



**Projeto Resignificação
de Práticas Pedagógicas:**
o desenvolvimento dos
multiletramentos no contexto
pós-pandêmico em escolas de
Educação Básica de Minas Gerais

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES DO(A) PROFESSOR(A)

MATERIAL 4: HISTÓRIA EM QUADRINHOS

2025

**Material do(a)
professor(a)**



História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Olá, professor!

Esperamos que este manual seja útil e torne suas aulas ainda mais dinâmicas e envolventes! A proposta desta sequência didática é trabalhar a História em Quadrinhos (HQs) como uma ferramenta pedagógica, explorando sua estrutura, linguagem visual e potencial criativo.

As atividades foram planejadas para estimular a interpretação crítica, a criatividade e a expressão dos alunos, além de proporcionar um ambiente interativo e participativo. Ao longo das aulas, eles irão analisar tirinhas, compreender os elementos gráficos das HQs e, por fim, criar suas próprias histórias, aplicando o que aprenderam.

O objetivo é mostrar que as HQs vão além do entretenimento, elas são uma poderosa forma de arte, cultura e até mesmo de crítica social.

História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Olá, professor!

Com este material, você terá suporte para conduzir discussões, propor desafios e incentivar os alunos a se expressarem por meio da linguagem dos quadrinhos.

Boa aula e bom trabalho!

História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Contextualização

As Histórias em Quadrinhos (HQs) fazem parte do cotidiano de muitas pessoas, seja em tirinhas de jornal, gibis clássicos ou até mesmo adaptações para o cinema e a TV. Além de serem uma forma popular de entretenimento, as HQs possuem um grande valor artístico e pedagógico, podendo ser utilizadas como ferramenta para o desenvolvimento da leitura, da interpretação textual e da criatividade dos alunos.

Com uma linguagem própria que combina texto e imagem, os quadrinhos permitem diferentes formas de expressão, tornando a leitura mais acessível e envolvente. Além disso, muitos quadrinhos abordam temas sociais, políticos e culturais, funcionando como uma forma de crítica e reflexão sobre a realidade.

História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Contextualização

Neste contexto, trabalhar com HQs na sala de aula não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também estimula habilidades essenciais, como a compreensão visual, a construção narrativa e a capacidade de análise crítica. A proposta deste material é justamente explorar essas possibilidades, ajudando os estudantes a compreenderem os elementos das HQs e incentivando-os a criarem suas próprias histórias.

As Histórias em Quadrinhos (HQs) são uma forma híbrida de linguagem que combina imagens, palavras e elementos gráficos para narrar histórias. Presentes no cotidiano de crianças, jovens e adultos, as HQs se tornaram uma ferramenta pedagógica potente para desenvolver a leitura crítica, a criatividade e o interesse por temas sociais, históricos e culturais.

História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Contextualização

Na perspectiva da BNCC, o trabalho com HQs contribui diretamente com o desenvolvimento da competência de cultura digital, linguagem multimodal e produção textual, permitindo que os alunos se tornem sujeitos ativos na criação de narrativas que envolvem elementos visuais e verbais. Além disso, ao criar suas próprias histórias em quadrinhos, os estudantes se aproximam de práticas letradas mais amplas, compreendendo o texto como uma prática social.

Esta proposta foi elaborada para alunos do 8º ano de uma escola pública da Região dos Inconfidentes, situada na área central da cidade. Os alunos já conhecem a professora e demonstram afinidade com o trabalho realizado, o que favorece o envolvimento e a participação nas atividades planejadas.

História em Quadrinhos

_Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Contextualização

A escola possui biblioteca, sala de informática e boa conexão com a internet, recursos que podem ser mobilizados durante a sequência.

Esta proposta foi elaborada e aplicada com a turma do 8º ano, no entanto, ela pode ser adaptada para diversas turmas e contextos.

História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Objetivos, avaliação e as habilidades da BNCC

Objetivo da atividade	Formas de avaliação	Atividade proposta	Habilidade da BNCC
Compreender a HQ como linguagem artística e cultural.	Participação nas discussões iniciais e respostas às perguntas interpretativas.	Leitura e análise coletiva de tirinhas e HQs.	EF67LP18, EF69LP10
Analisar os elementos gráficos e narrativos das HQs.	Produção de registros escritos ou orais sobre os elementos observados nas HQs analisadas.	Identificação de balões, onomatopeias, expressões, planos, etc.	EF67LP18, EF67LP20
Estimular a criatividade na produção de HQs próprias.	Avaliação da HQ criada (roteiro, coerência, linguagem visual).	Planejamento, roteirização e criação de uma HQ individual ou em grupo.	EF69LP10, EF69LP26

História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



Objetivos, avaliação e as habilidades da BNCC

Objetivo da atividade	Formas de avaliação	Atividade proposta	Habilidade da BNCC
Desenvolver a interpretação crítica a partir da leitura de HQs.	Participação nas rodas de conversa; respostas a questões críticas.	Discussão sobre os temas sociais presentes nas HQs lidas.	EF67LP18, EF69LP26
Utilizar tecnologias para criar e divulgar produções.	Criação digital da HQ ou uso de ferramentas digitais de desenho.	Uso de apps como Pixton ou Canva para produção das HQs.	F69AR35

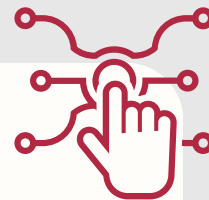
História em Quadrinhos

Oralidade, leitura, escrita, escuta, análise linguística, comunicação intercultural



A BNCC na proposta

- EF67LP18: Ler, compreender e analisar criticamente HQs e outros gêneros multimodais, considerando os efeitos de sentido decorrentes da combinação de recursos verbais e visuais.
- EF67LP20: Produzir HQs e tirinhas, com organização de cenas e uso adequado de recursos gráficos e linguísticos.
- EF69LP10: Produzir narrativas visuais e verbais considerando contexto de produção, elementos composicionais e características do gênero.
- EF69AR35: Utilizar tecnologias digitais para criar, registrar e compartilhar produções artísticas e culturais.
- EF69LP26: Analisar e usar recursos de coesão e coerência em textos narrativos multimodais.



Aula #1 - Introdução às HQs

- Inicie a aula com uma discussão em grupo sobre o que os alunos conhecem sobre HQs.
- Explique como as HQs são utilizadas como arte, cultura pop e crítica social.
- Exiba exemplos de HQs famosas que representam diferentes gêneros e estilos, por exemplo: Turma da Mônica, O menino Maluquinho, Homem Aranha, Garfield entre outras.

- **Infantil /Humor/ Cotidiano:**

- **Turma da Mônica**

Acesse diversas histórias da Turma da Mônica através do aplicativo oficial: [Mônicaverso](#) [Wikipedia+1Wikipedia+1](#)

- **O Menino Maluquinho**

Leia as aventuras do Menino Maluquinho no site oficial: [Menino Maluquinho](#)

- **Garfield**

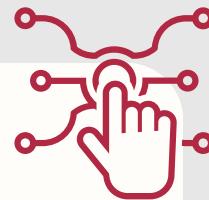
Acompanhe as tirinhas diárias de Garfield no site oficial: [Garfield Comics](#)

- **Super-Herói /Ação/ Ficção Científica:**

- **Homem-Aranha**

Explore as histórias do Homem-Aranha no site oficial da Marvel: [Marvel - Spider-Man](#)





Aula #1 - Introdução às HQs

- **X-Men**

Descubra as aventuras dos X-Men no site oficial da Marvel:
Marvel - X-Men

- **Filosófico /Crítica Social/ Humor reflexivo:**

- **Calvin e Haroldo**

Leia as tirinhas de Calvin e Haroldo no site oficial: GoComics - Calvin and Hobbes

- **Mafalda**

Acesse as tirinhas de Mafalda no site oficial: Mafalda Oficial

- **Aventura /História/ Cultura:**

- **Asterix**

Explore as histórias de Asterix no site oficial: Asterix Oficial

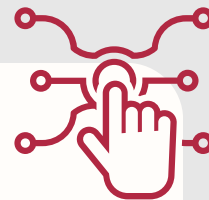
- **Tintim**

Descubra as aventuras de Tintim no site oficial: The Adventures of Tintin

- **Hagar, o Horrível**

Leia as tirinhas de Hagar no site oficial: GoComics - Hagar the Horrible





Aula #1 - Introdução às HQs

- **Mangá / Cultura Oriental/ Aventura:**

- **Naruto**

Leia os capítulos de Naruto gratuitamente no Manga Plus:

[Manga Plus - Naruto Wikipedia](#)

- **One Piece**

Acompanhe as aventuras de One Piece no Manga Plus: [Manga Plus - One Piece](#)

- **Autobiográfico /Político/ Feminista:**

- **Persepolis**

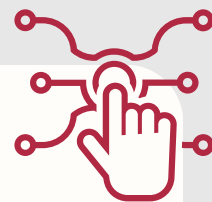
Adquira a graphic novel Persepolis na Amazon: [Persepolis na Amazon](#)



Como avaliar essa aula?

Etapa da Aula	Objetivo de Aprendizagem	Como Avaliar	BNCC (Anos Finais EF)
Discussão Inicial ("O que vocês sabem sobre HQs?")	Ativar conhecimentos prévios e promover o engajamento com o tema	Participação oral, escuta ativa, respeito às opiniões dos colegas	EF69LP02: Expressar opiniões e respeitar pontos de vista divergentes em discussões.
Explicação sobre as HQs (Arte, cultura pop e crítica social)	Compreender a importância das HQs como gêneros multimodais e instrumentos culturais	Anotações, perguntas feitas pelos alunos, interesse e envolvimento na escuta	EF69LP12: Analisar diferentes gêneros multimodais e compreender seus contextos de produção.
Exibição de Exemplos e Mural Interativo	Reconhecer diferentes gêneros e estilos de HQs, relacionando-os a temas e públicos	Interação com o mural (curiosidade, perguntas, comentários), observação do engajamento	EF69LP27: Analisar e comparar temas e linguagens de diferentes HQs conforme o suporte, estilo e público.





Aulas #2 e #3 - Estrutura das HQs

1. Como a HQ é caracterizada?

A HQ (história em quadrinhos) é caracterizada pela **integração entre texto e imagem**. É uma narrativa sequencial que se desenvolve por meio de quadros, onde cada cena é representada visualmente. As HQs utilizam **balões de fala, expressões faciais, onomatopeias, cores e elementos gráficos** para construir a história e envolver o leitor.

2. Como os quadros influenciam o ritmo da história?

Os **quadros** (ou vinhetas) são como "fotogramas" da narrativa. A quantidade, o tamanho e a disposição dos quadros determinam o **ritmo da leitura**:

- Quadros **maiores** ou **mais detalhados** sugerem momentos mais lentos ou importantes.
- Quadros **pequenos** e **numerosos** aceleram a ação.
- Uma **sequência sem falas**, com apenas imagens, pode criar uma pausa reflexiva ou tensão.

3. Qual a função dos balões de fala e de pensamento?

Os **balões de fala** mostram o que os personagens estão dizendo em tempo real. Já os **balões de pensamento** revelam o que os personagens estão pensando, permitindo que o leitor acesse seu interior e compreenda melhor suas motivações e sentimentos.



Aulas #2 e #3 - Estrutura das HQs



4. Por que as onomatopeias são importantes nas HQs?

As **onomatopeias** (como *bam!*, *tic-tac*, *zzzzz*) representam **sons** e ajudam a dar **dinamismo**, **realismo** e **emoção** à narrativa. Elas fazem com que o leitor "ouça" a ação, mesmo em um meio visual, e contribuem para o **clima da cena** (ex: tensão, ação, surpresa).

5. Como as expressões faciais e corporais dos personagens ajudam na narrativa?

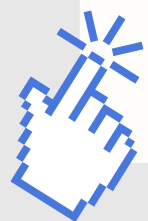
Expressões e gestos revelam **emoções** e **intenções** sem precisar de palavras. Elas ajudam o leitor a interpretar o tom da cena (tristeza, alegria, raiva, medo) e a compreender a personalidade e o estado emocional dos personagens. Muitas vezes, um olhar ou uma postura já comunica o que está acontecendo.

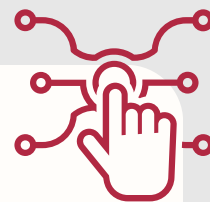
6. Qual a diferença entre os tipos de balões (fala, pensamento, grito, sussurro, etc.)?

Fala comum: balões arredondados com "rabicho" apontando para a boca do personagem.

Pensamento: balões com "bolhas" conectando à cabeça do personagem.

Grito: balões com bordas serrilhadas ou letras grandes e em negrito.





Aulas #2 e #3 - Estrutura das HQs

Sussurro: balões tracejados ou com letras pequenas e discretas. Essas variações ajudam o leitor a **entender o tom da fala**, mesmo sem áudio.

7. O que a disposição dos quadros na página pode indicar sobre a ação ou o tempo da história?

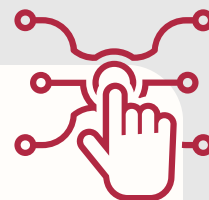
A **ordem e o formato dos quadros** indicam:

- **Linha do tempo:** sequência cronológica.
- **Simultaneidade:** quadros próximos podem representar ações que ocorrem ao mesmo tempo.
- **Flashbacks ou sonhos:** podem ter bordas diferentes ou disposição irregular.
- **Ação intensa:** quadros inclinados, sobrepostos ou irregulares.
- **Pausa/reflexão:** quadros grandes ou únicos (página inteira).

8. Como as cores e os traços do desenho podem influenciar o tom da narrativa?

- **Cores quentes (vermelho, laranja):** tensão, ação, emoção.
- **Cores frias (azul, verde):** calma, tristeza, mistério.
- **Traços finos/delicados:** histórias mais leves ou introspectivas.





Aulas #2 e #3 - Estrutura das HQs

Traços fortes/grosseiros: ação, drama ou humor escrachado.

Esses elementos criam o **clima** da história e influenciam o modo como ela é percebida.

9. De que maneira os elementos gráficos das HQs ajudam a contar a história sem precisar de muito texto?

- **Imagens detalhadas,**
- **Expressões faciais,**
- **Movimentos corporais,**
- **Onomatopeias,**
- **Cores simbólicas,**
- **Efeitos visuais** (raios, sombras, linhas de movimento)

Permitem que a narrativa seja compreendida **mesmo com pouco ou nenhum texto**. É a "leitura visual", onde as imagens falam por si.

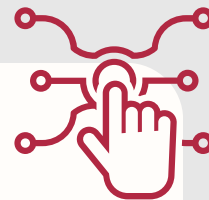


Como avaliar essas aulas?

Elemento	Descrição
Objetivo das aulas	Compreender a estrutura das HQs e como elementos gráficos e textuais constroem o sentido; analisar diferentes gêneros e estilos presentes nas HQs.
Habilidades da BNCC	EF69LP44: Analisar e comparar os efeitos de sentido produzidos pelo uso de recursos gráficos e linguísticos em diferentes HQs.- EF69LP20: Reconhecer elementos composicionais dos textos narrativos, como enredo, personagens, tempo e espaço, em HQs.- EF69LP06: Utilizar estratégias de leitura para compreender textos multimodais.
CrITÉrios de Avaliação	Participação nas discussões orais.- Capacidade de análise dos elementos estruturais das HQs (quadros, balões, expressões, onomatopeias, etc.).- Leitura crítica dos gêneros e estilos das HQs apresentadas.- Elaboração de comentários ou sínteses escritas e visuais (ex: ficha de análise de HQ).
Instrumentos de Avaliação	Roda de conversa e registro da participação oral.- Atividade escrita: ficha de leitura ou análise de uma HQ (individual ou em grupo).- Produção de um mural colaborativo com análise dos gêneros das HQs.- Questionário com questões abertas e fechadas sobre a estrutura das HQs (pode ser uma autoavaliação também).



Aulas #4 - Análise de uma Tira em Quadrinhos



Apresente a tira do Snoopy para análise coletiva.

A graphic divided into four colored sections: yellow, blue, red, and green. The yellow section at the top contains the text "DISCUSSÃO SOBRE HQS COMO ARTE, CULTURA POP E CRÍTICA SOCIAL." with a small blue and orange icon and a red starburst. The blue section on the left contains the text "ESTRUTURA DAS HQS" and "ELEMENTOS GRÁFICOS: QUADROS, BALÕES, ONOMATOPEIAS, EXPRESSÕES FACIAIS." with a small icon of a book and a starburst. The red section on the right contains the text "COMO A NARRATIVA VISUAL IMPACTA O ENTENDIMENTO DA HISTÓRIA?" with a small red question mark icon. The green section at the bottom contains the text "LEITURA E ANÁLISE DE UMA TIRINHA" with a small icon of an open book. In the bottom right corner, Snoopy is shown holding a large red heart. There are also small starburst icons in the blue and green sections.

**DISCUSSÃO SOBRE HQS
COMO ARTE, CULTURA POP E
CRÍTICA SOCIAL.**

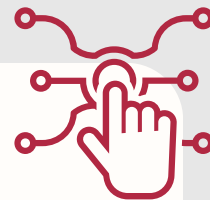
**ESTRUTURA DAS HQS
ELEMENTOS GRÁFICOS:
QUADROS, BALÕES,
ONOMATOPEIAS, EXPRESSÕES
FACIAIS.**

**COMO A NARRATIVA
VISUAL IMPACTA O
ENTENDIMENTO DA
HISTÓRIA?**

**LEITURA E ANÁLISE DE UMA
TIRINHA**



Aulas #4 - Análise de uma Tira em Quadrinhos



- Oriente os alunos a responderem às seguintes perguntas:

1. O que a personagem sente ao saber que há um cão de guarda lá fora?

Ela demonstra medo ou preocupação. A expressão facial e o tom do balão indicam que ela esperava um cão bravo, perigoso e protetor.

2. Como ela descreve esse cão de guarda?

Ela o descreve como "durão e feroz", alguém que pode "esmagar você com apenas um olhar" — ou seja, transmite uma imagem de força intimidadora.

3. O que o Snoopy está fazendo na última cena?

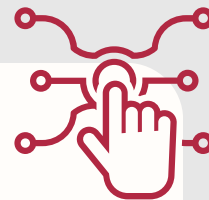
Ele está sentado tranquilamente bordando, com uma expressão serena e relaxada.

4. Por que a fala do Snoopy contrasta com a expectativa da personagem?

Porque ela espera um cão bravo, assustador e ameaçador, mas Snoopy está envolvido em uma atividade delicada e considerada "fofa", como bordar. Ele não parece nem um pouco agressivo ou feroz.



Aulas #4 - Análise de uma Tira em Quadrinhos



5. Qual é o tom da tirinha (humor, ironia, etc.)?

O tom é **irônico e bem-humorado**. A contradição entre o discurso da Lucy e o comportamento do Snoopy cria um efeito cômico.

6. Como o bordado do Snoopy afeta a ideia de que ele é "durão e feroz"?

O bordado enfraquece essa ideia, pois simboliza delicadeza, paciência e cuidado — características que contrastam diretamente com a imagem de um cão de guarda assustador.

7. Por que existe diferença nos formatos dos balões de fala dos personagens?

❓ Os balões da Lucy têm **bordas comuns**, com letras em **maiúsculas e em negrito**, o que indica **ênfase e intensidade**.

❓ Já o balão do Snoopy tem **letras menores e calmas**, indicando **tranquilidade e um tom informal ou despreocupado**. Essa diferença reforça a oposição entre o que é esperado (Lucy) e o que realmente acontece (Snoopy).



Aulas #4 - Análise de uma Tira em Quadrinhos



8. Debater as respostas em grupo, incentivando diferentes interpretações.

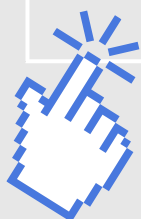
Sugestões para o debate:

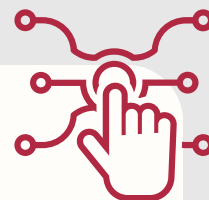
- A atividade de bordar pode ou não ser vista como incompatível com ser "forte"?
- Essa tirinha critica estereótipos sobre masculinidade e força?
- Como os elementos visuais (expressões, posição dos personagens, ausência de movimento) ajudam a criar o humor?



Como avaliar essa aula?

Objetivos da Aula	Formas de Avaliação	Relacionamento com a BNCC (EF15LP e EF67LP)
Identificar e analisar os elementos estruturais da HQ (quadros, balões, expressões faciais, onomatopeias).	Observação da participação oral nas discussões.	EF15LP16 – Reconhecer a função dos elementos gráficos e recursos linguísticos nas HQs e tirinhas.
Desenvolver a habilidade de leitura crítica por meio da análise de uma tirinha.	Respostas escritas ou orais às perguntas propostas.	EF15LP17 – Inferir o efeito de sentido causado por expressões, pontuação, imagens e cores.
Compreender como a linguagem verbal e não verbal se articulam na construção de sentidos.	Produção de uma nova tirinha ou reescrita da tirinha com final alternativo.	EF67LP18 – Relacionar imagens e textos verbais na produção e interpretação de textos multimodais.
Estimular o debate e a escuta ativa diante de interpretações diferentes.	Participação em roda de conversa, valorizando diferentes opiniões.	EF15LP21 – Trocar impressões sobre leituras e produções de forma colaborativa.
Refletir criticamente sobre estereótipos de gênero e comportamentos sociais representados na HQ.	Registro em diário ou ficha de leitura com percepções pessoais sobre o contraste entre expectativa e realidade na tirinha.	EF67LP28 – Analisar criticamente como estereótipos de gênero, raça, classe e outros aparecem em textos.





Aulas #5 e #6 - Exibição do filme Toy Story

• **Objetivos:**

- Relacionar os elementos das HQs à narrativa visual do cinema.
- Discutir como objetos podem ganhar vida e protagonizar histórias, conectando com a criação de HQs.
- Explorar temas como imaginação, e a criatividade dos alunos.

Explorando possibilidades

- Exibir uma cena curta de um filme (ex: Pixar Shorts como *Presto*, *La Luna* ou *Piper*) e apresentar uma HQ com tema semelhante.

Curta-metragem: "La Luna" (Pixar)

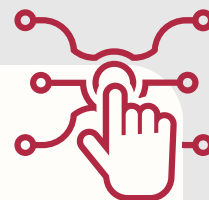
• **Link oficial (YouTube):**

- <https://www.youtube.com/watch?v=vbuq7w3ZDUQ>
- (Duração: 6min 53s – legendado em português)

Resumo

O curta conta a história de um menino que, ao lado do pai e do avô, descobre como cuidar da lua – metáfora delicada sobre tradição, descoberta e identidade. Não há falas – apenas narrativa visual.





Aulas #5 e #6 - Exibição do filme Toy Story

- **Divida os alunos em grupos e peça que identifiquem:**
- Quadros = enquadramentos da câmera
- Balões = falas dos personagens
- Onomatopeias = efeitos sonoros
- Expressões faciais = atuação dos personagens

Elemento da HQ	Como aparece no curta “La Luna”
Quadros (enquadramentos da câmera)	- Câmera em plano geral mostra o barco no meio do mar (introdução do cenário). - Close-ups no rosto do menino ao receber o chapéu (ênfase na emoção). - Planos médios e detalhes mostram o trio subindo até a lua e limpando as estrelas.
Balões (falas dos personagens)	- Não há falas verbais. - A linguagem corporal e os sons guturais substituem os balões: o avô resmunga, o pai aponta ou gesticula. - Isso equivale a balões de gesto ou expressão , comuns em HQs mudas.
Onomatopeias (efeitos sonoros)	- Sons da âncora caindo (“clang”), o escorregar das estrelas (“shhh”), ou o brilho delas (“ting”) funcionam como onomatopeias. - Música e efeitos criam a ambiência emocional, tal como onomatopeias em HQs sugerem climas de tensão, surpresa ou leveza.
Expressões faciais	- O menino mostra curiosidade, surpresa e orgulho só com os olhos e a boca. - O avô é carrancudo; o pai é rígido; o menino é expressivo e imaginativo — características percebidas sem palavras, apenas pelo rosto e gestos . - É o equivalente visual aos rostos expressivos nas HQs que substituem falas.

- **Questões para discussão em grupo:**
- Como o cinema e a HQ usam a imagem para contar uma história?

Ambos criam **sequências visuais** para mostrar ações, emoções e mudanças de cena.

O cinema usa **movimento contínuo**, trilha sonora e efeitos sonoros para dar ritmo à narrativa.

A HQ mostra cenas em **quadros fixos** e depende da imaginação do leitor para preencher o movimento entre os quadros.

Os dois usam **expressões faciais, cenários e linguagem corporal** para transmitir o que os personagens sentem ou pensam.



Aulas #5 e #6 - Exibição do filme Toy Story



- **Quais elementos do cinema poderiam ser "traduzidos" para uma HQ?**
- **Enquadramentos (close, plano geral, etc.)** podem ser reproduzidos nos quadros da HQ.
- **Expressões faciais e gestos** podem ser desenhados da mesma forma nas HQs.
- **Trilhas sonoras** podem ser sugeridas por **onomatopeias** ou efeitos gráficos (como notas musicais ou palavras como "bum!" ou "tic-tac").
- As **cenas em sequência** (como cortes rápidos no cinema) podem ser mostradas com quadros pequenos e em ritmo acelerado.
- O **uso de cores e sombras** também pode evocar climas como medo, alegria ou suspense.

- **Qual das duas linguagens te prendeu mais a atenção? Por quê?**

Respostas possíveis (variadas, conforme o perfil do aluno):

"O cinema me prendeu mais porque tem som, movimento e música que me emocionam."

"Gosto mais de HQ porque posso olhar no meu tempo e imaginar o que acontece entre os quadros."

"Prefiro o cinema porque tudo já está pronto para assistir."

"A HQ me atrai mais porque adoro os desenhos e posso interpretar de maneiras diferentes."



Aulas #5 e #6 - Exibição do filme Toy Story



- **Discussão sobre como objetos podem ganhar vida e protagonizar histórias**

Atividade sugerida: Análise de tirinhas ou curtas com objetos antropomorfizados

1. Leitura de HQs como as do *Calvin e Haroldo*, *Turma da Mônica* (com brinquedos), ou HQs autorais com objetos animados.
2. Exibição de uma animação curta com objetos que ganham vida (ex: *Luxo Jr.* da Pixar, *Os Mágicos Livros Voadoras de Mr. Morris Lessmore*).

Questões para discussão:

- **O que torna possível “acreditar” que um objeto tem sentimentos?**

Respostas possíveis:

- O objeto **age como um ser vivo**: se mexe, expressa tristeza ou alegria, tem reações.
- Ele é desenhado ou animado com **olhos, boca, e gestos humanos**.
- A história mostra **problemas e emoções humanas** vividos por ele.
- Somos ensinados desde pequenos a usar a **imaginação e a empatia**, como quando brincamos com brinquedos.



Aulas #5 e #6 - Exibição do filme Toy Story



- **Que tipo de história pode ser contada por um objeto do nosso cotidiano?**

Respostas possíveis

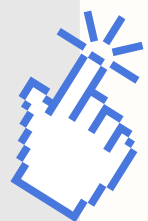
- Um brinquedo que quer ser amado por uma criança (como em *Toy Story*).
- Um caderno que se sente esquecido no fundo da mochila.
- Uma xícara que observa a família durante o café da manhã e sente saudade quando ninguém conversa.
- Um lápis que sonha em desenhar algo lindo.
- Um controle remoto que quer mudar de canal sozinho!

- **O que esse tipo de narrativa nos ensina sobre imaginação e empatia?**

Respostas possíveis:

- Ensina a **ver o mundo com outros olhos**, imaginando sentimentos em coisas que antes pareciam simples.
- Ajuda a **desenvolver empatia**, porque nos colocamos no lugar de algo ou alguém diferente de nós.
- Mostra que a **criatividade pode transformar qualquer coisa em personagem ou história**.
- Nos lembra que tudo tem uma perspectiva, mesmo os objetos, se olharmos com carinho e imaginação.

HQ sugerida para comparar: "Menino Maluquinho" (Ziraldo) ou "Calvin e Haroldo" (Bill Watterson)



Aulas #5 e #6 - Exibição do filme Toy Story



Razões para a associação:

- Ambas tratam da **imaginação infantil**.
- Os protagonistas constroem significados próprios sobre o mundo.
- A ausência (ou presença mínima) de adultos na ação principal fortalece o ponto de vista da criança.
- A forma de contar a história é visual e simbólica.

Professor(a) você pode, ainda, caso tenha tempo...

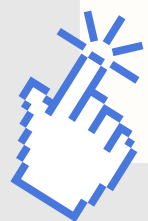
- **Explorar temas como a imaginação e a criatividade dos alunos**

Atividade sugerida: Criação de HQ com um objeto protagonista

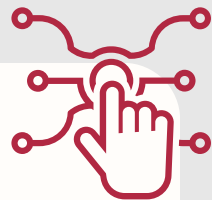
1. Escolha de um objeto pessoal (ex: mochila, tênis, celular, caderno).
2. Criar uma história curta em quadrinhos onde esse objeto tem voz, sentimentos e ações.
3. Compartilhar em duplas ou grupos, explicando as escolhas criativas.

Questões para inspirar a criação e reflexão:

- Se seu objeto falasse, o que ele diria sobre o seu dia?
- Qual seria o maior desafio enfrentado por esse objeto?
- Que tipo de mundo seu objeto habita? É real ou imaginário?
- Como você usou cores, balões e expressões para comunicar emoções?



Aula #7 - Debate anterior à proposta de atividade



Nesta aula os alunos serão convidados a refletir sobre algumas questões que antecederão à proposta de atividade da aula 8.

Pergunte aos (às) alunos(as) Perguntar aos alunos:

- Vocês já imaginaram um objeto ganhando vida?

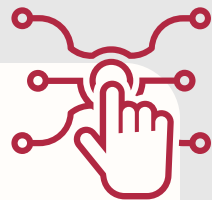
Respostas possíveis:

- "Sim, quando era criança, achava que meus brinquedos conversavam quando eu saía do quarto."
- "Sempre imaginei que o meu caderno ficava triste quando eu não fazia as lições."
- "Já pensei que minha escova de cabelo ficava cansada de tanto que eu usava."
- "Não, mas agora que penso, pode ser uma ideia legal para uma história!"
- Explique que *Toy Story* é um exemplo de como objetos podem ter personalidades e viver aventuras, assim como na atividade de criação de HQs.

Diga aos alunos que *Toy Story* mostra como brinquedos podem ganhar vida, ter **personalidades únicas, desejos, medos e conflitos**, o que os torna personagens cativantes e humanos — mesmo sendo objetos.



Aula #7 - Debate anterior à proposta de atividade



- Perguntas para o debate:
- **Como os brinquedos do filme possuem personalidades diferentes?**

Respostas possíveis:

- Woody é mais responsável, leal e quer manter tudo sob controle.
- Buzz Lightyear é aventureiro, valente, mas no começo não entende que é um brinquedo.
- Rex é inseguro e vive com medo de não ser bom o suficiente.
- Senhor Cabeça de Batata é sarcástico e um pouco desconfiado.
- Jessie é corajosa, mas também tem traumas do passado por ter sido abandonada.

💡 (Professor (a), você pode destacar que todos os personagens têm características humanas: medos, sonhos, amizades, ciúmes...)

- **Como podemos aplicar essas ideias na criação de histórias em quadrinhos?**

Respostas possíveis:

- Podemos pensar que cada objeto tem uma personalidade baseada na sua função: uma lanterna pode ser corajosa, um despertador pode ser irritado, um travesseiro pode ser preguiçoso e sonhador.



Aula #7 - Debate anterior à proposta de atividade



- Dar características humanas ajuda o leitor a se identificar com o personagem.
- Podemos usar conflitos e relações entre os objetos, como brigas, amizades e aventuras.
- Usar emoções claras e expressões faciais ajuda a contar a história mesmo sem muito texto.
- **Professor, procure relacionar a construção dos personagens do filme com os que eles irão criar em suas HQs.**

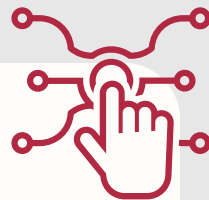
Sugestões práticas:

1. Mapa de Personagem:

- Peça que os alunos escolham um objeto do cotidiano.
- Ajude-os a **criar uma ficha de personagem** com:
 - Nome do objeto-personagem
 - Personalidade (corajoso, tímido, engraçado...)
 - O que ele deseja?
 - Do que ele tem medo?
 - Quem são seus amigos e rivais?



Aula #7 - Debate anterior à proposta de atividade



2. Relacionar com Toy Story. Pergunte:

- "E se o seu objeto fosse um brinquedo novo chegando na turma do Woody?"
- "Qual seria o conflito dele com outro brinquedo?"
- "Se o seu personagem estivesse no quarto do Andy, qual seria sua função ou papel no grupo?"

3. Construção em grupo:

- Monte grupos em que os personagens dos alunos possam **interagir entre si**.
- Estimule a criação de uma mini-história conjunta, como uma aventura, um problema a ser resolvido ou uma festa no armário dos brinquedos.

4. Roda final:

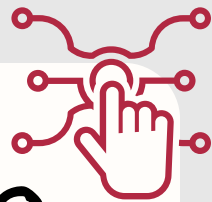
- Faça uma breve **apresentação oral** dos personagens criados, incentivando os colegas a darem sugestões e elogiarem as ideias uns dos outros.



Como avaliar essa aula?

Critério	O que observar na aula	Como registrar
Participação nas discussões	Engajamento nas perguntas e no debate em grupo	Lista de observações breves
Compreensão de personagens	Capacidade de identificar características e conflitos nos personagens de <i>Toy Story</i>	Registro em fichas de personagem ou anotações
Criatividade e coerência	Criação de um personagem-objeto com personalidade plausível	Ficha do personagem e apresentação oral
Trabalho em grupo	Colaboração nas atividades coletivas	Observações e/ou autoavaliação
Expressão oral e empatia	Apresentação clara do personagem, com argumentos e escuta aos colegas	Roda de conversa final





Aula #8 - Criando a própria HQ

Professor (a), chegou o momento em que os/as alunos/as vão criar a sua própria História em Quadrinhos.

Inicie explicando que cada aluno deve criar um quadrinho original. A seguir, o passo a passo para a criação.

Os/as alunos/as devem:

- Escolher um objeto comum (exemplo: garfo, livro, brinquedo).
- Imaginar esse objeto em um mundo onde ele está vivo.
- Criar uma realidade alternativa para esse objeto.
- Definir a história: Como ele se move? Com quem ele fala? Qual aventura ele vive?
- **Oriente os/as alunos/as a explorarem os elementos visuais das HQs:**
 - Uso de balões de fala e pensamento.
 - Onomatopeias para sons.
 - Expressões faciais para transmitir emoções.
- Cada aluno (ou grupo) começa a desenhar sua HQ, utilizando criação manual ou digital.



Como avaliar essa aula?

Critério	O que observar na aula	Como registrar
Participação nas discussões	Engajamento nas perguntas e no debate em grupo	Lista de observações breves
Compreensão de personagens	Capacidade de identificar características e conflitos nos personagens de <i>Toy Story</i>	Registro em fichas de personagem ou anotações
Criatividade e coerência	Criação de um personagem-objeto com personalidade plausível	Ficha do personagem e apresentação oral
Trabalho em grupo	Colaboração nas atividades coletivas	Observações e/ou autoavaliação
Expressão oral e empatia	Apresentação clara do personagem, com argumentos e escuta aos colegas	Roda de conversa final

Dica: O professor pode criar uma **rúbrica simples**, com três níveis de desempenho (por exemplo: "precisa de apoio", "em desenvolvimento", "autônomo") para cada critério.



**Habilidades da BNCC
relacionadas**

DESCRIÇÃO

Componente Curricular: Língua Portuguesa – 6º ao 9º ano

- **EF69LP18** – Analisar a construção de personagens em narrativas ficcionais, considerando traços físicos, psicológicos, sociais e sua função na narrativa.
- **EF69LP24** – Planejar e produzir HQs, com uso dos recursos próprios do gênero (balões, quadros, expressões faciais, movimento etc.).
- **EF69LP15** – Inferir informações implícitas em narrativas verbais e não verbais (filmes, tirinhas, animações).
- **EF69LP14** – Estabelecer relações entre diferentes linguagens e mídias (filme e HQ, por exemplo).

Componente Curricular: Arte – 6º ao 9º ano

- **EF69AR04** – Analisar e experimentar diferentes linguagens e narrativas visuais (curtas, animações, quadrinhos).
- **EF69AR08** – Criar personagens, histórias e cenas a partir da imaginação, da observação do cotidiano ou da reelaboração de narrativas conhecidas.

♥ Educação Socioemocional (Campos de Experiência Transversais)

- **Autoconhecimento e empatia:** reconhecer emoções e imaginar o ponto de vista do outro (inclusive de um objeto-personagem).
- **Trabalho em equipe e comunicação:** escutar e valorizar ideias de colegas, negociar e construir coletivamente.

Aula #9 - Criando HQs em sala de aula



Objetivos

- Proporcionar um momento prático para que os alunos desenvolvam suas histórias em quadrinhos.
- Estimular a criatividade e a aplicação dos conceitos aprendidos sobre HQs.
- Permitir que os alunos explorem a narrativa visual na prática.

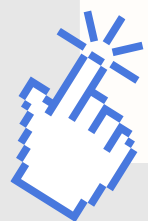
Chegamos à culminância dessa sequência de atividades.

Chegou o momento de...

- Relembrar os conceitos trabalhados nas aulas anteriores: personagens, realidade alternativa, balões de fala, onomatopeias e expressões faciais, etc.
- Produzir suas próprias HQs.

Pergunte às/aos alunos se já têm uma ideia definida para a história ou se ainda precisam de inspiração.

- Cada aluno/a (ou grupo) deve começar a desenhar e desenvolver sua HQ.
- O professor deverá circular pela sala, ajudando na organização das ideias e dando sugestões sobre a narrativa e a estrutura visual.
- Procure reforçar a importância do uso de balões de fala, expressões faciais e diferentes formatos de quadros para dinamizar a história.
- Revisão e Ajustes Finais



Aula #9 - Criando HQs em sala de aula



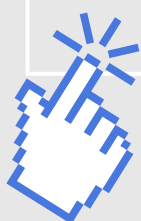
- Peça que os alunos revisem seus trabalhos, conferindo se a história está clara e bem estruturada.
- Sugira que troquem HQs com um colega para um feedback rápido.

Opcional - Caso tenham acesso, sua turma pode utilizar *tablets* ou computadores para desenhar digitalmente.

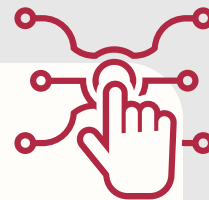


Como avaliar essa aula?

Objetivos da Aula	Formas de Avaliação	Habilidades da BNCC
Estimular a criatividade e imaginação na criação de personagens a partir de objetos do cotidiano.	• Observação do processo criativo e da participação nas discussões em grupo. • Verificação do uso dos elementos da linguagem das HQs (balões, quadros, expressões, onomatopeias). • Apresentação oral do personagem e da história criada.	Língua Portuguesa – Anos Finais: • EF69LP18: Analisar a construção de personagens em narrativas ficcionais. • EF69LP24: Planejar e produzir HQs, considerando os elementos do gênero. • EF69LP14: Relacionar linguagens verbais e não verbais.
Compreender elementos próprios das histórias em quadrinhos e aplicá-los na produção autoral.	Avaliação da coerência da narrativa e da personalidade do objeto-personagem criado. • Avaliação do trabalho individual e/ou em grupo, com base em critérios como originalidade, clareza da ideia e organização dos quadros.	Arte – Anos Finais: • EF69AR04: Experimentar e analisar diferentes linguagens e narrativas visuais. • EF69AR08: Criar personagens e histórias a partir da imaginação e observação.
Desenvolver habilidades de expressão oral e escuta ativa, por meio da apresentação das HQs e da interação com os colegas.	Uso de uma rubrica simples com critérios: compreensão da proposta, criatividade, domínio dos recursos da HQ, organização e apresentação. • Autoavaliação ou avaliação entre pares sobre a clareza, originalidade e envolvimento com a atividade.	Competências Gerais da BNCC: • 1: Conhecimento • 3: Repertório cultural • 4: Comunicação • 8: Autoconhecimento e autocuidado • 10: Responsabilidade e cidadania



Aula #10 - Finalização das HQs e discussão



Objetivos

- Revisar e finalizar as HQs criadas na aula anterior
- Estimular a apresentação e a troca de ideias entre os alunos.
- Trabalhar a oralidade e a argumentação ao explicar as escolhas criativas.
- Peça que os/as alunos/as revisem suas HQs, verificando se a história está clara e se os elementos gráficos (balões, onomatopeias, expressões faciais) estão bem utilizados.
- Caso necessário, eles podem fazer ajustes finais ou melhorias no desenho e na estrutura narrativa

• Reflexão

Pergunte aos/às alunos/as sobre o seu processo criativo.

- O que foi mais difícil na criação da HQ?
- Como a atividade ajudou na compreensão da linguagem dos quadrinhos?



Como avaliar essa aula?

Objetivos da Aula	Formas de Avaliação	Habilidades da BNCC
Revisar e finalizar as HQs criadas anteriormente, aprimorando a clareza narrativa e uso de recursos gráficos.	Observação da revisão feita pelos alunos (clareza da história, correção ou melhoria de balões, onomatopeias, expressões, etc.).• Avaliação do processo de reescrita/edição com base em orientações recebidas.	Língua Portuguesa – Anos Finais: • <i>EF69LP24:</i> Planejar, revisar e editar HQs, considerando as convenções do gênero.• <i>EF69LP14:</i> Relacionar elementos verbais e não verbais na produção de sentido.
Estimular a apresentação oral e a troca de ideias, promovendo escuta ativa e valorização do trabalho dos colegas.	Avaliação da participação nas apresentações orais e discussões.• Registro da capacidade de argumentar sobre as escolhas criativas (narrativa, personagem, visual, etc.).• Escuta atenta e respeito à fala do outro.	Língua Portuguesa – Anos Finais: • <i>EF69LP10:</i> Compartilhar opiniões em debates ou apresentações orais com argumentação clara.• <i>EF69LP27:</i> Apresentar oralmente suas produções, respeitando a escuta e a vez de fala dos colegas.



Como avaliar essa aula?

Objetivos da Aula	Formas de Avaliação	Habilidades da BNCC
Refletir sobre o próprio processo criativo, reconhecendo desafios, aprendizados e a importância da revisão na produção artística e textual.	Autoavaliação escrita ou oral (guiada por perguntas como: "O que foi mais difícil?", "O que você mudaria?", "O que aprendeu com essa atividade?").• Diálogo com o professor sobre o processo de criação e os ajustes realizados.	Competências Gerais da BNCC: • 1: Conhecimento• 4: Comunicação• 6: Trabalho e projeto de vida• 8: Autoconhecimento e autocuidado• 10: Responsabilidade e cidadania
Desenvolver responsabilidade e autonomia na finalização de produções autorais, com atenção aos detalhes narrativos e visuais.	Verificação da finalização autônoma da HQ com atenção aos elementos gráficos e coesão da história. Incentivo à melhora contínua por meio da revisão (sem apagar o processo criativo anterior).	Arte – Anos Finais: • <i>EF69AR08</i> : Criar narrativas visuais autorais com base na imaginação e na observação.• <i>EF69AR04</i> : Explorar e aprimorar produções visuais com sentido estético e comunicativo.

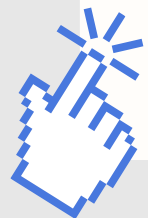


Aula #11 - Apresentação das HQs e discussão



Professor, chegou o momento em que os/as alunos/as devem apresentar as suas HQs para o restante da turma. Sugerimos que:

- Cada aluno ou grupo apresenta sua HQ para a turma.
- Explique suas escolhas criativas e como construíram a realidade alternativa.
- A turma comente e dê sugestões sobre as histórias criadas.



Como avaliar essa aula?

Objetivos da Aula	Formas de Avaliação	Habilidades da BNCC
Estimular a oralidade por meio da apresentação das HQs.	Participação ativa na apresentação da HQ. • Clareza ao explicar as escolhas criativas e a construção da narrativa visual e textual.	Língua Portuguesa – Anos Finais: • EF69LP10: Participar de debates e apresentações orais com argumentação clara e respeito à fala dos outros. • EF69LP27: Apresentar oralmente suas produções com clareza, respeitando a escuta e a vez de fala dos colegas.
Desenvolver a capacidade de argumentação e reflexão sobre o processo criativo.	Argumentação coerente sobre a construção dos personagens, do enredo e da ambientação. • Justificativas das escolhas feitas para a realidade alternativa e elementos visuais (balões, expressões, etc.).	Língua Portuguesa – Anos Finais: • EF69LP24: Planejar, revisar, editar e apresentar HQs com atenção à coerência narrativa e aos recursos do gênero.
Incentivar a escuta ativa, o respeito às ideias dos colegas e a valorização da produção coletiva e individual.	Escuta atenta durante as apresentações. • Comentários respeitosos e construtivos aos colegas. • Envolvimento nas discussões sobre as HQs apresentadas.	Competências Gerais da BNCC: • 4: Comunicação • 5: Cultura digital • 9: Empatia e cooperação • 10: Responsabilidade e cidadania



Como avaliar essa aula?

Objetivos da Aula	Formas de Avaliação	Habilidades da BNCC
Promover a troca de ideias e sugestões como forma de aprimoramento das habilidades criativas e comunicativas.	Interação entre os colegas durante as apresentações. Capacidade de fazer sugestões pertinentes e de receber críticas construtivas.	Arte – Anos Finais: <i>EF69AR04:</i> Analisar e comentar produções próprias e de colegas, considerando elementos expressivos e comunicativos. <i>EF69AR08:</i> Compartilhar produções visuais autorais e refletir sobre suas intenções e sentidos atribuídos pelo público.





Professor(a),

Agradecemos por dedicar seu tempo a esse plano de ensino e por incentivar seus alunos a explorarem o universo das HQs de maneira criativa e reflexiva. Esperamos que essa sequência de atividades contribua para tornar suas aulas mais dinâmicas, despertando o interesse dos estudantes pela narrativa visual e estimulando suas habilidades de leitura, interpretação e expressão artística.

O aprendizado por meio das HQs pode ser uma experiência enriquecedora, capaz de conectar diferentes áreas do conhecimento e incentivar a imaginação dos alunos. Caso sinta necessidade, fique à vontade para adaptar as atividades de acordo com sua turma e seus objetivos pedagógicos.

Obrigado/a por seu compromisso com a educação e por proporcionar aos alunos novas formas de aprender e se expressar.

Boa aula e bom trabalho querido/a professor/a!



Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 08 maio 2025.

CAGNIN, Luiz Carlos. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática, 1975.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Gonçalo Junior. São Paulo: Devir, 2001.

RAMOS, Paulo. **A linguagem dos quadrinhos: estudos sobre a narrativa gráfica**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

ROJO, Roxane (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane; MOURA, Evanildo. **Letramentos digitais: práticas de linguagem e multimodalidade**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

Referências

SANTOS, Mônica Cristina dos. **Oralidade, leitura e escrita na escola**. São Paulo: Editora Cortez, 2009.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VERGUEIRO, Waldomiro. **História em quadrinhos na escola: da rejeição à prática**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

XAVIER, Antonio Carlos. **Gêneros digitais e ensino**. Recife: EDUFEPE, 2013.



Projeto Resignificação de Práticas Pedagógicas

O desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico
em Escolas de Educação Básica de Minas Gerais



2025

Material do(a) professor(a)