamento baseado na amizade, na fraternidade, na cooperação para que pudesse proceder ao crescimento individual, a apropriação e o aperfeiçoamento, a edificação de uma cultura numa relação coletiva." (ANGOTTI, 2002, p.65).

Nessa afirmação acima, Angotti afirma em como é importante esse tipo de relacionamento entre professor e aluno no que diz respeito à cooperação entre ambos para que haja o crescimento, a apropriação e o aperfeiçoamento do professor e do aluno/criança como pessoas capacitadas a realização de objetivos de vida. Resumindo, resalto aqui a importância do ensino do professor enquanto pessoa que não sabe de tudo e que não passará conhecimento aos outros e, sim, que irá aprender com os alunos/crianças enquanto os observa, havendo assim, uma troca de experiências. E isso também serve aos alunos/crianças que serão tratadas como pessoas já aptas a realizarem suas atividades, ainda que com certa falta de experiência, mas que irão trocá-las ao observarem a experiência do professor em sua tarefa de ensiná-los através de trabalhos práticos.

Célestin Freinet sempre utilizou de recursos e atividades que ofereciam condições para o desenvolvimento integral de um aluno. Essas atividades envolviam propostas de texto livre, jornal escolar e correspondência interescolar que estimulavam a iniciativa das crianças pela espontaneidade e livre expressão, acarretando em uma autonomia e identidade cultural desenvolvida por cada uma delas. É por isso que, atualmente, muitas escolas usam essas técnicas em suas propostas de ensino.

Ainda nessa lógica pedagógica de Freinet, é interessante apontar o fato de que o professor deve sempre estimular o aluno com críticas construtivas e incentivo ao reconhecer suas iniciativas e isso faz com que a própria criança possa elaborar suas

próprias opiniões e colaborar com a troca de experiências junto ao professor e outros alunos.

"A finalidade da Pedagogia Freinet é poder realizar a felicidade e a realização do indivíduo a partir do conceito de que estes são livres e protagonistas de seu desenvolvimento, considerando sua pertença sócio-cultural" (Angotti, M. e Trevisan, G. Disponível em http://prope.unesp.br/xxi_cic/27_36814451840.pdf)

Nesta afirmação acima, de Maristela Angotti e Graziela Trevisan, pode-se dizer que também é muito importante conhecer o meio sócio-cultural ao qual a criança pertence, bem como suas influências e gostos, ou seja, os pontos que fazem o aluno se desenvolver em certos ritmos e tomar certas iniciativas para a conclusão de seu trabalho ou atividade.

Nesse contexto da finalidade da Pedagogia de Freinet, é importante ressaltar como que ele era e pensava a respeito da educação nas escolas e da vida, pontos que o levou a desenvolver esse esquema de ensino quando foi professor. Alguns desses pensamentos e jeitos são encontrados no texto “A Pedagogia Freinetiana: Ação Integradora na Educação do Ser”, de Sebastião J. dos Santos, também disponível em <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-pedagogia-freinetiana-acao-integradora-na-educacao-do-ser-1029142.html>, que afirma:

"Freinet tinha como compromisso ajudar todos os indivíduos que necessitassem de auxílio, quer, estivessem envolvidos com a escola, quer não. Ele se preocupava em aperfeiçoar e desenvolver as potencialidades de cada um como ser humano. Lutava por uma igualdade universal, sempre voltada para a área da educação, que era o que realmente lhe interessava e preocupava mais. Em suas atividades, tentava ensinar a seus alunos a serem mais solidários por meio de cooperativas em que todos tivessem voz para opinar, buscava transmitir o significado de justiça e, acima de tudo, procurava ensinar seus alunos a serem mais humanos."

Para Freinet, a escola deve ser dinâmica, participante e integrada à família, aberta para a vida, onde o conhecimento deve ser adquirido de forma prazerosa e a teoria e a prática devem se complementar, ao contrário do que muitas escolas daquela época e da atualidade faziam e fazem: estimulam a passividade do aluno, o intelectualismo excessivo e o caráter desumano.

Como dito anteriormente, nessa pedagogia, a criança é autônoma e tem capacidade de fazer suas próprias escolhas. Portanto, ela é vista como um ser racional e capaz de fazer

críticas e de dar opiniões sobre vários assuntos propostos, tanto em aula quanto ao longo da experiência de vida. Ao se respeitar essa ideia de classificar o aluno, a criança como ser livre e pensante, pessoas responsáveis e autoras são formadas, tais como aquelas que não se sentem obrigadas a aceitar as verdades alheias e que fazem suas próprias escolhas, que criam suas próprias identidades para viverem a própria vida.

Para que isso aconteça, entretanto, é preciso que o professor/educador incentive o aluno na realização dessas atividades propondo um clima de confiança, cooperação e afetividade para que a criança exercite sua liberdade e responsabilidade por meio de erros e acertos para que o trabalho e a atividade sejam desenvolvidos de forma plena ocasionando a apropriação de cultura e de cidadania por meio desses mesmos alunos. Nesse sentido, afirma-se que a Pedagogia Freinetiana não se limita à área pedagógica, somente, e, sim, se estende a uma filosofia de vida.

Enfim, de acordo com o artigo 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9394/96) que diz:

"A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como base o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade"

A partir dessa afirmação, é possível dizer que a Pedagogia Freinetiana aqui apresentada atende a esse aspecto defendido pela educação brasileira, sendo possível encontra-la em várias escolas nacionais.

Por conta desses aspectos que a Pedagogia de Freinet defende, decidi escolhê-la como forma de ensino para o assunto das HQtrônicas. Dessa forma, os participantes deverão ser tratados como pessoas capazes de realizar uma HQ tradicional e eletrônica mesmo que com pouca experiência em realiza-las. As trocas de informações e experiências entre o professor apto a fazer as HQtrônicas e os alunos capazes de aprender as técnicas serão importantes para que ambos cresçam juntos de forma a incentivá-los a mais produções de Histórias em Quadrinhos, para que esse “mercado” e esse ensino se tornem essenciais para as escolas brasileiras.

CAPÍTULO 2 – AS DIRETRIZES CURRICULARES

Neste capítulo, serão apresentadas algumas regras, sem as quais nenhuma disciplina pode ser realizada – e isso serve para qualquer área. Esse conjunto de regras a serem seguidas é chamado de Diretrizes Curriculares e, portanto, será necessário mostra-las aqui para que as pessoas possam entender meu Plano de Aula nos próximos capítulos.

Cada área de ensino, seja nas exatas, nas humanas ou nas biológicas, exige um tipo diferente de Diretrizes Curriculares. Logicamente, as regras mostradas aqui serão baseadas na área das Artes. Vale prestar atenção por conta de que muitas delas se estendem ao ensino nas Universidades. Vejamos, portanto, quais são essas regras:

1. Um curso, para ser construído, precisa ter objetivos gerais, contextualizados em relação às suas inserções institucional, política, geográfica e social;
2. O curso precisa ter condições objetivas de oferta e vocação;
3. O curso deve apresentar cargas horárias das atividades formativas e da integralização;
4. O curso deve disponibilizar formas de realização da interdisciplinaridade;
5. O curso deve apresentar modos de integração entre teoria e prática;
6. O curso deve ter formas de avaliação de ensino e da aprendizagem;

As regras 7, 8 e 9, a seguir, se baseiam no ensino realizado nas Universidades:

7. Quando houver, o curso deve apresentar modos de integração entre graduação e pós-graduação;
8. O curso também deve apresentar incentivo à iniciação à pesquisa artística, científica e tecnológica, como necessária complementação à atividade de ensino;
9. O curso deve ter concepção e composição das atividades de estágio curricular supervisionado, suas diferentes formas e condições de realização, observado o respectivo regulamento;
10. O curso também deve ter concepção e composição de atividades complementares e isso pode ocorrer em qualquer tipo de ensino – universidades, oficinas, escolas, atividades extracurriculares, etc – visto que atividades complementares são importantes em qualquer lugar para que o aprendizado se torne completo.

Além dessas 10 regras – consideradas um tanto quanto gerais – também há algumas outras que se baseiam no aprofundamento artístico, podendo envolver a área de Bacharelado em Artes Visuais, que se restringe às produções práticas. São elas:

1. Interagir com as manifestações culturais da sociedade na qual se situa, demonstrando sensibilidade e excelência na criação, transmissão e recepção do fenômeno visual;
2. Desenvolver pesquisa científica e tecnológica em Artes Visuais, objetivando a criação, a compreensão, a difusão e o desenvolvimento da cultura visual;
3. Atuar, de forma significativa, nas manifestações da cultura visual, instituídas ou emergentes;
4. Atuar em diferentes espaços culturais, especialmente em articulação com instituições de ensino específico de Artes Visuais;
5. Estimular criações visuais e sua divulgação como manifestação do potencial artístico, objetivando o aprimoramento da sensibilidade estética dos diversos atores sociais.

A partir daqui, existem mais três regras que se restringem à parte de Licenciatura das Artes Visuais, ou seja, as aulas e cursos propriamente ditos, podendo envolver teoria e prática ao mesmo tempo.

1. O nível básico das aulas: deve envolver estudos de fundamentação teórico-práticos relativos à especificidade da percepção, criação e reflexão sobre o fenômeno visual;
2. O nível de desenvolvimento das aulas: deve conter estudos e processos de interação com outras áreas do conhecimento, tais como filosofia, estética, sociologia, comunicação e teorias do conhecimento, com o objetivo de fazer emergir e amadurecer a linguagem pessoal do formando através da elaboração e execução de seus projetos;
3. O nível de aprofundamento das aulas: deve conter desenvolvimento do trabalho do formando sob orientação de um professor, buscando vínculos de qualificação técnica e conceitual compatíveis com a realidade mais ampla no contexto da arte.

Basicamente, todas essas regras são importantes para a formação de um Plano de Aula ou Plano de Ensino, que deverão conter seus conteúdos e atividades baseadas no

assunto ou tema que será desenvolvido, bem como a apresentação de uma metodologia do processo ensino-aprendizagem, com critérios de avaliação e bibliografia básica. Cabe ao professor escolher, então, se dará essa aula nas Universidades, ou nas escolas, ou em oficinas, ou em instituições extracurriculares para especificar quais regras dessas Diretrizes Curriculares ele irá usar.

Nos próximos capítulos, mostrarei meu Plano de Aula em HQtrônicas baseado em algumas dessas regras apresentadas acima, entretanto, de nada adianta mostra-lo quando muitos dos leitores deste trabalho ainda não saibam a definição de uma HQtrônica e para que ela serve. Então, a partir do próximo capítulo, será falado sobre isso.

CAPÍTULO 3 – AS HQTRÔNICAS

Como dito anteriormente, neste capítulo será introduzido o tema das HQtrônicas para aqueles leitores que desconhecem sobre o assunto.

O termo HQtrônica foi inventado por um autor brasileiro de Histórias em Quadrinhos, também formado em Arquitetura, além de ser doutor em Artes e professor da faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, chamado Edgar Silveira Franco.

"Para batizar essa nova linguagem intermídia das HQs na Internet, proponho o neologismo '**HQtrônicas**' – formado pela contração da abreviação 'HQ (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos Quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte." (Franco, Edgar S. As HQtrônicas e suas características. Texto disponível em <http://www.bigorna.net/index.php?secao=quadrinhosredondos&id=1191208309>, acesso dia 19/04/2013)

Basicamente, o que Edgar defende nesta afirmação acima é que a HQtrônica é uma História em Quadrinho tradicional que, com o suporte dado pela multimídia e pela hipermídia, se transforma em eletrônica. Por isso, o termo HQtrônica. Mas, que tipo de suporte é esse dado pela multimídia e hipermídia? E o que vem a ser hipermídia?

Graças ao surgimento da Internet, o termo Multimídia nasceu e, portanto, ela se refere às tecnologias, dando suporte digital para criar, manipular, armazenar e pesquisar conteúdos.

No livro "HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet", escrito por Edgar Franco, o próprio autor revela: "Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: **animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade**. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados."

Com esta afirmação de Edgar, tira-se uma conclusão do que vem a ser o termo denominado Hipermídia. A partir daqui, portanto, serão explicados cada um dos recursos hipermidiáticos utilizados para a realização de uma HQtrônica e com base, é

claro, nas experiências de meu Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado de título "ARTEMÍDIA PREFERENTE: FENÔMENO JOGAR&LER NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS INTERATIVAS (HQI) COM OS GAMES DE RPG", mais precisamente no “Capítulo 3.1: Características de uma HQtrônica”.

- **Recurso Hipermediático 1 - Animação:** muitas HQs encontradas na Internet utilizam a animação para dar um efeito de movimento na história, o que inova a ideia de uma HQ ser sempre estática. Este recurso pode ser visto em um site chamado THUNDERPAW_THE BRIGHTEST NIGHT (www.thunderpaw.co), em que cada quadrinho da história publicada é animado em loop infinito, ou seja, o quadrinho é animado com a mesma animação infinitamente.
- **Recurso Hipermediático 2 - Diagramação Dinâmica:** esse recurso é quando os quadrinhos vão aparecendo e desaparecendo ou se movendo em animação, de forma que a noção do tempo de acontecimento da história seja revelado ao leitor.
- **Recurso Hipermediático 3 - Trilha Sonora e Efeitos Sonoros:** existem músicas e efeitos sonoros em algumas HQtrônicas, porém deve-se ter um cuidado especial para colocá-las em prática, já que esses recursos dificilmente irão acompanhar o ritmo de leitura da HQ feito pelo leitor.
- **Recurso Hipermediático 4 - Tela Infinita:** esse recurso é bastante utilizado pelas HQtrônicas existentes, pois possibilita a história de sair do espaço limitado do formato das páginas tradicionais das revistas.
- **Recurso Hipermediático 5 - Tridimensionalidade:** algumas HQtrônicas utilizam também o 3D para dar uma maior movimentação na história, com posições e ângulos de câmera diferentes, possibilitando, ainda, novas expressões dos personagens envolvidos na história.
- **Recursos Hipermediáticos 6 e 7,** e particularmente meus favoritos, que inclusive foram mostrados na parte prática do meu TCC de Bacharelado, **Narrativa Multilinear e Interatividade.** Graças ao recurso de Narrativa Multilinear, as HQtrônicas, muitas vezes, apresentam várias possibilidades de caminho para que o leitor possa escolher o que quer ler. E essa escolha desencadeia o recurso de Interatividade, em que o leitor decide aonde quer chegar à história e interage com ela.

Existem alguns exemplos de HQtrônicas pela Internet, ainda que em pequeno número, já que é um suporte novo criado para as HQs tradicionais tomarem mais

espaço. Um dos sites que publica alguns exemplos é <http://www.aequipedoph.ufpa.br/index.php/hqtronicas>. Além deste, também publiquei um protótipo de HQtrônica de MINHA PRÓPRIA AUTORIA, no site <http://a3studios.com.br/iss/>, entretanto, ele se encontra em manutenção até o presente momento. Outros links serão adicionados na Bibliografia deste TCC de Licenciatura para informações adicionais.

Enfim, para o próximo capítulo, abordarei o assunto de como fazer uma HQtrônica, baseado em minha própria experiência na realização do protótipo de minha autoria, encontrado no meu TCC de Bacharelado.

CAPÍTULO 4 – COMO FAZER UMA HQTRÔNICA?

Para que este assunto prático seja abordado de forma completa, também pegarei como base os Capítulos sobre a Pedagogia Freinetiana e sobre as Diretrizes Curriculares para, assim, mostrar o resultado de meu Plano de Aula no Capítulo 5. Então, como se faz uma HQtrônica?

Primeiramente, vale lembrar aquela ideia defendida pela Pedagogia Freinetiana de tratar todos os alunos participantes desse tema como pessoas já aptas a realizar uma História em Quadrinho, ainda que sem uma noção ou experiência básica em desenho. Não importa o grau de experiência do aluno, se ele quiser aprender a fazer uma HQtrônica, então ele deverá aprender. Aqui o professor em questão deve levar em consideração todas as influências de vida do aluno participante, bem como seu estilo de vida, ritmo de aprendizado, o tema livre a ser escolhido pelo próprio aluno, já que o que vale em uma História em Quadrinho é a criatividade em questão. Até mesmo se algum tema já for proposto pelo professor, isso não limitará a criatividade do aluno, pelo contrário, algumas vezes isso pode é facilitar a criação dele.

Com relação às regras das Diretrizes Curriculares, a primeira coisa que um professor deve pensar é o tipo de público-alvo que ele quer atingir e, quando houver, também pensar nos pré-requisitos que os participantes devem ter para realizarem a atividade proposta. Algumas atividades exigem certos esforços dos alunos e, com os pré-requisitos mínimos, eles conseguem realizar de maneira mais rápida e eficiente. Caso isso não aconteça, então a duração do curso deve ser estendida para que haja o aprendizado dos pré-requisitos a todos os outros alunos que também queiram aprender a tal técnica. Portanto, pensar nisso pode facilitar bastante a vida do professor e, então, caberá a ele escolher o que é melhor para representá-lo como educador.

Para a leitura deste TCC de Licenciatura, o público-alvo atingido é qualquer pessoa que tiver o interesse em saber como se faz uma HQtrônica, já que não tenho o poder de vetar ou colocar pré-requisitos mínimos à leitura deste trabalho. Entretanto, em um curso ministrado por mim, as regras seriam um pouco diferentes, tanto para facilitar minha vida como professora quanto para facilitar a vida dos alunos participantes. Portanto, o público-alvo do meu curso seria para pessoas a partir dos 14 anos, pois essa é uma idade que os alunos já estariam preparados para aprender qualquer tipo de coisa e também porque é uma idade que costumo lidar relativamente melhor, ainda mais se o

participante estiver realmente interessado no curso e, pelo que costumo ver por aí, essa idade gosta e muito de referências visuais tais como as Histórias em Quadrinhos.

Preciso enfatizar que a questão de interesse do aluno é de extrema importância e fazer uma oficina, um curso extracurricular ou, até mesmo, uma aula de universidade facilita, visto que o participante precisa ter o interesse de correr atrás em aprender para realizar as atividades oferecidas dessas 3 formas. Já em uma aula obrigatória escolar, onde todas as matérias são "impostas" ao aluno, isso leva à falta de interesse dele com relação à atividade e o aprendizado acaba se tornando pequeno. Agora, se tomarmos pelo lado das ideias da Pedagogia Freinetiana, no capítulo 1, a falta de interesse do aluno pela atividade ministrada na escola pode ser combatida pela maneira de o professor realizar a aula. Como disse antes, o professor deve tratar o aluno como apto a realizar as tarefas e deve também aprender com ele, e incentivá-lo ao passo que o aluno deve observar a experiência do professor e aprender de acordo com as atividades propostas. Dessa forma, qualquer curso poderá ser colocado em escolas sem problema algum e isso inclui o aprendizado das Histórias em Quadrinhos, até como forma de auxílio a um aprendizado mais prazeroso de outras matérias obrigatórias.

Enfim, de volta a questão de como se fazer uma HQtrônica, considerando essas observações acima e também a MINHA EXPERIÊNCIA DA REALIZAÇÃO DE UMA, primeiramente, precisa-se ter uma básica noção da feitura de uma HQ tradicional.

Uma História em Quadrinhos deve-se começar por um tema geral, ou seja, por uma ideia básica de história que vai desencadear no processo de **ROTEIRIZAÇÃO**. Um roteiro. O Roteiro de uma história, normalmente escrito, é a ideia básica do tema apresentado de uma forma mais detalhada. Nele, há as ações envolvidas e tudo o que acontece de relevante na história. É no roteiro, também, que cada quadrinista coloca, ainda que de maneira escondida, suas influências de vida nas histórias. Daí, a importância de saber de onde vem seu aluno participante e suas influências de vida até para saber em como lidar com a realização das aulas.

Após a realização do roteiro, vem a **CRIAÇÃO DE PERSONAGENS**. Pessoas que já tem noção de desenho e que já possuem um estilo próprio fazem essa etapa com facilidade. Para a criação de um personagem, deve-se fazer o "**CONCEPT ART**" dele, que é um termo utilizado para a criação completa - desde a personalidade até os traços físicos, passando pelas roupas utilizadas e atribuições do personagem. As figuras abaixo são de minha autoria e mostram os "Concept Art" finais dos personagens criados para a

HQtrônica publicada no ano passado para o meu TCC de Bacharelado:



Figura 1 – “Concept Art” Final do Capitão Oliver.

DOCTOR JUDY:

25 YEARS OLD PHYSICIAN WHO
VOLUNTEERED INTO THE
EXPLORATION TEAM TO GIVE
MEDICAL ASSISTANCE TO ALL
TEAM MEMBERS AND
MISSING PEOPLE AT THE
ISLAND I.



Figura 2 – “Concept Art” Final da Doutora Judy.



Figura 3 – “Concept Art” Final do Policial Kent.



AMANDA 1:

THE OLDEST OF THE TWIN SISTERS. SHE'S 10 YEARS OLD AND MOVED TO THE ISLAND II WITH HER FAMILY IN THE HOLIDAYS BETWEEN THE 4TH AND 5TH ELEMENTARY SCHOOL'S GRADES. SHE HAS AN UNCOMMON STRENGTH FOR HER AGE AND SHE HELPS IN THE SECURITY OF ALL THE EXPLORATION TEAM MEMBERS AND THE MISSING PEOPLE AT THE ISLAND I.

Figura 4 – “Concept Art” final da Amanda 1.

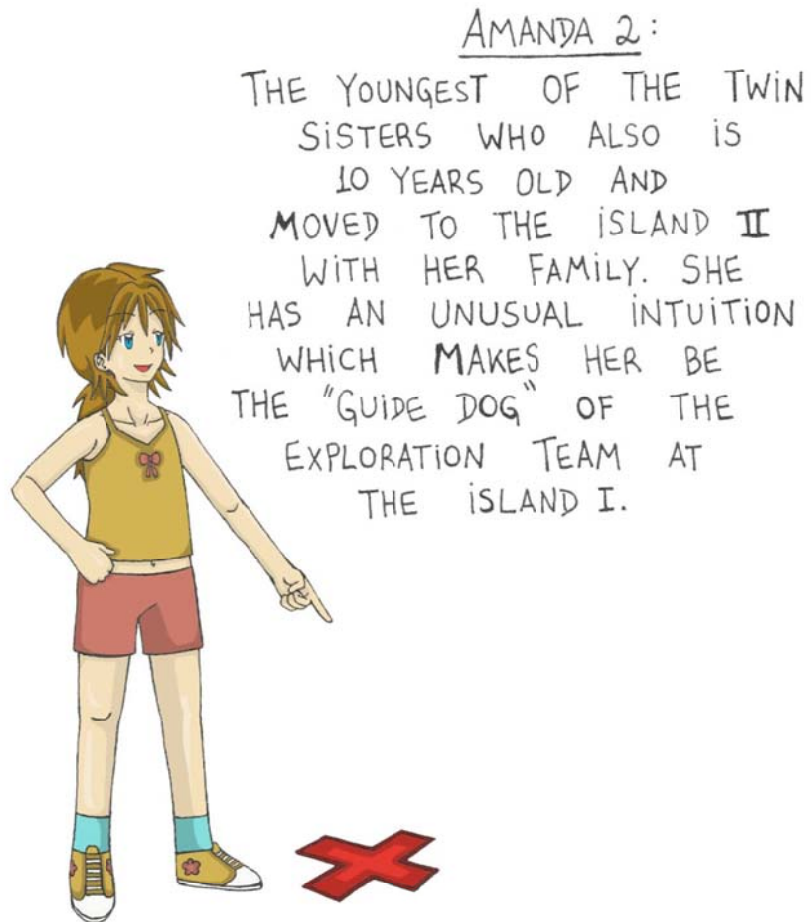


Figura 5 – “Concept Art” final da Amanda 2.

A partir daí, o quadrinista faz o desenho do personagem envolvido na história em várias posições: Frente, Perfil, Costas, com roupas, sem roupas, "close" nos detalhes interessantes e relevantes, enfim, um processo que chamamos de **BLUE PRINT DE PERSONAGENS**. Se ao invés de um existirem vários quadrinistas em uma equipe, os blue prints são importantes para que cada um dos membros possa saber como desenhar o personagem em questão em várias posições e ângulos diferentes. Veja a figura abaixo:

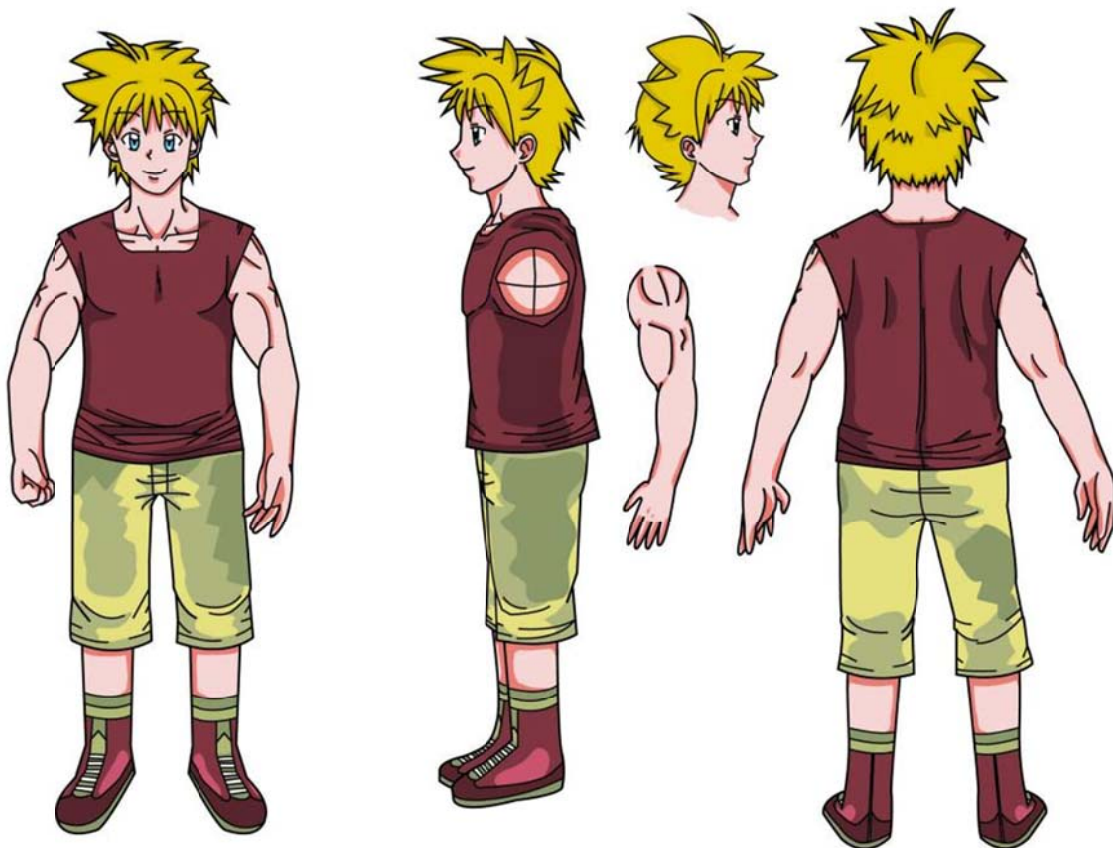


Figura 6 – Consegue desenhar meu Capitão Oliver?

Após a criação de personagens, vem o processo de **STORYBOARD**, que é um rascunho da história toda com quadrinhos e posições de personagens e balões de fala. Geralmente, os quadrinistas já organizam a posição dos quadrinhos e tudo o mais nessa etapa. A figura abaixo apresenta uma visão geral da história que foi apresentada em meu site para o TCC de Bacharelado. Para mais informações sobre ele, consulte o título pela bibliografia deste trabalho.



Figura 7 – Storyboard contendo a ideia original e geral da HQtrônica jogável encontrada no site www.a3studios.com.br/iss. Note que ainda não há a organização da posição dos quadrinhos, algo que pode ser feito nesta etapa.

A **ARTEFINALIZAÇÃO** vem depois e, muitas vezes, é feita à mão e com canetas nanquim. Entretanto, atualmente, com o computador e softwares como Photoshop, Illustrator, Indesign, CorelDraw, Paint Tool SAI e afins, muitos quadrinistas optam pela artefinalização digital. Nesse caso de artefinal digital, deve-se "scanear" (passar do papel para o digital) o Storyboard para o computador e finalizá-lo digitalmente com uma tablet. Se o processo de artefinal for feito à mão, então, deve-se scanear o papel após a artefinalização. Seja como for, esses processos exigem trabalho, esforço e dedicação de todos os participantes.

Das figuras já mostradas, você consegue ver a diferença entre a artefinalização manual e a digital? **As figuras de 1 a 5 são exemplos de artefinal manual em nanquim, enquanto que a figura 6 é um exemplo de artefinal digital vetorizada em Illustrator.** É possível perceber como a artefinalização digital deixa o traço mais forte que a manual, porém, para alguns quadrinistas, é mais fácil ter o controle do traço manualmente do que digitalmente, o que traz uma naturalidade maior ao desenho.

Enfim, o processo de se fazer uma HQ tradicional termina com o Scanner. Ao passar para o computador, a HQ tradicional já utiliza um novo suporte: o suporte digital. Entretanto, tal como disse Edgar Silveira Franco, ela **AINDA NÃO** é considerada uma HQtrônica por conta de não apresentar pelo menos um dos recursos hipermediáticos apresentados no Capítulo 3.

Agora, há uma observação adicional a se fazer por aqui: muitos quadrinistas artefinalizam e colorem suas histórias manualmente com as diferentes técnicas das artes plásticas. Trata-se de um processo lento, mas satisfatório e prazeroso para aqueles que se interessam pelo fazer manual.

Voltando ao processo de se fazer uma HQtrônica, o próximo passo é a **DIAGRAMAÇÃO DE PÁGINA** e **DIAGRAMAÇÃO DE QUADRINHOS**, em que há a organização de ambos - quadrinhos e páginas - de acordo com o formato de página a ser divulgado, ou seja, será como um mangá, um quadrinho ocidental ou um livro de bolso? Como dito antes, esse processo pode ser feito logo no Storyboard, que fica mais organizado, rico em detalhes e pronto para ser finalizado sem demoras. A próxima figura mostra a organização dos quadrinhos em uma página de tamanho A4, que também foi apresentada no site do meu TCC de Bacharelado:

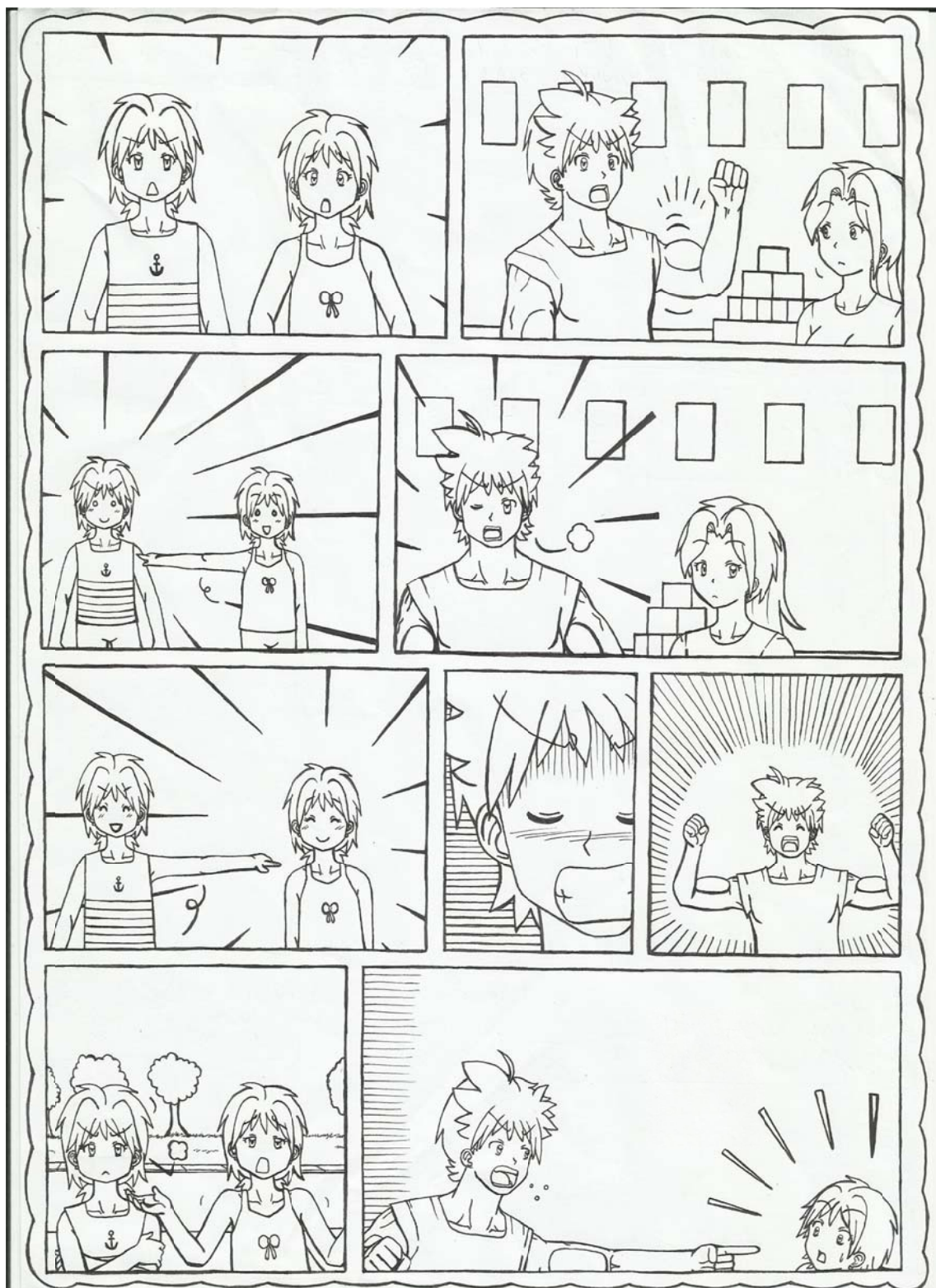


Figura 8 – Organização de página e de quadinhos.

Vale a pena notar na imagem acima que a arte final foi manual, porém, os balões de fala se ausentam. Ao passar para o digital, erros são acertados e os balões colocados em seus devidos lugares.

Feito tudo isso, a **PINTURA DIGITAL**, o **TRATAMENTO DAS IMAGENS** e os **SOFTWARES ADICIONAIS** - para trilha sonora e animação, por exemplo - são os próximos a serem realizados. Aqui também são processos que exigem muito dos quadrinistas. Observe que todas as figuras anteriores coloridas foram pintadas digitalmente e que as figuras 7 e 8 foram scaneadas, deixando uma cor escura nas páginas, algo que deve ser corrigido pelo processo de Tratamento das Imagens em softwares como Photoshop e Illustrator.

Ótimo, sua HQ agora está dentro do suporte digital. Mas como divulgar? Como dar o "toque" especial e fazer os recursos hipermediáticos na história funcionarem, ou seja, como vamos transformá-la em HQtrônica? Geralmente, um quadrinista que faz uma HQtrônica procura divulgar seu trabalho digital em um site ou blog pessoal. Eu mesma utilizei esse recurso. Com a ajuda de um amigo programador, pude criar um site que pudesse hospedar meu protótipo de HQtrônica realizado no ano passado. Foi daí que surgiu meu TCC de Bacharelado: através dos recursos hipermediáticos de **Narrativa Multilinear** e **Interatividade**, realizei uma HQtrônica que se foca em Interatividade nas Histórias em Quadrinhos e se junta com o conceito dos jogos de RPG, um processo que eu chamei de Fenômeno Jogar&Ler, em que se lê a minha HQtrônica e ainda se interage - e joga - com ela através de uma maneira muito especial: sendo o personagem e decidindo por ele ao longo da aventura.

Ter certa noção de programação pode facilitar o trabalho de um quadrinista, na medida em que ele poderá criar o tipo de site que deseja para hospedar suas criações. Ou ele também pode e deve abusar de sites de blog ou sites já existentes que possam hospedar seus trabalhos. Ao publicar a sua própria HQtrônica em seu próprio site, recomendo ler o Capítulo 1 do meu TCC de Bacharelado para um conhecimento mais amplo sobre Interatividade e suas maneiras para como manter um usuário/internauta ativo nele.

Finalmente, agora, o leitor deste trabalho consegue, ao menos, ter uma noção teórica de como fazer uma HQtrônica. No próximo capítulo, será apresentado o meu **PLANO DE AULA/CURSO/OFICINA PARA HQTRÔNICAS**, em que me baseei em toda a teoria apresentada até agora.

CAPÍTULO 5 – MEU PLANO DE AULA/CURSO/OFICINA PARA AS HQTRÔNICAS

Para o começo deste capítulo, uma pergunta: Seria possível propor aulas de HQtrônica em salas de aula como matéria? Ou, se possível, ao menos integrar essa aula de HQtrônica às matérias tais como história, geografia, matemática, etc, para um aprendizado mais divertido? Para que isso aconteça, deve-se voltar aos capítulos 1 e 2 deste TCC, escolher um tipo de pedagogia e seguir os padrões das Diretrizes Curriculares dependendo do nível utilizado, ou seja, se será curso, oficina, matéria escolar ou universitária.

Agora, como ministrar o curso ou as aulas? Bem, com os métodos e as regras já estabelecidas, basta saber sobre qual conteúdo você gostaria de vivenciar com os seus alunos. Digo "vivenciar" por conta do que já havia falado sobre a relação de aprendizado que o professor e o aluno precisam ter de maneira igualitária. Pessoas em geral, professores e alunos inclusive, estão em constante formação. Não é porque alguém já conseguiu o diploma universitário que já sabe de tudo. A convivência desse alguém com outras pessoas é que vai fazer com que a experiência, o conhecimento e a sabedoria cresçam entre eles e isso tende a se espalhar por conta da convivência com cada vez mais pessoas ao longo do tempo.

Enfim, sabendo sobre o tema a ser vivenciado, deve-se aplicar a teoria e a prática aos participantes. Alguns professores optam somente pela teoria, outros optam somente pela prática - e, às vezes, não é por conta de eles gostarem mais e sim pela questão burocrática que cada Instituição de Ensino, seja em escolas ou fora delas, segue. Em se tratando de dar um curso livre, vai do critério e facilidade de cada professor em vivenciar o tema somente pela teoria ou somente pela prática. Entretanto, também há aqueles professores que aplicam as duas formas em seus cursos. Particularmente, acredito que aplicar a teoria e a prática em um curso o torna mais completo, mas isso também dependerá do tipo de tema a ser vivenciado - alguns podem utilizar mais a teoria do que a prática e vice-versa.

Em alguns casos, também pode ocorrer o que chamamos de **INTERDISCIPLINARIDADE**, ou seja, quando uma disciplina se junta com outra - e elas não necessariamente precisam ser da mesma área - para que a vivência em ambas seja ainda mais rica e ainda mais completa. E aqui eu chego à resposta da pergunta feita

no começo deste capítulo: no caso deste TCC, o tema principal é HQtrônica e, sim, é possível integrá-lo às outras matérias escolares, deixando o aprendizado - tanto de HQtrônica quanto da outra matéria em questão, que não necessariamente está ligado com a área da primeira - ainda mais rico e mais completo em ambas as disciplinas.

Enfim, o que basta é o professor ter em mente as questões da pedagogia, ou melhor, o método de ensino, das questões das Diretrizes Curriculares, ou seja, das regras e burocracias envolvidas para o ensino, as questões do tema e, por fim, as questões de como vivenciar esse tema, se de maneira teórica, prática, teórico-prática ou se terá questões como interdisciplinaridade, etc.

Bom, caro leitor, é possível perceber neste Trabalho de Conclusão de Curso que a ordem dos capítulos está de acordo com o que eu acabei de apresentar como forma de vivenciar seu tema com outras pessoas. De acordo com tudo isso, está na hora de mostrar como ficou o meu Plano de Aula/Curso/Oficina para o tema de HQtrônicas.

Vale lembrar, entretanto, sobre qual público-alvo que cada professor gostaria de atingir. No meu caso, prefiro optar pelo Nono Ano em diante. Então, observem o Plano de Aula - Nível Escolar com atenção, como se HQtrônica fosse uma matéria tal como geografia, história e matemática e como se eu fosse a professora desse tema na escala de Nono Ano a Terceiro Colegial.

Plano de Aula para HQtrônicas – Nível Escolar:

Primeiramente, a matéria de HQtrônica seria semestral, então cada semestre ocorreria um tipo de avaliação às produções dos alunos. O primeiro semestre do Nono ano - ou Oitava Série, para os antigos como eu - seria marcado pelo nível 1 de Como fazer uma HQtrônica, em que seriam apresentados como se faz um ROTEIRO, CRIAÇÃO DE PERSONAGENS e STORYBOARD. As avaliações desse semestre se resumiriam na criatividade do roteiro e em como o aluno resolveu o problema da organização do roteiro em storyboard.

No segundo semestre, o nível 2 de Como fazer uma HQtrônica seria proposto e, com ele, a DIAGRAMAÇÃO DE PÁGINA e a DIAGRAMAÇÃO DOS QUADRINHOS, seguidos de aulas de ARTEFINALIZAÇÃO. Aqui, o processo de

avaliação daria pela participação, comprometimento e esforço do aluno para conseguir fazer do storyboard algo artefinalizado e diagramado.

Para o Primeiro Colegial, o esquema já se torna um pouco mais aprofundado e o nível 3 de Como fazer uma HQtrônica seria mostrado com o processo de DIGITALIZAÇÃO VIA SCANNER das páginas, o TRATAMENTO DE IMAGEM e a PINTURA DIGITAL, ou seja, aqui seriam ensinados os softwares de tratamento de imagem e pintura digital, tais como Photoshop, Illustrator, entre outros. A avaliação desse semestre se daria pelos recursos técnicos utilizados com os softwares, bem como participação, comprometimento e esforço de cada aluno. **Vale lembrar que estou desconsiderando a pressão de aprendizado das escolas de ensino fundamental e seus objetivos com os vestibulares, por enquanto.**

Bom, no segundo semestre do Primeiro Colegial, o quarto nível de Como fazer uma HQtrônica apresentará os recursos hipermediáticos utilizados para a transformação da HQ tradicional para a HQtrônica e, aqui, também teria a PARTE TEÓRICA do tema para que o conteúdo fosse melhor vivenciado. Além disso - e, particularmente, para aulas em escolas, acredito que essa seria uma ótima opção - poderia optar também pela Interdisciplinaridade e juntar as HQtrônicas com alguma matéria para que o aprendizado fosse mais completo. Faria isso nos Primeiro, Segundo e Terceiro Colegiais, visto que o vestibular está mais perto e o aprendizado das outras disciplinas é bastante importante nessa época. Para finalizar, a avaliação se daria pelo conteúdo final - a HQtrônica - de cada aluno ou grupo de alunos e a relação de aprendizado de cada disciplina envolvida na interdisciplinaridade.

Agora, HQtrônica ainda não é uma matéria tal qual geografia e matemática nas escolas, ou também, se este tema fosse dado como aula de Artes, seria um pouco difícil, visto que o conteúdo das Artes é extremamente amplo. O que daria para fazer é colocar as HQtrônicas à disposição de cada tema - ou, de pelo menos um - das Artes. Por exemplo, para se estudar o tema de Pop Art das Artes, utilizaríamos a HQtrônica como um processo prático para o aprendizado do tema. Entretanto e infelizmente, todo o conteúdo teria que ser comprimido e vivenciado de maneira superficial e rápida, visto que o objetivo de cada escola é o vestibular e muitos acreditam que quanto menos tempo se perder para o aprendizado de algo, melhor.

Por essa razão, os Planos de Aula para Curso, Oficina e Universidade são

melhores, pois o tempo de aprendizado pode se estender e a HQtrônica pode ser um tema geral utilizado para se aprender qualquer coisa, não só os temas das Artes.

Plano de Aula das HQtrônicas - Nível Universitário:

Ao se seguir para este nível de Plano de Aula para as HQtrônicas, o conteúdo muda para algo um pouco mais específico, no caso, os alunos não sentirão a pressão do ensino fundamental e médio por conta dos vestibulares e o aprendizado e a vivência do tema se tornam um pouco mais aprofundados, também por conta de que as pessoas envolvidas serão um pouco mais interessadas pela área de Artes e HQs.

Bom, esse Plano de Aula das HQtrônicas - Nível Universitário se aplicaria tanto para disciplinas obrigatórias quanto para optativas e o conteúdo seria basicamente o mesmo que mostrado no Plano de Aula - Nível Escolar, mas com uma aula semestral adicional para Finalização - de preferência optativa: CRIAÇÃO DE WEBSITES para publicação do conteúdo das HQtrônicas, CONCEITOS DE INTERATIVIDADE e MANEIRAS DE COMO MANTER UM USUÁRIO/VISITANTE ATIVO NO SITE. Ainda assim, talvez adicionaria mais um semestre optativo, anterior a essa Finalização, para o aprendizado de softwares de animação, trilha sonora, etc.

A partir disso, um projeto de Iniciação Científica poderia aparecer por parte de algum aluno, também poderia disponibilizar vagas para bolsistas/monitores para contagem de horas de estágio, sem contar também na disponibilidade da relação entre alunos graduandos e pós-graduandos no tema de HQtrônicas para que um outro tipo de convivência e experiência seja colocado em prática e o aprendizado seja feito de maneira satisfatória. Dito isso, será questão de tempo para que aconteçam as regras 1, 2, 3, 4 e 5 das Diretrizes Curriculares para nível de Bacharelado em Artes Visuais e para que aconteçam também as regras 1, 2 e 3 das mesmas Diretrizes para nível de Licenciatura em Artes Visuais, vide Capítulo 2 deste mesmo TCC, caso necessite.

Plano de Aula das HQtrônicas - Nível Curso

Para este Plano de Aula, teríamos algo semelhante ao de Nível Universitário, porém, o conteúdo do tema seria mais voltado para o MERCADO DE TRABALHO, visto que as empresas, atualmente, prezam o ensino de softwares e, portanto, esse curso de HQtrônicas, apesar de ser voltado para HQs, também mostra um lado muito prático

para o aprendizado dos softwares de computador.

Plano de Aula das HQtrônicas - Nível Oficina

Para finalizar, apresento-lhes o Plano de Aula das HQtrônicas – Nível Oficina e esse, particularmente, é o mais interessante de todos, visto que as Oficinas são menos formais e temporárias.

Antes de apresentar este Plano de Aula, porém, seria interessante deixar aqui o endereço de um link acessado por mim no dia 18 de agosto de 2013:

<http://www.scribd.com/doc/8065161/Manual-de-Oficinas>. Neste link há o **MANUAL DE OFICINAS** em que se explica tudo o que deve ter em uma, para que ela seja bem executada. E lá também há um quadro geral que se diferencia do quadro geral de planos de aula anteriores.

Enfim, em se tratando de oficina, cada semestre seriam vivenciados os mesmos conteúdos anteriores, entretanto, como professora, eu deixaria livre aos participantes em quererem continuar ou não por cada semestre, fazendo com que diferentes pessoas participassem cada vez, dependendo do grau de interesse delas em cada conteúdo estudado naquele mesmo período. A partir daí, entraria aquele quadro geral com Introdução, Boas Vindas, Apresentações de cada participante, Objetivos da Oficina e Programa Proposto a cada semestre, para que cada aluno novo daquele respectivo período se integrasse com o resto da turma e, assim, um número cada vez maior de pessoas pudesse vivenciar o tema das HQtrônicas.

Pronto, meus quatro Planos de Aula das HQtrônicas estão apresentados. Qualquer professor pode se basear neles para vivenciar seus próprios temas e montar seus esquemas de aula, aprofundando ou retirando coisas de acordo com suas vontades. Espero que este TCC seja útil a muitos de vocês até aqui.

No próximo capítulo, será discutido sobre a importância das HQs e HQtrônicas para a Educação e para Cultura brasileira e em como elas estão tomando seus espaços, ainda que de maneira tímida, na área da Arte-Educação.

CAPÍTULO 6 – HQTRÔNICA, EDUCAÇÃO E CULTURA

"Nosso país ainda vive uma situação caótica em termos de educação, há muitas crianças fora da escola e as que estão na escola, com a maldição da aprovação automática, na sua maioria terminam o ensino fundamental sem saber ler e escrever direito. A leitura dos livros é encarada como uma guerra, pois estes são considerados inimigos até pelos pais dos alunos. Entretanto, o gibi é apreciado com simpatia, quase aluno nenhum o dispensa, quer seja ele um da *Turma da Mônica*, do *Menino Maluquinho*, da *Disney*, de super-heróis da *Marvel*, *DC* ou *Image*, de *cowboys* ou dos *mangás* japoneses. Os quadrinhos são sempre bem aceitos e propiciam prazer durante a aprendizagem. Esse potencial não pode e nem deve passar despercebido pelos professores, que devem fazer uso da incomensurável capacidade da linguagem verbo-visual, uma vez que esta une o útil ao agradável." (Mohaupt, Fabrício. Quadrinhos e Educação. Disponível em <http://titomohaupt.blogspot.com.br/2010/07/quadrinhos-e-educacao.html>, acesso em 18 de agosto)

Este trecho online, escrito por Fabrício Mohaupt, relata a realidade em que o país se encontra no que diz respeito à Educação. Entretanto, se levarmos em consideração o fato do prazer em aprendizagem facilitado pelas HQs e se a inserirmos no contexto das escolas, ainda que de forma interdisciplinar, muitos resultados positivos podem ser obtidos.

Infelizmente, a cultura brasileira ainda classifica as Artes como algo sem importância. O tipo de inclusão dado às Artes no ambiente escolar - pelos professores, pela burocracia de cada escola e pela exigência do governo - também é precário ao se resumir somente à feitura de artesanatos de acordo com eventos, datas comemorativas e feriados brasileiros. Além disso, muitos artistas não conseguem se sustentar somente com as suas produções no país e, principalmente, a Arte não é considerada, por muitos, uma Ciência.

De alguma maneira, artistas como eu terão de batalhar pelo reconhecimento de sua profissão como algo útil para a sociedade. Tal qual a Medicina que cuida da saúde de uma pessoa, as Artes cuidam do lazer dessa mesma pessoa e isso é para ser tomado como IGUAL IMPORTÂNCIA. Já imaginou o mundo sem os 11 tipos - e me questiono se ainda não existem mais - de Arte disponíveis? Um mundo sem a Música, a Dança ou a Coreografia, a Pintura, a Escultura, o Teatro, a Literatura, o Cinema, a Fotografia, os Quadrinhos, os Jogos de Computador e Videogame e as Artes Digitais, ou seja, **um mundo sem lazer seria o quê?** Ninguém vive sem o lazer. Ninguém. Mais ainda: fazer

o que gostamos, trabalhar com o que gostamos é possível e o pessoal das Artes têm essa resposta. O que precisamos é do reconhecimento e do apoio necessário para que possamos mudar toda essa lógica que classifica as Artes como algo sem importância.

Enfim, voltando à questão das HQs e HQtrônicas como forma de aprendizado nas escolas ou em áreas da Arte-educação, eu pergunto: por que não?

Desde o começo, a imagem é o primeiro alvo de formação das influências e do repertório de uma criança. Desenhar se torna a primeira forma de expressão delas. Algumas começam a ler graças às Histórias em Quadrinhos impressas e, com isso, partem para os livros. As crianças também têm uma alta imaginação e criatividade e, se exercitarmos isso nelas com um aprendizado prazeroso tal qual o das HQs, elas terão mais vontade de aprender, terão mais imaginação e criatividade para, ao menos, se relacionarem com o mundo e com os problemas em volta.

Nosso país precisa de mais pessoas cultas. A leitura é importantíssima para isso e estimulá-la com as HQs é uma das coisas boas que esse tema pode fazer para o bem da sociedade brasileira. Começa com as HQs tradicionais. Continua com as HQtrônicas e suas novas tecnologias.

Mas espera, esqueci que Arte não é Ciência.

Parece que em nada isso poderia trazer de benefício para a sociedade, mas se considerarmos tanto o fato da interdisciplinaridade quanto o fato dos aprendizados de softwares, que hoje em dia usa-se muito, passando pelo repertório e influências de vida ganhos pela pessoa participante para com o professor e vice-versa, sem contar pelo fato de utilizar um aprendizado mais prazeroso para qualquer tipo de tema - tanto da própria Arte quanto não - e as pesquisas diversas em vários níveis que poderiam começar a ocorrer assim que as HQtrônicas puderem tomar espaço nas Universidades.

Mas espere um pouco, novamente...esqueci que Arte não é Ciência.

Meus leitores, Arte pode englobar TANTA coisa, a Arte é um tema TÃO AMPLO e talvez tão pouco explorado por diversas razões - falta de incentivo, falta de professores que não se limitem ao ensino de artesanatos ligados a datas comemorativas, etc - que, se nos aprimorarmos nessas pesquisas ligadas aos mais diversos temas, como as HQtrônicas, quem sabe um dia, alguns brasileiros possam, no mínimo, considerar as Artes como Ciência, as Artes como benefício para a sociedade em geral, as Artes como algo de grande importância para a Cultura e Educação do país.

Como exemplo, se colocarmos o ensino das HQtrônicas em pauta nas escolas, no mínimo, o acesso às mais variadas formas de tecnologia já seria “imposto” para

todas as crianças, é claro que este grande avanço seria um tanto utópico, se considerarmos as questões políticas que envolvem infra-estrutura e outras coisas na atualidade. Entretanto, seria algo para se pensar, pois muitos benefícios poderiam ser trazidos a tudo e a todos.

CONCLUSÃO

Enfim, chegamos ao Capítulo de Conclusão deste TCC, e, sendo assim, reforço que, para que seja possível construir um Plano de Aula de acordo com os padrões da sociedade brasileira, deve-se levar em consideração:

1. O tema que você gostaria de vivenciar com os seus alunos.

2. Qual o público-alvo, ou seja, qual o tipo de aluno e faixa etária que você gostaria de vivenciar o seu tema? Esse tema será abordado em escolas, em cursos extracurriculares, em oficinas, em universidades?

3. De que jeito você vai abordar o seu tema, qual o tipo de pedagogia envolvida ou a que mais te interessa na hora de vivenciar seu tema.

4. O método, o tema e os objetivos dessa futura experiência estão de acordo com as Diretrizes Curriculares Brasileiras?

5. Seu tema é só teoria, é só prática, é teoria e prática ao mesmo tempo? Interfere em alguma disciplina para que haja um maior envolvimento do aluno?

6. Seu tema traria algum tipo de benefício para a sociedade brasileira?

Bom, cada escola, universidade, curso extracurricular e oficina tem suas regras básicas para serem cumpridas, bem como modelos de Plano de Aula a serem preenchidos, então outras exigências poderão surgir, além dessas perguntas acima. Entretanto, posso garantir que se você já consegue responder a todas essas, seu Plano de Aula estará muito bem desenvolvido. Como exemplo, pude trazer a vocês o campo das HQtrônicas através desse Trabalho de Conclusão de Curso.

Agora, será que toda essa teoria de criação de um Plano de Aula é igual à prática dele? Infelizmente ou felizmente existem vários fatores que podem interferir negativamente ou positivamente nas aulas práticas em que seu Plano de Aula está inserido. Por isso, o Plano de Aula apresentado no Capítulo 5 deste TCC precisa se adequar à realidade dos fatos e das aulas ocorridos na prática, em um processo objetivo e coerente às questões e fatores de interferência no cotidiano.

Para ilustrar essa objetividade e coerência, segue abaixo um exemplo de Plano de Aula a ser realizado em uma aula de HISTÓRIA EM QUADRINHO TRADICIONAL:

Aula de História em Quadrinho Tradicional

Quantidade de alunos: cinco.

Quantidade de horas: 15h distribuídas em cinco aulas de 3h.

Primeira Aula:

- **Hora 1:** Introdução. Reconhecimento do aluno, suas habilidades artísticas, influências de vida de cada um e preferências de HQs.
- **Horas 2 e 3:** Roteiro. Saber levar o aluno a criar um roteiro, de acordo com a imaginação dele.

Detalhes dessa aula: Breve apresentação de cada um dos cinco alunos, quais habilidades artísticas, estilos de desenho, o que gostam de produzir na hora de ilustrar, influências diretas de cada um em suas produções e preferências de HQ. (**Apresentação com duração média de 12 minutos por aluno.**); Para o roteiro, a parte teórica consistirá no desenvolvimento das seguintes perguntas – Como criar um roteiro? Em que se pensar para a criação de um roteiro? O conteúdo das apresentações de cada aluno deve influenciar a imaginação dos alunos para criarem um roteiro? – A parte prática consistirá na criação propriamente dita do roteiro. Será dado como lição de casa, caso o aluno não termine em aula.

Segunda Aula:

- **Horas 4, 5 e 6:** Criação de Personagens. Utilização do roteiro criado na aula anterior para uma visualidade na hora da criação dos personagens envolvidos na história.

Detalhes dessa aula: A criação de personagens consistirá em duas partes. A parte teórica, de 30 minutos de duração, apresentará os conceitos básicos de Blue Print aos alunos - O que é? Para que serve? Onde é usado? Como fazer? – e a parte prática, de 2h30 de duração, consistirá na criação de personagens propriamente dita, em Blue Print - Características físicas, psicológicas, roupas, personagens desenhados de frente, perfil e costas, visualidades. Será dado como lição de casa, caso o aluno não termine em aula.

Terceira Aula:

- **Horas 7, 8 e 9:** Conceitos Básicos das Histórias em Quadrinhos. Aprendizado de como utilizar os elementos de uma HQ, tais como balão de fala, onomatopeia, diagramação de quadros, etc.

Detalhes dessa aula: Aula completamente teórica, a qual servirá para apresentar os conceitos básicos para a criação de uma HQ, utilizando uma bibliografia baseada em Will Eisner e Scott McCloud.

Quarta Aula:

- **Horas 10, 11 e 12:** Storyboard. Organização visual do roteiro, utilizando os personagens criados na segunda aula e os conceitos básicos aprendidos na terceira.

Detalhes dessa aula: A parte teórica, de 1h de duração, consistirá na apresentação dos conceitos de Storyboard aos alunos – O que é? Para que serve? Como fazer? – enquanto que a parte prática, de 2h de duração, partirá para a criação do Storyboard de acordo com o roteiro feito na primeira aula. **Para facilitar a produção dos alunos, seria interessante limitar o número de páginas das HQs criadas.** Além disso, será dado como lição de casa aos alunos que não terminarem o Storyboard em aula.

Quinta Aula:

- **Horas 13, 14 e 15:** Arte final e Pintura. Finalização do curso.

Detalhes dessa aula: Serão 20 minutos de teoria dedicada à arte final e à pintura, com mostra de exemplos e demonstração prática para ensinar os cinco alunos. O restante da aula será utilizado para a finalização de cada HQ.

Observação importante: será necessária uma aula extra de 1h de duração para a entrega de certificados, caso essas aulas trabalhem com isso, além da entrega das HQs prontas pelos alunos ao professor.

Com isso, portanto, encerro meu Trabalho de Conclusão de Curso reforçando essa ideia mais objetiva, clara e coerente à realidade em uma sala de aula para qualquer Plano de Aula. As informações do Capítulo 5 para HQtrônicas também terão que levar em consideração este modelo citado acima para que a prática seja melhor recebida pela sociedade e/ou grupo que esteja disposto a aprender sobre o assunto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Equipe do PH. Endereço eletrônico:

<http://www.aequipedoph.ufpa.br/index.php/hqtronicas>. Data de acesso: 20 de maio de 2013.

AKITA, Paula Hana. *O laboratório do artista-cientista*. 2010. 193f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. São Paulo, 2010.

ANGOTTI, Maristela. *O Trabalho Docente Na Pré-Escola. Revisando teorias, descortinando práticas*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p47-66.

ANGOTTI, Maristela; TREVISAN, Graziela. *Pedagogia Freinet e as contribuições para se pensar a educação infantil atual*. Disponível em:

http://prope.unesp.br/xxi_cic/27_36814451840.pdf. Data de acesso: 18 de maio de 2013.

BARRETTO, Sergio. *Por que quadrinho é a nona arte?* Disponível em: <http://quadro-a-quadro.blog.br/?p=4082>. Data de acesso: 19 de maio de 2013.

BERTANI, Roberto. *A arte da gestão de conflitos: processos e procedimentos no devir do colecionismo*. 2006. 115f. Trabalho Equivalente (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. São Paulo, 2006.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Cap.IV. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Data de acesso: 15 de junho de 2013.

BRASIL. Lei nº9394, de 20/12/1996. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Relatora: Edla de Araújo Lira Soares. Resolução nº1 de 29 de janeiro de 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. *Diretrizes Curriculares – Cursos de Graduação*. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=12991. Data de acesso: 15 de junho de 2013.

CAVALCANTI, Eduardo Antônio Gurgel. *Pedagogia Freinet: mediação para o social, o político e a formação de professores*. 2005. 276p. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Programa de Pós-Graduação em Educação. Natal, 2005.

DANTAS, Silva Betânia Maria. *A construção do princípio da cooperação em freinet no contexto da educação de jovens e adultos*. Dissertação (Mestrado em Educação) Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2006.

DANTAS, Souza D'arc Joana. (Org.) *Pedagogia Freinet: teoria e prática*. Natal: CARTGRAF Editora, 2003.

DIAS, Ruth Joffily. *O Cotidiano na Pedagogia de Freinet*. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_02_p069-078_c.pdf. Data de acesso: 19 de maio de 2013.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. 23ªed. Editora Perspectiva, 2010 – Col. Estudos 85.

ELIAS, M. D. (Org.) *Pedagogia Freinet: teoria e prática*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1996.

FERRARI, Márcio. *Celéstin Freinet*. Disponível em: <http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/celestin-freinet-307897.shtml>. Data de acesso: 19 de maio de 2013.

FERREIRA, Whitaker, Maria Rosa. *Freinet: evolução histórica e atualidade*. São Paulo: Scipione, 1989.

FRANCO, Edgar S. *As HQtrônicas de Terceira Geração*. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar_franco.pdf. Data de acesso: 15 de agosto de 2013.

FRANCO, Edgar S. *As HQtrônicas e suas características*. Disponível em: <http://www.bigorna.net/index.php?secao=quadrinhosredondos&id=1191208309>. Data de acesso: 18 de maio de 2013.

- FRANCO, Edgar S. *HQtrônicas – Do Suporte Papel À Rede Internet*. 1ªed. São Paulo: Editora Annablume, 2004. 286p.
- FREINET, Celéstin. *As Técnicas Freinet da Escola Moderna*. Editorial Estampa, 1975. 170p.
- FREINET, Celéstin. *O Método Natural I. A aprendizagem da língua*. Editorial Estampa, 1977. 405p.
- FREINET, Celéstin. *O método natural*. Lisboa: Estampa, 1977.
- FREINET, Celéstin. *Pedagogia do bom senso*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- FREINET, Élise. *Nascimento de uma pedagogia popular*. Lisboa: Estampa, 1979.
- FREINET, Élise. *O Itinerário de Celéstin Freinet. A livre expressão na pedagogia freinet*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A., 1979. 166p.
- FREIRE, R. Santos. *Aprendendo com história em quadrinhos eletrônica: HQtrônica “A equipe do PH” como ferramenta educacional para cursos de Comunicação Social*. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/46529675/Aprendendo-com-historia-em-quadrinhos-eletronica-HQtronica-A-equipe-do-PH-como-ferramenta-educacional-para-cursos-de-Comunicacao-Social>. Data de acesso: 19 de maio de 2013.
- GADOTTI, Moacir. *História das ideias pedagógicas*. 5ª ed. São Paulo: Ática, 1997.
- HQtrônica BioSimCa. Endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=Z58aSKGzEuQ>. Data de acesso: 20 de junho de 2013.
- HQtrônica: Chapeuzinho Vermelho – Trailer. Endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=4d4s6yogOAY>. Data de acesso: 20 de junho de 2013.
- HQtrônica: narrativa multissequencial e colaborativa. Endereço eletrônico: <http://hiperinterativos.wordpress.com/2009/05/03/hqtronicas-narrativa-multissequenciais-e-colaborativas/>. Data de acesso: 19 de maio de 2013.

- HQtrônica: Um pistoleiro chamado Papaco. Endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=jgvBdyXxE9M>. Data de acesso: 20 de junho de 2013.
- JACOBINI, Maria Leticia de Paiva. *Metodologia do Trabalho Acadêmico*. 4ªed. Editora Alínea, 2011. 110p.
- LÉTOURNEAU, Jocelyn. *Ferramentas para o pesquisador iniciante*. 1ªed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2011. 352p.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Fundamentos de Metodologia Científica*. 5ªed. São Paulo: Editora Atlas, 2003.
- MAZZOTTA, Marcos José da Silveira. *Trabalho docente e formação de professores de educação especial*. São Paulo: EPU, 1993.
- MOHAUPT, Fabrício. *Quadrinhos e Educação*. Disponível em: <http://titomohaupt.blogspot.com.br/2010/07/quadrinhos-e-educacao.html>. Data de acesso: 18 de agosto de 2013.
- MOLLO, Patrícia Monsão. *Jornal-Escolar: uma nova proposta*. 1986. 32f. Tese – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. São Paulo, 1986.
- OLIVEIRA, A, M. *Celéstin Freinet: raízes sociais e políticas de uma proposta pedagógica*. Rio de Janeiro: Papéis e cópias de Botafogo e escola de professores, 1995.
- PIERRO, Melina. *Alice in Popland*. Endereço eletrônico: <http://mel-meow.com/popland>. Data de acesso: 3 de fevereiro de 2013.
- PIMENTEL, Tiago; MOREIRA, Ana C. S.; BRITES, Cristina; VICENTINE, Tâmara. *Manual de Oficinas*. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/8065161/Manual-de-Oficinas>. Data de acesso: 18 de agosto de 2013.
- RIGITANO, Ferraz de Arruda, Amanda. *Artemídia Preferente: fenômeno Jogar&Ler – as escolhas nas histórias em quadrinhos interativas (HQI) com os jogos de RPG*. 2012. Monografia – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. São Paulo, 2012.
- RUIZ, João Álvaro. *Metodologia Científica*. 2ªed. São Paulo: Atlas, 1986.

SANTOS, Sebastião J. dos. *A Pedagogia Freinetiana: Ação Integradora na Educação do Ser*. Disponível em: <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-pedagogia-freinetiana-acao-integradora-na-educacao-do-ser-1029142.html>. Data de acesso: 18 de maio de 2013.

SEBARROJA, Carbonell, Jaume. [et al]; (Org.) *Pedagogia do século XX*. Tradução: Fátima Murad. Porto Alegre: Arned, 2003.

SOUZA, Fernanda Machado de; FRANCO, Edgar S. *HQtrônicas colaborativas: o projeto Impulse Freak*. Disponível em: http://medialab.ufg.br/art/anais/textos/SOUZA_FRANCO.pdf. Data de acesso: 15 de agosto de 2013.

The AmStar Productions. Endereço eletrônico: <http://a3studios.com.br/iss>. Data de acesso: 4 de dezembro de 2012.

Thunderpaw: In the ashes of fire mountain. Endereço eletrônico: <http://thunderpaw.co/>. Data de acesso: 20 de junho de 2013.

Walking Dead – HQtrônica Experimental. Endereço eletrônico: http://www.youtube.com/watch?v=M0r_YIyoGho. Data de acesso: 20 de junho de 2013.

Wikipédia. *Celéstin Freinet. Técnicas desenvolvidas por Freinet*. Endereço eletrônico: http://pt.wikipedia.org/wiki/Célestin_Freinet. Data de acesso: 19 de maio de 2013.

Wikipédia. *Histórias em quadrinhos e a educação no Brasil*. Endereço eletrônico: http://pt.wikipedia.org/Histórias_em_quadrinhos_e_a_educacao_no_Brasil. Data de acesso: 19 de maio de 2013.

Wikipédia. *Histórias em quadrinhos no Brasil*. Endereço eletrônico: http://pt.wikipedia.org/wiki/História_em_quadrinhos_no_Brasil. Data de acesso: 19 de maio de 2013.