

POR ANDREZA JACKSON DE VASCONCELOS
COM ORIENTAÇÃO DE PROFA. DRA. MARIANNE KOGUT ELIASQUEVICI



HQ
Criativa

**UMA HQTRÔNICA PARA ESTIMULAR DOCENTES
A TRABALHAREM A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE
POR MEIO DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM SALA DE AULA**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

Andreza Jackson de Vasconcelos

HQ CRIATIVA:
UMA HQTRÔNICA PARA ESTIMULAR DOCENTES
A TRABALHAREM A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE
POR MEIO DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM SALA DE AULA

BELÉM - PARÁ
2020

Andreza Jackson de Vasconcelos

HQ CRIATIVA:
UMA HQTRÔNICA PARA ESTIMULAR DOCENTES
A TRABALHAREM A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE
POR MEIO DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM SALA DE AULA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais (CIPPE).

Orientadora: Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici

BELÉM - PARÁ
2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pela autora

V331h Vasconcelos, Andreza Jackson de
HQ Criativa: uma HQtrônica para estimular docentes
a trabalharem a competência criatividade por meio da
produção de histórias em quadrinhos em sala de aula /
Andreza Jackson de Vasconcelos. — 2020.
333 f.: il. color.

Orientadora: Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici
Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação
Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior,
Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e
Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2020.

1. Competência criatividade. 2. HQtrônica. 3. Ensino
Superior. 4. Docente. 5. Processo de produção de HQs.
I. Título.

CDD 371.102

Andreza Jackson de Vasconcelos

HQ CRIATIVA:
UMA HQTRÔNICA PARA ESTIMULAR DOCENTES
A TRABALHAREM A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE
POR MEIO DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM SALA DE AULA

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Pará (UFPA), como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), Mestrado Profissional em Ensino, para a Defesa de Dissertação.

Orientadora: Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici

Aprovada em: 04 de maio de 2020

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici

(Orientadora)

Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação
em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES-UFPA)

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

(Examinador Externo)

Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (PPGACV-UFG)

Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo

(Examinador Interno)

Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação
em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES-UFPA)

BELÉM - PARÁ

2020

*Aos meus pais, Gracélia e Carlos
por me ensinarem a lutar pelos meus sonhos,
por sempre acreditarem em mim e por incentivarem a
expressão e desenvolvimento da minha criatividade.*

À minha irmã, Adriane
por toda cumplicidade e por sempre
embarcar nas minhas aventuras criativas.

*Aos meus pets, Pérola, Júnior e Théo
por me mostrarem o que é um amor verdadeiro.*

AGRADECIMENTOS

Chegar até aqui, com certeza, foi um desafio permeado por inquietudes, marcadas por diversos obstáculos como o desconhecimento de referenciais da área da Educação, a inexperiência na docência e a barreira da língua inglesa que me acompanhou durante todo o processo de pesquisa. Mas também foi cheio de novos aprendizados que só vieram a contribuir para o meu crescimento profissional e humano.

Esse caminho não foi trilhado sozinho, muitas foram as marcas indeléveis deixadas por pessoas muito especiais que torceram para que eu chegasse até aqui e contribuíram imensamente para a concretização desse sonho. Deixo os meus sinceros agradecimentos por todas as palavras de incentivo, ações e por me fazerem acreditar que eu seria capaz.

Primeiramente, agradeço a Deus por ter me permitido ingressar em um Mestrado que tem muito do que acredito e do que sou, ser meu alicerce e guia durante essa trajetória, ter me concedido forças nos momentos mais difíceis, pelas alegrias e conquistas que eu nem mesmo esperava, sabedoria para realizar o que precisava ser feito e por nunca ter permitido que eu desistisse dos meus sonhos.

À minha mãe, Gracélia Maria Jackson, e ao meu pai, Carlos Alberto de Vasconcelos, por não medirem esforços para que eu estudasse e por lutarem contra todas as dificuldades para que eu chegasse ao Ensino Superior e ingressasse em uma instituição pública: a Universidade Federal do Pará (UFPA). Pai, sou muito grata pelas suas aulas de Matemática, Física e Química, e mãe, por me ajudar a estudar as outras disciplinas, além de sempre me apoiarem, incentivarem e comemorarem comigo todas as minhas vitórias.

À minha irmã, Adriane Jackson, por me ver como uma fonte de inspiração, pela sua amizade, cumplicidade, incentivo e toda a ajuda dada durante algumas etapas de desenvolvimento da dissertação.

Ao Neto Pena, pelo carinho, cuidado, companheirismo, incentivo e ajuda em determinados momentos do Mestrado, mas especialmente, por ter sido paciente e compreensivo nas vezes que precisei me ausentar para me concentrar no desenvolvimento da pesquisa e escrita da dissertação.

Aos meus anjinhos Pérola e Júnior, por encherem minha vida de amor e alegria, e pela companhia durante as madrugadas para cumprir as exigências acadêmicas. Vocês sempre viverão no meu coração! E ao meu pequeno Théo, por preencher um vazio e por me fazer continuar sorrindo todos os dias.

À minha orientadora, a Profa. Dra. Marianne Eliasquevici, por aceitar embarcar no universo da criatividade e das histórias em quadrinhos (HQs), além de suas orientações, dedicação e contribuições pertinentes para a construção desta dissertação, e também pelo seu auxílio para que eu pudesse participar de um importante evento sobre HQs no âmbito acadêmico.

À Profa. Dra. Cristina Vaz, por ser uma professora realmente criativa e que estimula a criatividade dos seus alunos. Agradeço por ter acreditado no meu potencial como profissional e como discente do PPGCIMES, ter reconhecido e confiado na minha criatividade, pela sua compreensão nos momentos em que precisei me dedicar mais a pesquisa, e por não hesitar em me ajudar de todas as formas possíveis para que eu tivesse condições financeiras para permanecer no Mestrado. Esse agradecimento também se estende ao Prof. Dr. José Miguel Veloso e ao Prof. Dr. Márcio Nascimento, que também colaboraram para que eu continuasse a atuar profissionalmente e contribuir com as atividades do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²) da UFPA.

Aos docentes que participaram da minha banca do Exame de Qualificação, o Prof. Dr. Marcus Araújo e o Prof. Dr. Erasmo Borges, pela imensa contribuição nessa etapa da pesquisa que foi decisivo para o rumo que a pesquisa tomou até a sua conclusão. Também agradeço novamente ao Prof. Dr. Marcus Araújo por sua leitura cuidadosa da dissertação e sugestões, e também ao Prof. Dr. Edgar Franco por ser o autor inspirador na proposição do Anteprojeto submetido ao processo seletivo do PPGCIMES, pela honra em tê-lo na minha Defesa e por suas contribuições para a versão final da dissertação.

Aos cinco professores que aceitaram o convite de participar voluntariamente do Painel de Especialistas das duas validações do produto. Agradeço pelo interesse na pesquisa, disponibilidade, atenção e cuidado em contribuir de forma significativa para a proposição final do produto. Vocês foram essenciais para a chegada até aqui. Muito obrigada!

À Rosa Carvalho, pelos inesquecíveis momentos que vivenciamos no Mestrado e, principalmente, pela amizade construída, os ensinamentos dados por sua experiência docente e de vida, pela revisão da dissertação, do produto e de diversos artigos científicos publicados, e pela sua imensa ajuda que foi fundamental para a conclusão desta etapa. Sempre serei imensamente grata por ter sido minha mentora e por tudo que você fez por mim.

À Jéssica Brígido por todos os conselhos, incentivo, apoio e ajuda na construção da pesquisa nos últimos oito meses do Mestrado. Meu agradecimento também se estende à sua família, por sua hospitalidade e por literalmente, acolherem a mim e a Rosa nos momentos cruciais de conclusão desta etapa tão importante em nossas vidas.

Aos meus amigos, Victor Almeida, Daniella Nunes e Alynne Cid que colaboraram com suas criatividade e talentos de desenho e *design* para que o produto fosse materializado. Obrigada por me ajudarem a produzir os logotipos, os personagens, as ilustrações e a fazer a colorização da HQ **Criativa**. Vocês são incríveis!

À Julianna Leão e Allana de Melo por contribuírem com as suas fluências na língua inglesa ao fazerem o *abstract* do relatório de qualificação e dessa dissertação. Obrigada!

Ao Prof. Me. Diogo Chagas e aos alunos da Turma 2018 do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia da UFPA ao qual pude acompanhar durante a realização do Estágio Supervisionado. Obrigada Prof. Diogo por ter aceitado minha participação e me recebido de braços abertos na sua disciplina, e por ter confiado em mim para a proposição e realização de atividades junto à turma. Aos discentes agradeço imensamente pelo engajamento em participar das atividades, em contribuírem para a boa realização do estágio, e por me fazerem observar, mesmo que sem pretensão, qual seria a maior contribuição que eu poderia dar por meio da pesquisa do Mestrado. Gra-ti-dão é o que define o que vocês fizeram por mim!

À Profa. Dra. Netília Seixas, que juntamente com a minha orientadora, me permitiram participar como monitora da terceira edição da disciplina Criatividade do PPGCIMES, e por confiarem em minha criatividade e capacidade na produção da identidade visual de materiais para as atividades, além da proposição e condução de uma oficina realizada junto aos discentes da Turma 2019. À Anne Letícia Barros, minha companheira de monitoria, agradeço por todas as ideias compartilhadas e ao que construímos para o andamento da disciplina. Também agradeço aos alunos da Turma 2019, pelo respeito, por receberem a mim e a Anne amistosamente durante a monitoria e por se empenharem nas atividades desenvolvidas.

À minha turma 2018 do PPGCIMES, por todos os aprendizados, as trocas de experiências, os almoços no NAEA e POEMA, as alegrias e os choros compartilhados, além das madrugadas com pizza e sinergia. Em especial, a Julia Quemel e William Gonçalves por termos encorajado e apoiado um ao outro para ingressarmos e cursarmos juntos o Mestrado. Ao Árlon Lima e Adriana Barros, por todas as ideias, apoio e contribuições dadas durante o período do Exame

de Qualificação. Também agradeço a Helena Rocha por ter sido minha segunda mentora no Mestrado, ao me incentivar, aconselhar e me inspirar durante essa caminhada.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), por contribuírem para a minha formação acadêmica e profissional. Em especial, ao Prof. Dr. Marcos Diniz e minha orientadora, docentes que ministraram a primeira edição da disciplina Criatividade, por terem me aceitado participar como aluna ouvinte, por me inspirarem, motivarem e fizerem com que eu tivesse certeza que havia encontrado o Mestrado certo.

À turma 2017 do PPGCIMES, por confiarem no meu comprometimento, apesar de ser aluna ouvinte na turma durante a disciplina de Criatividade. Em particular, à Mayara Maciel, Glenda Alves, Angela Alexandre e Ana Carolina Quaresma pelos divertidos trabalhos que realizamos. E também, à Suellainy Vieira, a qual nos tornamos amigas depois de tantas atividades que fizemos juntas, por me receber várias vezes em sua casa para trocarmos ideias sobre nossas pesquisas, bem como a sua colaboração em diferentes momentos do Mestrado.

À Nayara Amaral, por sua contribuição na leitura e revisão do Anteprojeto da pesquisa, além de sua ajuda em um dos momentos mais difíceis da minha vida durante o Mestrado. Sua amizade sempre será muito importante para mim. Saudades e espero te ver em breve!

A Profa. Dra. Jane Marques pela leitura atenciosa do Anteprojeto e pela carta de recomendação que permitiu minha inscrição no processo seletivo do PPGCIMES. Esse agradecimento também se estende a Profa. Dra. Netília Seixas, que também escreveu uma carta de recomendação. Obrigada!

Ao meu amigo, Raphael Freire, que me fez ver a possibilidade de criar histórias em quadrinhos para o ensino e aprendizagem no nível superior. Apesar do rumo de nossas vidas e de não convivermos mais de forma tão próxima, você é alguém por quem tenho um carinho especial e que tem uma parcela significativa na motivação que tive para desenvolver uma pesquisa sobre HQs.

As minhas amigas, Alynne Cid, Bianca Cunha e Lana Magno, uma amizade que iniciou na graduação. Mesmo que indiretamente, vocês contribuíram com palavras de incentivos, torcida e no gás para continuar nos poucos encontros que tivemos nos últimos dois anos devido a correria de nossas vidas profissionais e acadêmicas. Amo muito vocês, minhas BFFs!

À Universidade Federal do Pará (UFPA) e ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), por possibilitarem que eu cursasse uma Graduação e um Mestrado. Ao Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²) e suas subunidades: a Coordenadoria de Inovação em Tecnologias de Ensino (CITE), a Editora Universitária da Assessoria de Educação a Distância (EditAedi) e o Laboratório de Pesquisa e Experimentação em Multimídia, ao qual integrei nos últimos dois anos e pude trocar experiências com profissionais de distintas áreas, bem como, ter significativos aprendizados ao participar de projetos de pesquisa, ensino e extensão, que muito contribuíram para a minha formação.

Agradeço ainda aos personagens das HQs/mangás, desenhos animados e filmes de animação que fizeram parte da minha infância e adolescência, por vocês eu cultivei e desenvolvi a minha criatividade, aprimorei minha habilidade de desenho, me tornei publicitária, designer gráfico e ilustradora, me fizeram acreditar nas contribuições das histórias em quadrinhos para a educação e possibilitaram que eu me tornasse agora, Mestre em Ensino!

Deixo aqui, minha eterna gratidão a todos vocês que fizeram parte dessa conquista!

(FREIRE, 2007, p. 20)

RESUMO

Esta dissertação apresenta o processo e os resultados da concepção da “HQ **Criativa**”, uma HQtrônica (história em quadrinhos com elementos da hipermídia) composta por quatro episódios e dois subprodutos (*Bullet journal* inspirador - diário da personagem principal da narrativa - e **Criatividades** em quadrinhos - propostas de atividades elaboradas a partir do processo de produção de HQs). O protótipo do primeiro episódio está disponível em uma plataforma gratuita e de fácil acesso, junto com os roteiros, fichas dos personagens e subprodutos e, futuramente, serão disponibilizados todos os episódios da versão final da HQ **Criativa**. Este produto educacional foi desenvolvido tendo em vista a realidade do século XXI, em que a criatividade é considerada uma competência imprescindível na vida particular, acadêmica e profissional das pessoas, cabendo à Universidade, como uma instituição social, a responsabilidade de despertar e trabalhar a criatividade dos discentes. Com o intuito de incentivar docentes a inserirem a criatividade em suas práticas pedagógicas, traçamos como questão-foco para esta pesquisa: *Como contribuir para que docentes do Ensino Superior possam fomentar nos discentes, em sala de aula, a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos?* Para respondermos esta questão, definimos como objetivo geral: *Desenvolver uma HQtrônica para contribuir que docentes fomentem a competência criatividade no Ensino Superior, por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.* A fim de alcançarmos este objetivo, nos respaldamos teoricamente nos conceitos de criatividade como uma capacidade inerente ao ser humano de Csikszentmihalyi (2006), Sternberg e Lubart (2002) e Runco (2007), criatividade no Ensino Superior de Alencar (2011) e Fadel e Wechsler (2011), professor criativo de Moraes e Azevedo (2011), competência criatividade da BNCC (2018) e Zabala e Arnau (2014), a linguagem história em quadrinhos (Vergueiro, 2018), características das HQs tradicionais de Eisner (2010) e Chinen (2015) e, HQtrônicas de Franco (2008). Para o desenvolvimento desta pesquisa de abordagem qualitativa, realizamos os seguintes procedimentos metodológicos: (i) pesquisa bibliográfica e documental; (ii) revisão da literatura seletiva; (iii) desenvolvimento da HQtrônica; iv) validação do roteiro e personagens do produto por meio de painel de especialistas; v) materialização do protótipo do primeiro episódio e; vi) validação deste junto aos especialistas que participaram da primeira etapa de validação. Os resultados obtidos nesta pesquisa, embora o produto não tenha sido testado em uma situação real de ensino e aprendizagem, foram corroborados pela análise do painel de especialistas, que ressaltaram a pertinência da HQ **Criativa** em contribuir para a promoção de reflexões acerca do desenvolvimento da criatividade no Ensino Superior e da relevância de se ter uma formação universitária adequada para o contexto em que vivemos.

Palavras-chave: competência criatividade, HQtrônica, Ensino Superior, docente, processo de produção de HQs.

ABSTRACT

This dissertation presents the process and the results of the “HQ **Criativa**” conception, an Electronic Comics (kind of hypermedia comics) which is composed of four episodes and two subproducts (the inspiring Bullet journal - the diary of the main character’s narrative - and the **Creativities** in comic strips - proposed activities elaborated from the comic book production process). The first episode prototype is available on a free and easily accessible platform, along with the scripts, the characters’ profile sheets and the subproducts. In the future, all the final version episodes of the “HQ **Criativa**” will be available. This educational product was based on the 21st century reality in which creativity is considered an essential competence in people’s private, academic and professional life as well as it considers the University as a social institution which is responsible to enhance and develop the students’ creativity. In order to encourage professors to insert creativity in their pedagogical practices, we have had outlined as a focus question for this research: *How to contribute to Higher Education professors foster their students’ creativity competence by the production of comics in the classroom?* In order to answer this question, we have defined as a general objective: *To develop an Electronic Comics to support teachers foster the creativity competence by the comic strips production in Higher Education classroom.* In order to achieve this goal, we have theoretically been based on the concepts of the creativity as a capacity inherent to the human being by Csikszentmihalyi (2006), Sternberg and Lubart (2002) and Runco (2007), the creativity in Higher Education by Alencar (2011) and Fadel and Wechsler (2011), the creative professor by Moraes and Azevedo (2011), the creativity competence by BNCC (2018) and Zabala and Arnau (2014), the language of comics (Vergueiro, 2018), the traditional comics characteristics by Eisner (2010) and Chinen (2015) and, Electronic Comics by Franco (2008). To develop this qualitative research, we have carried out the following methodological procedures: (i) a bibliographic and documentary research; (ii) a selective literature review; (iii) the Electronic Comics; iv) the script and characters’ product validation through an expert panel; v) the materialization of the first episode prototype; vi) the validation with the specialists who participated in the first stage of validation. The research results, although the product has not been tested in a real teaching and learning practice, were corroborated by the analysis of the panel of experts, who highlighted the relevance of the “HQ **Criativa**” in contributing to the promotion of reflections about the creativity development in Higher Education and the relevance of having an adequate university education for the context where we live.

Keywords: creativity competence, Electronic Comics, Higher Education, professor, comic books’ production process.

SUMÁRIO

EPISÓDIOS DA DISSERTAÇÃO



A PROTAGONISTA DESTA HISTÓRIA 19



INÍCIO DA HISTÓRIA 26

EPISÓDIO 1 - INVESTIGAR: REFERENCIAL TEÓRICO 32



1.1 CRIATIVIDADE 33

1.1.1 Somos todos criativos 34

1.1.2 Competências e habilidades para o século XXI 37

1.1.3 Criatividade no Ensino Superior 55

1.1.4 A competência criatividade 61



1.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS 69

1.2.1 Breve histórico das HQs e sua inserção no contexto educacional 70

1.2.2 A narrativa história em quadrinhos e suas características 73

1.2.3 Contribuições dos elementos da hipermídia na narrativa HQ 78



EPISÓDIO 2 - IDEAR: PERCURSO METODOLÓGICO 86

2.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA 87

2.2 REVISÃO DA LITERATURA SELETIVA 89



EPISÓDIO 3 - CRIAR: O PRODUTO HQ CRIATIVA 97

3.1 PROCESSO CRIATIVO DO PRODUTO (PARTE 1) 98

3.1.1 Definição da temática 98

3.1.2 Criação dos personagens 101

3.1.3 Criação dos cenários 114

3.1.4 Elaboração dos roteiros 114

3.2 PRIMEIRA ETAPA DE VALIDAÇÃO 119

3.3 PROCESSO CRIATIVO DO PRODUTO (PARTE 2) 142

3.4 SEGUNDA ETAPA DE VALIDAÇÃO 146

3.5 PRODUTO FINAL HQ CRIATIVA 153



FIM DA HISTÓRIA? 156



REFERÊNCIAS 162



APÊNDICES 171



LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1.	Conhecimentos, habilidades e sistemas de suporte (P21)	41
FIGURA 2.	Os 4 Cs (P21)	46
FIGURA 3.	Os 4 Cs (NEA)	47
FIGURA 4.	Competências gerais da BNCC	49
FIGURA 5.	As dez principais competências em 2018 e 2022	53
FIGURA 6.	A criatividade como competência essencial do século XXI	54
FIGURA 7.	Definições da competência criatividade	64
FIGURA 8.	Definição da competência criatividade proposta pela autora desta dissertação	65
FIGURA 9.	Habilidades da competência pensamento científico, crítico e criativo (BNCC)	66
FIGURA 10.	Três partes básicas da inteligência humana definidas por Sternberg	67
FIGURA 11.	Habilidades para o desenvolvimento da criatividade definidas por Torrance	67
FIGURA 12.	Definições das habilidades criativas propostas pela autora desta dissertação	68
FIGURA 13.	Linha do tempo sobre as HQs com propósitos educacionais	72
FIGURA 14.	Principais elementos da linguagem das histórias em quadrinhos	76
FIGURA 15.	Classificação das histórias em quadrinhos na <i>Internet</i>	79
FIGURA 16.	Características das HQtrônicas	80
FIGURA 17.	<i>Softwares</i> , plataformas e aplicativos para a criação de histórias em quadrinhos	82
FIGURA 18.	Relação entre a competência criatividade, as habilidades criativas e a produção de HQs	84
FIGURA 19.	Logotipo da HQ Criativa	99
FIGURA 20.	Elementos da hipermídia presentes na HQ Criativa	100
FIGURA 21.	Etapas de desenvolvimento da HQ Criativa	101
FIGURA 22.	Personagens da HQ Criativa	103
FIGURA 23.	A personagem Clívia	104
FIGURA 24.	A personagem Luiza	105
FIGURA 25.	O personagem Joaquim	106
FIGURA 26.	A personagem Kátia	107
FIGURA 27.	A personagem Lauren	108
FIGURA 28.	O personagem Heitor	109
FIGURA 29.	O personagem Nicolas	110
FIGURA 30.	A personagem Manoela	111
FIGURA 31.	O personagem John	112
FIGURA 32.	O personagem Antony	113
FIGURA 33.	Páginas do roteiro da primeira versão da HQ Criativa	115
FIGURA 34.	Episódios da HQ Criativa	116
FIGURA 35.	<i>Bullet journal</i> inspirador da professora Clívia	118
FIGURA 36.	Criatividades em Quadrinhos	118
FIGURA 37.	Critérios para a composição do painel de especialistas	120
FIGURA 38.	Componentes do painel de especialistas	121
FIGURA 39.	<i>Kit</i> entregue para os componentes do painel de especialistas	122
FIGURA 40.	Valorações utilizadas no instrumento de validação	126
FIGURA 41.	Etapas da concepção visual da HQ Criativa : 1) <i>storyboard</i> , 2) desenho das páginas, 3) colorização digital e 4) letreiramento	142



LISTA DE FIGURAS



LISTA DE QUADROS

QUADRO 1.	Temas interdisciplinares do século XXI (P21)	42
QUADRO 2.	Habilidades do século XXI (P21)	43
QUADRO 3.	Definição dos 4 Cs (NEA)	47
QUADRO 4.	Eixos temáticos da CBAC	51
QUADRO 5.	Principais características do ensino criativo definidas por Torre	58
QUADRO 6.	Sistematização de Isaksen e Parnes sobre as premissas criativas na educação	59
QUADRO 7.	Uma abordagem para promover a criatividade dos discentes	60
QUADRO 8.	Definições de competência no âmbito educacional	62
QUADRO 9.	Revisão da literatura seletiva	92
QUADRO 10.	Itens do primeiro instrumento de validação	124
QUADRO 11.	Parecer dos especialistas sobre o objetivo geral	127
QUADRO 12.	Sugestões de alterações no roteiro do 1º episódio	128
QUADRO 13.	Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 1º episódio	128
QUADRO 14.	Sugestões de alterações no roteiro do 2º episódio	129
QUADRO 15.	Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 2º episódio	129
QUADRO 16.	Sugestões de alterações no roteiro do 3º episódio	133
QUADRO 17.	Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 3º episódio	133
QUADRO 18.	Sugestões de alterações no roteiro do 4º episódio	136
QUADRO 19.	Alterações nos quadrinhos finais do 4º episódio	136
QUADRO 20.	Alteração pontual em uma página do 4º episódio	138
QUADRO 21.	Sugestões de alterações no Criatividades em Quadrinhos	139
QUADRO 22.	Sugestões de alterações no item 5	140
QUADRO 23.	Itens do segundo instrumento de validação	147
QUADRO 24.	Parecer dos especialistas acerca da diagramação	148
QUADRO 25.	Parecer dos especialistas acerca das ilustrações	149
QUADRO 26.	Parecer dos especialistas acerca da navegabilidade na plataforma	150
QUADRO 27.	Parecer dos especialistas acerca dos elementos da hipermídia	150
QUADRO 28.	Parecer dos especialistas sobre o potencial da HQ Criativa	151



A PROTAGONISTA DESTA HISTÓRIA



HQ
Criativa

A PROTAGONISTA DESTA HISTÓRIA

O ano era 1994. Uma garotinha prestes a completar cinco anos de idade, de cabelos cacheados e olhos castanhos arredondados fazia desenhos na parede da sala de sua casa. Seus pais logo consideraram essa atitude um ato de malcriação e a repreenderam para que não fizesse mais isso.

Porém, essa situação se repetiu diversas vezes e a garotinha continuava a dar asas à sua imaginação e a fazer desenhos na parede ou nos livros de seu pai e avô. Seus pais então, perceberam que apenas nesses momentos a sua pequena, dona de uma grande inquietude, demonstrava estar totalmente concentrada no que fazia.

Como ela gostava de criar e desenhar. Passava horas envolta em seu mundo imaginário, repleto de personagens inspirados em sua família e nos desenhos animados que tanto gostava de assistir diariamente. Qualquer outra coisa parecia ter uma importância menor diante da felicidade que sentia em desenhar. Ela trocava tudo por isso, era sua maior diversão!

Na escola, a pequena garotinha sempre se sentia realizada quando as atividades envolviam o ato de criar ou a possibilidade de desenhar. Estas eram as mais motivadoras e, por essa razão, as que ela mais gostava. Isso possibilitou que ela ganhasse vários concursos de cartazes, além de ser convidada para fazer pinturas nos muros da escola, confeccionar materiais das feiras de ciências e desenhos para os colegas de classe que sempre pediam para guardar de recordação.

Foi então, que seus pais repensaram a sua opinião. E o que antes consideravam um ato de insubordinação a ser reprimido, passou a ser algo incentivado e cultivado por eles. Tanto que começaram a comprar papéis, tintas e lápis de cor, para que a garotinha pudesse expressar toda a sua criatividade.

Seu interesse por desenhos viria a se tornar cada vez mais intenso com o passar dos anos, e só aumentaria a partir do momento em que ela conheceu o universo das histórias em quadrinhos (HQs). Sua mãe sempre foi apaixonada por HQs infantis, como a Turma da Mônica, Pato Donald e Luluzinha e começou a levar a garotinha para ler esses gibis em uma biblioteca pública perto de sua casa. Logo, as idas a biblioteca se tornaram cada vez mais frequentes, e a Turma da Mônica e os mangás passaram a lhe acompanhar durante a sua infância e adolescência. Seu fascínio por quadrinhos contribuiu para que sua curiosidade, imaginação e criatividade fosse despertada e desenvolvida, tanto que a garotinha começou a fazer as suas próprias HQs.

E essa é a minha história. Todo o apoio e incentivo que recebi dos meus pais e da escola contribuíram para a pessoa que me tornei. Inquieta e motivada em querer também



contribuir para desenvolver a criatividade das outras pessoas, e por que não por meio dos quadrinhos? Afinal, eles tiveram um papel fundamental nessa história ao despertar e cultivar a minha criatividade até a vida adulta.

Essas inquietações suscitadas ainda durante a adolescência, me permitiram vislumbrar e ingressar no Curso de Bacharelado em Comunicação Social - Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pará (UFPA). As expectativas eram as maiores possíveis, mas nem tudo ocorreu da forma como imaginei. Apesar dos laboratórios práticos, faltava algo. Sim! Era a criatividade, que apesar de permear as atividades desenvolvidas durante o curso, nós não a conhecíamos e nem a estudávamos profundamente.

E essa busca em conhecer a criatividade foi só o início do percurso...

Ainda na graduação, pude participar do processo de concepção e desenvolvimento de cinco edições da HQtrônica “A equipe do PH”¹, da qual também pude desenhar todas as edições. A HQ retrata temas do cotidiano da nossa sociedade, apoiada no conceito de modernidade líquida do sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman. A narrativa possui uma linguagem leve e descontraída com elementos da hipermídia, a saber: interatividade, *hiperlinks*, trilhas sonoras, além de publicidade.

As cinco edições produzidas exploram o conceito desenvolvido por Bauman: 1) Homem moderno (sólido) x homem pós-moderno (líquido); 2) Amor líquido; 3) As novas (e líquidas) configurações familiares; 4) A religiosidade do homem pós-humano e; 5) Sexualidade(s). “A equipe do PH” objetivou auxiliar os alunos do Curso de Comunicação Social na compreensão de um conteúdo específico da disciplina “Jornalismo Digital e Novas Mídias”, pertencente a grade curricular do curso de habilitação em Jornalismo da UFPA.

Após concluir a graduação, comecei a atuar como publicitária, *designer* gráfico e ilustradora, e essa relação com a criatividade, desenhos e histórias em quadrinhos, foi ficando cada vez mais estreita. Assim, como profissional da comunicação, participei como ilustradora do “Manual de Orientações para pacientes - A história de Mila: convivendo com o Lúpus”², feito em formato de histórias em quadrinhos, que teve como objetivo fornecer

¹ Este trabalho foi vencedor regional e nacional (2010) da XVII Exposição de Pesquisa Experimental em Comunicação (EXPOCOM) - Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação - Modalidade Quadrinhos (avulso) da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM Norte e Nacional). Um dos artigos publicados sobre a HQtrônica “A equipe do PH” pode ser acessado em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/aavv-hqtronica-a-equipe-do-ph-como-objecto-de-aprendizagem.pdf>. Todas as cinco edições HQ estão disponíveis em: <http://andrezajv.wix.com/portfolio>.

² O manual está disponível para acesso em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2015/02/CartilhaLupos EMCURVAS FINAL WEB.pdf.



informações sobre o Lúpus Eritematoso Sistêmico Juvenil (LESJ) e o seu tratamento indicado às crianças e aos adolescentes diagnosticados com essa doença, bem como aos seus cuidadores e familiares.

O manual é o produto resultante de uma dissertação de mestrado intitulada “Elaboração de um manual de orientações para crianças e adolescentes com Lúpus Eritematoso Sistêmico Juvenil”³, da discente Maria de Lourdes Leite Guimarães, do Programa de Pós-Graduação em Teoria e Pesquisa do Comportamento (PPGTPC) da UFPA.

Pouco tempo depois, ingressei na antiga Assessoria de Educação a Distância (AEDi) da UFPA, atualmente Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²) e comecei a atuar em diversos projetos de concepção, experimentação e desenvolvimento de recursos e estratégias comunicacionais voltados para a educação.

Essa vivência me fez observar outras possibilidades, como o despertar do interesse pela docência, além de reflexões sobre a contribuição da criatividade e das HQs para processos de ensino e aprendizagem no Ensino Superior. Por isso, comecei a cogitar de ingressar em um Mestrado, mas até esse momento não haviam opções na UFPA que estivessem próximas do que almejava.

Em 2017, com a implantação do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) na UFPA, com base em uma proposta inovadora, despertou em mim novamente a esperança de ter encontrado o que tanto buscava. Para conhecer melhor o curso, participei como aluna ouvinte da primeira oferta da disciplina obrigatória “Criatividade” e esperava encontrar respostas as antigas inquietações. A temática abordada nesta disciplina sempre me chamou a atenção e por essa razão, ansiei em ver como seria ministrado o conteúdo, bem como seriam realizadas as atividades propostas.

Esta experiência foi decisiva para minha inscrição no processo seletivo do ano de 2018, quando efetivamente me tornei aluna do referido programa, além de me motivar a participar, agora como discente, da monitoria desta disciplina na sua terceira oferta para a Turma 2019.

Desse modo, a proposta inicial de produto apresentada no anteprojeto, consistia no desenvolvimento de uma história em quadrinhos, mas esta proposta passou por alguns ajustes no decorrer do curso e a mais importante ocorreu na última aula de “Metodologia de

³ A dissertação está disponível para acesso em: <http://ppgtpc.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/Maria%20de%20Lourdes%20Leite%20Guimar%C3%A3es%202014.pdf>.



Validação de Processos e Produtos Educacionais” do PPGCIMES, quando as professoras que ministravam esta disciplina propuseram o desenvolvimento de uma temática que fizesse parte da minha atuação profissional: a criatividade.

A oportunidade de desenvolver uma proposta interdisciplinar que pudesse ser utilizada em diferentes disciplinas de cursos do Ensino Superior, além de possibilitar um ambiente em sala de aula propício ao desenvolvimento da criatividade, se configurou como resposta às minhas antigas inquietações, bem como uma possível contribuição.

Para o delineamento da nova proposta, destaco experiências prévias que contribuíram para a elaboração do produto final apresentado nesta dissertação: a produção da história em quadrinhos digital (HQD) “OuSADAs”, a oficina ministrada sobre histórias em quadrinhos no ensino, o Estágio Supervisionado e as publicações de artigos sobre a pesquisa.

Durante a disciplina “Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem” do PPGCIMES, tive a oportunidade de desenvolver como produto da experiência com a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projetos (ABPj), a “OuSADAs - uma experiência com a ABPj”, um diário de bordo no formato de história em quadrinhos digital que narra o desenrolar do projeto “OuSADAs em: a busca por inovação no Projeto Metodologias de Aprendizagem Ativa do PCNA para o Curso de Engenharia Civil da UFPA”.

Ao desenvolver as três edições da HQD OuSADAs em conjunto com três mestrandas da turma, pude comprovar as potencialidades da produção de HQs em sala de aula, sendo assim, uma proposta viável e inovadora a ser concebida por alunos, que ao se apropriarem da linguagem dos quadrinhos para explicar, registrar ou demonstrar uma atividade acadêmica, podem aprender sobre um determinado conteúdo na prática.

Como resultado dessa experiência, publicamos dois artigos acadêmicos. O primeiro intitulado “HQD OuSADAs e sua contribuição inovadora para o ensino e aprendizagem da ABPj”⁴, publicado no I *Workshop* em Criatividade, Inovação e Inteligência Artificial (CR3IAR - 2018), evento promovido pelo PPGCIMES. E o segundo, o artigo “Um diário de bordo como história em quadrinhos digital: a HQD OuSADAs e a sua contribuição inovadora para o ensino e aprendizagem da ABPj”⁵, publicado na Revista *Thema*, de Qualis A3 na área Ensino, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul), de Pelotas/RS.

Ao ministrar a oficina “Histórias em Quadrinhos” no Ciclo de Oficinas de Ferramentas

⁴ O artigo está disponível para acesso em: <https://www.aedi.ufpa.br/criar/2018/docs/pdf06.pdf>.

⁵ O artigo está disponível para acesso em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1094>.



Pedagógicas para o Ensino, realizada no Instituto Federal do Pará (IFPA - *Campus* Belém), ofertada para alunos do Ensino Médio e Ensino Superior cursos de Licenciatura Plena em Letras, Matemática e Biologia da Instituição, me possibilitou observar o quanto esse processo de criação e produção de histórias em quadrinhos feitas por alunos pode ser enriquecedor para o aprendizado. A partir dos conteúdos estudados em seus cursos, os alunos desenvolveram em grupo, histórias autorais que mesclavam esses aprendizados com as suas vivências cotidianas.

Esta oficina também resultou em um artigo científico denominado “O exercício da criatividade na produção de histórias em quadrinhos por discentes do Ensino Superior”⁶, também apresentado e publicado nos anais do II *Workshop* em Criatividade, Inovação e Inteligência Artificial (CR3IAR - 2019).

E por fim, o Estágio Supervisionado realizado na disciplina “Pintura e Ilustração Digital” do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia da UFPA, foi decisivo para a mudança efetiva do foco e temática do produto.

Ao acompanhar as aulas e desenvolver junto aos alunos a atividade “Tiras no Instagram”, escutei comentários do tipo: “Eu não sei desenhar, como vou fazer uma tira?” ou “Eu não sou criativo(a)”. Isto me fez pensar em desenvolver uma proposta que desmistificasse esses posicionamentos, pois as experiências vivenciadas mostraram que o processo de produção de histórias em quadrinhos é a grande contribuição que essa linguagem oferece para o ensino e aprendizagem, e que todos podem fazer histórias em quadrinhos, independentemente se sabem ou não desenhar, pois atualmente existem diferentes *softwares* e aplicativos que facilitam esse processo, além de que não se objetiva formar artistas, mas conhecer os quadrinhos como uma forma de estimular a criatividade e possibilitar o aprendizado.

Esta experiência originou um resumo e um artigo acadêmico intitulado “Tiras no Instagram: uma experiência de criação de narrativas por discentes do Curso de Produção em Multimídia da UFPA”⁷, de autoria nossa em conjunto com uma mestrandia também pertencente ao PPGCIMES, discente da turma 2017, que na ocasião, realizava Estágio Supervisionado em outra disciplina junto aos discentes da turma que participaram da atividade. O resumo foi apresentado nas “6as Jornadas Internacionais de Histórias em

⁶ O artigo está disponível para acesso em: <https://www.aedi.ufpa.br/criar/docs/pdf1904.pdf>.

⁷ O resumo e o artigo estão disponíveis para acesso em: <http://jornadasinternacionais.com.br/>.



Quadrinhos”, na Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP). E o artigo foi avaliado pela comissão científica do evento e aceito para publicação nos anais do congresso, e em breve estará disponível para acesso.

Então, essa tessitura de vivências e de conhecimentos contribuíram para compor um repertório de referências e uma fonte de inspiração, iniciada com aquela garotinha que se divertia ao desenhar na parede de sua casa e, nem imaginava a possibilidade disto vir a se tornar a grande motivação acadêmica e profissional da sua história, a qual culminaria nesta pesquisa e no produto final do Mestrado.

INÍCIO DA HISTÓRIA



HQ
Criativa

INÍCIO DA HISTÓRIA

As demandas do século XXI tem se refletido em todos os âmbitos da sociedade e com a educação não seria diferente. Os profissionais dessa área sentem a necessidade de adotarem um perfil diferenciado, capaz de atender a essas demandas. Isso se deve ao fato de que os processos desenvolvidos no âmbito educacional não conseguem mais abranger as habilidades e competências tão exigidas na atualidade que emergem nesse novo contexto, tais como: a resolução de problemas, a colaboração, a alfabetização e tecnologias digitais de informação em comunicação (TDICs), a inovação e a criatividade.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2018), há uma preocupação em inserir a criatividade no contexto do Ensino Básico brasileiro. Este documento objetiva assegurar espaços de ensino e aprendizagem que permitam o desenvolvimento de competências e habilidades do século XXI, desde o jardim de infância até o Ensino Médio. Nesse contexto, as crianças e os jovens do país são expostos a objetos, artefatos, materiais manipuláveis e atividades lúdicas, que corroboram para estimular e desenvolver o potencial criativo.

Csikszentmihalyi (2009, p. 314) afirma que a “criatividade é um processo que só pode ser observado na intersecção onde os indivíduos, domínios e campos interagem”. Nesse sentido, o autor considera a criatividade como uma necessidade para todos, que precisa ser estimulada para vigorar e, isso é resultado da interação entre seus pensamentos, conhecimentos e o seu contexto sociocultural. Nessa perspectiva, para que o potencial criativo do indivíduo possa despertar de maneira satisfatória, ele precisa de um ambiente favorável para o desenvolvimento dessa potencialidade, a qual é facilmente encontrada na atmosfera envolvente da infância.

Quando crianças temos a liberdade para criar. Mas infelizmente, conforme o indivíduo avança em sua trajetória acadêmica, essa liberdade diminui gradativamente, o que se reflete no Ensino Superior. Isso ocorre, porque as responsabilidades aumentam com o avançar dos níveis escolares e a criatividade parece ser colocada em segundo plano. O professor assume o centro do processo da aprendizagem e o aluno se torna apenas um receptor de conhecimento. Tal afirmação é corroborada por Alencar, Braga e Marinho (2016), ao afirmarem que:

Nota-se que o ensino no país ainda é voltado de forma exagerada para a reprodução do conhecimento, e pouco se faz no sentido de preparar o estudante para a produção de ideias e de conhecimento. Observa-se, também, uma ênfase na educação para o “não pensar”: o aluno recebe a informação pronta para



ser assimilada e reproduzida, a par de uma proposta de ensino/aprendizagem direcionada para o passado, para o domínio de fatos já conhecidos [...] o aluno, com frequência, ainda se vê diante de uma formação desequilibrada, que só desenvolve uma parcela muito reduzida de suas habilidades cognitivas, devido, por exemplo, ao pouco espaço para a prática do pensamento crítico e criativo (ALENCAR; BRAGA; MARINHO, 2016, p. 10).

Morais (2012, p. 8), considera que “no contexto educativo, ser criativo é reconhecido como um dos objetivos a fomentar desde a pequena infância até à idade adulta”. No Ensino Superior, nível de ensino que tem como objetivo formar profissionais aptos a atuarem em diferentes áreas, à criatividade encontra-se ainda mais distante desse ambiente, contrariando o que foi indicado no “*The Future of Jobs Report*”, do *World Economic Forum* (2018), ao apontar a criatividade como a terceira competência exigida dos profissionais do futuro.

Assim, há uma evidente necessidade em desenvolver a criatividade dos universitários com o propósito de responder as demandas e problemas próprios do século XXI, e para isso, precisamos de propostas pedagógicas que apoiem e incentivem esse tipo de pensamento. Morais *et al.* (2014) ressaltam que as práticas docentes precisam ser pesquisadas e revigoradas com o objetivo de promover a criatividade, por meio da articulação dos conteúdos com os interesses e as vivências dos alunos, estímulo à curiosidade e a disponibilidade interpessoal.

Esse pensamento também é evidenciado por Masetto (2012; 2015) quando ressalta que as práticas pedagógicas encontradas nas universidades poderiam ser melhor exploradas para auxiliar o ensino e a aprendizagem. Ao invés disso, na maioria das vezes, seguem-se as práticas tradicionais com informações já prontas e sistematizadas para memorização e reprodução, em vez de permitir uma postura ativa dos alunos no processo de aprendizagem. O autor ainda destaca a necessidade de uma variedade de atividades utilizadas no decorrer de uma disciplina, pois é um forte elemento de atuação para a motivação dos alunos.

A variação de técnicas favorece o desenvolvimento de diversas facetas dos alunos. Por exemplo, se um curso todo é dado sob forma de aulas expositivas, não aperfeiçoará a habilidade de trabalhar em grupo, se expressar, resolver problemas, apesar de estar desenvolvendo a capacidade de ouvir e receber informações [...] Novas técnicas desenvolvem a curiosidade dos alunos e os instigam a buscarem por próprias iniciativas as informações que precisam para resolver problemas ou explicar fenômenos que fazem parte de sua vida profissional (MASETTO, 2015, p. 101).

Em contrapartida à memorização e ao rigor excessivo no ensino, os estudos de Masetto (2015) e Alencar, Braga e Marinho (2016), discutem a importância de uma postura ativa do



professor, que deve intervir no processo de ensino e aprendizagem ao explorar diferentes práticas pedagógicas. Dessa maneira, é perceptível as vantagens em se realizar atividades diversificadas, pois estas permitem aos alunos serem participantes críticos e reflexivos e não simplesmente meros ouvintes, ou seja, meros expectadores da ação docente, mas passem a se sentir mais motivados a participarem das aulas e das atividades. Uma disciplina ou um curso se torna dinâmico e desafiador na medida em que renova as suas propostas de ensino (MASETTO, 2015).

Tais mudanças em sala de aula podem promover um ambiente favorável à expressão da criatividade no Ensino Superior. Alencar, Braga, Marinho (2016, p. 18) afirmam que “cultivar a imaginação criadora na escola é despertar uma forma de poder que é comum a todos os seres humanos [...] em maior ou menor grau, todos somos dotados de potencial criativo”. Assim, se faz necessário estimular a criatividade nos ambientes educacionais, como a busca de soluções, visto ser este um componente cada dia mais exigido pelos mais diversos setores da sociedade.

Portanto, é possível construir na universidade uma ambiência com características criativas, a qual propicie ao discente construir o seu próprio conhecimento, desperte a curiosidade, fomente a participação no processo de aprendizagem, além de desenvolver maneiras diversificadas para que este aprenda de forma individual e coletiva, sob a mediação do professor. Neste caso, o professor passa a assumir o papel de facilitador e orientador, incentiva e motiva os alunos a tomadas de decisão, bem como, na busca do crescimento pessoal e profissional, e por que não aquele que estimula o desenvolvimento da criatividade?

Esse estímulo pode ser feito de diversas formas, e uma das possibilidades pode ser por meio de atividades que promovam a imaginação, a curiosidade, a pesquisa, a reflexão e a experimentação, como a produção de histórias em quadrinhos. Conforme Vergueiro (2018) existem vários motivos que possibilitam as HQs a terem um bom desempenho no ensino, entre eles: (i) o interesse natural dos jovens e adultos pelas HQs como entretenimento; (ii) texto e imagens juntos, podem ampliar a compreensão do conteúdo abordado, pois as HQs oferecem diversas informações passíveis de serem discutidas com os alunos; (iii) as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as HQs; (iv) auxiliar no desenvolvimento do hábito de leitura; e (v) a linguagem quadrinística instiga o leitor a pensar e imaginar e podem ser utilizadas em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Nesse sentido, Csikszentmihalyi (2006), já havia enfatizado que para inserção da criatividade no Ensino Superior, a primeira coisa a se fazer é ajudar os alunos a descobrirem o



que eles realmente amam fazer, motivá-los e conduzi-los a mergulharem no conhecimento, a ponto de desenvolverem as habilidades necessárias. Se isso acontecer, os princípios da criatividade estarão presentes.

Diante deste cenário, a partir de motivações pessoais e da possível contribuição das HQs para o estímulo e desenvolvimento da criatividade no Ensino Superior, esta pesquisa busca responder a seguinte questão-foco: *Como contribuir para que docentes do Ensino Superior possam fomentar nos discentes, em sala de aula, a competência criatividade por meio de histórias em quadrinhos?*

Com o intuito de responder a essa questão-foco, elaboramos o seguinte objetivo geral: *Desenvolver uma HQtrônica para contribuir que docentes fomentem a competência criatividade no Ensino Superior, por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.*

Para tanto, os seguintes objetivos específicos foram delimitados:

- *Realizar uma revisão da literatura seletiva sobre o uso de HQs no Ensino Superior para trabalhar a competência criatividade.*
- *Apresentar a criatividade como uma competência necessária aos alunos do século XXI.*
- *Produzir uma HQtrônica que estabeleça a relação da competência criatividade com o processo de produção de histórias em quadrinhos.*
- *Validar o roteiro, os personagens um protótipo do primeiro episódio da HQtrônica junto a um painel de especialistas.*

A partir dessa delimitação, realizou-se uma pesquisa de abordagem qualitativa (GERHARDT, SILVEIRA, 2009), com o propósito de nos aproximarmos do objeto pesquisado para compreendermos e interpretarmos as opiniões e perspectivas dos sujeitos participantes. A pesquisa foi desenvolvida a partir de seis etapas: (i) pesquisa bibliográfica e documental (SILVEIRA, CÓRDOVA, 2009; GIL, 2010); (ii) revisão da literatura seletiva (SAMPIERI, COLLADO, LUCIO, 2013; YIN, 2016), (iii) desenvolvimento da HQtrônica; (iv) validação do roteiro e personagens do produto por meio de painel de especialistas (PINHEIRO, FARIAS, ABE-LIMA, 2013), (iv) materialização do protótipo do primeiro episódio e; a (v) validação deste junto aos especialistas que participaram da primeira etapa de validação.

Como produto desta dissertação, desenvolvemos a HQ **Criativa** que consiste em uma HQtrônica (história em quadrinhos com elementos da hipermídia) para apresentar possibilidades e despertar o interesse de docentes para trabalharem a competência



criatividade em sala de aula, por meio da produção de histórias em quadrinhos pelos discentes. Fica a critério do docente definir os diferentes conteúdos previstos na grade curricular de seus cursos, para que os alunos produzam HQs a fim de propiciar processos criativos no Ensino Superior. O protótipo do primeiro episódio da HQ **Criativa** pode ser acessado pelo *link*: <https://hqcriativa.wixsite.com/episodio1>.

Os resultados obtidos por meio do processo de validação da HQ **Criativa**, junto aos docentes que participaram do painel de especialistas, revelou o interesse destes em trabalhar a competência criatividade no Ensino Superior, por meio de histórias em quadrinhos. Por essa razão, vislumbramos que a HQ **Criativa** também incentive outros docentes a inserirem a criatividade em seu contexto de atuação profissional. Mas para isso, o docente precisa ter sensibilidade para olhar reflexivamente para o contexto em que se encontra inserido, e assim consiga se desprender dos receios em mudar, para então, se permitir sair da sua zona de conforto para conhecer e experimentar propostas pedagógicas que possam agregar diferentes saberes aos processos de ensino e aprendizagem no âmbito do Ensino Superior.

Esta dissertação está dividida em três capítulos, denominados aqui como episódios, para além da apresentação de nossa trajetória acadêmica, introdução (Início da história), considerações (Fim da história?), referências e apêndices. Os capítulos são: (i) Episódio 1 - Investigar: aborda o referencial teórico acerca das conceituações sobre a criatividade como uma capacidade inerente ao ser humano, a criatividade entendida como uma competência importante para o século XXI, a criatividade no Ensino Superior, o papel docente no desenvolvimento da criatividade dos discentes, a linguagem história em quadrinhos e suas características no suporte papel (HQ) e digital (HQtrônica); (ii) Episódio 2 - Idear: discorre o percurso metodológico traçado para o desenvolvimento desta pesquisa; e (iii) Episódio 3 - Criar: explana os detalhes do processo criativo de concepção do produto educacional HQ **Criativa**.



HQ
Criativa

CRIATIVIDADE



HQ
Criativa

1.1 CRIATIVIDADE

1.1.1 SOMOS TODOS CRIATIVOS

Os estudos sobre criatividade envolvem diferentes áreas do conhecimento, como a Psicologia, a Biologia, a Sociologia, as Artes e a Educação, as quais buscam compreendê-la a partir de suas especialidades. Nesse sentido, observamos que até mesmo dentro de uma única área, a criatividade tem sido estudada a partir de diferentes abordagens teóricas (ALENCAR; FLEITH, 1992). Por isso, ao mergulharmos no campo da criatividade, a fim de compreendê-la, constatamos o quanto essa temática interdisciplinar é complexa, pois possui inúmeras definições.

Entendemos que se trata de um conceito multifacetado, porque abrange fatores como estilos de pensamento, traços de personalidade, valores, motivações pessoais e elementos ambientais, que influenciam a sua expressão (ALENCAR; FLEITH, 2003). Porém, segundo Runco e Garrett (2012), existe uma definição padrão da criatividade que é amplamente aceita pela maioria dos estudiosos sobre o assunto. De acordo com os autores, o primeiro uso claro dessa definição foi apresentado pelo professor e psicólogo norte-americano Morris Stein em 1953⁸.

Esta dissertação não objetiva realizar uma revisão exaustiva da literatura a fim de apresentar as diversas investigações, pontos de vistas e compreensões a respeito da criatividade, mas, sim, apresentá-la como uma capacidade inerente ao ser humano, de acordo com área da Psicologia, e a partir dos estudos de Sternberg e Lubart (2002), Csikszentmihalyi (2006) e Runco (2007). Nossa compreensão sobre criatividade foi o ponto de partida para uma compreensão aprofundada do que ela significa, o que guiou a construção do referencial teórico da pesquisa.

Partimos da compreensão de que todos somos pessoas criativas por natureza, e que esta criatividade precisa ser estimulada ao longo da vida para que possa aflorar e se desenvolver, porém nem todos conseguem desenvolvê-la da mesma forma. Isso ocorre porque “as pessoas costumam falar de criatividade como se fosse um bem preciso de apenas alguns” e “acreditam que a criatividade é uma qualidade que nunca poderiam ter” (STERNBERG; LUBART, 2002, p. 11, tradução nossa)⁹ ou por que “provavelmente não têm experiências para realizar seu potencial ou não exercem seus talentos criativos” (RUNCO,

⁸ Os autores apresentam a definição defendida por Morris Stein, em seu artigo denominado “*Creativity and Culture*”, publicado em 1953. Nas palavras de Morris (1953, p. 311, tradução nossa): “é um trabalho novo que é aceito como defensável ou útil ou satisfatório por um grupo em algum momento” (Do original: “*is a novel work that is accepted as tenable or useful or satisfying by a group in some point in time*”).

⁹ Do original: “*people often speak of creativity as though it were a prized possession of only a few*” e “*believe that creativity is a quality they could never have*” (STERNBERG; LUBART, 2002, p. 11).



2007, p. 55, tradução nossa)¹⁰. Assim, destacamos, o desconhecimento do próprio potencial e a falta de confiança do indivíduo para realizar atividades criativas.

Outro fator determinante, deve-se ao fato de que algumas pessoas não têm espaço para se expressarem criativamente, por receio ou por preferirem permanecer na sua zona de conforto. Essa concepção de que as pessoas temem o que não é familiar, é discutida por Sternberg e Lubart (2002, p. 23, tradução nossa) ao afirmarem que “embora as pessoas valorizem a criatividade, [...] muitas vezes se sentem desconfortáveis com ela e, portanto, inicialmente podem reagir negativamente ao trabalho criativo”¹¹.

Dessa forma, nossa compreensão sobre criatividade se embasa nos estudos de Runco e Garrett (2012, p. 12-13, tradução nossa) ao entender que ela é “uma forma vital de capital humano [...] um potencial que cada um de nós compartilha e um talento que cada um de nós deve empregar, provavelmente todos os dias”¹². Tal pensamento é reiterado por Sternberg e Lubart (2002), ao afirmarem que:

A criatividade, como a inteligência, é algo que todos possuem em alguma quantidade. Além disso, a criatividade não é um atributo fixo: o nível de criatividade de uma pessoa não é esculpido em pedra no nascimento e, como qualquer talento, é algo que praticamente qualquer pessoa pode desenvolver em diferentes graus (STERNBERG; LUBART, 2002, p. 12, tradução nossa)¹³.

De acordo com os autores supracitados a criatividade é algo que todos possuímos, porém, cada um de nós precisa de estímulos internos e externos para favorecer a expressão e o desenvolvimento dessa criatividade. Sternberg (2006) denomina tais estímulos de motivação e meio ambiente. Para o referido autor, a motivação é um elemento importante para a criatividade, pois as pessoas precisam ter algum interesse particular ou amarem o que fazem para se empenharem em realizar um trabalho realmente criativo. Tal entendimento encontra ressonância nos estudos de Csikszentmihalyi (2006, p. xix, tradução nossa), ao considerar que “dentro de seu domínio de interesse, todos os indivíduos criativos

¹⁰ Do original: “Many people probably either do not have the experiences to fulfill their potential or do not exercise their creative talents” (RUNCO, 2007, p. 55).

¹¹ Do original: “Although people may value creativity [...] they are often uncomfortable with it, and hence may initially react negatively to creative work” (STERNBERG; LUBART, 2002, p. 23).

¹² Do original: “A vital form of human capital [...] a potential each of us shares and a talent each of us should employ, probably every day” (RUNCO; GARRETT, 2012, p. 12-13).

¹³ Do original: “We believe that creativity, like intelligence, is something that everyone possesses in some amount. Moreover, creativity is not a fixed attribute: A person’s level of creativity is not carved in stone at birth, and like any talent, it is something virtually anyone can develop in varying degrees” (STERNBERG; LUBART, 2002, p. 12).



amam a atividade que envolve toda a sua energia”¹⁴.

A respeito do meio ambiente, os elementos externos exercem forte influência na expressão da criatividade. Uma pessoa pode ter todos os recursos internos necessários, como alguns traços de personalidade e motivação para pensar criativamente, mas se o ambiente não apoiar essa expressão e desconsiderar suas ideias, a criatividade dessa pessoa não poderá ser vista. Quando falamos em educação, infelizmente na maioria das vezes, os ambientes não são favoráveis ao uso da criatividade, e isso acaba por definir o indivíduo como criativo ou não. Sternberg (2006, p. 90, tradução nossa), enfatiza que isso ocorre porque o indivíduo precisa “decidir como responder diante dos desafios ambientais quase onipresentes [...] algumas pessoas deixam que forças desfavoráveis no ambiente bloqueiem sua produção criativa; outros não fazem”¹⁵.

Portanto, acreditamos na influência do ambiente ocorridos nos processos de interação entre o indivíduo e o meio. Isso tem um papel fundamental na expressão criativa e pode propiciar o desenvolvimento do potencial criativo inerente ao ser humano, embora nem todos se expressem da mesma forma. No entanto, para que isso ocorra, é necessário que o indivíduo tenha motivação e disposição para pensar e agir criativamente. Se esses dois pré-requisitos básicos não existirem, a criatividade estará comprometida.

Ainda sobre a influência do ambiente, Lubart (2007) também têm evidenciado em seus estudos a relação entre a escola e a família no desenvolvimento da criatividade. Segundo o autor, esses dois ambientes podem limitar a criatividade da criança. Esse fator também pode interferir no decorrer do crescimento do indivíduo, que ao chegar na fase adulta, por vezes, não acredita na sua capacidade de criar. A partir da afirmação de Lubart (2007), acreditamos na educação como um campo fundamental para motivar e desenvolver a criatividade. A respeito desse assunto, discutiremos no tópico a seguir.

¹⁴ Do original: “within their domain of interest, all creative individuals love the task that engages their whole energy” (CSIKSZENTMIHALYI, 2006, p. xix).

¹⁵ Do original: “The individual therefore must decide how to respond in the face of the nearly omnipresent environmental challenges that exist. Some people let unfavorable forces in the environment block their creative output; others do not” (STERNBERG, 2006, p. 90).



1.1.2 COMPETÊNCIAS E HABILIDADES PARA O SÉCULO XXI

A criatividade é uma capacidade humana universal e as pessoas se tornam criativas no decorrer de suas vidas. Nesse sentido, Oliveira (2010) aponta o contexto sociocultural, a família, o trabalho, a escola e até a saúde do indivíduo como os fatores principais que influenciam no desenvolvimento do potencial criativo.

Nessa perspectiva, buscamos compreender o papel da educação no desenvolvimento da criatividade e encontramos resposta para essa inquietação nas ponderações de David *et al.* (2011), ao afirmarem que no Brasil os primeiros estudos sobre a criatividade no ambiente educacional são recentes, iniciados por volta dos anos de 1990. Situação bem diferente da vivenciada no cenário internacional, em que o campo dos estudos sobre criatividade tem suas raízes nas décadas de 1930, 1940 e 1950 (RUNCO; GARRETT, 2012).

Nesse sentido, a educação necessita demandar maior atenção à criatividade. Tal reflexão se respalda em estudos de pesquisadores estrangeiros (STERNBERG; LUBART, 2002; CSIKSZENTMIHALYI, 2006) e brasileiros (ALENCAR; BRAGA; MARINHO, 2016; WECHSLER; ZIEGLER, 2019), os quais discutem se de fato a educação realmente valoriza, estimula ou desenvolve a criatividade das crianças, dos jovens e dos adultos.

Sternberg e Lubart (2002, p. 36, tradução nossa) salientam que “a importância da criatividade é subestimada tanto pela sociedade, em geral, quanto por instituições particulares da sociedade, como as escolas”¹⁶. Os autores enfatizam o fato de as instituições de ensino considerarem importante trabalhar essa competência no âmbito educacional, porém existem contradições entre o que se diz e o que realmente se faz. Por conta disso, Sternberg e Lubart (2002) afirmam que muitos exemplos de subavaliação da criatividade são encontrados no contexto escolar.

Este ponto de vista também é compartilhado por Csikszentmihalyi (2006), quando ressalta que a educação não tem de fato preparado os jovens para realizarem atividades criativas. Pensamento também corroborado por estudiosos brasileiros, como Alencar, Braga e Marinho (2016, p. 10) que acreditam que o ensino no país ainda é “voltado de forma exagerada para a reprodução do conhecimento, e pouco se faz no sentido de preparar o estudante para a produção de ideias e de conhecimento”.

¹⁶ Do original: “the importance of creativity is underappreciated both by the society, in general, and by particular institutions within the society, such as schools” (STERNBERG; LUBART, 2002, p. 36).



Tal perspectiva encontra ressonância nas palavras de Wechsler (2019), ao afirmar em suas pesquisas que os professores das escolas brasileiras não consideram e nem estimulam a criatividade dos seus alunos, o que pode ser comprovado, pois:

Os testes de criatividade aplicados em crianças demonstraram que elas tinham esse potencial. No entanto, os professores não percebiam seus alunos como criativos. Além disso, essa habilidade não era vista como algo importante, e sim como um problema, pois o indivíduo criativo é questionador. Por esse motivo, essa capacidade vem sendo reprimida em sala de aula desde o ensino básico até as universidades (WECHSLER em entrevista para ZIEGLER, 2019).

A partir das ponderações desses estudiosos, concordamos com a necessidade de inserir a criatividade no contexto educacional, tanto nas práticas pedagógicas dos professores quanto na aprendizagem dos alunos. Acreditamos que a criatividade tem muito a contribuir para o desenvolvimento humano, pois valoriza o indivíduo e o seu potencial. Por esse motivo, procuramos iniciativas educacionais estrangeiras e brasileiras, a fim de averiguar a existência de propostas que favoreçam o desenvolvimento da criatividade de crianças, jovens e adultos.

A pesquisa teve início primeiramente por iniciativas estrangeiras, visto que as origens dos estudos sobre criatividade, sob o viés da Psicologia, começaram nos Estados Unidos. Guilford (1950), ao publicar o artigo “*Creativity*” na *The American Psychologist*, chamou a atenção para o abandono da criatividade como área de estudos por parte dos psicólogos norte-americanos. Desde então, esses profissionais começaram a estudar vários aspectos ligados à criatividade.

Dessa forma, no âmbito da Educação Básica (Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), encontramos o guia “*An educator’s guide to the “four Cs” - preparing 21st century students for a global society*” criado pela *National Association Education (NEA)* dos Estados Unidos. A NEA é a maior organização norte-americana comprometida com a educação pública do país, a qual possui milhões de membros que atuam em todos os níveis de ensino, desde a pré-escola até a pós-graduação (*NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION*, 2019). A organização tem como objetivo promover melhorias na educação pública dos Estados Unidos e deseja empoderar educadores para desenvolverem suas práticas pedagógicas a partir de um movimento internacional crescente, chamado *21st century skills*.

Segundo Soffner (2014), o movimento *21st century skills* tem sua origem a partir de uma carta pública para o povo norte-americano e um relatório ao Secretário da Educação



do país, ao qual foi denominada “*A national at risk: the imperative for educational reform*”, elaborada em 1983 pela Comissão Nacional de Excelência em Educação do Governo dos Estados Unidos. Este documento alertou sobre a necessidade de realizar reformas no sistema educacional norte-americano ao afirmar que “conhecimento, aprendizado, informação e inteligência hábil são as novas matérias-primas do comércio internacional”¹⁷ e que o “aprendizado é o investimento indispensável necessário para o sucesso na “era da informação”¹⁸ (USA, 1983, p. 10, tradução nossa). Desse modo, o relatório critica a ineficiência da educação norte-americana na década de 1980 para o desenvolvimento de habilidades essenciais da vida profissional e pessoal de um indivíduo, ao afirmar que:

Nossa preocupação, no entanto, vai muito além de assuntos como indústria e comércio. Também inclui as forças intelectuais, morais e espirituais de nosso povo, que unem o próprio tecido de nossa sociedade. O povo dos Estados Unidos precisa saber que indivíduos em nossa sociedade que não possuem os níveis de habilidade, alfabetização e treinamento essenciais para esta nova era serão efetivamente desprovidos de direitos, não apenas pelas recompensas materiais que acompanham o desempenho competente, mas também da chance de participar plenamente de nossa vida nacional (USA, 1983, p. 10, tradução nossa)¹⁹.

A partir do relatório denominado de “*A national at risk: the imperative for educational reform*”, surgiram as *21st century skills*. Este movimento se organiza com base no entendimento de que “o século 21 é bem diferente do século 20 em relação às capacidades que as pessoas precisam para o trabalho, a cidadania e para se atualizarem” (DEDE, 2010, p. 51, tradução nossa)²⁰. Bem como, “o que foi considerado uma boa educação há 50 anos, no entanto, não é mais suficiente para o sucesso na faculdade, na carreira e na cidadania no século XXI” (NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION, 2012, p. 3, tradução nossa)²¹.

¹⁷ Do original: “knowledge, learning, information, and skilled intelligence are the new raw materials of international commerce” (USA, 1983, p. 10).

¹⁸ Do original: “learning is the indispensable investment required for success in the “information age” (USA, 1983, p. 10).

¹⁹ Do original: “Our concern, however, goes well beyond matters such as industry and commerce. It also includes the intellectual, moral, and spiritual strengths of our people which knit together the very fabric of our society. The people of the United States need to know that individuals in our society who do not possess the levels of skill, literacy, and training essential to this new era will be effectively disenfranchised, not simply from the material rewards that accompany competent performance, but also from the chance to participate fully in our national life” (USA, 1983, p. 10).

²⁰ Do original: “The 21st century is quite different than the 20th in the capabilities people need for work, citizenship, and self-actualization” (DEDE, 2010, p. 51).

²¹ Do original: “what was considered a good education 50 years ago, however, is no longer enough for success in college, career, and citizenship in the 21st century” (NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION, 2012, p. 3).



Desse modo, compreendemos que as *21st century skills* são um conjunto composto por aprendizagens, competências e habilidades identificadas como fundamentais para a educação, trabalho e vida no século XXI. Esse conjunto foi definido a partir da cooperação de organizações norte-americanas, a saber: a *Metiri Group* e NCREL (2003), a *Organization for Economic Cooperation and Development* (2005), a *Partnership for 21st Century Skills* (2006) e a *American Association of Colleges and Universities* (2007) (DEDE, 2010).

Portanto, as instituições de ensino têm um papel importante, o de proporcionar uma educação pautada nas exigências do século XXI. Isso significa, preparar as crianças, jovens e adultos para os desafios profissionais e pessoais de um mundo em constante transformação. Assim, a NEA, a partir de sua responsabilidade com a educação nos Estados Unidos, tornou-se membro organizadora da *Partnership for 21st Century Skills*²², a partir do seu surgimento, em 2002.

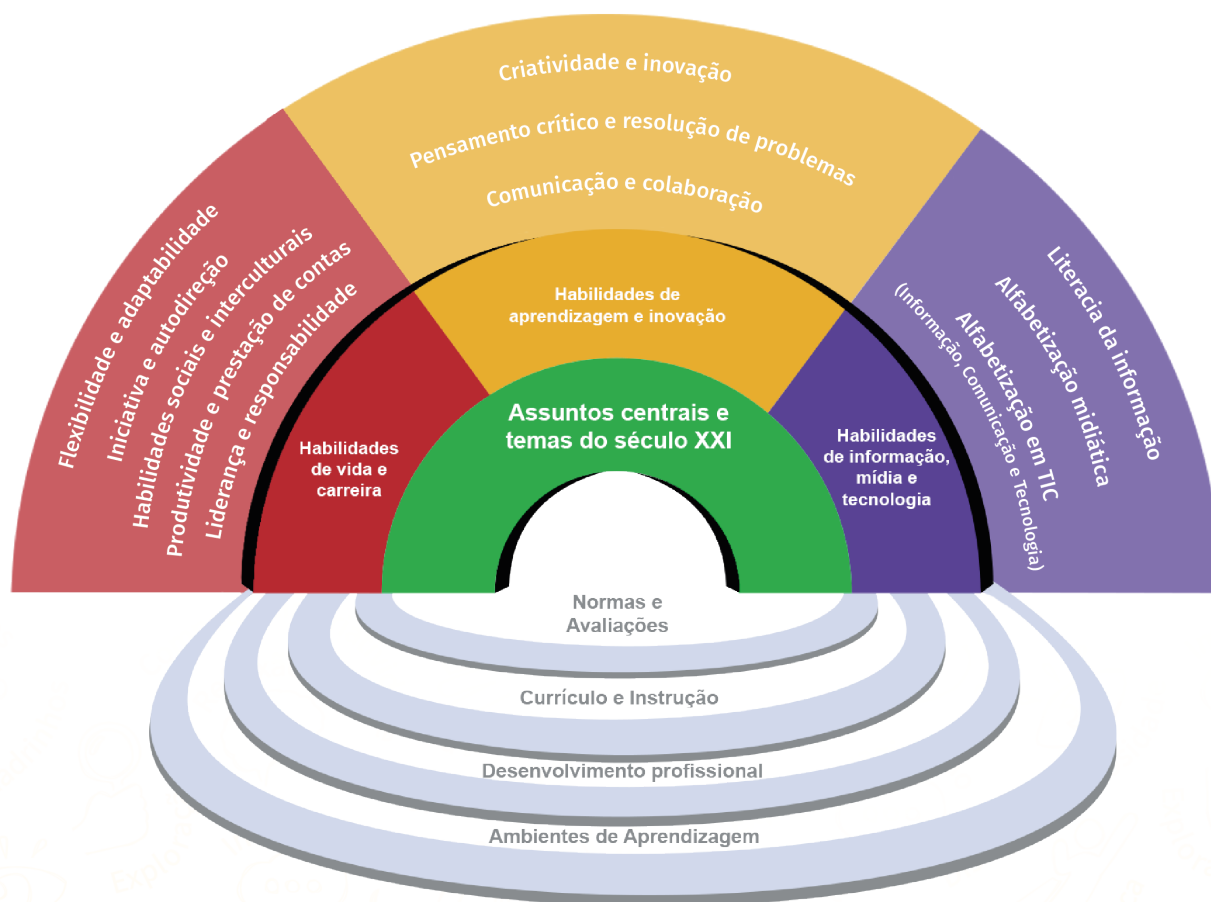
Desde então, a *Partnership* iniciou uma pesquisa para definir que conhecimentos referentes à conteúdo, às habilidades específicas, às experiências e à alfabetização os alunos precisam dominar para viver, trabalhar e estudar em um mundo cada vez mais complexo, além de proporcionar ferramentas e recursos para ajudar na implantação de um ensino e aprendizagem voltada para o século XXI (*PARTNERSHIP FOR 21st CENTURY SKILLS*, 2009). Essa iniciativa ficou conhecida como P21 (Figura 1), e foi divulgada por meio do documento “*Framework for 21st Century Learning*”²³, lançado em 2009.

²² “P21, A Parceria para a Aprendizagem do Século XXI (anteriormente denominada Parceria para habilidades do Século XXI) foi fundada em 2002 como uma aliança que reúne a comunidade empresarial, líderes da educação e formuladores de políticas para posicionar a prontidão do século XXI do Centro Educacional K-12 do Estados Unidos, e iniciar uma conversa nacional sobre a importância das habilidades do século XXI para todos os alunos”. Do original: “P21, *The Partnership for 21st Century Learning* (formerly the *Partnership for 21st Century Skills*) was founded in 2002 as a coalition bringing together the business community, education leaders, and policymakers to position 21st century readiness at the center of US K-12 education and to kick-start a national conversation on the importance of 21st century skills for all students” (LSCE, 2019).

²³ “Para ajudar os profissionais a integrar habilidades no ensino das principais disciplinas acadêmicas, a Parceria desenvolveu uma visão coletiva e unificada para a aprendizagem, conhecida como Estrutura para a Aprendizagem do Século XXI. Essa estrutura descreve as habilidades, conhecimentos e expertise que os alunos devem dominar para ter sucesso no trabalho e na vida; é uma mistura de conhecimento de conteúdo, habilidades específicas, experiência e alfabetização”. Do original: “To help practitioners integrate skills into the teaching of core academic subjects, the Partnership has developed a unified, collective vision for learning known as the *Framework for 21st Century Learning*. This Framework describes the skills, knowledge and expertise students must master to succeed in work and life; it is a blend of content knowledge, specific skills, expertise and literacies” (*PARTNERSHIP FOR 21st CENTURY SKILLS*, 2009, p. 1).



Figura 1: Conhecimentos, habilidades e sistemas de suporte (P21)



Fonte: Partnership for 21st Century Skills - Framework for 21st Century Learning (2009, p. 1, tradução nossa, grifo nosso)

Ao observarmos a Figura 1, podemos ver que o centro do arco (em verde) representa os assuntos centrais e temas do século XXI definidos pela *Partnership*, o qual inclui as disciplinas: língua Inglesa, linguagem artística e da interpretação; idiomas; artes; matemática; economia; ciência; geografia; história; assuntos governamentais e educação cívica. Além disso, a *Partnership* considera que a educação deve integrar essas disciplinas acadêmicas com temas interdisciplinares próprios do século XXI, como a consciência global; educação nas áreas de saúde, finanças, economia, negócios, empreendedorismo, meio ambiente e formação cívica.

No Quadro 1 apresentamos um resumo de cada um dos temas interdisciplinares definidos pela *Partnership*.

**Quadro 1:** Temas interdisciplinares do século XXI (P21)**ASSUNTOS CENTRAIS E TEMAS DO SÉCULO XXI****Consciência global**

- Usar as habilidades do século XXI para entender e abordar questões globais; aprender e trabalhar em colaboração com pessoas de diferentes culturas, religiões e estilo de vida, bem como ter respeito mútuo e se abrir ao diálogo em contextos pessoais, profissionais e comunitários e; compreender outros países, culturas e idiomas.

Educação nas áreas de saúde

- Obter, interpretar e entender informações e serviços básicos de saúde, além de usar essas informações e serviços de maneira a melhorar a saúde; entender as medidas preventivas de saúde física e mental (dieta, nutrição, exercício físico, prevenção de riscos e redução de estresse); utilizar as informações disponíveis para tomar decisões adequadas relacionadas à saúde; estabelecer e monitorar metas de saúde pessoal e familiar e; compreender questões nacionais e internacionais relacionadas a saúde e a segurança pública.

Educação nas áreas de finanças, economia, negócios e empreendedorismo

- Saber fazer escolhas econômicas apropriadas; entender o papel da economia na sociedade e; utilizar habilidades de empreendedorismo para aumentar a produtividade no local de trabalho e opções de carreira.

Educação ambiental

- Demonstrar conhecimento e compreensão do ambiente, das circunstâncias e as condições que o afetam, principalmente no que diz respeito ao clima, ar, terra, alimentos, energia, água e ecossistemas; demonstrar conhecimento e compreensão do impacto da sociedade no mundo natural (crescimento populacional, taxa de consumo de recursos, etc.); investigar e analisar questões ambientais e tirar conclusões precisas sobre possíveis soluções eficazes para esses problemas e; ter ações individuais e coletivas para enfrentar desafios ambientais (participar de ações globais, projetar soluções que inspirem ações em questões ambientais, etc.).

Educação cívica

- Participar efetivamente da vida cívica; manter-se informado e compreender os progressos governamentais; exercer os direitos e obrigações da cidadania a nível local, estadual, nacional e mundial e; entender as implicações locais e mundiais das decisões cívicas.

Fonte: Informações disponíveis em *Partnership for 21st Century Skills - Framework for 21st Century Learning* (2009, p. 2-3, tradução nossa, grifo nosso)

Já no meio do arco-íris são apresentados os três grupos de habilidades apontadas no “*Framework for 21st Century Learning*” como fundamentais para todos os alunos do século XXI, a saber: (1) habilidades de vida e carreira; (2) habilidades de aprendizagem e inovação e; (3) habilidades de informação, mídia e tecnologia. O documento propõe que cada grupo de habilidades seja desenvolvido por meio de práticas pedagógicas que trabalhem habilidades específicas. No Quadro 2 explicamos detalhadamente cada uma dessas habilidades.



Quadro 2: Habilidades do século XXI (P21) (continua...)

HABILIDADES DE VIDA E CARREIRA

Capacidades para lidar com os ambientes complexos da vida e do trabalho.

Flexibilidade e adaptabilidade

- Adaptar-se às mudanças (adequar-se a papéis variados; responsabilidade no trabalho, horários e contextos e; trabalhar efetivamente em um clima de ambiguidade e mudança de prioridades).
- Ser flexível (incorporar *feedbacks* (comentários) efetivamente; lidar positivamente com elogios, contratempos e críticas e; compreender, negociar e equilibrar diversas visões e crenças para alcançar soluções viáveis, particularmente, em ambientes multiculturais).

Iniciativa e autodireção

- Gerenciar metas e tempo (estabelecer metas com critérios de sucesso tangíveis e intangíveis; equilibrar objetivos táticos (de curto prazo) e estratégicos (de longo prazo) e; utilizar o tempo e gerenciar a carga de trabalho com eficiência).
- Trabalhar independentemente (monitorar, definir, priorizar e concluir tarefas sem supervisão direta).
- Ser aprendiz autodirigido (ir além do domínio básico de habilidades e/ou currículo para explorar e expandir o próprio aprendizado e as oportunidades de obter experiência; demonstrar iniciativa para avançar os níveis de habilidade em direção a um nível profissional; demonstrar compromisso com a aprendizagem como um processo ao longo da vida e; refletir criticamente sobre experiências passadas, a fim de informar o progresso futuro).

Habilidades sociais e interculturais

- Interagir efetivamente com pessoas (saber quando é apropriado ouvir e falar) e; conduzir-se de maneiras respeitável e profissional).
- Trabalhar efetivamente em diversas equipes (respeitar as diferenças culturais e trabalhar efetivamente com pessoas de diversas origens sociais e culturais; responder de forma aberta a diferentes ideias e valores e; alavancar diferenças sociais e culturais para criar novas ideias e aumentar a inovação e qualidade do trabalho).

Produtividade e prestação de contas

- Gerenciar projetos (estabelecer e cumprir metas, mesmo diante de obstáculos e pressões e; priorizar, planejar e gerenciar o trabalho para alcançar o resultado pretendido).
- Produzir resultados (demonstrar atributos associados à produção de produtos de alta qualidade e a capacidade de trabalhar de forma positiva e ética, gerenciar tempo e projetos com eficiência, realizar multitarefas; participar ativamente, ser confiável e pontual, colaborar e cooperar efetivamente com as equipes, respeitar e apreciar a diversidade da equipe e ser responsável pelos resultados).

Liderança e responsabilidade

- Orientar e liderar pessoas (usar habilidades interpessoais e de resolução de problemas para influenciar e guiar pessoas em direção a uma meta; alavancar pontos forte das pessoas para atingir um objetivo comum; inspirar as pessoas a alcançarem o seu melhor por meio do exemplo e do desinteresse e; demonstrar integridade e comportamento ético no uso de influência e poder).
- Ser responsável pelas pessoas (agir com responsabilidade a partir dos interesses da comunidade maior).

HABILIDADES DE APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO

Capacidades relacionadas a ao pensamento crítico, criatividade, comunicação e colaboração.

Criatividade e inovação

- Pensar criativamente (usar uma ampla variedade de técnicas de geração de ideias – por exemplo, *brainstorming*; ter ideias novas e valiosas (conceitos incrementais e radicais) e; elaborar, refinar, analisar e avaliar suas próprias ideias, a fim de melhorar e maximizar os esforços criativos).

Fonte: Informações disponíveis em *Partnership for 21st Century Skills - Framework for 21st Century Learning* (2009, p. 3-7, tradução nossa)

**Quadro 2: Habilidades do século XXI (P21) (continua...)****HABILIDADES DE APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO**

Desenvolver capacidades relacionadas a criatividade, comunicação, colaboração e pensamento crítico.

- Trabalhar criativamente com as pessoas (desenvolver, implementar e comunicar efetivamente novas ideias a outras pessoas; ser aberto e receptivo a novas e diversas perspectivas; incorporar o *feedback* da equipe de trabalho; demonstrar originalidade e inventividade no trabalho ao entender os limites do mundo real para a adoção de novas ideias; ver o fracasso como uma oportunidade de aprender; entender que criatividade e inovação são um processo cíclico a longo prazo de pequenos sucessos e erros frequentes).
- Implementar inovações (atuar em ideias criativas para dar contribuições tangíveis e úteis para o campo em que a inovação ocorrerá).

Pensamento crítico e resolução de problemas

- Razão efetiva (usar vários tipos de raciocínio (indutivo, dedutivo, etc.), conforme apropriado à cada situação).
- Usar o pensamento sistêmico (analisar como partes de um todo interagem entre si para produzir resultados gerais em sistemas complexos).
- Fazer julgamentos e tomar decisões (analisar e avaliar efetivamente evidências, argumentos, alegações e crenças; analisar e avaliar os principais pontos de vista alternativos; sintetizar e fazer conexões entre informações e argumentos; interpretar informações e tirar conclusões com base na melhor análise e; refletir criticamente sobre experiências e processos de aprendizagem).
- Resolver problemas (resolver diferentes tipos de problemas não familiares, de maneira convencional e inovadora e; identificar e fazer perguntas importantes que esclareçam vários pontos de vistas e levem a melhores soluções).

Comunicação e colaboração

- Comunicar-se (articular pensamentos e ideias efetivamente ao usar habilidades de comunicação oral, escrita e não verbal em uma variedade de formas e contextos; escutar efetivamente e decifrar significados, incluindo conhecimentos, valores, atitudes e intenções; usar a comunicação para diversas finalidades, como informar, instruir, motivar e persuadir; utilizar várias mídias e tecnologias e saber julgar sua eficácia e avaliar seu impacto e; comunicar-se efetivamente em diversos ambientes e em vários idiomas).
- Colaborar com as pessoas (demonstrar capacidade de trabalhar de forma eficaz e respeitosa com diversas equipes; ter flexibilidade e vontade de ajudar a realizar compromissos necessários para alcançar objetivos comuns; assumir responsabilidade compartilhada pelo trabalho colaborativo e; valorizar as contribuições individuais feitas por cada integrante da equipe).

HABILIDADES DE INFORMAÇÃO, MÍDIA E TECNOLOGIA

Capacidades funcionais e de pensamento crítico relacionadas à informação, mídia e tecnologia.

Literacia da informação

- Acessar e avaliar informações (acessar informações com eficiência (tempo) e efetivamente (fontes e; avaliar informações de forma crítica e competente).
- Usar e gerenciar informações (usar as informações de maneira precisa e criativa para o problema em questão; gerenciar o fluxo de informações de uma ampla variedade de fontes e; aplicar um entendimento fundamental das questões éticas e legais que envolvem o acesso e o uso de informações).

Alfabetização midiática

- Analisar mídias (entender como e por que as mensagens de mídia são construídas e com que

Fonte: Informações disponíveis em *Partnership for 21st Century Skills - Framework for 21st Century Learning* (2009, p. 3-7, tradução nossa)



Quadro 2: Habilidades do século XXI (P21) (conclusão)

HABILIDADES DE INFORMAÇÃO, MÍDIA E TECNOLOGIA

Capacidades funcionais e de pensamento crítico relacionadas à informação, mídia e tecnologia.

finalidades; examinar como as pessoas interpretam as mensagens de maneira diferente e como valores e pontos de vista são incluídos ou excluídos e como a mídia pode influenciar crenças e comportamentos; aplicar uma compreensão fundamental das questões éticas e legais sobre o acesso e uso da mídia).

- Criar produtos de mídia (compreender e utilizar as ferramentas, características e convenções de criação de mídia mais apropriadas e; compreender e utilizar efetivamente as expressões e interpretações mais apropriadas em ambientes diversos e multiculturais).

Alfabetização em TIC (Informação, Comunicação e Tecnologia)

- Aplicar a tecnologia efetivamente (usar a tecnologia como uma ferramenta para pesquisar, organizar, avaliar e comunicar informações; usar tecnologias digitais (computadores, PDAs, *media players*, GPS, etc.), ferramentas de comunicação e rede, mídias sociais apropriadas para acessar, gerenciar, integrar, avaliar e criar informações para funcionar com êxito em uma economia do conhecimento e; aplicar um entendimento fundamental das questões éticas e legais em torno do acesso e uso das tecnologias da informação).

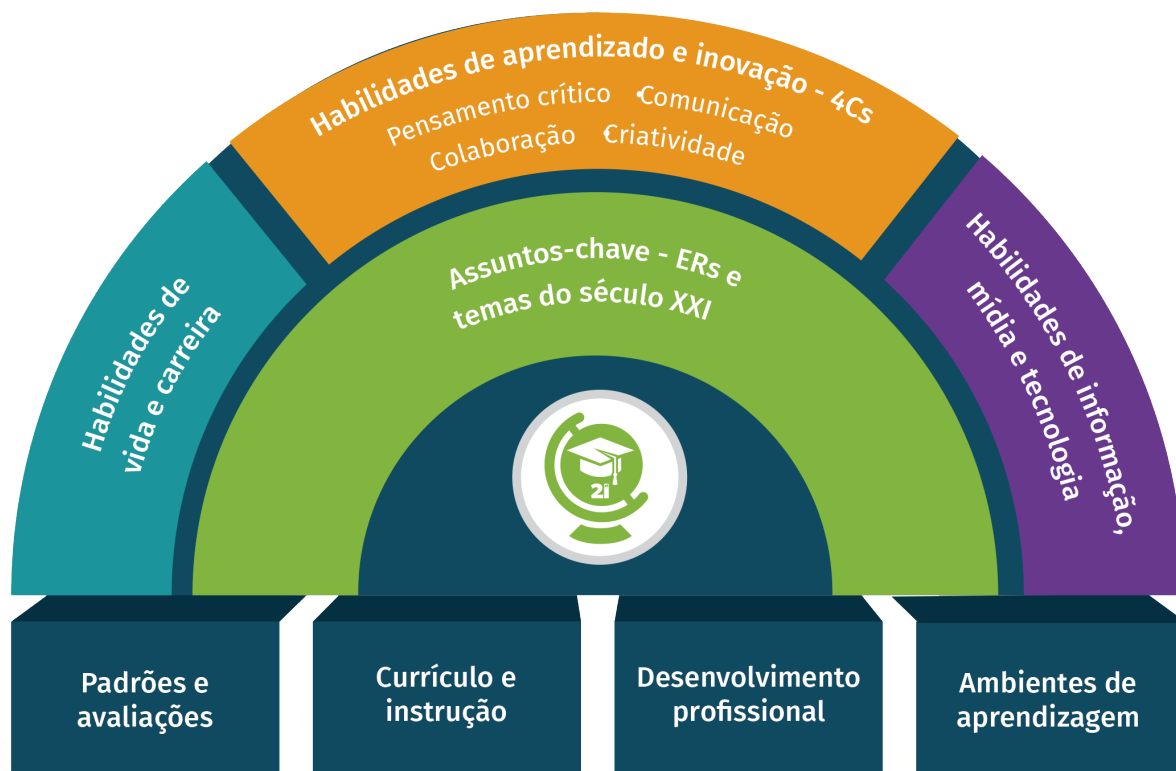
Fonte: Informações disponíveis em *Partnership for 21st Century Skills - Framework for 21st Century Learning* (2009, p. 3-7, tradução nossa)

De acordo com a *Partnership*, todas essas habilidades, assuntos (disciplinas) centrais e temas interdisciplinares do século XXI se trabalhadas em conjunto com sistemas de suporte educacionais (normas e avaliações, currículo e instrução, desenvolvimento profissional e ambientes de aprendizagem), representado pela base da Figura 1 (meias-luas cinza), permitem que os alunos sejam melhor envolvidos no processo de aprendizagem e possam ter uma formação mais eficiente, que os qualifiquem para terem excelentes desempenhos na sua vida escolar, profissional e pessoal.

Algum tempo depois, a *Partnership* percebeu que o “*Framework for 21st Century Learning*” era complexo e precisava ser reformulado. Por esse motivo, a NEA consultou educadores, especialistas em educação e líderes empresariais de diferentes setores da sociedade para definir quais seriam as habilidades essenciais do século XXI, e quase por unanimidade, quatro habilidades foram citadas, as quais foram denominadas de “4 Cs” (Figura 2) (*NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION*, 2019).



Figura 2: Os 4 Cs (P21)



Fonte: Partnership for 21st Century Skills - A network of Battelle for kids - Framework for 21st Century Learning (2019, p. 1, tradução nossa)

Ao analisarmos a Figura 2, podemos ver que no centro do arco (em verde) estão os assuntos-chave (corresponde às disciplinas centrais do *Framework* 2009), que abrangem os temas do século XXI apresentados anteriormente e três aprendizados básicos e fundamentais da educação: escrita, leitura e aritmética (em inglês, *3Rs* - *writing, reading and arithmetic*). Na base do arco manteve-se os sistemas de suporte educacionais definidos na primeira versão do documento “*Framework for 21st Century Learning*”. A maior diferença entre a versão atualizada do *Framework* (2019) e a anterior (2009), está nas “habilidades de aprendizagem e inovação”, as quais foram definidas como habilidades de: (1) pensamento crítico e resolução de problemas; (2) comunicação; (3) colaboração e; (4) criatividade e inovação (4 Cs), destacados no topo do arco (em laranja).

A partir dessa definição, a NEA elaborou um guia denominado “*An educator’s guide to the “four Cs” - preparing 21st century students for a global society*”. O guia se destina a educadores norte-americanos e objetiva esclarecer como as quatro habilidades (Figura 3) podem ser trabalhadas de forma integrada com os conteúdos curriculares da Educação Básica, além de conter “ideias e recursos que ajudarão a avançar os “quatro Cs” nas práticas



em sala de aula” (NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION, 2012, p. 2) ²⁴.

Figura 3: Os 4 Cs (NEA)

Os “Quatro Cs”

- 1** Pensamento Crítico e Resolução de Problemas
- 2** Comunicação
- 3** Colaboração
- 4** Criatividade e Inovação

Fonte: National Education Association - *An educator’s guide to the “four Cs” - preparing 21st century students for a global society* (2012, p. 1, tradução nossa)

A Figura 3 representa os 4 Cs especificados no guia “*An educator’s guide to the “four Cs” - preparing 21st century students for a global society*” e a seguir, apresentamos as definições dos 4Cs, conforme o guia da NEA (Quadro 3).

Quadro 3: Definição dos 4 Cs (NEA) (continua...)

4Cs
Pensamento crítico e resolução de problemas - Razão efetiva (usar vários tipos de raciocínio (indutivo, dedutivo, etc.), conforme apropriado à cada situação). - Usar o pensamento sistêmico (analisar como partes de um todo interagem entre si para produzir resultados gerais em sistemas complexos). - Fazer julgamentos e tomar decisões (analisar e avaliar efetivamente evidências, argumentos, alegações e crenças; analisar e avaliar os principais pontos de vista alternativos; sintetizar e fazer conexões entre informações e argumentos; interpretar informações e tirar conclusões com base na melhor análise e; refletir criticamente sobre experiências e processos de aprendizagem). - Resolver problemas (resolver diferentes tipos de problemas não familiares, de maneira convencional e inovadora e; identificar e fazer perguntas importantes que esclareçam vários pontos de vistas e levem a melhores soluções).
Comunicação - Comunicar-se (articular pensamentos e ideias efetivamente ao usar habilidades de comunicação oral, escrita e não verbal em uma variedade de formas e contextos; escutar efetivamente e decifrar significados, incluindo conhecimentos, valores, atitudes e intenções; usar a comunicação para diversas finalidades, como informar, instruir, motivar e persuadir; utilizar várias mídias e tecnologias e saber julgar sua eficácia e avaliar seu impacto e; comunicar-se efetivamente em diversos ambientes e em vários idiomas).

Fonte: Informações disponíveis em National Education Association - *An educator’s guide to the “four Cs” - preparing 21st century students for a global society* (2012, p. 8-25, tradução nossa)

²⁴ Do original: “ideas and resources that will help advance the “Four Cs” in classroom practices” (NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION, 2012, p. 2).



Quadro 3: Definição dos 4 Cs (NEA) (conclusão)

4Cs
Colaboração - Colaborar com as pessoas (demonstrar capacidade de trabalhar de forma eficaz e respeitosa com diversas equipes; ter flexibilidade e vontade de ajudar a realizar compromissos necessários para alcançar objetivos comuns; assumir responsabilidade compartilhada pelo trabalho colaborativo e; valorizar as contribuições individuais feitas por cada integrante da equipe).
Criatividade e Inovação - Pensar criativamente (usar uma ampla variedade de técnicas de geração de ideias – por exemplo, <i>brainstorming</i>; ter ideias novas e valiosas (conceitos incrementais e radicais) e; elaborar, refinar, analisar e avaliar suas próprias ideias, a fim de melhorar e maximizar os esforços criativos). - Trabalhar criativamente com as pessoas (desenvolver, implementar e comunicar efetivamente novas ideias a outras pessoas; ser aberto e receptivo a novas e diversas perspectivas; incorporar o <i>feedback</i> da equipe de trabalho; demonstrar originalidade e inventividade no trabalho ao entender os limites do mundo real para a adoção de novas ideias; ver o fracasso como uma oportunidade de aprender; entender que criatividade e inovação são um processo cíclico a longo prazo de pequenos sucessos e erros frequentes). - Implementar inovações (atuar em ideias criativas para dar contribuições tangíveis e úteis para o campo em que a inovação ocorrerá).

Fonte: Informações disponíveis em National Education Association - *An educator's guide to the "four Cs" - preparing 21st century students for a global society* (2012, p. 8-25, tradução nossa)

Com base no Quadro 3, nota-se que as definições dos 4 Cs apresentadas pela NEA são as mesmas estabelecidas pela P21. Além disso, podemos compreender que o pensamento crítico e resolução de problemas, a comunicação, a colaboração, a criatividade e inovação são habilidades fundamentais para serem desenvolvidas na educação básica norte-americana. Em síntese, as iniciativas supracitadas demonstram a preocupação em integrar ao ensino e à aprendizagem tais habilidades, pois abrangem aspectos essenciais para a formação integral das crianças e jovens do país.

Em relação às iniciativas brasileiras, encontramos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), criada pelo Ministério da Educação (MEC) do Governo do Brasil para a Educação Básica. A BNCC apresenta um caráter normativo, elaborado por uma equipe de especialistas de diferentes áreas do conhecimento, e, portanto, pode ser considerado como um documento de referência nacional. O documento segue o que foi definido nas Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, de 20 de setembro de 1996 (BRASIL, 1996) e objetiva nortear os currículos e as propostas pedagógicas implementadas em todas as escolas públicas e privadas do Brasil. Nesse sentido, a Base tem como proposta preparar os alunos brasileiros para enfrentar os desafios da vida no século XXI.

Por esse motivo, segue também os “princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva” (BRASIL, 2018, p. 5), estabelecidos pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação



Básica (DCN) (BRASIL, 2013). Assim, a BNCC busca garantir um conjunto de aprendizagens essenciais que “todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento” (BRASIL, 2018, p. 7).

Nesse sentido, a Base defende que os conteúdos curriculares da Educação Básica devem estar orientados para o desenvolvimento de competências e habilidades. Esses conceitos e suas definições são elaborados pela BNCC e apresentados no próprio documento. Competência a partir desse entendimento é considerada:

[...] a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, 2018, p. 8).

Enquanto as habilidades “expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares” (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, 2018, p. 29). Logo, as dez competências gerais da BNCC (Figura 4) serão o resultado do desenvolvimento das habilidades trabalhadas por meio de práticas pedagógicas.

Figura 4: Competências gerais da BNCC (continua...)

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018, p. 9)



Figura 4: Competências gerais da BNCC (conclusão)

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018, p. 9)

A Figura 4 refere-se às definições das dez competências gerais da Educação Básica estipuladas pela BNCC, a qual podemos nomeá-las como competências de (1) conhecimento; (2) pensamento científico, crítico e criativo; (3) repertório cultural; (4) comunicação; (5) cultura digital; (6) trabalho e projeto de vida; (7) argumentação; (8) autoconhecimento e autocuidado; (9) empatia e cooperação e; (10) responsabilidade e cidadania. Todas essas dez competências gerais da Educação Básica estão inter-relacionadas e se desdobram nas propostas pedagógicas sugeridas para o Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em que visa a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e a formação de atitudes e valores.



Outra iniciativa nacional é a Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC). A Rede consiste em um grupo de centenas de colaboradores de todo o Brasil, entre os quais estão educadores, pesquisadores, alunos, artistas, empreendedores e demais interessados no assunto. Esses colaboradores apresentam um objetivo em comum, a “implementação de ambientes educacionais mais “mão-na-massa”, criativos e interessantes nas escolas, universidades, espaços não-formais de aprendizagem e residências de todo o Brasil” (REDE BRASILEIRA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA, 2020).

A RBAC iniciou suas atividades em 2015, a partir de uma parceria entre o Programaê (uma colaboração da Fundação Lemann com a Fundação Telefônica Vivo) e o *Lifelong Kindergarten Group*, do MIT *Media Lab*, um laboratório do departamento de pesquisa da escola de Arquitetura e Urbanismo da *Massachusetts Institute of Technology* - Estados Unidos.

Durante seus cinco anos de existência, a RBAC tem organizado diversos eventos locais e nacionais. O maior deles é a Conferência Brasileira de Aprendizagem Criativa (CBAC), com duas edições já realizadas (2018 e 2019). O evento reúne membros da RBAC, pesquisadores e educadores do Brasil e exterior para participar de atividades divididas em três tipos: troca de experiências, mostras interativas e apresentação de pesquisas em andamentos. A CBAC possui cinco eixos temáticos para trocas de experiências e apresentação de pesquisas em andamentos, são eles: (1) aprendizagem criativa na prática; (2) computação criativa e *Scratch*; (3) universidades criativas; (4) aprendizagem criativa para todos; e (5) comunidades criativas (Quadro 4). Esses eixos vão além do evento, em que os membros da RBAC realizam encontros e reuniões para trocas de ideias em suas regiões.

Quadro 4: Eixos temáticos da CBAC (continua...)

EIXOS TEMÁTICOS DA CBAC

Aprendizagem Criativa na Prática

- Aprendizagem criativa (AC) no período integral e contraturno das escolas; aprendizagem criativa e a Base Nacional Curricular Comum (BNCC); currículo interdisciplinar; Ciência e Arte na escola; os 4 Ps e o espiral da aprendizagem criativa no ensino e na aprendizagem; formação de professores em AC; o papel dos gestores e coordenadores das redes públicas e privadas; a aprendizagem criativa em espaços comunitários, bibliotecas, parques, *hackerspaces*, *makerspaces*, etc.; recursos de aprendizagem: jogos, *cards*, pôsteres, tutoriais, entre outros e; desafios e oportunidades para a adoção da aprendizagem criativa (criação e gestão de espaços de aprendizagem criativa em escolas e ambientes não formais de aprendizagem (infraestrutura, manutenção, sustentabilidade, etc.); metodologias de avaliação e documentação em aprendizagem criativa e; indicadores de impacto, métodos de documentação (portfólios, rubricas, oralidade), modelo do atelier - artes - aprendizados vindos do processo criativo do artistas.

Fonte: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (2019)



Quadro 4: Eixos temáticos da CBAC (conclusão)

EIXOS TEMÁTICOS DA CBAC
Computação Criativa e Scratch - Uso do <i>Scratch</i> com abordagem em aprendizagem criativa; recursos para uso do <i>Scratch</i> no Brasil; <i>Scratch</i> Days; aprendizagem criativa por meio de tecnologias analógicas; uso criativo de outras plataformas de programação na aprendizagem; computação desplugada; computação criativa e arte contemporânea (poesia, música, desenho, pintura, etc.); desafios e oportunidades de integração do <i>Scratch</i> ao mundo físico (exemplos: BBC Micro:bit, Makey Makey, Arduino, etc.); desenvolvimento e uso de <i>kits</i> de computação criativa e; relação entre aprendizagem criativa, computação criativa, pensamento computacional e movimento <i>maker</i> .
Universidades Criativas - Desenvolvimento de novas tecnologias; pesquisa sobre aprendizagem criativa; formação de professores; o papel das entidades de Ensino Superior na promoção e adoção da aprendizagem criativa (programas de extensão, etc.); aproximação com metodologias e linhas de pesquisa relacionadas (metodologias ativas, movimento <i>maker</i> , <i>design thinking</i> na educação, etc.) e; relação entre aprendizagem criativa, pensamento computacional e movimento <i>maker</i> .
Aprendizagem Criativa para Todos - Educação mão na massa e a programação para a inclusão (estudantes com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação); empoderamento feminino e aprendizagem criativa; aprendizagem criativa e comunidades não representadas; escolas especiais e uso de tecnologias; pedagogia culturalmente sustentável e; pesquisa e desenvolvimento voltado para a inclusão na educação.
Aprendizagem Criativa para Todos - A promoção da aprendizagem criativa por meio de eventos tais como <i>meetups</i> (pequenos encontros), <i>Scratch</i> Days, Festivais de Invenção e Criatividade, feiras culturais, feiras de ciências, conferências e outros; colaboração <i>online</i> pelo fortalecimento da aprendizagem criativa; desenvolvimento de cursos <i>online</i> e semipresenciais; ecossistemas locais e regionais de aprendizagem criativa e; empreendedorismo e aprendizagem criativa.

Fonte: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (2019)

O Quadro 4 traz a descrição detalhada dos cinco eixos temáticos da CBAC para apresentação de trabalhos sobre atividades educacionais diversas (robótica, programação, artes, fotografia, culinária, marcenaria, agricultura, entre outros) que tornem a aprendizagem mão na massa, colaborativa e relevante para crianças e jovens, bem como sejam propostas testadas em sala de aula e que possam ser aplicadas em escolas públicas.

A partir da pesquisa realizada, também encontramos a Associação Brasileira de Criatividade e Inovação (CRIABRASILIS), que consiste em uma associação científica e cultural sem fins lucrativos. A CRIABRASILIS busca reunir pesquisadores, professores, alunos, profissionais e demais interessados em criatividade e inovação como meio para o desenvolvimento da sociedade brasileira (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO, 2020).

Ao analisarmos os achados, verificamos que a BNCC e o guia “*An educator’s guide to the “four Cs”*”, foram elaborados com foco na Educação Básica. Portanto, a RBAC e a CRIABRASILIS são as únicas iniciativas encontradas que apresentam propostas voltadas para o Ensino Superior. No entanto, a RBAC possui somente um eixo para submissão de trabalhos, discussões e ações realizadas no âmbito do Ensino Superior, denominado



“Universidades Criativas”. Já a CRIABRASILIS por sua vez, dá abertura para se discutir e implementar a criatividade no Ensino Superior, além de propagar a sua importância neste nível de ensino por meio de publicações e eventos.

Porém, não encontramos um documento geral, elaborado por órgãos ligados ao Governo do Brasil e Ministério da Educação direcionado às Instituições de Ensino Superior (IES) brasileiras, públicas e privadas, que defina competências a serem desenvolvidas nesse nível de ensino. Contudo, o mercado de trabalho do século XXI tem demandado algumas competências, como explicitado no “*The Future of Jobs Report*”, elaborado pelo *World Economic Forum* (2018), uma organização internacional de cooperação, fundada em 1971 e sediada em Genebra, na Suíça.

O “*The Future of Jobs Report*”, é um documento culminante da pesquisa “*Future of Jobs*”, realizada com a colaboração de executivos de vários países, como os diretores de recursos humanos de grandes empresas em várias localizações geográficas. Essa escolha partiu da compreensão que esses profissionais conhecem a dinâmica do mercado de trabalho atual (WORLD ECONOMIC FORUM, 2018).

Assim, o documento destaca as dez principais competências em 2018 e as tendências e declínios para 2022, esperadas dos profissionais recém-formados e dos que já atuam no mercado de trabalho. Das dez competências citadas em 2018, a criatividade ocupava a quinta posição, com expectativa para em 2022, se tornar a terceira (Figura 5). Dessa forma, é possível constatar a crescente demanda desta competência.

Figura 5: As dez principais competências em 2018 e 2022

Hoje, 2018	Tendências, 2022	Declínio, 2022
Pensamento analítico e inovação	Pensamento analítico e inovação	Destreza manual, resistência e precisão
Solução complexa de problemas	Aprendizagem ativa e estratégias de aprendizagem	Memória, habilidades verbais, auditivas e espaciais
Pensamento e análise críticos	Criatividade, originalidade e iniciativa	Gerenciamento de recursos financeiros e materiais
Aprendizagem ativa e estratégias de aprendizagem	Projeto e programação de tecnologia	Instalação e manutenção de tecnologia
Criatividade, originalidade e iniciativa	Pensamento e análise críticos	Leitura, escrita, matemática e audição ativa
Atenção aos detalhes, confiabilidade	Solução complexa de problemas	Gestão de pessoal
Inteligência emocional	Liderança e influência social	Controle de qualidade e conscientização de segurança
Raciocínio, resolução de problemas e ideação	Inteligência emocional	Coordenação e gestão do tempo
Liderança e influência social	Raciocínio, resolução de problemas e ideação	Habilidades visuais, auditivas e de fala
Coordenação e gestão do tempo	Análise e avaliação de sistemas	Uso, monitoramento e controle de tecnologia

Fonte: World Economic Forum (2018, p. 24, tradução nossa)

Diante do exposto, consideramos que uma educação comprometida com o desenvolvimento de competências contribui para uma formação mais humana em vistas da integralidade dos alunos em todos os níveis de ensino. Essa constatação corrobora com



a premissa inicial dessa pesquisa, a qual trata da necessidade de inserir a criatividade no contexto do Ensino Superior. Assim, essas iniciativas reconhecem o valor da criatividade e a sua importância na educação de crianças e jovens norte-americanos e brasileiros. Queremos também ressaltar que as competências elencadas para o século XXI, não estão embasadas apenas em domínio de conhecimento acadêmico, pelo contrário, vão além dos componentes curriculares.

Dentre as competências elencadas como essenciais ao século XXI, a criatividade é mencionada em todos os documentos e ações encontradas (Figura 6).

Figura 6: A criatividade como competência essencial do século XXI



Fonte: Própria autora (2019)

Por essa razão, se faz necessário que a competência criatividade, citada entre as principais competências do futuro, seja estimulada e desenvolvida no Ensino Superior e não somente no Ensino Básico, pois todos têm direito a uma educação que se preocupe e favoreça o seu crescimento social, profissional, interpessoal e pessoal da infância até a vida adulta.

Uma vez que a criatividade seja trabalhada no âmbito do Ensino Superior, os discentes sairão da universidade mais preparados para atuarem no mercado de trabalho,



a empreender em seus campos de atuação ou a seguirem uma carreira acadêmica a fim de proporcionar a outros alunos uma educação de qualidade e adequada com a realidade vigente. Sobre esse assunto, abordaremos no tópico a seguir.

1.1.3 CRIATIVIDADE NO ENSINO SUPERIOR

A educação possui uma relação direta com a economia global e o mercado de trabalho, e por isso, uma deve ser reflexo da outra. O mundo atual é marcado pela incerteza e complexidade característicos do século XXI, e cada vez mais exige dos futuros profissionais um profundo conhecimento especializado, a qual envolve competências e habilidades, principalmente, a criatividade.

Nessa perspectiva, Craft (2006) considera que a criatividade permite ao indivíduo identificar oportunidades e problemas, e resolvê-los, pois, é ela que aponta possibilidades que podem passar despercebidas. Portanto, essa competência precisa ser entendida como um elemento essencial para a sobrevivência e o crescimento de organizações, além do desenvolvimento das sociedades e do próprio indivíduo.

Isso se torna perceptível diante os desafios gerados pela globalização, como a necessidade constante de inovar para a crescente competitividade instaurada no mercado mundial. Este cenário tem exigido dos profissionais que transformem, de maneira criativa, ideias em novos produtos, serviços e tecnologias para as organizações competirem no mercado global. No que diz respeito à essa realidade, Morais (2012) sinaliza que:

A criatividade é vista atualmente como uma competência essencial, quase de sobrevivência, num século marcado pela imprevisibilidade, mudança, rapidez e consequente necessidade constante de adaptação e de inovação [...] paralelamente, no mundo do trabalho e das carreiras profissionais cada vez menos previsível e linear, a resolução criativa de problemas é progressivamente mais enfatizada (MORAIS, 2012, p. 8).

Por conta deste cenário, é que o “*The Future of Jobs Report*”, do *World Economic Forum* (2018), apontou uma demanda crescente por profissionais criativos, que apresentem competências e habilidades para resolver problemas imprevisíveis. Dessa forma, a criatividade passou a ser considerada como um potencial humano a serviço da sociedade, que não deve considerar os indivíduos como meros instrumentos, mas como sujeitos capazes de pensar e realizar transformações sociais significativas para o bem comum (FADEL, WECHSLER, 2011).



A criatividade também permite aos indivíduos se desenvolverem como seres humanos e lhe dá meios para responder de forma mais produtiva aos desafios e as dificuldades de sua vida pessoal e profissional. Por essa razão, Alencar (2011, p. 181) enfatiza que a “necessidade de criar é também uma parte saudável do ser humano, sendo a produção criativa usualmente acompanhada de sentimentos de satisfação e prazer, elementos-chave para o bem-estar emocional e saúde mental”.

Assim, a criatividade proporciona sensação de satisfação, envolvimento, diversão e prazer ao indivíduo durante a realização de suas atividades profissionais, como afirma Fadel e Wechsler (2011, p. 210): “Ser criativo é ser feliz! É ousar! Arriscar! Descobrir! Buscar! Questionar! Pesquisar! Interessar-se! É se importar com o que pode ser melhor e ter significado!”. E isso só vem a agregar ao desenvolvimento de uma nação.

Diante desse cenário complexo, cabe a educação um papel fundamental, o de responder aos desafios emergentes. E isso é principalmente cobrado no âmbito do Ensino Superior, por ter a responsabilidade de formar profissionais para atuarem em diferentes setores da sociedade. Contudo, historicamente o contexto universitário se caracterizou como um espaço formativo que se preocupava em preparar profissionais para aprenderem um conjunto de conhecimentos específicos, na qual, seu domínio era suficiente para se destacarem em suas profissões. Mas, estas crenças estão obsoletas, como explicita Csikszentmihalyi (2006):

Como a educação está preparando os jovens para essa tarefa criativa? Até agora, não muito bem. A diferença de cultura entre o que é necessário no presente e o que as escolas oferecem sempre existiu; agora ameaça crescer cada vez mais. As escolas ensinam como responder, mas não a questionar. Ensinam disciplinas isoladas que se tornam ao longo dos anos escolares mais difíceis de integrar. Falta referência ao presente, e muito menos ao futuro, na maior parte dos currículos o que domina é uma preocupação em transmitir conhecimento passado. Entretanto o passado não é mais um bom guia para o futuro como foi anteriormente. Os estudantes jovens têm que aprender a relacionar e aplicar formas passadas de conhecimento a um caleidoscópio de ideias e acontecimentos em constante mudança. E isto requer aprender a ser criativo (CSIKSZENTMIHALYI, 2006, p. xix)²⁵.

²⁵ Do original: “How is education preparing young people for this creative task? So far, not very well. The culture-lag between what is needed in the present and what the schools offer has always existed; now it threatens to grow ever larger. Schools teach how to answer, not to question. They teach isolated disciplines, that, as the years pass, become more and more difficult to integrate. Reference to the present, let alone to the future, is lacking in most school curricula which are dominated - understandably, perhaps - by a concern with transmitting past knowledge. Yet the past is no longer as good a guide to the future as it once had been. Young people have to learn how to relate and apply past ways of knowing to a constantly changing kaleidoscope of ideas and events. And that requires learning to be creative” (CSIKSZENTMIHALYI, 2006, p. xix).



A partir da afirmação de Csikszentmihalyi (2006), podemos considerar que existe uma incoerência entre o mercado profissional e as práticas pedagógicas utilizadas no contexto universitário. O Ensino Superior ainda segue modelos tradicionais baseados na transmissão de informações, e por essa razão, não atendem mais as necessidades do século XXI. Como ressalta Alencar (2011), dificilmente a criatividade é um objetivo explícito e relevante nos planos de disciplinas acadêmicas. Nesse contexto, os docentes e discentes são os personagens principais para alcançar esse objetivo. A criatividade em sala de aula no Ensino Superior, primeiramente, resulta da vontade e do planejamento do docente para este fim, que assume o papel de mediador e facilitador, aquele que discute, incentiva, motiva e inspira os discentes na busca de seu crescimento pessoal e profissional.

Desse modo, o docente tem um papel essencial, pois pode intervir e trazer para sala de aula respostas criativas às necessidades apresentadas no cenário social em que vivemos. Cabe a este profissional refletir sobre as suas responsabilidades e fornecer os meios necessários para promover a criatividade dos discentes. Dessa forma, Jackson (2006) destaca as contribuições dessa mudança de postura docente e algumas razões pelas quais ela é tão importante no aprendizado de discentes do Ensino Superior:

As experiências dos alunos no ensino superior e suas futuras vidas serão enriquecidas se os professores os ajudarem a reconhecer, experimentar e desenvolver mais de seu potencial. Pragmaticamente, acreditamos que os alunos se tornarão aprendizes mais eficientes e, finalmente, pessoas de sucesso se puderem reconhecer e aproveitar suas próprias habilidades de criatividade e combiná-las com habilidades acadêmicas mais tradicionais (JACKSON, 2006, p. 1) ²⁶.

Nesse sentido, de acordo com Alencar (2011), a grande maioria dos docentes desconhece as pesquisas sobre criatividade. Por esta razão, podem apresentar bloqueios em relação a sua inserção em sala de aula. É preciso sensibilizá-los sobre essa real necessidade e apresentar as potencialidades do seu uso no contexto universitário. Contudo, existem poucos estudos que apresentem propostas de como explorar a criatividade no processo de ensino e aprendizagem a nível superior, bem como que indiquem qual é o papel de docentes e discentes nesse processo (MORAIS; AZEVEDO, 2011, FADEL; WECHSLER, 2011).

²⁶ Do original: "But, more than anything else, we are campaigning for creativity because we believe that students' experiences of higher education and their future lives will be enriched if teachers help them recognise, experience and develop more of their potential. Pragmatically, we believe that students will become more effective learners and, ultimately, successful people if they can recognise and harness their own creative abilities and combine them with more traditional academic abilities" (JACKSON, 2006, p.1).



Para a abordagem acerca do papel docente, nos referenciamos em Moraes e Azevedo (2011), que compreendem a expressão “professor criativo” como sinônimo de “um professor que consegue promover a criatividade nos seus alunos”. Nesse sentido, denominamos de professor criativo o docente que apresenta, estimula e promove a criatividade dos discentes.

Com a intenção de exemplificarmos como deve ser o ensino a partir de uma abordagem criativa, nos respaldamos em Torre (2005), que apresenta quais as características pertinentes a esse tipo de ensino (Quadro 5).

Quadro 5: Principais características do ensino criativo definidas por Torre

Nº	DESCRIÇÃO
1	Não segue uma sequência linear, mas requer um planejamento que determine um ponto de partida e o caminho a ser percorrido.
2	Os discentes possuem um papel ativo na construção do seu próprio conhecimento, pois se constitui na elaboração de situações de aprendizagem com o intuito de facilitar esse processo, que proporciona ao docente trabalhar os conteúdos em atividades para promover a reflexão e a análise dos discentes, e facilitar a aquisição do saber.
3	O fato da pessoa dominar conteúdos, não quer dizer necessariamente que isso a torne criativa, mas o fato dela apresentar as seguintes habilidades: observar, sintetizar, relacionar, deduzir, interrogar, imaginar, representar, possibilitam que esse potencial se desenvolva, pois a atividade criadora requer o uso de todas as nossas capacidades e habilidades mentais.
4	Possibilita o desenvolvimento de atividades prazerosas que estimulam a imaginação dos discentes. Logo, se diferenciam das práticas comumente utilizadas em sala de aula. O docente deve usufruir de sua imaginação para criar situações diferenciadas, na qual abranja exemplos, vivências, recursos, materiais, entre outros, mas sem perder o objetivo primordial que é facilitar a aprendizagem.
5	Proporciona fazer diferentes associações de ideias e o uso múltiplo de materiais de que se dispõe. Logo, apesar de em alguns contextos haver carência de recursos disponíveis, este não deve ser um fator limitador ou uma barreira para a criatividade do docente, que deve se aproveitar de sua experiência e estimular sua imaginação para criar alternativas viáveis.
6	O diálogo entre docentes e discentes é um aspecto decisivo no rendimento acadêmico e, também, é um fator determinante para o estímulo à criatividade. O envolvimento do discente no processo de aprendizagem é resultado, na maioria das vezes, de uma relação positiva entre ele e o docente, sendo um vínculo que deve se basear na confiança, compreensão, compromisso e apoio a superação de dificuldades. O compromisso pessoal estimula o aprender, a buscar e encontrar soluções para diferentes problemas. Esta é a essência da criatividade, pois objetiva facilitar a autorrealização.
7	Tanto o processo quanto o resultado são fundamentais para o ensino criativo, visto que no decorrer do desenvolvimento das atividades é possível que ocorram aprendizagens que não foram previstas, mas que são igualmente valiosas.

Fonte: Adaptado de Torre (2005)

Apresentamos ainda a sistematização organizada por Sousa (1999) e elaborada por Isaksen e Parnes (1992), sobre as premissas criativas na educação (Quadro 6).



Quadro 6: Sistematização de Isaksen e Parnes sobre as premissas criativas na educação

Nº	DESCRIÇÃO
1	O aluno vai à escola para adquirir competências que lhe permitam continuar a aprender a enfrentar os desafios e as situações desconhecidas/imprevisíveis. Parte dessas competências envolve a capacidade de adquirir informações (conhecimento) necessárias à tarefa.
2	Os conteúdos são a matéria-prima para a aprendizagem, mas só têm valor quando lhes é dado um uso relevante e significativo.
3	A melhor forma de obter conhecimento é por meio da aprendizagem ativa e estruturada num contexto com significado para o indivíduo.
4	O que é relevante, significativo e sensível para o discente varia de acordo com seu passado individual, experiência, características e necessidades.
5	A educação envolve crescimento e é, por isso, um componente da vida.
6	A aprendizagem pessoal significativa implica a interação e comunicação efetivas com outras pessoas.
7	As necessidades e envolvimento do discente dão sentido à aprendizagem criativa.
8	É importante envolver o discente na escolha das tarefas que mais interessam ou que ele considera mais significativas ou então encontrar estratégias que o levem a encarar as tarefas dessa forma.
9	Embora resolver problemas seja valorizado, a aprendizagem de um processo de resolução de problemas torna-se mais importante a longo prazo.
10	É igualmente possível e fundamental registrar não só os efeitos da aprendizagem criativa, como também o valor dessa metodologia.

Fonte: Adaptado de Sousa (1999, p. 78 apud ISAKSEN; PARNES, 1992, tradução nossa)

Ao levarmos em consideração as principais características e as premissas elencadas acerca da criatividade no ensino, se torna perceptível a importância da ação docente para que esta possa de fato ocorrer no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, os docentes precisam proporcionar aos alunos um ambiente flexível, imaginativo e prazeroso; utilizar práticas pedagógicas que permitam a participação ativa dos discentes; explorar atividades diversificadas relacionadas com os interesses pessoais dos discentes; promover o estímulo e desenvolvimento de capacidades e habilidades cognitivas, além de cultivar uma relação amigável com os discentes, por meio do diálogo claro e acessível.

Donnelly e Barrett (2008, p. 14), apontam como é importante para o desenvolvimento do ensino criativo no âmbito do Ensino Superior abranger todos os aspectos do ser criativo, o qual inclui fatores motivacionais e emocionais, o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades e a capacidade de imaginar e de resolver problemas. Assim, os autores sugerem abordagens para fomentar a criatividade dos discentes, apesar de deixarem claro se tratar apenas de um caminho possível e que não deve ser seguido de forma linear. As abordagens propostas pelos autores se dividem em três caminhos, demonstrados no quadro a seguir: (Quadro 7):



Quadro 7: Uma abordagem para promover a criatividade dos discentes

CAMINHO	ABORDAGENS PROPOSTAS
1	Atividades de <i>role-playing</i> (jogo de papéis), debates, apresentações de cartazes, tutoriais e uso de técnicas para estimular o pensamento criativo.
2	<i>Feedback</i> formativo por parte do docente, que deve utilizá-lo para comentar sobre o desempenho criativo dos discentes, dar exemplos, encorajá-los, auxiliar no desenvolvimento de habilidades e melhorar as relações de aprendizagem.
3	Atividades que transformem todo o currículo de uma disciplina ou curso. Baseadas nas premissas de Torrance (1974), as propostas devem objetivar desenvolver capacidades cognitivas, a saber: formação de ideias ou hipóteses, testagem, comunicação de resultados, pensamento aventureiro, invenção, descoberta, curiosidade, experimentação e exploração.

Fonte: Adaptado de Donnelly e Barrett (2008, p. 14, tradução nossa)

Já o estudo realizado por Alencar e Fleith (2004), apontam como proposta aos docentes um inventário de práticas pedagógicas pensadas para favorecer o desenvolvimento da criatividade no Ensino Superior, a partir de quatro fatores, a saber: (1) o incentivo às novas ideias, que consiste no estímulo as habilidades cognitivas e características afetivas associadas à criatividade dos alunos; (2) clima para expressão de novas ideias, que corresponde à postura de respeito e aceitação por parte do docente acerca das ideias apresentadas pelos discentes; (3) avaliação e metodologia de ensino, relativos a inserção de práticas de ensino favoráveis ao desenvolvimento da expressão criativa e; (4) interesse pela aprendizagem do discente, que abrange propostas de ensino que motivam o aluno a aprender de forma criativa.

A partir dessas pesquisas, constatamos que a semente da criatividade precisa ser plantada para provocar a reflexão docente, pois muitos desses profissionais não se consideram criativos e por esse motivo, acreditam não conseguirem estimular a criatividade dos discentes (MORAIS; AZEVEDO, 2011). Porém, é importante ressaltar que a criatividade humana só se desenvolve se for estimulada. Então, é vital para os professores darem vazão a própria criatividade, para que se sintam motivados e seguros, para proporcionar processos criativos para os alunos. Dessa forma, eles devem ser pesquisadores incansáveis, sempre em busca de experiências realizadas no contexto universitário para que possam se inspirar e repensar as suas ações docentes.

Para tanto, alguns fatores são essenciais, como: práticas pedagógicas desenvolvidas para um ensino mais criativo, o papel do docente e a ambiência em sala de aula, aqui entendida “como um espaço de expressão e construção, apoiado nas relações, nas possibilidades de crescimento e desenvolvimento de talentos, nas experiências e aprendizagens ali vivenciadas e apreendidas no cotidiano” (FADEL; WECHSLER, 2011, p. 210).



Ao levarmos em consideração as abordagens teóricas aqui apresentadas, sentimos a necessidade de definir um conceito para a competência criatividade, o que evidenciaremos a seguir.

11.4 A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE

O uso dos termos competência e habilidade são recorrentes quando se trata de características importantes para o desenvolvimento sociocultural humano. Percebemos nos referenciais teóricos supracitados que esses termos, por vezes, são utilizados como sinônimos. Desse modo, consideramos necessário compreender seus significados, e principalmente, a diferença entre as definições a eles atribuídas.

Primeiramente buscamos saber a origem do termo competência. O conceito foi proposto de forma estruturada pela primeira vez em 1973 pelo psicólogo norte-americano McClelland (1973), citado como o responsável pela definição, após publicar o artigo “*Testing for Competence Rather Than for “Intelligence”*” (ZABALA; ARNAU, 2014).

Para o referido autor, a competência consiste em uma característica subjacente a uma pessoa que é casualmente relacionada com o desempenho superior na realização de uma tarefa ou em determinada situação (MCCLELLAND; SPENCER, 1990). Desse modo, essa conceituação afirma ser a competência uma característica implícita do indivíduo, utilizada de modo satisfatório em alguma situação para se obter bons resultados.

Devido ao contexto do mercado de trabalho da época, o termo competência passou a ser utilizado com o significado de “designar o que caracteriza uma pessoa capaz de realizar determinada tarefa de forma eficiente” (ZABALA; ARNAU, 2014, p. 16). Assim, o conceito de competência tem sido utilizado por diferentes áreas, como a Administração, a Psicologia e a Educação. No âmbito educacional, a utilização do termo competência ocorreu a princípio na formação profissional, e só posteriormente se expandiu as demais modalidades de ensino.

Como a área de pesquisa desta dissertação é o ensino e aprendizagem, buscamos maior entendimento sobre o termo competência a partir da Educação. Nesse sentido, nos pautamos nos estudos de Zabala e Arnau (2014), os quais apresentam uma síntese dos componentes do termo competência no campo educacional (Quadro 8). Além disso, complementamos a proposta dos autores a partir de informações presentes na Base Nacional Comum Curricular (2018), um dos documentos encontrados em nossa busca, a qual selecionamos por ser a publicação que apresenta um conceito de competência.



Quadro 8: Definições de competência no âmbito educacional

ANO	DOCUMENTO	DIMENSÃO SEMÂNTICA				DIMENSÃO ESTRUTURAL
		O QUE É?	PARA QUE?	DE QUE FORMA?	ONDE?	POR MEIO DE...
2001	Conselho Europeu	---	Permitem realizar ações	---	---	Conhecimentos, habilidades e atitudes
2001	Perrenoud	Aptidão	Para enfrentar, de modo eficaz, uma família de situações análogas	Mobilizando a consciência e de maneira rápida, pertinente e criativa	---	Múltiplos recursos cognitivos: saberes, capacidades, microcompetências, informações, valores, atitudes, esquemas de percepção, de avaliação e de raciocínio
2002	Unidade Espanhola de Eurydice (CIDE)	---	Permitem participar de modo eficaz, na vida política	---	---	Capacidades, conhecimentos e atitudes
2002	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE)	Habilidade	Cumprir com êxito exigências complexas	---	---	Pré-requisitos psicossociais, habilidades práticas, conhecimentos, motivações, valores, atitudes e comportamentos
2004	Conselho da Catalunha	Para resolver problemas diversos da vida real	---	---	---	Conhecimentos, habilidades e atitudes de caráter transversal
2005	Documento Base para o Currículo Basco (AA. VV.)	Capacidade	Para enfrentar tarefas simples ou complexas	Com garantias de êxito	Em um contexto determinado	Operação (uma ação mental) sobre um objeto (é o que habitualmente chamamos “conhecimento”) para a obtenção de um determinado fim
2005	Monereo	Domínio	Resolução de problemas	---	Em determinado âmbito ou cenário da atividade humana	Ampla repertório de estratégias
2014	Zabala e Arnau	Capacidade ou a habilidade	Para realizar tarefas ou atuar frente a situações diversas	De forma eficaz	Em um determinado contexto	É necessário mobilizar atitudes, habilidades e conhecimentos
2018	Base Nacional Comum Curricular (BNCC)	Mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores	Para resolver demandas complexas	Pleno exercício da cidadania	Vida cotidiana e do mundo do trabalho	Práticas, cognitivas e socioemocionais

Fonte: Adaptado de Zabala e Arnau (2014, p. 34-35)



Ao analisarmos o Quadro 8, percebemos definições variadas para os componentes do termo competência. Os documentos citados por Zabala e Arnau (2014) conceituam competência, no âmbito educacional, como uma aptidão, habilidade, capacidade e domínio que possibilita realizar ações, enfrentar situações de modo eficaz, participar da vida política, cumprir exigências complexas, resolver problemas da vida real e enfrentar tarefas simples e complexas. Por sua vez, a Base Nacional Comum Curricular (2018) entende competência como a mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas.

Observamos que os documentos apresentados no Quadro 8 datam do início dos anos 2000. Esse período demonstra que a definição utilizada pela BNCC é atual, bem como corrobora com o pensamento educacional que pretende formar os discentes do Ensino Superior, pelo viés da competência.

Por sua vez, Zabala e Arnau (2014, p. 36) apresentam a ideia de que “a competência consistirá na intervenção eficaz nos diferentes âmbitos da vida, mediante ações nas quais se mobilizam componentes atitudinais, procedimentais e conceituais de maneira inter-relacionada”. Dessa forma, os autores explicam que o componente atitudinal se refere ao ser (atitudes); o procedimental engloba o saber fazer (habilidades simples até estratégias complexas); e o conceitual diz respeito ao saber (conhecimentos).

Retomamos nossa discussão de que os termos competência e habilidade são utilizados como sinônimos. No entanto, a partir do que encontramos em Zabala e Arnau (2014), compreendemos que a habilidade é um dos três componentes da competência (procedimental) e estabelece uma inter-relação com os outros dois componentes, o atitudinal e o conceitual.

Com base no exposto, inferimos que os termos competência e habilidade estão inter-relacionados, porém, acreditamos que ambos não possuem o mesmo significado. Uma habilidade é um componente fundamental para o desenvolvimento de uma competência. Portanto, compreendemos ser a competência um conceito amplo, no qual as habilidades se encontram contempladas, além dos conhecimentos e atitudes.

A discussão sobre o conceito de competência não se esgota aqui. Intencionamos apenas compreender o termo para delimitarmos a conceituação norteadora desta pesquisa. Por essa razão, utilizaremos somente a definição de competência elaborada por Zabala e Arnau (2014):

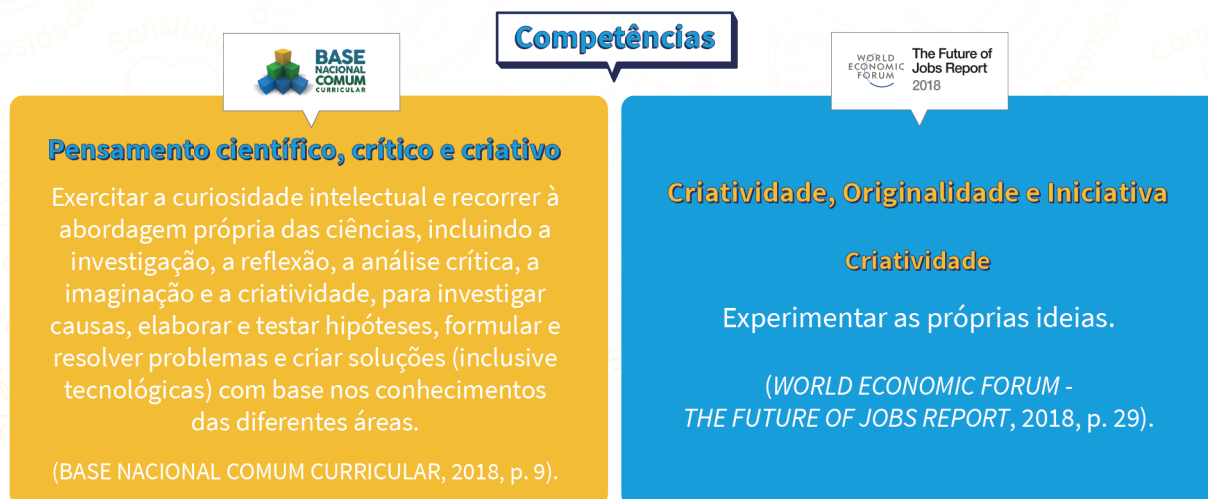


A competência identificará aquilo que qualquer pessoa necessita para responder aos problemas aos quais se deparará ao longo da vida. Portanto, competência consistirá na intervenção eficaz nos diferentes âmbitos da vida mediante ações nas quais se mobilizam, ao mesmo tempo e de maneira inter-relacionada, componentes atitudinais, procedimentais e conceituais (ZABALA; ARNAU, 2014, p. 36).

A conceituação apresentada pelos autores abrange o que consideramos ser uma educação do século XXI, porque parte das necessidades e demandas da contemporaneidade. Nessa perspectiva, visa um ensino com o objetivo de proporcionar o desenvolvimento de competências, o qual não se limite apenas em formar alunos para reproduzir conhecimentos e dominar técnicas. Porém, para isso se faz necessário que os alunos também desenvolvam atitudes, habilidades e conhecimentos, e assim, apliquem esse conjunto de aprendizados em diferentes contextos e situações reais.

Após compreendermos o conceito de competência, procuramos entender a sua relação com a criatividade. Nessa busca, identificamos que a BNCC e o *The Future of Jobs Report*, são os únicos documentos a apresentarem conceituações de criatividade entendida como uma competência (Figura 7).

Figura 7: Definições da competência criatividade



Fonte: Própria autora (tradução nossa). Apoiado em Base Nacional Comum Curricular (2018) e World Economic Forum (2018)

Nesse caso, consideramos mais relevante a conceituação apresentada pela Base Nacional Comum Curricular (2018), por incluir a criatividade como uma das dez competências a serem desenvolvidas pelos alunos no século XXI, para torná-los futuros profissionais críticos, reflexivos e criativos.

Assim, a partir do entendimento apresentado por Zabala e Arnau (2014), concordamos



com a BNCC e o *The Future of Jobs Report* e, portanto, consideramos a criatividade como uma competência. Essa compreensão se embasa em Zabala e Arnau (2014, p. 36) ao afirmarem que “a competência identificará aquilo que qualquer pessoa necessita para responder aos problemas aos quais se deparará ao longo da vida”. Desse modo, como contextualizado anteriormente, a criatividade é uma competência emergente, pois tem sido requerida de alunos e profissionais como solução às demandas próprias do século XXI.

Isso porque a competência criatividade pode possibilitar ao indivíduo intervir em situações e problemas complexos provenientes dos âmbitos social, profissional, interpessoal e pessoal de sua vida. Essa competência consiste na ação eficiente de pôr em prática um conjunto de recursos dos quais o indivíduo já possui, por se tratar de uma capacidade inerente ao ser humano.

Esses recursos englobam: 1) atitudes convictas, ou seja, é necessário estar disposto; 2) habilidades cognitivas e técnicas; e 3) os conhecimentos necessários para a ação. O conjunto desses recursos ao ser utilizado de forma inter-relacionada e frequente, possibilita o desenvolvimento da competência criatividade. Assim, a educação possui um papel fundamental para viabilizar o desenvolvimento dessa competência desde a infância.

Com base na definição apresentada pela BNCC e no referencial teórico estudado acerca da criatividade, contribuíram para que elaborássemos uma conceituação própria para definir a competência criatividade a ser trabalhada nesta dissertação, por meio da concepção de um produto.

Dessa forma, a partir do contexto educacional, definimos a competência criatividade (Figura 8) como:

Figura 8: Definição da competência criatividade proposta pela autora desta dissertação

Competência Criatividade

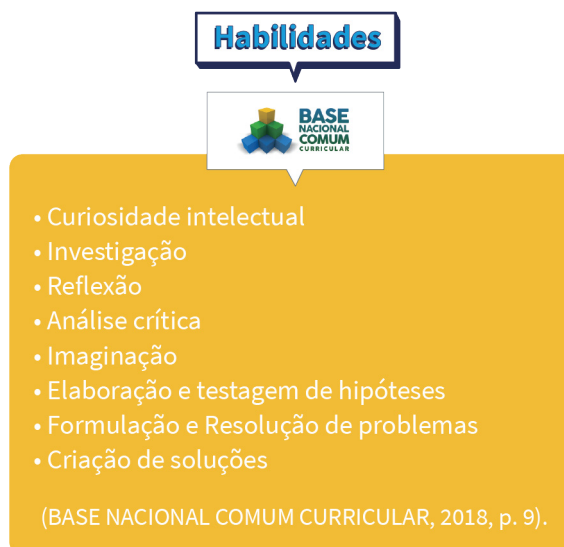
Exercitar a autoconfiança, curiosidade, sensibilidade, imaginação, reflexão, exploração, síntese e experimentação para desenvolver o raciocínio, de forma a criar e buscar soluções com o uso dos conhecimentos prévios e os adquiridos em diferentes áreas do saber.

Fonte: Própria autora (2019)

Além disso, o embasamento teórico desta dissertação proporcionou definirmos também as habilidades necessárias para o desenvolvimento da competência criatividade. E para essa construção, consultamos novamente a BNCC (2018), por ser o único documento a apresentar definição de habilidades, bem como a fazer relação destas com à competência criatividade, como pode ser observado na Figura 9 a seguir:



Figura 9: Habilidades da competência pensamento científico, crítico e criativo (BNCC)



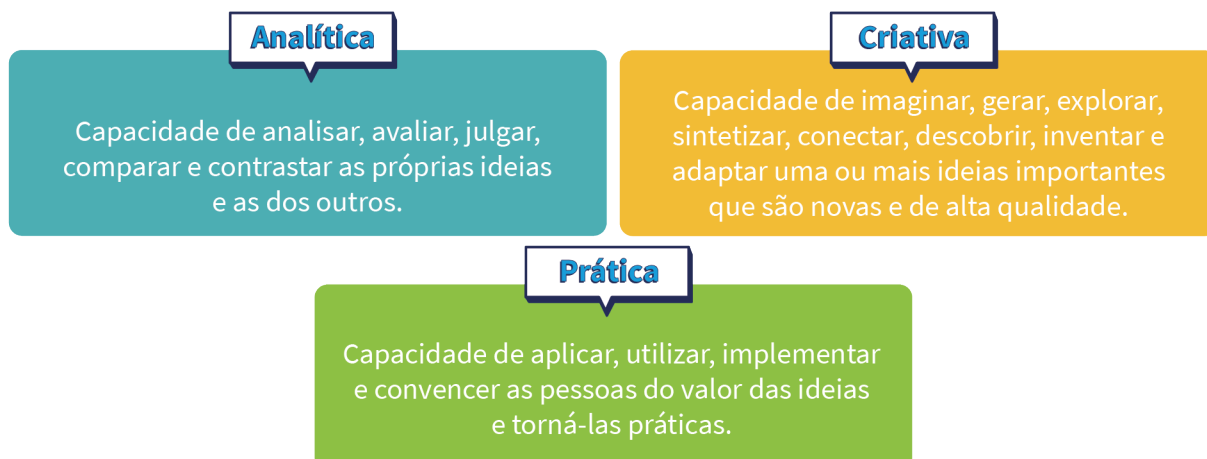
Fonte: Própria autora. Baseado em Base Nacional Comum Curricular (2018)

Para definir as habilidades que possibilitam o desenvolvimento da criatividade, também nos respaldamos, nos estudos de Sternberg (STERNBERG, 1984 e 2010; STERNBERG; LUBART, 2002). Para o autor, a inteligência humana é composta por três partes básicas - a analítica, a criativa e a prática²⁷ (Figura 10) - e todas elas envolvem a criatividade. Desse modo, essas três partes da inteligência são responsáveis por nos permitir realizar os desafios da vida cotidiana.

²⁷ Essa concepção refere-se a teoria triárquica da inteligência humana desenvolvida por Robert Sternberg em seu livro *"The triarchic mind: a new theory of human intelligence"* (1988). Nas palavras do autor: "A teoria compreende três subteorias: uma subteoria contextual, que relaciona a inteligência com o mundo externo do indivíduo; uma subteoria componencial, que relaciona inteligência ao mundo interno do indivíduo; e uma subteoria de duas facetas, que relaciona a inteligência aos mundos externo e interno. A subteoria contextual define comportamento inteligente em termos de adaptação intencional, modelagem e seleção de ambientes do mundo real relevantes para a vida de alguém" (STERNBERG, 1984, p. 269). Do original: *"The theory comprises three subtheories: a contextual subtheory, which relates intelligence to the external world of the individual; a componential subtheory, which relates intelligence to the individual's internal world; and a two-facet subtheory, which relates intelligence to both the external and internal worlds. The contextual subtheory defines intelligent behavior in terms of purposive adaptation to, shaping of, and selection of real-world environments relevant to one's life"*.



Figura 10: Três partes básicas da inteligência humana definidas por Sternberg

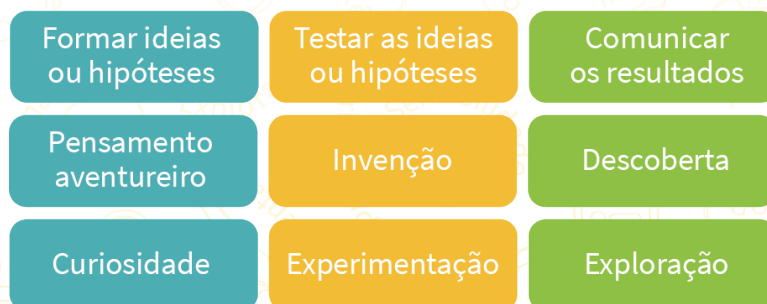


Fonte: Própria autora (tradução nossa). Baseado em Sternberg (1984 e 2010); Sternberg e Lubart (2002)

Nessa perspectiva, Sternberg (2010) considera que a inteligência tem um papel relevante para a expressão da criatividade, mas deixa claro, que as pessoas não possuem necessariamente todas essas partes, bem como, a expressam de diferentes formas em cada situação ou contexto. A discussão sobre o assunto é ampla e complexa, e também não é o objetivo desta pesquisa, por esse motivo, focamos em compreender quais são as habilidades relacionadas à criatividade.

Para a definição das habilidades criativas, também nos respaldamos nos estudos de Torrance (1974), que considera que a Educação deve abordar todos os aspectos do desenvolvimento cognitivo dos alunos. Então, para o autor, desenvolver a criatividade envolve (Figura 11):

Figura 11: Habilidades para o desenvolvimento da criatividade definidas por Torrance

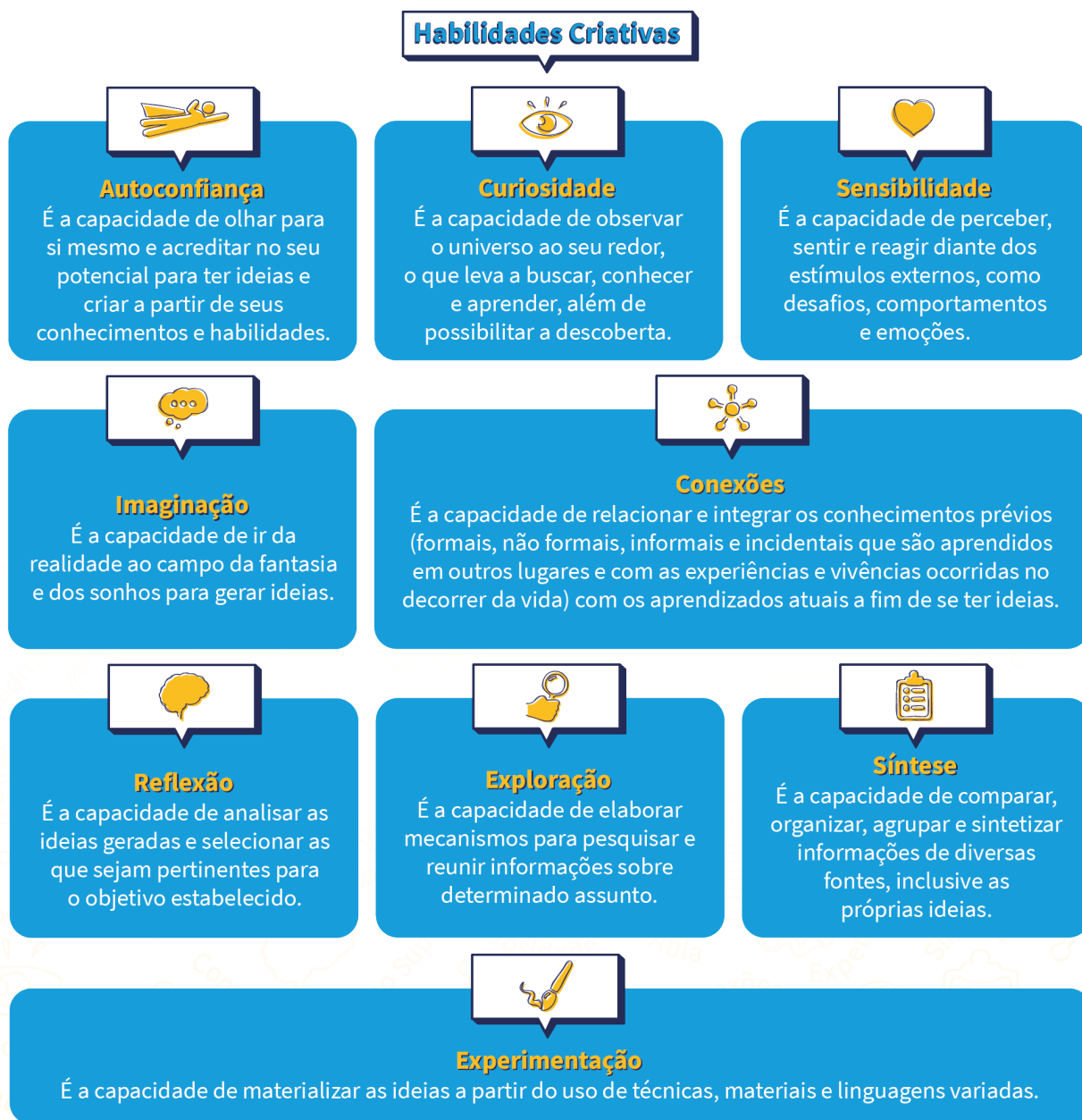


Fonte: Própria autora (tradução nossa). Baseado em Torrance (1974)

A partir desse entendimento, selecionamos nove habilidades, a qual denominamos de habilidades criativas (Figura 12), a serem estimuladas e trabalhadas por meio do produto educacional desta dissertação, as quais consideramos essenciais para o desenvolvimento da competência criatividade no Ensino Superior.



Figura 12: Definições das habilidades criativas propostas pela autora desta dissertação

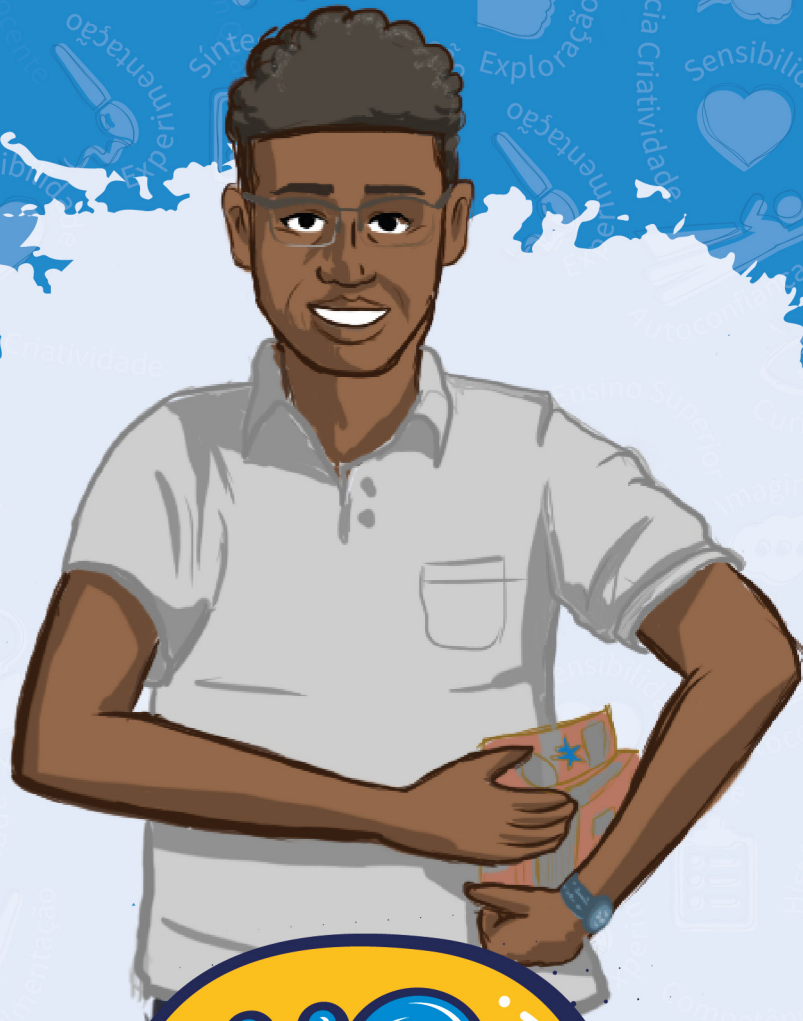


Fonte: Própria autora (2019)

A definições de cada habilidade criativa apresentadas acima, foram elaboradas por nós, com base no referencial teórico estudado para esta dissertação. Ressaltamos também, que escolhemos as principais habilidades relacionadas diretamente às etapas de produção de histórias em quadrinhos (HQs), a temática do nosso produto.

No entanto, para melhor entendimento dessa correlação entre a competência criatividade, as habilidades criativas e as etapas de produção de HQs, foi necessário compreendermos primeiramente o que são as histórias em quadrinhos. Esse assunto, abordaremos no tópico a seguir.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



1.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

1.2.1 BREVE HISTÓRICO DAS HQS E SUA INSERÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

As histórias em quadrinhos (HQs), como conhecemos atualmente, surgiram no final do século XIX e início do século XX (CHINEN, 2015; FRANCO, 2008) e, desde então, o seu percurso é marcado por acontecimentos que a levaram a ser considerada prejudicial às crianças e aos jovens, até o descobrimento de seu potencial e contribuições no contexto educacional.

A evolução da indústria tipográfica e o surgimento de organizações jornalísticas criaram condições para o aparecimento das primeiras histórias em quadrinhos. Os Estados Unidos foram o ambiente propício para o seu crescimento, e assim, elas começaram a ser publicadas em formatos de tiras ²⁸ diárias em jornais norte-americanos, e posteriormente iniciaram as publicações periódicas conhecidas como *comic books*.

Esse ambiente impulsionou que as HQs logo se transformassem em um produto de consumo massivo, por conta da tecnologia em expansão no final do século XIX, que proporcionava tiragens de jornais em larga escala. Esse fator contribuiu para que histórias em quadrinhos comesçassem a circular no mercado e ganhassem popularidade, principalmente entre o público mais jovem.

Mas, foi a Segunda Guerra Mundial a responsável pelo consumo exorbitante de HQs a partir de lançamentos de títulos de histórias fictícias sobre o engajamento dos super-heróis no conflito bélico. Devido a esse impulso, as histórias em quadrinhos acabaram por se tornar um meio de comunicação de massa (VERGUEIRO, 2018).

Essa característica popular e o consumo massivo das HQs, talvez tenham sido os motivos da desconfiança gerada por pais e professores do mundo inteiro, quanto aos efeitos que as HQs provocavam em seus leitores. Esse período de pós-guerra e início da chamada Guerra Fria foi propício para a desconfiança em relação aos quadrinhos. Santos (2015), destaca que nessa época as HQs eram vistas como um produto meramente comercial com apelo popular, e visavam ser um entretenimento barato ao público jovem e com pouca instrução.

Por esse motivo, “os adultos tinham dificuldade para acreditar, que por possuírem

²⁸ A tira é um formato utilizado para a veiculação de histórias em quadrinhos em suportes e mídias impressos e digitais. Esse molde pode ser apresentado de variadas maneiras: no tradicional, o mais comum, composto de uma faixa retangular horizontal ou vertical; no equivalente a duas, três ou mais tiras; quadrado; adaptado. O número de quadrinhos também é variável: a história pode ser condensada em um quadro só ou então ser narrada em várias cenas, de forma mais longa. Pode vir acompanhada ou não de elementos paratextuais (como título, nome do autor, etc.)” (RAMOS, 2017, p. 31).



objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores” (VERGUEIRO, 2018, p. 8). Dessa maneira, as HQs eram consideradas por pais e professores como um produto da cultura de massa e de fácil comunicação, elaboradas com experiências cotidianas e, por essa razão, não necessitavam de nenhuma formação anterior para entender sua narrativa. Assim, qualquer discussão sobre o seu valor pedagógico foi descartada por educadores e as possibilidades de sua utilização em ambiente escolar, seriam completamente inviáveis.

Este cenário viria a piorar depois da publicação do livro “*Seduction of the innocent*” em 1954, escrito por Fredric Wertham, um psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos. Sua obra se tornou uma verdadeira campanha contra a leitura de histórias em quadrinhos por crianças e adolescentes norte-americanos. Segundo Wertham, os quadrinhos eram responsáveis por influenciar os jovens a se tornarem cidadãos desajustados.

Os quadrinhos então começaram a serem vistos como prejudiciais e por isso, editores norte-americanos criaram o *Comics Code*, um código de ética dos quadrinhos que visava garantir aos pais e professores que o conteúdo dos *comics books* não iriam prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual dos seus filhos e alunos. Essa proposta de criação de um código de ética se espalhou também para a Europa e o Brasil, em que representantes do meio cultural, educativo e científico se reuniram para estabelecer regras sobre os conteúdos que deveriam ser abordados nos quadrinhos.

Esse período de código e censura classificavam as histórias em quadrinhos como produtos com “conteúdo de qualidade”, as que possuísem um selo na capa e, “produtos prejudiciais”, os que violassem os “valores morais e religiosos” da sociedade, e nem chegavam a ser publicados. Esse movimento ao invés de contribuir para aprimoramento das HQs, gerou efeitos negativos, como o desaparecimento de editoras e a veiculação de histórias rasas que não contribuíam para o desenvolvimento intelectual dos leitores.

Esse episódio negativo na história das HQs, que quase provocou o seu desaparecimento, posteriormente foi avaliado como um estudo feito a partir de métodos suspeitos e dados falsos. Décadas depois, a pesquisadora Tilley (2012) estudou os arquivos de Wertham e constatou que o psiquiatra alterava os dados e acrescentava acusações sem fundamento.

A visão de que as HQs causavam prejuízos ao rendimento escolar, além de serem “responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e do aprendizado, corruptoras das inocentes mentes de seus indefesos leitores” (VERGUEIRO, 2018, p. 16),



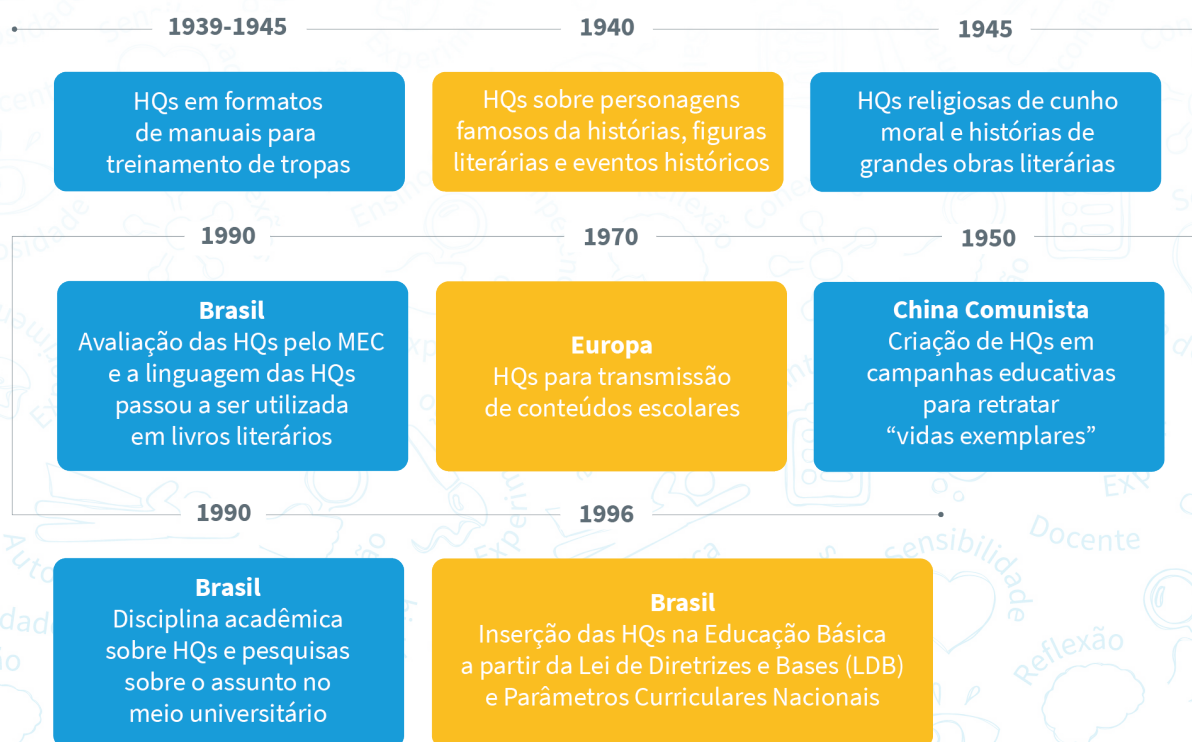
perdurou durante as próximas quatro décadas (de 1960 a 1990), até que se percebesse que essa forma de entretenimento não poderia causar tantos danos a sociedade, porque na verdade, ainda se sabia pouco sobre as HQs.

Vergueiro (2018) destaca que, a partir do desenvolvimento dos estudos da ciência da comunicação e dos estudos culturais nas últimas décadas do século XX, as histórias em quadrinhos passaram a receber atenção dos intelectuais e começaram a ser vistas como uma forma de manifestação artística com características próprias. Assim, elas passaram a ter uma boa aceitação por educadores e pesquisadores, bem como a serem utilizadas em processos de ensino e aprendizagem, nos diferentes níveis de ensino.

No Brasil, o uso das histórias em quadrinhos (HQs) na educação começou a ser reconhecido em 1996, a partir da Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996), tendo proporcionado, conforme Vergueiros e Ramos (2009), um crescimento no seu uso nas duas últimas duas décadas, principalmente no Ensino Básico.

A seguir (Figura 13) apresentamos um esquema visual, em formato de linha do tempo, com os principais momentos dos usos das histórias em quadrinhos com o viés educacional.

Figura 13: Linha do tempo sobre as HQs com propósitos educacionais



Fonte: Compilação da autora com base em Vergueiro (2018)



Como podemos ver na linha do tempo, o Brasil foi pioneiro nas pesquisas sobre as HQs no meio universitário. De acordo com registros do *site* da Universidade de Brasília (UnB), a instituição passou a ofertar a disciplina “Introdução as histórias em quadrinhos” a partir de 1990. Mas, foi a Escola de Comunicação e Artes (ECA), da Universidade de São Paulo (USP), que começou a se dedicar aos estudos das histórias em quadrinhos no meio acadêmico, com a criação, em 1990, do primeiro Núcleo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos e do Grupo de Pesquisa Observatório de Histórias em Quadrinhos (VERGUEIRO, 2005). Desde então, o Observatório tem se dedicado a estudar as HQs pelo viés educacional e as suas contribuições para esse contexto.

Ainda assim, mesmo com o crescimento perceptível dos estudos acadêmicos relacionados as HQs na educação, as publicações sobre o seu uso com foco em jovens e adultos ainda apresenta poucos registros. O público que cresceu lendo HQs, continua a consumir este produto na fase adulta. Mas as HQs não os acompanham em seus estudos, apesar de apresentarem possibilidades de enriquecer a experiência de aprendizado dos universitários (PRESSER, 2015).

Mas, antes de uma discussão sobre as suas potencialidades no Ensino Superior é preciso entender exatamente o que são as histórias em quadrinhos e quais as suas principais características, a qual explanamos no tópico a seguir.

1.2.2 A NARRATIVA HISTÓRIA EM QUADRINHOS E SUAS CARACTERÍSTICAS

As histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto pela interação de dois códigos inseparáveis: o verbal e o não verbal, que juntos proporcionam experiências únicas aos seus leitores. Cada um desses códigos possuem um papel imprescindível dentro das HQs, ao reforçar um ao outro e permitir que a mensagem seja entendida.

Tendo por base essa definição básica, as HQs têm sido objeto de estudos, principalmente, em três campos do saber - nas Artes, na Comunicação e nas Linguagens - em que cada um busca compreendê-la a partir de seu campo de conhecimento específico. Nas Artes, os quadrinhos são considerados como uma manifestação artística, tanto que foram classificados como a Nona Arte. Desde então, os quadrinistas buscaram definições para esse produto artístico, tal qual o consagrado quadrinista Eisner (2010, p. 5), que denominou as HQs como Arte Sequencial, ao entendê-las como um “veículo de expressão criativa, uma

²⁹ Ementa da disciplina disponível em: <https://matriculaweb.unb.br/graduacao/disciplina.aspx?cod=145165>.



disciplina distinta, uma forma artística e literária porque lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Já no meio acadêmico das Artes Visuais, as HQs são consideradas como uma linguagem de expressão informacional e comunicacional (ANDRAUS, 2006), resultantes da liberdade criativa de cada quadrinista, que produzem quadrinhos (obras autorais) para provocar emoções, incitar reflexões e transmitir ideias e mensagens aos leitores (MOURA, 2012).

Na área da Comunicação, as histórias em quadrinhos começaram a ser compreendidas a partir do uso que lhe foi atribuído no final do século XIX e início do século XX, como um meio de comunicação de massa (VERGUEIRO, 2018). Como vimos no tópico anterior, a evolução tecnológica advinda da Revolução Industrial, possibilitou que as HQs pudessem ser amplamente consumidas e passassem a atender objetivos comerciais controlados por uma indústria dos quadrinhos. Essa função é bem diferente do significado que elas possuíam no campo das Artes e, por esse motivo, foram estigmatizadas pelas camadas ditas “pensantes” da sociedade como um “produto raso”. Porém, o desenvolvimento dos estudos na área da Comunicação, possibilitou que os meios de comunicação (incluindo as HQs), comesçassem a ser mais aceitos pelas elites intelectuais. Nesse sentido, o campo da Comunicação definiu as histórias em quadrinhos como uma linguagem, constituída por uma linguagem visual (icônica) e uma linguagem textual (VERGUEIRO, 2018), que interagem entre si para transmitir mensagens aos leitores.

Já na área das Linguagens, as histórias em quadrinhos são denominadas como um gênero textual do tipo narração (RAMOS, 2018; SHIMAZAKI *et al.*, 2018), pois para esta área do conhecimento a comunicação só acontece por meio de um gênero textual. Dessa forma, podemos compreender que os gêneros são:

[...] os textos materializados em situações comunicativas recorrentes. Os gêneros textuais são os textos que encontramos em nossa vida diária e que apresentam padrões socio comunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos, enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas (MARCUSCHI, 2008, p. 155).

A definição apresentada por Marcuschi (2008), expressa o que as HQs representam atualmente para os estudos das linguagens, visto que elas sempre foram ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam uma comunicação marcadamente presente nos momentos da história da humanidade: o código verbal. Assim, elas se



constituíram como um meio de comunicação de massa de grande alcance entre as diferentes camadas sociais.

Já os tipos textuais, divididos em cinco categorias conhecidas como: narração, argumentação, descrição, injunção e exposição, podem ser definidos como uma “espécie de construção teórica (em geral uma sequência subjacente aos textos) definida pela linguística de sua composição (aspectos lexicais, sintéticos, tempos verbais, relações lógicas, estilo” (MARCUSCHI, 2008, p. 154).

No caso, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas do tipo textual narração por ter como característica o relato de acontecimentos reais ou fictícios por meio de um narrador e participação de personagens, com tempo e espaço definidos (MARCUSCHI, 2008; SHIMAZAKI *et al.*, 2018). Mas, também podem apresentar características das tipologias, descrição e exposição. A tipologia descrição consiste no detalhamento de características físicas e psicológicas de pessoas, além da descrição de ambientes e objetos, e a exposição, objetiva explicar um tema e propicia ao leitor conhecimento e compreensão de determinado assunto (SHIMAZAKI *et al.*, 2018).

Como pudemos ver, cada área do saber define as histórias em quadrinhos conforme a sua perspectiva, em que não há uma conceituação certa ou errada, são apenas entendimentos diferentes. No caso desta pesquisa, nossa compreensão sobre HQs fundamenta-se nas definições estabelecidas nas áreas das Artes e da Comunicação, a qual embasou a construção do produto desta dissertação. Portanto, consideramos que as HQs se apresentam como uma linguagem e uma expressão criativa em que o código não verbal é predominante, ou seja, as histórias (narrativas) são contadas por meio de desenhos sequenciais que trazem uma mensagem ao leitor, seja ela ficcional ou baseada em fatos reais.

Apesar de apresentar características narrativas de outras linguagens, como o audiovisual (cinema e animação), os quadrinhos são uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para explorar os elementos narrativos (RAMOS, 2018). Na Figura 14, apresentaremos brevemente, de acordo com Chinen (2015), Eisner (2010) e Franco (2008), os elementos fundamentais que estruturam a linguagem das HQs nos padrões comumente conhecidos e encontrados no suporte papel:



Figura 14: Principais elementos da linguagem das histórias em quadrinhos (continua...)

Elementos das HQs

Balões



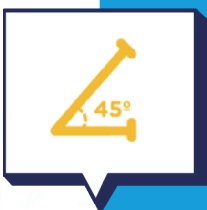
Os **balões** são responsáveis por apresentar de modo escrito as falas, pensamentos e emoções dos personagens ou até mesmo metáforas visuais que são ícones, desenhos e outros elementos visuais expressivos. Existem formatos diferentes de balões que são utilizados para traduzir graficamente as diferentes sensações dos personagens.

Elipse



A **elipse** é um dos recursos das HQs que consiste na supressão de ações entre um quadrinho e outro para o leitor preencher mentalmente. Esse efeito é fundamental para despertar a imaginação e depende exclusivamente da participação efetiva do leitor para acontecer.

Enquadramento, Plano e Ângulo



O **enquadramento** é um termo do cinema que também é utilizado nos quadrinhos. Envolve dois componentes: o plano e o ângulo.

O **plano** é o distanciamento da cena em relação ao leitor para mostrar um personagem ou uma paisagem.

O **ângulo** refere-se ao local de visão do leitor em uma determinada cena, como se este fosse um observador.

A variação e a combinação desses elementos dão dinâmica à história. A constância dá a sensação de monotonia.

Figuras cinéticas ou de movimento



As HQs são imagens estáticas e, por isso, as **figuras cinéticas ou de movimento**, são elementos gráficos que tentam reproduzir a sensação de movimento e/ou marcam a trajetória de objetos em um quadrinho. Estes elementos pode destacar-se no desenho ou aparecer de forma sutil.

Onomatopeias



As **onomatopeias** são a representação gráfica de sons. É importante posicioná-las de forma adequada no quadrinho, de modo que representem corretamente um som ou sensação, para facilitar a compreensão do leitor.

Percepção Visual Global



A **percepção visual global** diferencia as HQs de outras narrativas visuais, como o cinema e a animação, que só permite visualizarmos o instante narrativo presente. Na HQ o leitor consegue ter uma visão simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto estamos lendo um quadrinho, a nossa visão periférica consegue percorrer os quadrinhos anteriores e posteriores da narrativa.

Quadrinho ou Vinheta



O **quadrinho ou vinheta** é uma cena/momento da narrativa.

Fonte: Adaptado de Chinen (2015), Eisner (2010) e Franco (2008)



Figura 14: Principais elementos da linguagem das histórias em quadrinhos (conclusão)

Elementos das HQs

Recordatório



O **recordatório** é um elemento visual geralmente utilizado para apresentar a fala do narrador, mas também pode informar sobre algum contexto da narrativa, sensação de algum personagem, orientar o leitor em relação a mudança de ambiente e tempo ou simplesmente relacionar um quadrinho a outro.

Requadro



Já que o quadrinho é uma cena/momento da narrativa, o **requadro** é a sua moldura. Ele pode apresentar formatos diversos para especificar a ação de um personagem ou então para definir o ritmo da narrativa. Os formatos dos requadros podem afetar a experiência de leitura e variam para representar sonhos, cenas do passado, futuro, impacto ou podem não ser utilizados.

Sarjeta ou Calha



A **sarjeta ou calha** é o espaço vazio entre os requadros, onde as lacunas das ações da história são completadas mentalmente pelo leitor.

Timing



A passagem cronológica nos quadrinhos é chamada de **timing** (tempo), em que é possível perceber na história quando é dia, noite ou quando se passam vários dias. Dividir uma única cena em vários quadrinhos representa que o tempo passou devagar. Assim como reduzir o número de quadrinhos significa que o tempo passou acelerado.

Fonte: Adaptado de Chinen (2015), Eisner (2010) e Franco (2008)

Como apresentado na Figura 14, muitos elementos constituem a linguagem dos quadrinhos, e para que os códigos verbais e não verbais sejam melhor compreendidos pelo leitor, é preciso minimamente conhecer seus elementos. Os elementos apresentados acima consistem na linguagem tradicional das histórias em quadrinhos, mas com o crescimento da *Internet* e do ambiente digital, as HQs também migraram para este ambiente e os quadrinistas passaram a criar narrativas com os elementos da hipermídia encontrados nesse meio, com o objetivo de proporcionar e enriquecer a experiência de leitura. E na área da Educação, possibilitar uma aprendizagem interessante e divertida para os alunos, assunto que abordaremos a seguir.



1.2.3 CONTRIBUIÇÕES DOS ELEMENTOS DA HIPERMÍDIA NA NARRATIVA HQ

Com o surgimento dos meios digitais, Ferrari (2007, p. 84) considera que “a narrativa não está fadada ao esquecimento com o envelhecimento da escrita, mas em constante hibridização”. Dessa forma, as narrativas escritas e as criadas para esse novo ambiente precisaram incorporar as potencialidades que o meio ofereceu, e os computadores e seus ambientes hipermidiáticos contribuíram para o surgimento de outras formas de se contar histórias.

O meio digital apresenta novas possibilidades que não são encontradas nos meios tradicionais, como as mídias impressas (por exemplo, jornal e revista) e possibilita uma relação de mão dupla. Nesse sentido, Paul (2007) considera que a *Internet* impactou as formas das narrativas digitais sobre a audiência, pois a partir dela, é possível haver interatividade, em que os produtores de conteúdo e usuários desempenham, ao mesmo tempo, o mesmo papel.

Esse meio permitiu que o usuário tivesse um maior controle sobre a ordem de consumo dessas narrativas, e pudesse criar sua própria experiência ao escolher qual caminho percorrer no conteúdo que lhe é apresentado, além de também produzir histórias para serem consumidos por outras pessoas.

Da mesma forma como aconteceu com os computadores, a hipermídia tem suas origens a partir de desenvolvimentos tecnológicos e estéticos. Segundo Santaella (2005) o ambiente digital, se organiza de modo não linear e é chamado de hipertexto, o termo “hiper” refere-se a estrutura complexa e alinear das informações. A hipermídia, portanto, é uma extensão do hipertexto, pois engloba textos escritos e permite acrescentar a eles símbolos matemáticos, figuras e diagramas, e também, reúne elementos audiovisuais (textos, sons, ruídos, imagens fixas e em movimento).

A hipermídia, possibilitada pelo ambiente computacional e pela *Internet*, que trazem consigo a interação e a fusão de linguagens híbridas (SANTAELLA, 2005), transformou a maneira de se contar histórias por apresentar inúmeras possibilidades, ou seja, uma narrativa hipermídia pode integrar diferentes elementos (vídeo, áudio, animações, fotografias, ilustrações, gráficos, mapas, entre outros), o que fica a critério de escolha do autor de cada narrativa.

Conforme Murray (p. 17, 2003), “o computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias”. Essa visão da autora, hoje em dia, se faz bastante presente em nosso cotidiano, pois diferentes narrativas começaram a ser desenvolvidas para satisfazer os desejos despertados pelo próprio ambiente digital.



O contexto contemporâneo em que vivemos, marcado por um acelerado desenvolvimento tecnológico e científico que se deu, principalmente, por meio da inserção gradativa do computador e da *Internet* no cotidiano das pessoas, sendo cada vez mais utilizados de modo intenso por todos os segmentos da sociedade, provocou uma revolução na forma como se produz e se consome histórias em quadrinhos.

Nessa perspectiva, as HQs começaram a ser produzidas e veiculadas no meio digital e dessa forma, passaram a proporcionar experiências a partir da hipermídia ao explorar os sentidos (visão, audição e tato) do leitor, sem deixar de lado as características das histórias em quadrinhos convencionais, mas dando-lhes diferentes expressões a partir da base tecnológica. Por isso, para se criar uma história em quadrinhos com elementos da hipermídia, se faz necessário conhecer também a linguagem tradicional dos quadrinhos, que é singular e diferente de outras narrativas. Antes produzidas e lidas no seu formato tradicional, ou seja, no suporte papel, as HQs passaram a se adaptar e se apropriar dos meios digitais.

Para entender essa evolução das histórias em quadrinhos na *Internet*, Mendo (2008) concebeu uma classificação que leva em consideração a quantidade de meios incorporados do ambiente digital. Os grupos são os seguintes (Figura 15):

Figura 15: Classificação das histórias em quadrinhos na *Internet*

- 1** O **primeiro grupo** é caracterizado pelo formato mais comum, em que as páginas das HQs impressas são digitalizadas, mas com uma mínima adaptação ao meio. São disponibilizadas para *download* com o propósito de serem lidas pelo computador/celular/tablet ou também para serem reimpressas.
- 2** No **segundo grupo** encontram-se as HQs que possuem uma pequena adaptação ao meio digital. Os quadrinhos são organizados para compor a área visível da tela do computador.
- 3** O **terceiro grupo** é representado pelas HQs que já possuem algumas características dos meios digitais, ou seja, apesar de ainda serem muito parecidas com a versão impressa, há a adição de funcionalidades próprias da navegação na *Internet*.
- 4** No **quarto grupo** há a utilização intermediária de recursos multimídia e interatividade. As HQs possuem recursos sonoros, como onomatopeias e ambientação.
- 5** O **quinto grupo** corresponde às HQs que incorporam interatividade, animação, som, entre outros elementos. Dessa forma, possuem características mais distintas da versão impressa.

Fonte: Adaptado de Mendo (2008)

O ambiente digital é essencial para as HQs que incorporam elementos da hipermídia, uma vez que é por meio de computadores, *scanners* e de *softwares* de edição gráfica que estas ganham vida e ficam acessíveis na rede para qualquer leitor. Além disso, elas precisam



estar hospedadas em alguma plataforma digital e dependem da *Internet* para que suas potencialidades sejam exploradas por completo. Portanto, essas HQs mesclam a linguagem tradicional das histórias em quadrinhos no suporte papel, com os recursos disponíveis no suporte digital, como o uso de movimentos e sons (animações, efeitos e trilhas sonoras) e interatividade para o leitor (avançar, voltar e escolher um final entre várias alternativas). Dessa forma, por meio da união de um (ou mais) código(s) da linguagem tradicional das HQs com um (ou mais) elemento(s) da hipermídia, elas se tornaram um produto híbrido.

Essa concepção de quadrinhos foi nomeada de “HQtrônicas” por Franco (2008), neologismo dado para se referir às histórias em quadrinhos eletrônicas que surgiram na época dos CD-ROMs e, atualmente, são as histórias em quadrinhos hospedadas em sites e plataformas que incorporam alguns ou todos os elementos da hipermídia. Desse modo, é possível explorar vários elementos da hipermídia para criar HQtrônicas (Figura 16), como elenca Franco (2008):

Figura 16: Características das HQtrônicas (continua...)

Elementos hipermídia das HQtrônicas



Animação

A partir de *softwares* gráficos é possível utilizar o recurso de animação de objetos e personagens em 2D e 3D.



Diagramação dinâmica

Os quadrinhos, que na linguagem tradicional das HQs são estáticos, ganham mobilidade no suporte eletrônico, pois se adequam a tela de um computador. Por meio de comandos, é possível mover alguns quadrinhos em diferentes direções (para fora da página, para posição na sequência ou ainda no lugar de outro quadrinho). Para sua leitura é também necessário fazer uso da barra de rolagem e cliques em botões de avançar e voltar.



Efeito Sonoro

As onomatopeias nas HQs tradicionais são recursos visuais para a representação de sons que simula ruídos. Porém, nas HQtrônicas é possível substituir as onomatopeias visuais por recursos sonoros por conta do suporte digital. Isso proporciona ambiências e outras possibilidades à narrativa.



Trilha sonora

Para auxiliar na criação de atmosferas para a história, pode ser inserido um fundo musical executado durante a narrativa.

Fonte: Adaptado de Franco (2008)



Figura 16: Características das HQtrônicas (conclusão)

Elementos hipermídia das HQtrônicas

Interatividade



Acontece não apenas pelo comando de avançar e retornar na narrativa, mas o leitor também pode acionar sons e animações, descobrir *hiperlinks* que o levem a caminhos paralelos ou a *sites* que tratam sobre conceitos discutidos na trama. Essa navegabilidade do leitor pode ser dividida em três níveis: básico (comandos de avançar e retornar), intermediário (envolve CD-ROMs, *sites* e plataformas em que é possível optar entre caminhos diversos já pré-estabelecidos, ou ainda acionar trilha e efeitos sonoros, animações e *hiperlinks* que levam a caminhos paralelos à narrativa), e avançado (o leitor pode contribuir com a narrativa ao criar uma das páginas e participar efetivamente como co-criador de uma obra coletiva).

Narrativa multilinear



O leitor tem a opção de escolher qual caminho percorrer na HQtrônica, pois são geradas múltiplas opções de caminhos paralelos ao longo da sua narrativa e *hiperlinks* clicáveis que levam a *sites* de assuntos correlatos aos trabalhos na história. Uma teia de intersecções se forma e podem ser acessadas pelo navegador.

Tela infinita



Consiste na visualização da HQtrônica controlada por barras de rolagens verticais e horizontais, expandindo-se infinitamente, ou ainda como forma de exploração na qual o leitor utiliza recursos de *zoom* para emergir no interior dos quadrinhos.

Fonte: Adaptado de Franco (2008)

Como podemos observar, esse meio digital viabilizou para a produção de histórias em quadrinhos, como o surgimento de plataformas para hospedagem das HQtrônicas e de fácil inserção dos elementos da hipermídia, bem como diferentes *softwares* que oferecem elementos visuais prontos e são exclusivos para esse fim. Os mais recorrentes são o *HagáQuê* e o *Pixton*, porém existem outros como o *Stripcreator*, o *Read White Think* e o *Create Your Own Comic* que apresentam funções intuitivas e acessíveis, além de fácil instalação e utilizável em qualquer sistema operacional do computador (Windows, macOS e Linux). Também é possível utilizar aplicativos de *smarthphones* para criar personagens - por exemplo, o aplicativo *Bitmoji*, disponível para os sistemas Android e IOs. Abaixo apresentamos uma breve descrição de cada um desses *softwares*, plataformas e aplicativos (Figura 17).



Figura 17: Softwares, plataformas e aplicativos para a criação de histórias em quadrinhos (continua...)

Softwares para a criação de histórias em quadrinhos

HagáQuê



O **HagáQuê** é um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido para apoiar a alfabetização e o domínio da linguagem escrita por crianças, bem como pode auxiliar em processos de ensino e aprendizagem de várias disciplinas escolares. O *software* visa facilitar a criação de HQs ao disponibilizar um amplo banco de elementos visuais (personagens, cenários, etc.) para não limitar a imaginação e a criatividade das crianças.



<http://bit.do/hque>

Pixton



Permite criar histórias em quadrinhos a partir de diversos personagens, cenários e balões disponíveis no catálogo do *software*. Além disso, é possível salvar os quadrinhos e compartilhá-los pela Internet. O **Pixton** oferece contas para escolas, empresas e demais interessados em criar histórias em quadrinhos. No caso das escolas, os professores podem utilizá-lo, por meio de um espaço privado, para reunir os alunos, produzir as HQs em grupos, gravar narrações das falas dos personagens e avaliar as atividades com o uso de ferramentas de avaliação do *software*.



<http://bit.do/hqpixton>

Stripcreator



O **Stripcreator** permite a criação de HQs em formato de tiras (até três quadrinhos). O usuário consegue escolher personagens e cenários, além de adicionar os diálogos dos personagens. Ao final é possível salvar as tiras produzidas.



<http://bit.do/screator>

Comic Creator



O **Comic Creator** da Read Write Think é uma plataforma desenvolvida para a produção livre de HQs. Em cada quadrinho, o usuário pode adicionar personagens, objetos, balões de diálogos e textos. As HQs criadas são preto e branco e o usuário consegue imprimir a sua revista e colorir.



<http://bit.do/rwtc>

Create Your Own Comic



O **Create Your Own Comic** é um serviço online para a criação de histórias em quadrinhos a partir dos heróis da Marvel. É disponibilizado diversos templates para a criação de tiras e revistas, a qual podem ser salvas em formato PDF, impressas e compartilhadas.



<http://bit.do/fGoXw>

Fonte: Própria autora (2020)



Figura 17: Softwares, plataformas e aplicativos para a criação de histórias em quadrinhos (conclusão)

Softwares para a criação de histórias em quadrinhos

Bitmoji



Com o aplicativo **Bitmoji** é possível criar personagens personalizados a partir de itens disponíveis, como estilo de cabelos, olhos, boca, cor de pele, vestimentas, acessórios, entre outros. Ao terminar, o usuário tem acesso a centenas de adesivos do personagem criado e pode salvá-los no seu celular.



<http://bit.do/abitmoji>



<http://bit.do/ibitmoji>

Fonte: Própria autora (2020)

Essa evolução tecnológica rompeu as amarras do processo de produção das HQs, pois a partir desse momento deixavam de ser criações exclusivas de quadrinistas que possuem a habilidade do desenho à mão livre, possibilitando que estas também pudessem ser desenvolvidas por diferentes públicos, desde crianças a adultos.

Logo, as HQs podem e são utilizadas em processos de ensino e aprendizagem em diferentes níveis escolares. Por bastante tempo foram vistas negativamente e tachadas como uma má influência às crianças e aos jovens, mas hoje em dia, apesar de haver algumas resistências por parte de educadores, são bem aceitas no contexto educacional e fazem parte do aprendizado dos alunos (VERGUEIRO, 2018).

As HQs são um campo vasto para à promoção da criatividade, da percepção, da expressão artística pessoal e uma possibilidade para a construção de conhecimentos advindos de diversas áreas. Por essa razão, a principal contribuição desse tipo de linguagem para o ensino e aprendizagem se encontra no seu processo de produção, também chamado de processo criativo, e não no resultado final, a própria HQ.

Isso significa que, a ação de escrever roteiros³⁰, fazer *storyboards*³¹, criar personagens e desenhar cenários consiste em uma grande contribuição para o desenvolvimento das habilidades criativas definidas nesta pesquisa, a saber: autoconfiança, curiosidade, sensibilidade, imaginação, conexões, reflexão, exploração, síntese e experimentação (Figura 18).

³⁰ O roteiro é a forma escrita de uma HQ. Ele contém a descrição detalhada da história com a divisão das cenas por quadrinho. Existem diferentes formatos de roteiro e o quadrinista pode escolher aquele que melhor se identificar (Baseado em Eisner, 2016).

³¹ O *storyboard* é um rascunho visual de uma HQ. Ele contém a distribuição cronológica dos quadrinhos pela página (Baseado em Eisner, 2016).



Figura 18: Relação entre a competência criatividade, as habilidades criativas e a produção de HQs



Fonte: Própria autora (2019)

Na Figura 18 apresentamos a relação que consideramos existir entre a competência criatividade, as habilidades criativas e a produção de histórias em quadrinhos. O círculo menor, ao centro, representa o processo de produção de HQs, realizado por meio das etapas de elaboração de roteiros, criação de personagens, criação de cenários, desenvolvimento de *storyboards* e o desenho da própria história em quadrinhos. Dessa forma, práticas de ensino que permitam a produção de HQs por discentes, além de incentivar um aprendizado que relaciona teoria e prática, podem trabalhar as habilidades criativas representadas no círculo maior da Figura 18.

Em outras palavras, essas habilidades são estimuladas em processos criativos, e por esse motivo, não seguem uma ordem linear, podem ter diversas disposições, algumas podem ser trabalhadas ao mesmo tempo, ou até mesmo, umas podem ser exercitadas e outras não, isso tudo depende das atividades pedagógicas propostas pelo docente e também varia de



pessoa para pessoa, pois cada um desenvolve o seu próprio processo criativo. As habilidades criativas mais recorrentes em cada uma das etapas de produção de HQs são:

> **Elaboração de roteiros:** imaginação - ao ter ideias para criar a narrativa; curiosidade - ao buscar inspirações em acontecimentos e vivências; sensibilidade - ao observar a realidade ao seu redor para extrair ideias; conexão - ao estabelecer relações entre os seus aprendizados atuais e seus conhecimentos prévios para desenvolver a história; exploração - ao realizar pesquisas e selecionar bibliografias sobre a temática da história que se quer elaborar; reflexão - ao analisar as ideias geradas para a narrativa; síntese - escolher uma ideia e; experimentação - ao fazer uso da habilidade de escrita e da linguagem dos quadrinhos para desenvolver o roteiro.

> **Criação dos personagens:** imaginação - visualizar mentalmente como podem ser os personagens da HQ; sensibilidade - ao perceber comportamentos e emoções das pessoas ao seu redor ou de personagens existentes para criar os seus próprios; exploração - ao buscar referências para a elaboração das características físicas e psicológicas dos personagens da narrativa e; experimentação - ao desenvolver os aspectos essenciais de personagens de HQ.

> **Criação dos cenários:** imaginação - visualizar cenários mentalmente; sensibilidade - perceber ambientes, móveis, objetos e organizações para composição dos cenários da HQ; exploração - procurar referências visuais para desenvolver cenários e; experimentação - ao aplicar ideias para descrever e fazer a representação visual dos cenários da narrativa.

> **Storyboard e desenho da HQ:** autoconfiança - ao acreditar ser capaz de desenhar uma HQ; imaginação - ao visualizar as cenas da narrativa descritas no roteiro; conexões - ao fazer uso de seu repertório visual para desenvolver os desenhos; experimentação - ao fazer uso da habilidade de desenho para expressar a narrativa de modo visual e utilizar materiais e técnicas para conceber a HQ.

Além dessas habilidades criativas, é possível promover a troca de conhecimentos, além da valorização das construções individuais e em grupo. Tudo isso possibilita o desenvolvimento da competência criatividade, pois se trata de um processo que exige dos alunos a elaboração de novas ideias e a busca de soluções por meio da construção de narrativas. Nesse sentido, a seguir apresentamos o percurso metodológico dessa pesquisa para a concepção do produto resultante da dissertação.

EPISÓDIO 2 - IDEAR: PERCURSO METODOLÓGICO



2. PERCURSO METODOLÓGICO

2.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

Para a viabilização desta pesquisa, realizamos alguns procedimentos metodológicos, os quais consideramos importante apresentar detalhadamente em cada etapa percorrida para o desenvolvimento desta dissertação e do produto educacional. Dessa forma, o percurso metodológico traçado teve como propósito responder ao objetivo geral e específicos delimitados para esta pesquisa, tomando por base a identificação da problemática explicitada em nossa questão-foco. Com o intuito de atingirmos esses objetivos, nos embasamos em Gerhardt e Silveira (2009) e Gil (2010) para delinear a trajetória a ser percorrida.

Apoio nas definições apresentadas por esses autores, a pesquisa em tela se classifica como aplicada, por objetivar “gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos” (SILVEIRA; CORDOVA, 2009, p. 35), uma vez que pretendemos motivar os docentes a fomentarem a competência criatividade no Ensino Superior, por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula. Essa pesquisa está pautada em uma abordagem qualitativa (GERHARDT; SILVEIRA, 2009) com caráter exploratório (GIL, 2010), a fim de aprofundarmos o conhecimento sobre o objeto pesquisado para interpretarmos aspectos da realidade, opiniões e perspectivas dos sujeitos participantes. O caráter exploratório abordado nesta dissertação encontra respaldo nas características apresentadas por Gil (2007), quando afirma que o objetivo primordial é a familiaridade com o problema, o aprimoramento de ideias e a descoberta de intuições, bem como o seu planejamento é bastante flexível desde que respeite todos os aspectos pesquisados.

Então, iniciamos a concepção de um produto em formato de HQtrônica para inspirar práticas pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento da competência criatividade no Ensino Superior com a produção de histórias em quadrinhos pelos discentes. Para concretizarmos esta proposta inicial, partimos das características apresentadas por Silveira e Córdova (2019) e Gil (2010) ao selecionarmos os procedimentos metodológicos adequados e contarmos com a participação de profissionais e docentes, que contribuíram com ideias e sugestões que favoreceram para o aprimoramento da versão final da HQtrônica.

Realizamos primeiramente uma pesquisa bibliográfica (SILVEIRA, CORDOVA, 2009; GIL, 2010), mediante um levantamento de referências teóricas publicadas em meios impressos e digitais, como livros, artigos científicos e páginas da *Internet*. Procuramos por publicações sobre os temas centrais da pesquisa: “competência criatividade no



Ensino Superior”, “o papel do docente para promover a criatividade dos discentes” e “as contribuições das histórias em quadrinhos para propiciar processos criativos”.

Essas temáticas nortearam a idealização do produto final desta dissertação por acreditarmos que a criatividade precisa ser trabalhada no âmbito do Ensino Superior, bem como ao docente cabe exercer o papel de motivador e mediador para fomentar o potencial criativo dos discentes. E no decorrer desse processo identificamos que a produção de histórias em quadrinhos tem muito a contribuir para proporcionar uma aprendizagem estimulante, prazerosa e que contribua para o desenvolvimento da competência criatividade.

Concomitantemente a esses primeiros passos, realizamos também uma pesquisa documental (SILVEIRA, CÓRDOVA, 2009) ao buscarmos relatórios e documentos oficiais na área da Educação que definissem quais são as habilidades e competências do século XXI, com o objetivo de compreendermos a criatividade como uma competência.

Em seguida, demos continuidade as etapas do percurso metodológico elaborado para desenvolvermos esta dissertação a partir de duas ações: a revisão de literatura seletiva de estudos brasileiros sobre a produção de histórias em quadrinhos por alunos do Ensino Superior e a realização de Estágio Supervisionado, componente curricular obrigatório do Mestrado Profissional.

Dessa forma, optamos em fazer dois Estágios Supervisionados em duas disciplinas que viriam contribuir significativamente para a definição e concepção do produto educacional resultante do Mestrado. Com as escolhas definidas, o primeiro estágio foi realizado na disciplina “Pintura e Ilustração Digital”, do Curso de Produção em Multimídia da Universidade Federal do Pará (UFPA), a qual objetivou um conhecimento técnico sobre a criação de desenhos e ilustrações com o uso de ferramentas digitais, bem como, uma introdução à linguagem das histórias em quadrinhos, que em concordância com o professor da disciplina, ficamos responsável por planejar e aplicar uma atividade sobre o assunto junto aos alunos.

O segundo estágio foi feito na disciplina “Criatividade”, obrigatória na grade curricular do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), no qual poderíamos observar e contribuir para a realização de atividades em sala de aula a fim de identificar habilidades relacionadas à criatividade.

Ao finalizarmos os estágios, iniciamos a elaboração do roteiro e dos personagens do produto desta dissertação, denominado de “HQ **Criativa**”, uma HQtrônica para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos em



sala de aula. Os elementos de hipermídia, característicos de histórias em quadrinhos produzidas para o meio digital, foram acrescentados com o objetivo de estimular as habilidades criativas dos docentes, como a imaginação, a curiosidade e a reflexão, além de podermos disponibilizarmos uma curadoria de materiais complementares sobre os assuntos abordados na narrativa para aprofundamento teórico.

Após concluirmos esta etapa, iniciamos o processo de validação do produto HQ **Criativa** junto a um Painel de Especialistas, com base no entendimento sobre essa técnica de pesquisa apresentada por Pinheiro, Farias e Abe-Lima (2013), com o propósito de avaliarmos a ideia e a viabilidade da proposta, além de recebermos contribuições para a versão final do produto de conclusão do Mestrado respaldado na opinião de docentes especialistas em criatividade, histórias em quadrinhos e formação de professores.

Para a coleta dos dados do Painel de Especialistas, elaboramos um instrumento qualitativo (APÊNDICE I) em formato impresso e digital em que os docentes participantes dessa etapa da pesquisa, puderam dar seus pareceres sobre o roteiro e os personagens da HQtrônica. Todos os pareceres foram avaliados em conjunto com nossa orientadora, possibilitando-nos ponderarmos quais ajustes seriam pertinentes fazermos.

Posteriormente, voltamos ao roteiro do produto e fizemos todas as alterações necessárias para então iniciarmos a materialização do primeiro episódio da HQ **Criativa**, que consistiu na concepção visual da HQtrônica e a sua inserção em uma plataforma digital. Logo depois, realizamos a segunda etapa do Painel de Especialistas, e convidamos novamente todos os docentes que participaram do primeiro painel para avaliarem o primeiro episódio.

A seguir compartilhamos os detalhes de cada uma dessas etapas e a sua importância para a consolidação da HQ **Criativa**, produto desta dissertação.

2.2 REVISÃO DA LITERATURA SELETIVA

Para realizarmos uma revisão da literatura seletiva, nos respaldamos em Sampieri, Collado e Lucio (2013, p. 76), ao descreverem esta técnica de pesquisa como a capacidade de “detectar, consultar e obter a bibliografia e outros materiais úteis para os propósitos do estudo, dos quais extraímos e sintetizamos informação relevante e necessária para o problema de pesquisa”. Os autores destacam que esta revisão deve ser seletiva por conta do grande volume de publicações e, que por isso, se faz necessário escolher os trabalhos que estejam diretamente relacionados ao problema pesquisado.



Esta conceituação é corroborada por Yin (2016), ao ressaltar que a revisão da literatura seletiva apoia-se na busca pela *Internet* e sua finalidade é obter referências ou fontes primárias para aguçar as considerações preliminares sobre o tema de estudo, método e fonte de dados do pesquisador, ou seja, são aqueles que à primeira vista se assemelham muito a motivação para a formulação da pesquisa.

Então, buscamos por artigos científicos, dissertações e teses sobre o uso de HQs no Ensino Superior para trabalhar a competência criatividade, com foco nas produções de quadrinhos por discentes. A pesquisa foi feita nos *sites* Catálogo de Teses e Dissertações da Capes³² e *Google Scholar*³³ no período de dezembro de 2018 a dezembro de 2019. Delimitamos os trabalhos publicados nos últimos dez anos (entre os anos de 2009 e 2019) e fizemos uma seleção de acordo com os seus títulos, resumos e palavras-chaves.

Para a busca no *site Google Scholar* utilizamos a sequência de três descritores: “histórias em quadrinhos + Ensino Superior”, “histórias em quadrinhos + usos + Ensino Superior” e “histórias em quadrinhos + Ensino Superior + criatividade”. Estes descritores também foram adicionados no serviço *Google Alerts* para que pudéssemos receber por e-mail os trabalhos relativos ao assunto. E no **site** do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes utilizamos as palavras-chave “histórias em quadrinhos” e “Ensino Superior”.

Com essa busca, obtivemos um total de 6.610 publicações. Desse volume, excluimos artigos, dissertações e teses que abarcassem o público infantil e adolescente (Ensino Infantil, Fundamental e Médio) por não fazerem parte do escopo desta dissertação. Também desconsideramos trabalhos que não contemplassem no título, resumo e palavras-chaves os termos “histórias em quadrinhos” e “Ensino Superior”, porém, englobamos os que mencionassem o nome de cursos superiores³⁴. Além disso, omitimos trabalhos repetidos e que não estivessem no idioma português, por termos como foco a realidade brasileira.

Observamos que apesar de utilizarmos como descritor a palavra “Ensino Superior”, muitas publicações não corresponderam aos critérios estipulados e, portanto, desse volume,

³² Site Catálogo de Teses e Dissertações da Capes disponível para acesso em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/>.

³³ O *Google Scholar*, também denominado Google Acadêmico, é uma ferramenta para busca de publicações científicas nacionais e internacionais. Dentre as fontes utilizadas estão repositórios de universidades, bibliotecas e bases de dados. Como exemplos, constam PubMed, Eric, Elsevier e Scielo. O *site* pode ser acessado pelo link: <https://scholar.google.com.br/>.

³⁴ Para definirmos as grandes áreas do conhecimento dos trabalhos selecionados, nos baseamos na “Tabela de Área de Conhecimento/Avaliação (2017)” definida pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O documento está disponível para acesso em: http://www.capes.gov.br/images/stories/download/avaliacao/TabelaAreasConhecimento_042009.pdf.



selecionamos onze trabalhos (nove artigos e duas dissertações de Mestrado Acadêmico). Apresentamos a seguir um quadro com os trabalhos catalogados por ano, tipo (artigo, dissertação ou tese), título, autor(es), palavras-chave, área/curso e local de publicação.



Quadro 9: Revisão da literatura seletiva (continua...)

ANO	TIPO	TÍTULO	AUTOR(ES)	PALAVRAS-CHAVE	ÁREA/CURSO	PUBLICAÇÃO
2019	Artigo	A experiência do Cálculo no universo das histórias em quadrinhos	Tatiane da Silva Evangelista	Educação Superior, Cálculo, HQ, Ensino e aprendizagem	Ciências Exatas da Terra (Matemática)	XV Conferencia Interamericana de Educación Matemática (CIAEM) - Medellín - Colômbia
2019	Artigo	A confecção de histórias em quadrinhos como mecanismo de aprendizagem de geometria	Elias Santiago de Assis	Aprendizagem de geometria, material didático, histórias em quadrinhos	Ciências Exatas da Terra (Matemática)	Revista Educação Matemática e Pesquisa - São Paulo/SP
2019	Dissertação	Enquadrando as histórias em quadrinhos na formação inicial de professores de Química: possibilidades e limites	Aline Kundlatsch	Histórias em quadrinhos, Formação inicial de professores, Ensino de Química	Ciências Exatas da Terra (Química)	Programa de Pós-Graduação em Educação para a Ciência da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Bauru/SP
2018	Artigo	Histórias em Quadrinhos (HQs) como gatilho ao pensamento criativo de alunos do curso de Administração	Anielson Barbosa da Silva, Gabriela Tavares dos Santos, Ana Carolina Kruta de Araújo Bispo	História em quadrinhos, estratégia de ensino, pensamento criativo, aprendizagem, curso de Administração	Ciências Sociais Aplicadas (Administração)	Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade (EnEPQ) - Porto Alegre/RS
2018	Artigo	Produção de histórias em quadrinhos: uma estratégia criativa para a abordagem do conteúdo de cosmologia	Khennya Maria Gonçalves de Araújo, Laylson Alves Vieira, Ewerton Moraes Luna, Francisco Augusto Silva Nobre	Histórias em quadrinhos, Ensino de Física, Produto educacional	Ciências Exatas da Terra (Física)	XXI Semana de Iniciação Científica da URCA
2016	Artigo	Dando asas à imaginação: o uso de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino no curso de Hotelaria	Jammilly Mikaela Fagundes Brandão e Anielson Barbosa da Silva	Aprendizagem, Estratégias de ensino, Histórias em quadrinhos, Educação em Hotelaria	Ciências Sociais Aplicadas (Hotelaria e Turismo)	Seminário da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo (ANPTUR)
2015	Dissertação	Histórias em quadrinhos digitais para o ensino de ciências na formação de professores dos anos iniciais	Karina Oliveira de Freitas	Formação de professores, Ensino de ciências, Produção de material educacional digital, Ferramenta de autoria, Histórias em quadrinhos	Educação (Pedagogia)	Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Santa Maria/RS

Fonte: Própria autora (2019)

**Quadro 9:** Revisão da literatura seletiva (conclusão)

ANO	TIPO	TÍTULO	AUTOR(ES)	PALAVRAS-CHAVE	ÁREA/CURSO	PUBLICAÇÃO
2015	Artigo	O uso de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino na aprendizagem de alunos de Administração	Anielson Barbosa da Silva, Gabriela Tavares dos Santos, Ana Carolina Kruta de Araújo Bispo	Estratégias de Ensino, História em Quadrinhos, Aprendizagem, Educação em Administração	Ciências Sociais Aplicadas (Administração)	V Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade (EnEPQ) - Salvador/BA
2015	Artigo	Uso de histórias em quadrinhos como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior	Alexandra Presser e Gilson Braviano	Histórias em quadrinhos digitais, Processo de ensino-aprendizagem, Ensino Superior	Ciências Sociais Aplicadas (Design)	7º Congresso Nacional de Ambientes Hiperídia para Aprendizagem (CO-NAHPA) - São Luis/MA
2014	Artigo	As aplicações de histórias em quadrinhos em atividades do Ensino Superior a distância	Daniela dos Santos Domingues Marino e Lindemberg Pereira dos Santos	Histórias em quadrinhos, ensino a distância, educação	Linguística, Letras e Artes (Língua Portuguesa, Literatura e Artes Visuais) e Ciências Sociais Aplicadas (Filosofia)	Revista Educacional Interdisciplinar (Redin) - Taquara/RS
2012	Artigo	Formação de professores na produção de histórias em quadrinhos (HQ) usando o computador	Edson Rodrigues Santana e Agnaldo Arroio	Computador, Formação de professores, Quadrinhos	Educação (Pedagogia)	Revista Tecnologias na Educação

Fonte: Própria autora (2019)



Das 11 publicações catalogadas no levantamento, destacamos três artigos por apresentarem usos de histórias em quadrinhos no Ensino Superior para trabalhar a competência criatividade, a qual se relaciona com o objetivo dessa pesquisa.

O primeiro trabalho que destacamos intitula-se “O uso de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino na aprendizagem de alunos de Administração”, de autoria de Silva, Santos e Bispo (2015), que buscou avaliar a utilização de HQs na aprendizagem dos alunos do Curso de Administração da Universidade Federal do Paraíba (UFPB), a partir de conceitos de uma disciplina eletiva do curso.

Os autores adaptaram as etapas da pesquisa ação para desenvolver uma estratégia de ensino de histórias em quadrinhos, a qual se dividiu em quatro etapas de aplicação, a saber: (i) reconhecimento, a apresentação da estratégia pelo docente da disciplina; (ii) planejamento, orientações do docente para a elaboração das histórias em quadrinhos pelos discentes; (iii) ação, criação das HQs com o uso de *softwares* gratuitos e, (iv) observação e reflexão, apresentação das HQs produzidas e *feedback* do docente e da turma. Os resultados dessa experiência, apresentados por Silva, Santos e Bispo (2015), apontaram que a estratégia de ensino de histórias em quadrinhos desenvolvidas por eles:

[...] potencializa o desenvolvimento de competências, auxilia no desenvolvimento da inovação e flexibilidade, contribui para reduzir o *gap* entre teoria e prática, desenvolve o senso crítico, ajuda a estabelecer relações entre eventos e situações gerenciais, incentiva a troca de experiências, auxilia na tomada de decisão, permite aos alunos representarem uma situação profissional fundamentada em preceitos teóricos e contribui para o desenvolvimento da prática reflexiva no ambiente de aprendizagem. E de modo especial promove o desenvolvimento da criatividade, algo que foi observado ao longo de toda a aplicação da estratégia (SILVA; SANTOS; BISPO, 2015, p. 13).

O segundo artigo selecionado, denomina-se “Dando asas à imaginação: o uso de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino no curso de Hotelaria”, de Brandão e Silva (2016), teve como intuito analisar as percepções de discentes do curso de Bacharelado em Hotelaria da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) sobre o uso de HQs como estratégia de ensino, a qual foi utilizada para abordar conceitos da disciplina “Introdução às Atividades Turísticas e Hoteleiras”.

A estratégia de ensino aplicada pelos autores se embasou na estrutura proposta por Silva, Santos e Bispo (2015), ou seja: (i) reconhecimento; (ii) planejamento; (iii) ação; e (iv) observação e reflexão. Ao utilizarem esta estratégia em sala de aula, Brandão e Silva (2016), levaram em



consideração os critérios de aprendizado por meio da estratégia da HQ, aspectos facilitadores e limitantes, contribuição da proposta para o processo de aprendizagem e formação acadêmica no curso de Hotelaria. Com os dados obtidos os autores concluíram que:

[...] a estratégia de história em quadrinhos como estratégia de ensino podem reduzir o *gap* entre teoria e prática; além de incentivar a troca de conhecimentos e trabalho em equipe; potencializar o desenvolvimento de competências; auxiliar no desenvolvimento da inovação, flexibilidade e criatividade; desenvolver o senso crítico, análise e raciocínio, e contribuir para o desenvolvimento da prática reflexiva no ambiente de aprendizagem, aspectos observado ao longo de toda a aplicação da estratégia, e ratificados conforme a percepção dos próprios alunos (BRANDÃO; SILVA, 2016, p. 13).

O terceiro artigo que separamos, denomina-se “Histórias em quadrinhos (HQs) como gatilho do pensamento criativo de alunos do curso de Administração”, também de autoria de Silva, Santos e Bispo (2018). O trabalho teve como objetivo identificar as implicações da utilização de HQs na aprendizagem e no desenvolvimento do pensamento criativo dos alunos do Curso de Administração da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). A experiência relatada foi realizada nas disciplinas de Recursos Humanos I e II, e consiste em uma atividade em que os alunos se dividiram em grupos para produzirem suas próprias HQs.

Como resultado, os autores tiveram um retorno positivo dos participantes, tanto dos discentes quanto dos docentes da disciplina em que foi realizada a experiência. Silva, Santos e Bispo (2018) relataram que a atividade favoreceu o desenvolvimento do pensamento criativo dos discentes por meio da reflexão, dos debates e da integração de ideias, e ainda ressaltam, que a produção de histórias em quadrinhos no âmbito do Ensino Superior incentiva a criatividade e que esta auxilia o administrador na resolução de problemas, na superação de situações difíceis, ajuda a enxergar diferentes possibilidades, a manter a sua empregabilidade e acompanhar as mudanças na sociedade.

Nessa direção, a pesquisa mostra a relevância do uso de HQs para estimular a criatividade e possibilitar a aprendizagem de conteúdos acadêmicos. Desse modo, os achados da experiência demonstraram que:

As HQs desenvolvem a criatividade nos alunos por meio da reflexão e de como a teoria acontece na prática, dos debates das ideias [...] é uma estratégia de ensino ativa orientada para o aluno e que pode desenvolver a criatividade e a inovação nos processos de ensino [...] Ademais, concluímos que o uso de HQ proporciona para os alunos uma relação da teoria com a prática, contribui no aprendizado e na formação acadêmica deles, além de desenvolver a criatividade (SILVA; SANTOS; BISPO, 2018, p. 7-8).



Tendo como base a leitura desses artigos científicos, foi notório perceber a contribuição das HQs para o ensino e aprendizagem no Ensino Superior. As propostas desenvolvidas nos trabalhos são orientadas para a produção de conhecimentos de conteúdos de várias disciplinas da grade curricular de um curso, bem como uma possibilidade de articular a teoria estudada em sala de aula com a realidade e experiências vivenciadas pelos alunos em diferentes contextos (familiar, social, profissional). Os alunos podem expressar suas vivências pessoais e atuações profissionais apoiadas em uma teoria de base que fundamenta a narrativa de suas HQs.

A utilização de atividades, como a produção de HQs por discentes, incentiva um aprendizado que relaciona teoria e prática, pode estimular a reflexão e a síntese de ideias, promover a troca de conhecimentos mediante o trabalho em grupo, que se baseia em relações de respeito e valorização da produção dos colegas de turma, além de possibilitar o desenvolvimento da criticidade, reflexividade e, principalmente, da criatividade, pois se trata de um processo que exige dos alunos a produção de novas ideias e a busca de soluções por meio de narrativas.

Apesar de termos encontrado iniciativas em cursos superiores com esta revisão da literatura seletiva, observamos ainda existir uma lacuna em pesquisas sobre o assunto. Poucos são os trabalhos que se dedicam a propor atividades de produção de histórias em quadrinhos em benefício da aprendizagem e do estímulo ao desenvolvimento da competência criatividade. Além disso, todos os trabalhos catalogados tiveram como público os discentes de graduação, e nenhum teve como foco o docente. E por acreditarmos caber ao docente exercer o papel fundamental que possibilite o estímulo criativo em sala de aula, bem como do próprio discente, é que nos motivamos e engajamos a realizar esta pesquisa.

Com base nas experiências relatadas nos artigos coletados durante o levantamento, desenvolvemos como produto resultante desta dissertação, a HQ **Criativa**, uma narrativa em formato de HQtrônica que objetiva apresentar a importância do desenvolvimento da competência criatividade no Ensino Superior e as suas contribuições em processos de produção de HQs para alcançar esse fim. Como ocorreu o processo criativo de construção da HQ **Criativa**, é o que abordaremos detalhadamente nas etapas apresentadas no próximo capítulo.

EPISÓDIO 3 - CRIAR: O PRODUTO HQ CRIATIVA



3. O PRODUTO HQ CRIATIVA

3.1 PROCESSO CRIATIVO DO PRODUTO (PARTE 1)

Uma pesquisa realizada em um Mestrado Profissional em Ensino, tem como requisito obrigatório para conclusão do curso de pós-graduação, a apresentação de um produto, juntamente com a dissertação. Nesse sentido, o Documento de Área - Ensino (2016) do Ministério da Educação (MEC) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), definem que essa área é “essencialmente de pesquisa translacional, que busca construir pontes entre conhecimentos acadêmicos gerados em educação e ensino, para sua aplicação em produtos e processos educativos na sociedade” (BRASIL, 2016, p. 3).

Desse modo, as dissertações de Mestrados Profissionais são a descrição do desenvolvimento de processos ou produtos de natureza educacional. Por esse motivo, tivemos como propósito conceber um produto educacional com potencial de inserção e contribuição para o contexto do Ensino Superior.

3.1.1 DEFINIÇÃO DA TEMÁTICA

Apoiados no referencial teórico desta pesquisa e na revisão da literatura seletiva, identificamos a importância de se desenvolver a competência criatividade no âmbito do Ensino Superior e as contribuições do processo de produção de histórias em quadrinhos para a promoção dessa competência, por meio do ensino e aprendizagem. Portanto, como proposta inicial de produto, planejamos desenvolver uma estratégia didática para alunos de Ensino Superior produzirem histórias em quadrinhos sobre diferentes assuntos previstos nas grades curriculares de seus cursos, com o objetivo de contribuir para o entendimento de conteúdos teóricos e estimular à criatividade desses alunos.

Como culminância da estratégia didática, propomos um produto consequente, na qual consistiu em elaborar as orientações da estratégia didática em formato de HQtrônica. Este deveria sistematizar o processo de produção de HQs a fim de orientar o docente durante a sua prática pedagógica de aplicação da estratégia.

O formato do produto seguiu as categorias definidas no Documento de Área - Ensino (2016), no quesito classificação dos produtos educacionais. Logo, foi definido como um material textual (manuais, guias, textos de apoio, artigos em revistas técnicas ou de divulgação, livros didáticos e paradidáticos, histórias em quadrinhos e similares), também com características da categoria mídias educacionais (páginas de *Internet*), pois estaria hospedada em uma plataforma *online*.

Essa primeira proposta foi apresentada no Exame de Qualificação, e recebeu valiosas contribuições que em muito colaboraram para a estruturação do produto final a ser entregue na conclusão do curso de Mestrado, junto com a dissertação. Uma das sugestões citadas pelos docentes da banca examinadora consistia em focarmos em um só público, ou direcionávamos a pesquisa aos docentes ou aos alunos do Ensino Superior. Analisamos a proposta e optamos por desenvolver um produto destinado aos docentes, por serem os responsáveis por compartilhar saberes e estimular à criatividade dos alunos.

Desse modo, a proposta de produto final foi reajustado, e ao invés de propormos uma estratégia didática, decidimos criar uma narrativa em formato de HQtrônica que abordasse a relação da criatividade com as HQs, a fim de estimular e trabalhar a criatividade de docentes, além de indagá-los e levá-los a reflexões sobre as suas práticas pedagógicas.

A partir da definição da temática do produto, o nomeamos de “HQ **Criativa**” (Figura 18), em que destacamos a grafia “cria” para deixar mais evidente a ação criativa. O logotipo foi concebido por uma publicitária que aceitou colaborar com a pesquisa. Acompanhamos o processo de perto para que o resultado final fosse o mesmo que havíamos planejado, mas demos liberdade criadora para a profissional. O logotipo e toda a identidade visual desenvolvida para HQ **Criativa** agrega elementos visuais característicos das histórias em quadrinhos, como o balão de diálogos, tipografias divertidas e cores vibrantes.

Figura 19: Logotipo da HQ Criativa



Paleta de Cores



C: 0, M: 27, Y: 91, K: 0
R: 252, G: 192, B: 27
#fcc01b



C: 0, M: 100, Y: 100, K: 0
R: 227, G: 6, B: 19
#e30613



C: 100, M: 20, Y: 0, K: 0
R: 0, G: 139, B: 210
#008bd2



C: 100, M: 93, Y: 34, K: 28
R: 36, G: 41, B: 87
#242957

Tipografias

Multicolore

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Caprica

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fonte: Própria autora | Concepção visual: Daniella Tavares (2019)

Decidimos fazer uma HQtrônica para apresentar a curadoria realizada sobre o assunto da HQ e possibilitar a autonomia dos leitores ao terem a opção de escolher, por meio de *hiperlinks*, quais referências bibliográficas podem ler e se aprofundarem sobre o assunto abordado na narrativa. Os elementos da hipermídia presentes na narrativa são *hiperlinks*, efeitos e trilhas sonoras. Acrescentamos também outros recursos característicos da *Internet*, como espaços para comentários e *box* com informações (Figura 20).

Figura 20: Elementos da hipermídia presentes na HQ Criativa



Hiperlinks

Indicações de artigos, livros, capítulos de livros e *sites*.



Efeitos e Trilhas sonoras

Onomatopeias e trilhas para ambientação das cenas.



Perguntas reflexivas

Espaço para o leitor registrar suas reflexões, comentários e ideias.



Box com informações

Apresentação dos personagens da HQtrônica.

Fonte: Própria autora (2019)

Após essa definição, iniciamos um processo criativo para o desenvolvimento da narrativa da HQtrônica. Sobre o processo criativo, Wallas (1926) e Kneller (1978), definem que este perpassa por quatro estágios: 1) Preparação: reconhecimento do problema e obtenção de informações que se relacionam aos conhecimentos já adquiridos; 2) Incubação: período de dormência em que não se pensa no problema, mas as ideias são geradas no inconsciente; 3) Iluminação: momento de *insight*, em que surge a ideia ou uma solução; e 4) Verificação: avaliação da ideia ou solução por si próprio ou pela sociedade. Kneller (1978), ainda considera que existe um estágio denominado “primeira apreensão”, que consiste em um momento de preparação consciente seguida por intervalo de atividade não consciente, ou seja, quando ainda temos apenas a noção de algo a se fazer.

A definição apresentada por Wallas (1926) e Kneller (1978) segue uma ordem sequencial, mas na prática, o processo criativo não é linear e nem uniforme, alguns passos se reiteram, se sobrepõem e retrocedem até chegar ao final. E isso ficou visível durante o desenvolvimento do produto, pois os estágios do processo criativo se entremearam em

cada etapa. Vale ressaltar, que os dois códigos que compõem as histórias em quadrinhos (linguagem visual (icônica) e linguagem textual) não podem ser pensados separadamente durante o processo criativo. Além do mais, a criação de uma HQ é um processo pessoal e definido pelo próprio criador, mas existem algumas etapas que precisam ser feitas para uma HQ existir. Cabe ao autor escolher a ordem a seguir ou se todas são necessárias. Para a construção da HQ **Criativa** optamos por seguir as seguintes etapas (Figura 21):

Figura 21: Etapas de desenvolvimento da HQ **Criativa**



Fonte: Própria autora (2019)

A seguir apresentamos os detalhes de cada uma dessas etapas do processo criativo da HQ **Criativa**.

3.1.2 CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS

Seja qual for o tipo de história, os personagens representam um elemento fundamental para conduzir uma narrativa e possibilitar o envolvimento do leitor. Para que o leitor se interesse pela trama se faz necessário a sua identificação com os personagens. Nas histórias em quadrinhos, essa questão não é diferente e o criador deve propiciar essa identificação, por meio de características físicas e psicológicas de cada personagem da HQtrônica.

O universo narrativo da HQ **Criativa** se desenrola a partir de dois contextos identificados no referencial teórico como os principais fatores que influenciam no desenvolvimento do potencial criativo de um indivíduo: a família e a educação (LUBART, 2007; OLIVEIRA, 2010). Além disso, todos os personagens foram inspirados em características psicológicas de pessoas reais, mas com características físicas criadas especialmente para a narrativa.

Portanto, desenvolvemos uma personagem principal, Clívia, professora do Ensino Superior. Esta personagem foi criada para representar o público ao qual a HQtrônica se

destina, com o propósito de despertar a vontade do leitor (docente) em tornar suas aulas mais estimulantes, motivadoras e significativas para os alunos e/ou ocasionar a identificação com a história da personagem ao se descobrir como uma professora criativa.

Também desenvolvemos personagens secundários com o objetivo de representar o contexto familiar e profissional da personagem Clívia. No contexto familiar estão Joaquim, o marido de Clívia, e Luiza, a filha adolescente do casal, a qual possui um papel importante dentro da narrativa, pois é a grande responsável por despertar o interesse de Clívia por HQs, uma vez que a adolescente gosta dessa linguagem e conversa com a mãe sobre o tema. Já o personagem Joaquim, representa a visão tradicional sobre o uso de HQs no âmbito educacional, a qual ainda é encontrada nos dias atuais, por alguns profissionais.

No contexto profissional da personagem Clívia, dois personagens se destacam. A primeira personagem é Kátia, sua amiga e igualmente professora do Ensino Superior. Ela é a grande incentivadora da protagonista e a aconselha conhecer novas práticas pedagógicas capazes de ajudar Clívia a ressignificar a sua prática docente. Por sua vez, o segundo personagem, Heitor, docente e quadrinista, também contribui para esse processo de Clívia, ao apresentar o universo das HQs para a professora, bem como esta pode utilizá-las em sala de aula para estimular o desenvolvimento da criatividade dos alunos.

O contexto da educação também é explorado pelos demais personagens secundários, todos professores do Ensino Superior: 1) Lauren, professora, psicóloga e pesquisadora de criatividade no Ensino Superior; 2) Nicolas, professor que ministra uma mesma disciplina há dez anos e buscou ressignificar sua prática docente por meio da criatividade; 3) John, docente e pesquisador de criatividade, incorporou o assunto em atividades que realiza em sala de aula; 4) Manoela, uma professora que procura sempre estimular seus alunos a descobrirem sua criatividade; e 5) Antony, professor que dá formações a outros docentes e os incentiva a incorporarem a criatividade em suas salas de aulas (Figura 22).

Como grande parte das pesquisas sobre criatividade tem suas origens nos Estados Unidos, criamos uma personagem norte-americana, a professora Lauren. Ela representa esse contexto internacional sobre a temática, e ajuda a professora Clívia a entender e refletir sobre esses estudos, bem como, adaptá-lo à sua realidade.

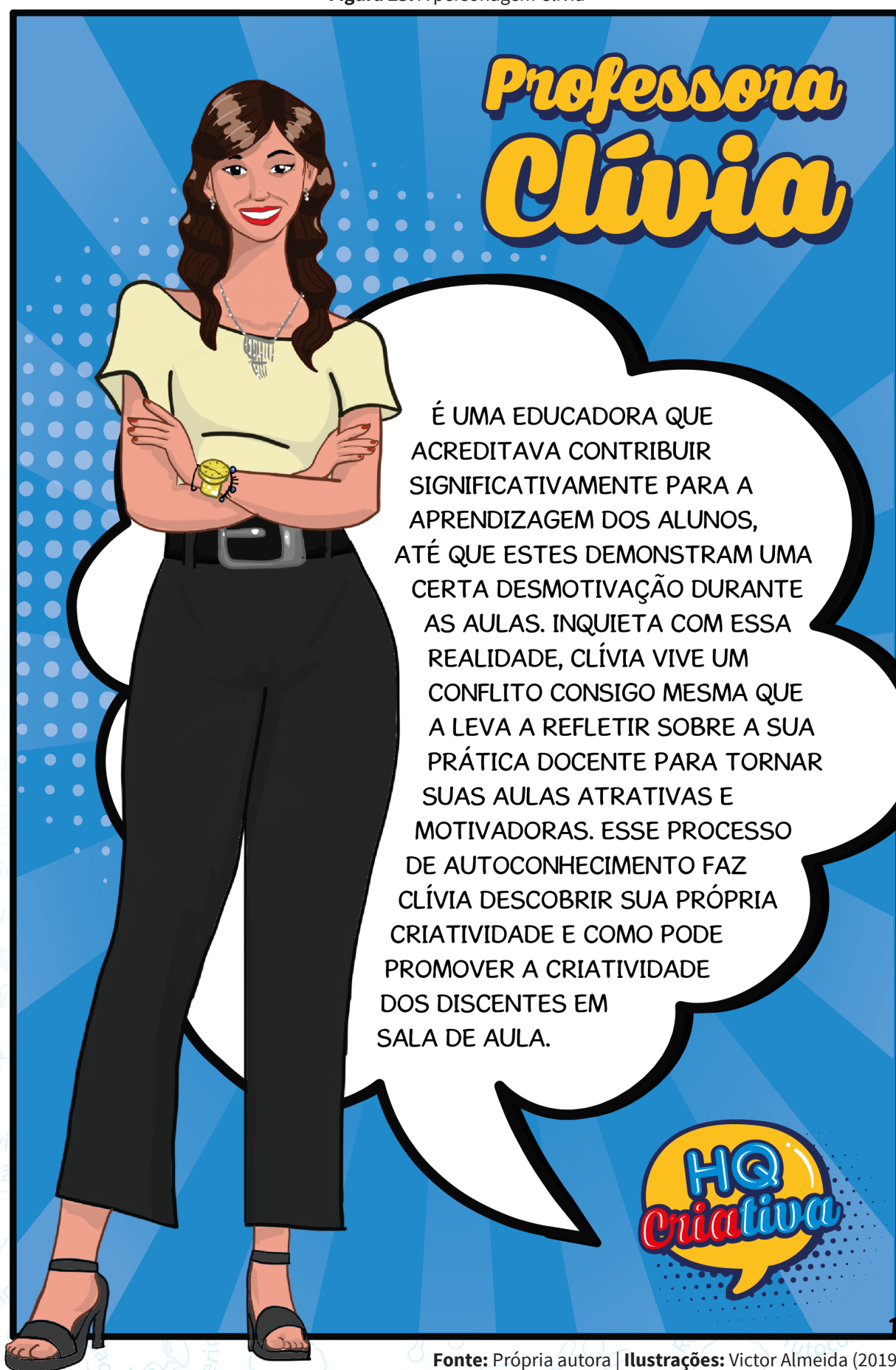
Figura 22: Personagens da HQ Criativa



Fonte: Própria autora | **Ilustrações:** Victor Almeida (2019)

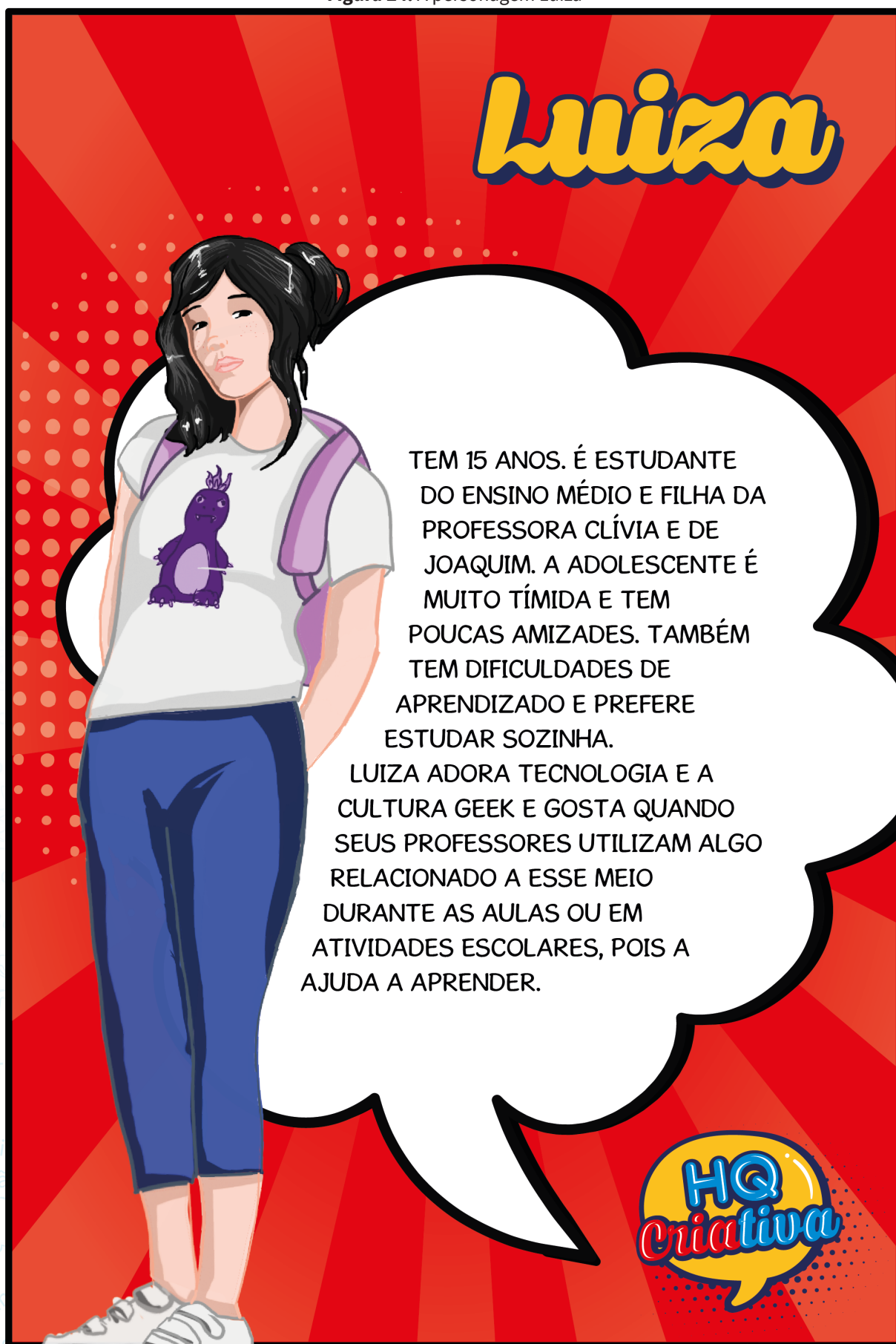
Para a concepção visual dos personagens, contamos com a colaboração de um ilustrador profissional, responsável por desenhar os dez personagens presentes na narrativa. Organizamos um material com a descrição das características físicas e imagens de inspiração para auxiliar o ilustrador durante esse processo. Acompanhamos cada detalhe para garantir que os personagens refletissem o universo narrativo criado para a HQ **Criativa**. Apresentamos a seguir, na íntegra o desenho de todos os personagens e a descrição de cada um (Figuras 23 a 32).

Figura 23: A personagem Clívia



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 24: A personagem Luiza



TEM 15 ANOS. É ESTUDANTE DO ENSINO MÉDIO E FILHA DA PROFESSORA CLÍVIA E DE JOAQUIM. A ADOLESCENTE É MUITO TÍMIDA E TEM POUCAS AMIZADES. TAMBÉM TEM DIFICULDADES DE APRENDIZADO E PREFERE ESTUDAR SOZINHA.

LUIZA ADORA TECNOLOGIA E A CULTURA GEEK E GOSTA QUANDO SEUS PROFESSORES UTILIZAM ALGO RELACIONADO A ESSE MEIO DURANTE AS AULAS OU EM ATIVIDADES ESCOLARES, POIS A AJUDA A APRENDER.



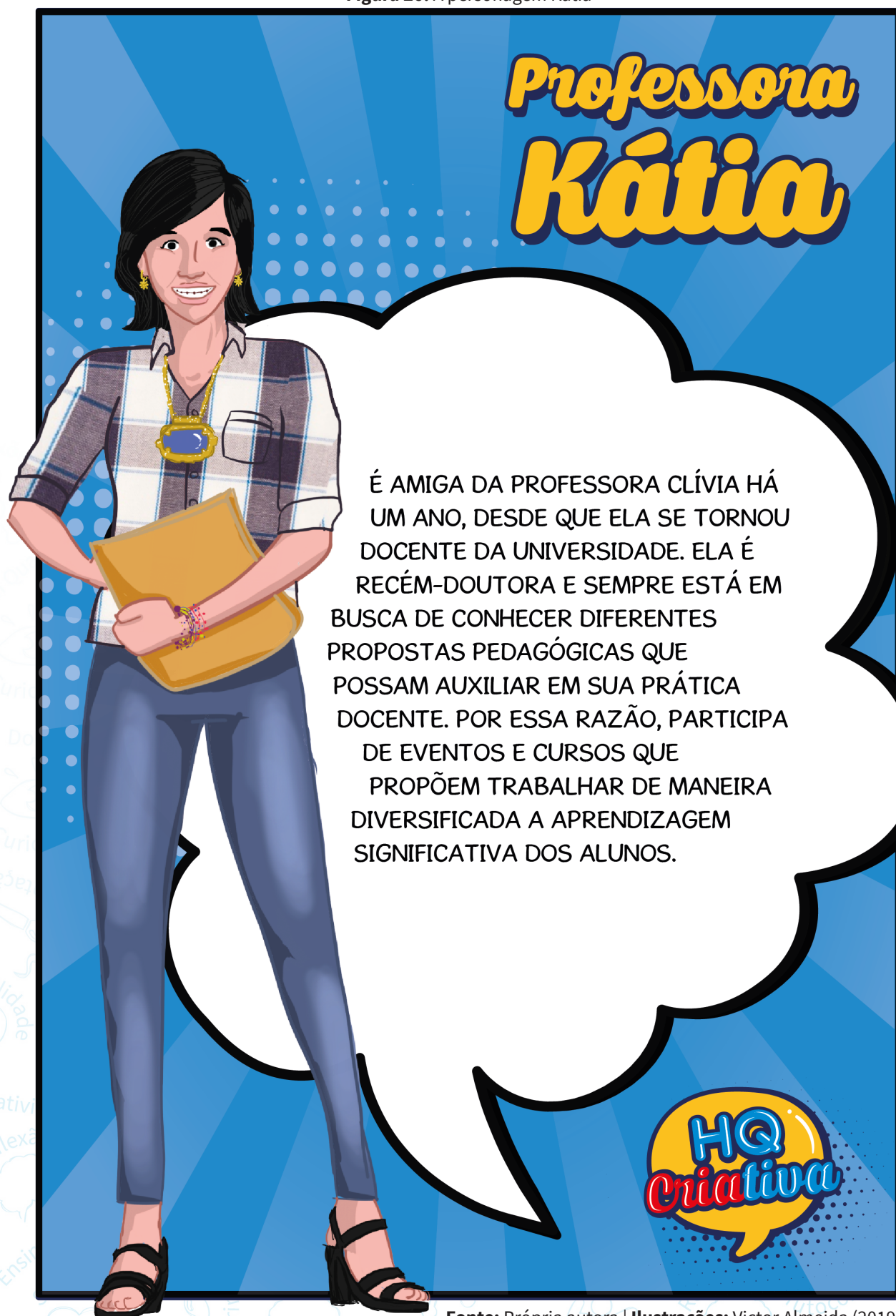
Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 25: O personagem Joaquim



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 26: A personagem Kátia



É AMIGA DA PROFESSORA CLÍVIA HÁ UM ANO, DESDE QUE ELA SE TORNOU DOCENTE DA UNIVERSIDADE. ELA É RECÉM-DOCTORA E SEMPRE ESTÁ EM BUSCA DE CONHECER DIFERENTES PROPOSTAS PEDAGÓGICAS QUE POSSAM AUXILIAR EM SUA PRÁTICA DOCENTE. POR ESSA RAZÃO, PARTICIPA DE EVENTOS E CURSOS QUE PROPÕEM TRABALHAR DE MANEIRA DIVERSIFICADA A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DOS ALUNOS.



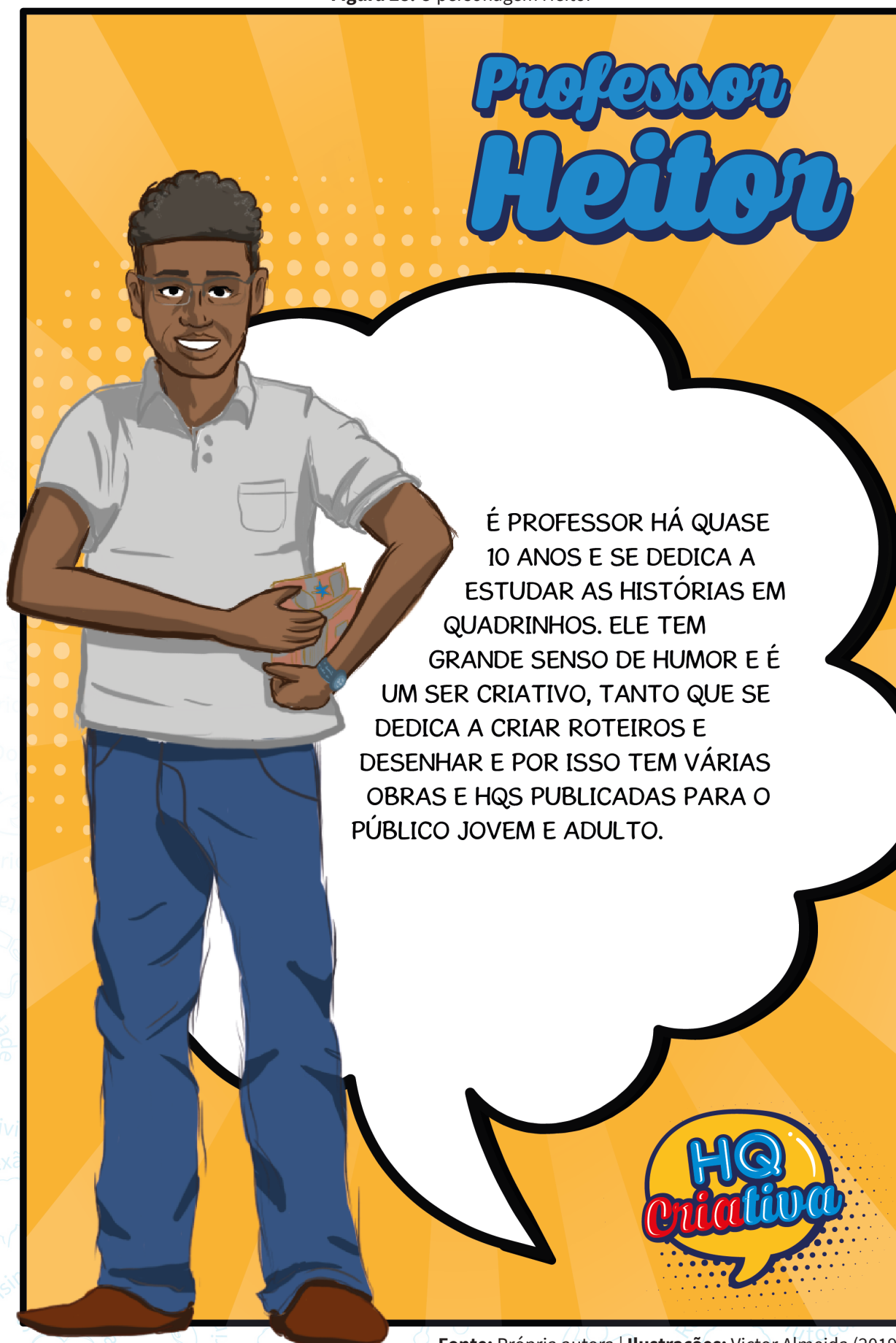
Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 27: A personagem Lauren



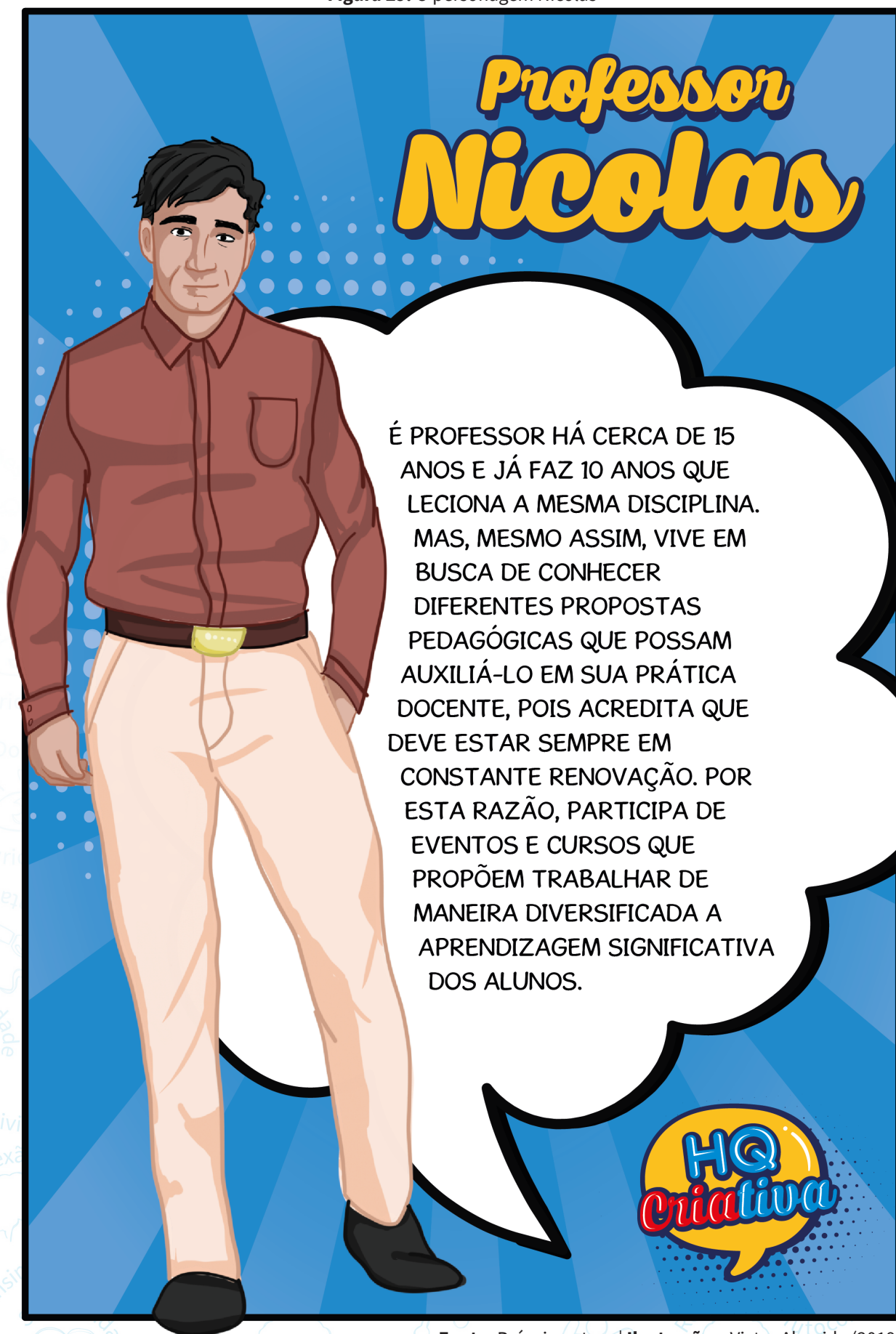
Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 28: O personagem Heitor



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 29: O personagem Nicolas



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 30: A personagem Manoela

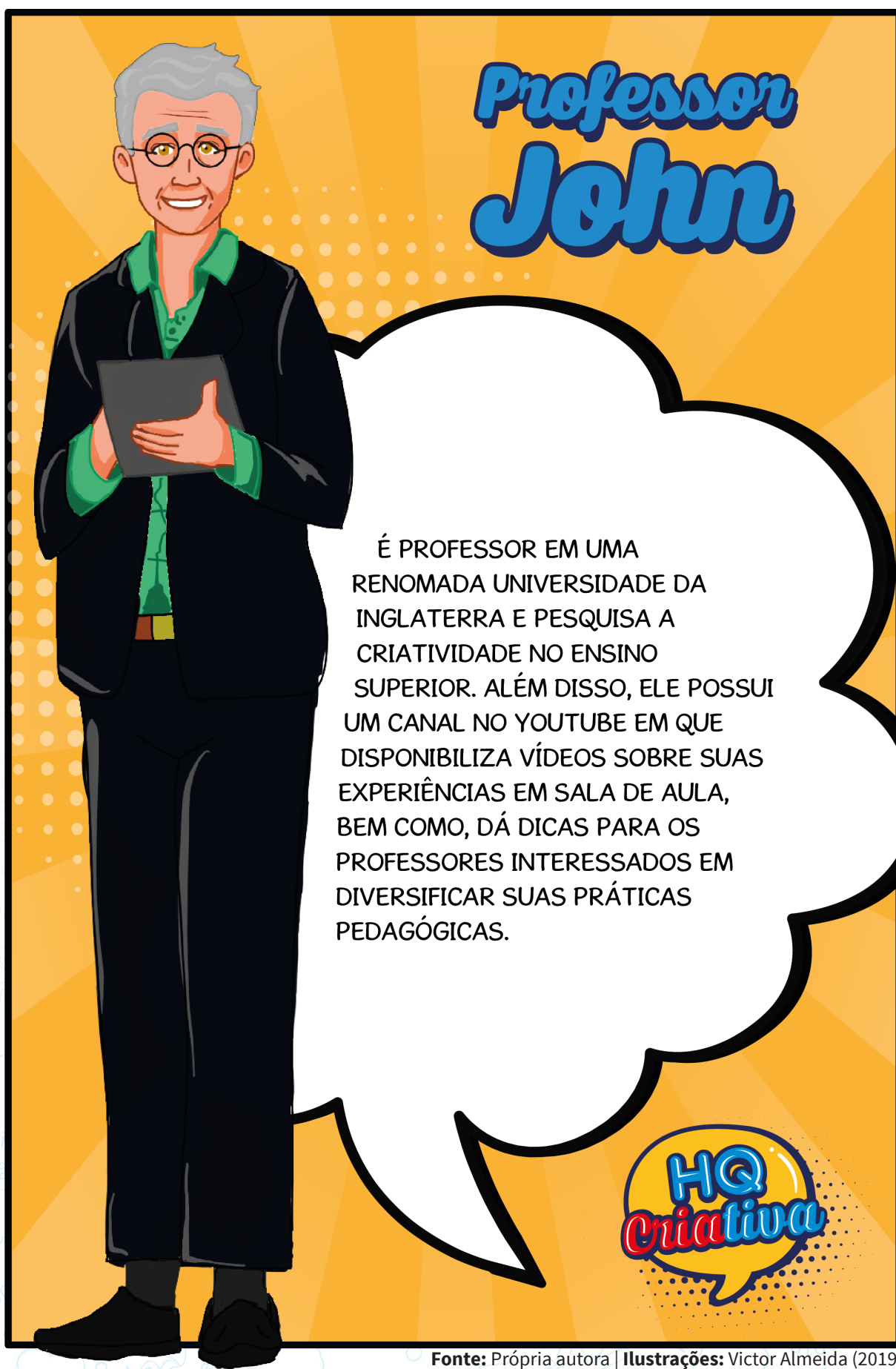


É PROFESSORA UNIVERSITÁRIA NO CANADÁ. ELA ADORA CONHECER DIFERENTES PROPOSTAS DE ENSINO E PÔR EM PRÁTICA SUAS IDEIAS NO SEU DIA A DIA DA SALA DE AULA. ALÉM DISSO, SEMPRE ATENCIOSA COM OS SEUS ALUNOS, FAZ O QUE PODE PARA AUXILIÁ-LOS A DESCOBRIREM SUAS HABILIDADES E DESENVOLVEREM SEUS POTENCIAIS CRIATIVOS.



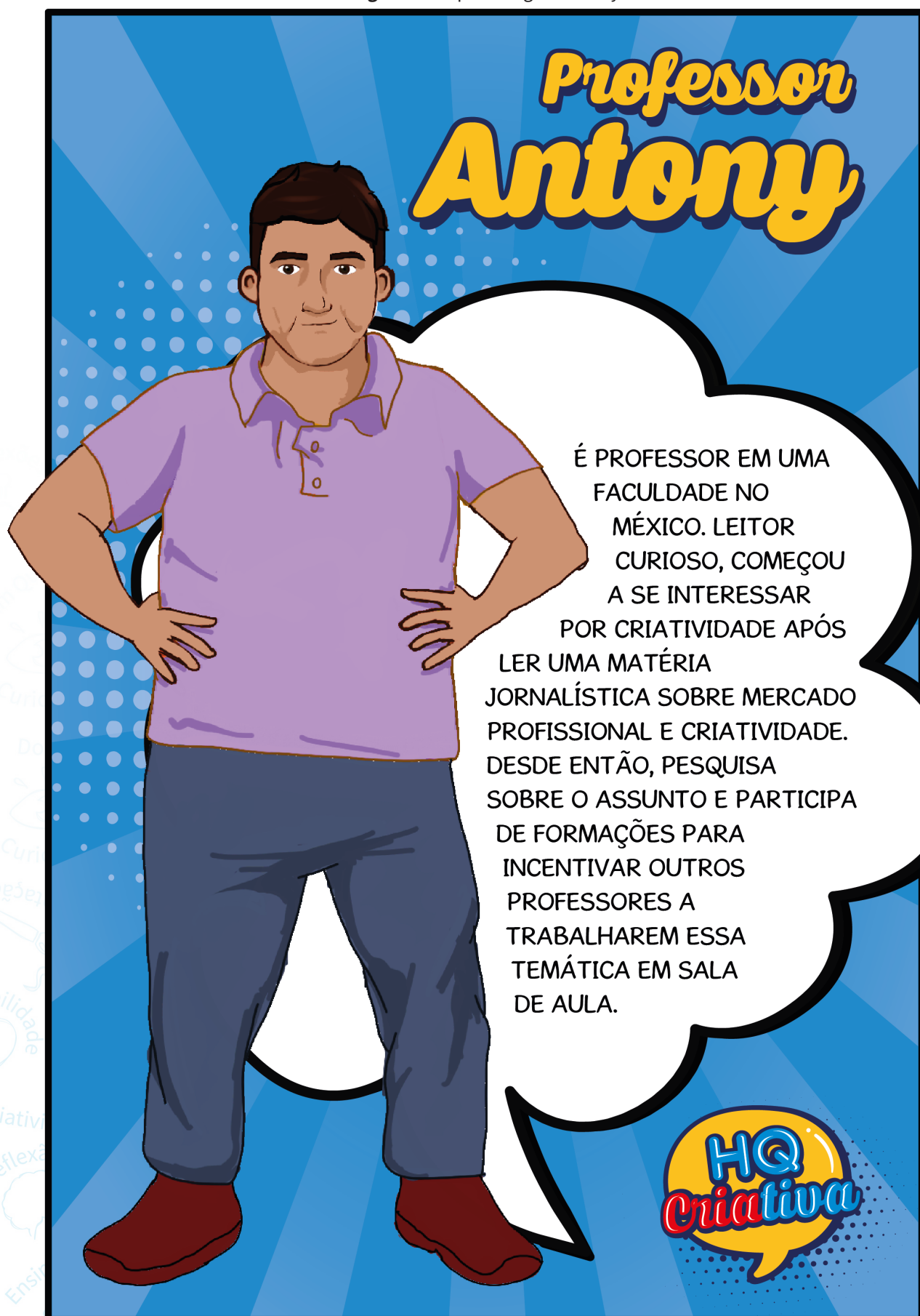
Fonte: Própria autora | Ilustrações: Vítor Almeida (2019)

Figura 31: O personagem John



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Figura 32: O personagem Antony



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

3.1.3 CRIAÇÃO DOS GENÁRIOS

Como o objetivo da HQ **Criativa** era ser o mais realista possível, no sentido de retratar uma história possível de acontecer na vida real e que de fato, aconteceu, visto que se baseia em experiências e vivências. Os locais onde ocorrem a narrativa, também foram inspirados em lugares existentes, são eles: as universidades brasileiras onde os professores Clívia, Kátia e Heitor trabalham; a universidade nos Estados Unidos, um centro de referência em estudos de criatividade em que atua a professora Lauren; além de outros espaços como o apartamento da família de Clívia e a livraria onde ela conhece Heitor.

3.1.4 ELABORAÇÃO DOS ROTEIROS

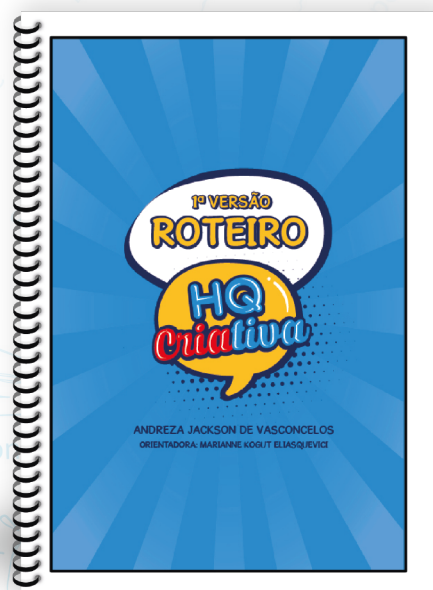
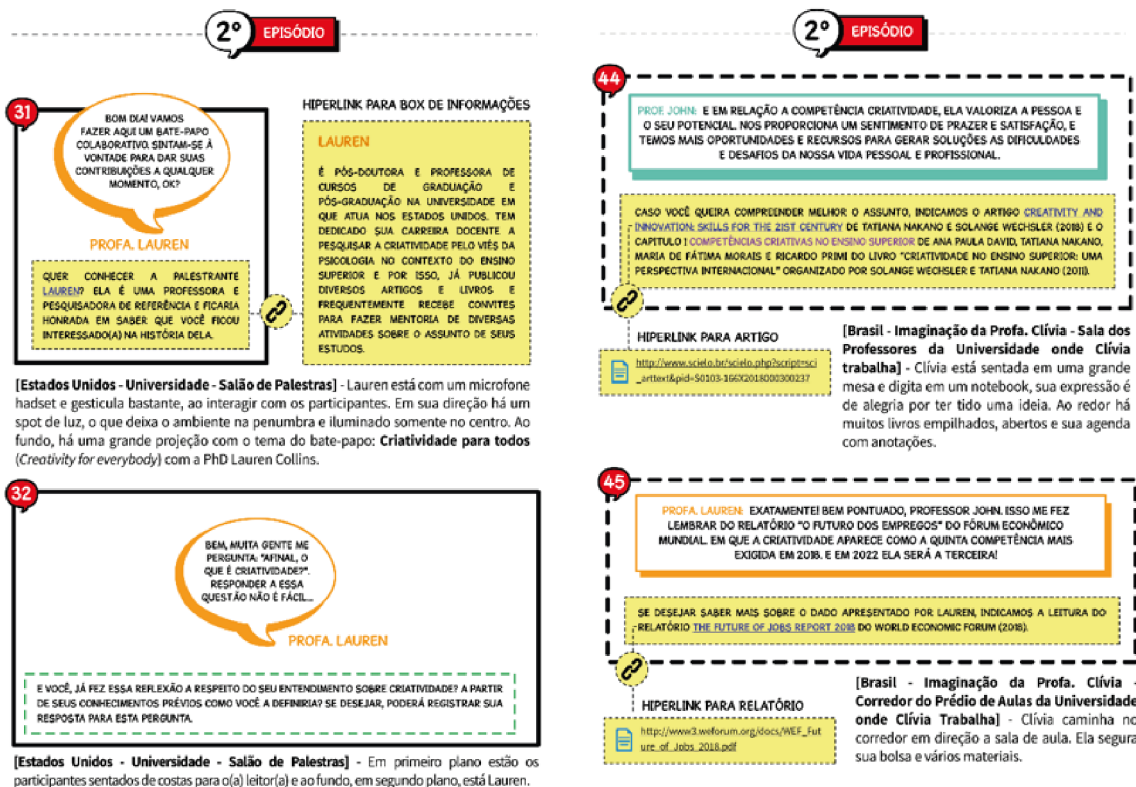
Aos definirmos a temática da HQtrônica, iniciamos a criação da narrativa. Durante esse processo, tivemos a contribuição de uma mestra em Ensino e especialista em *Design*, Computação Gráfica e Multimídia, e de uma especialista em Letras, abordagem textual em Língua Portuguesa, Literatura Brasileira e Portuguesa. Este trabalho colaborativo e interdisciplinar foi de suma importância para elaboração do produto, pois estas profissionais contribuíram para a concepção do produto ao darem ideias e sugestões.

Para Eisner (2010, p. 122), escrever uma narrativa de histórias em quadrinhos, “pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo”. Nesse sentido, cada roteirista desenvolve um formato de roteiro próprio para a sua história em quadrinhos. Para a elaboração da HQ **Criativa** nos baseamos no modelo de roteiro de HQs no suporte papel apresentado por Eisner (2010), mas fizemos algumas adaptações, visto que desenvolvemos uma HQtrônica, ou seja, uma HQ que se apropria de elementos próprios desse meio (hipermídia).

No roteiro criado, levamos em consideração a numeração dos quadrinhos, as descrições das cenas, os diálogos dos personagens, as reflexões para os leitores e a inserção de *hiperlinks* (Figura 32). A narrativa criada tem caráter fictício, mas embasada em estudos reais acerca da temática de criatividade e histórias em quadrinhos. De acordo com Kneller (1978, p. 64), “maneirismos, vozes, eventos, tudo isso compõe o mosaico de impressões que, para o escritor, faz nascer uma novela ou uma história” e para Eisner (2010, p.145), “trata-se de uma forma artística que trata da experiência humana”, ao se referir a uma narrativa em quadrinhos. Nesse sentido, a narrativa da HQ **Criativa** também é fruto de nossos

conhecimentos prévios, inquietações, percepções empíricas e vivências, visto que esses aspectos também foram relevantes para a criação do produto, além de conferir viabilidade por se inspirar na realidade.

Figura 33: Páginas do roteiro da primeira versão da HQ Criativa



1ª VERSÃO DO ROTEIRO

UTILIZE UM APLICATIVO LEITOR DE QR CODE EM SEU SMARTPHONE PARA ACESSAR A 1ª VERSÃO DO ROTEIRO DA HQTRÔNICA OU ACESSE O LINK ABAIXO NA ABA "DOWNLOAD":

WWW.HQCRIATIVA.WIXSITE.COM/EPISODIO1

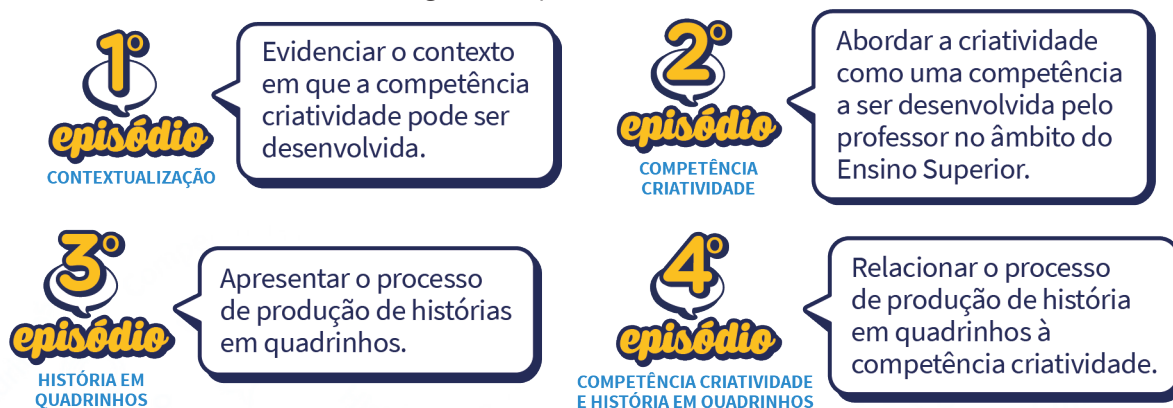


Fonte: Própria autora (2019)

A HQtrônica subdivide-se em quatro episódios com uma ordem de leitura linear com perguntas reflexivas; indicações de leituras de livros; efeitos e trilhas sonoras e;

hiperlinks para acesso a artigos para aprofundamento do assunto tratado e apresentação dos personagens. Cada episódio aborda uma temática específica e, juntos, formam uma única narrativa, que relaciona a competência criatividade no âmbito do Ensino Superior ao processo de produção de histórias em quadrinhos (Figura 34). Além do mais, também foram desenvolvidos dois subprodutos da HQ **Criativa**, o *bullet journal*³⁵ inspirador da professora Clívia e o **Criatividades em Quadrinhos**.

Figura 34: Episódios da HQ **Criativa**



Fonte: Própria autora (2019)

A seguir apresentamos as sinopses elaboradas para cada episódio da HQ **Criativa** e as descrições dos seus dois subprodutos.

1º episódio

Clívia é uma professora do Ensino Superior há 20 anos, casada com Joaquim e mãe de Luiza, uma adolescente de 15 anos. Ela é uma profissional realizada e acredita que suas aulas contribuem de maneira significativa para aprendizagem dos discentes. Mas em um certo momento de sua carreira docente, apresentada no episódio, ela se depara com a insatisfação dos seus alunos. Tal situação a faz refletir se continuará a exercer da mesma forma a profissão que escolheu e tanto ama ou se ela precisará ressignificar a sua prática pedagógica.

2º episódio

Ao se deparar com a insatisfação dos alunos, a professora Clívia se sente desafiada a sair de sua zona de conforto e começa um processo de autoconhecimento como docente e busca por tornar suas aulas mais atrativas e significativas.

³⁵ Na definição de Carrol (2018, p.12), o *bullet journal* é uma “ferramenta prática e generosa para organizar a mente”. Sobre suas características, o autor salienta ser uma mescla de diário, lista de tarefas, esquemas visuais com desenhos e caderno de anotações.

Assim, a professora Clívia conversa com Kátia, sua colega de trabalho, sobre as suas inquietações, quando esta a convida para participar de uma formação de professores. Três semanas depois, Clívia e Kátia embarcam em uma viagem para os Estados Unidos para vivenciar um evento internacional sobre criatividade no Ensino Superior.

Durante alguns dias, as professoras puderam exercitar experiências criativas e trocaram ideias com diversos profissionais sobre as atividades que realizam em sala de aula. Foi então que, nesse momento, a professora Clívia reconheceu que precisava ressignificar seu olhar sobre a docência e que poderia contribuir para o desenvolvimento da competência criatividade dos alunos, por meio das habilidades que a permeiam.

3º episódio

A professora Clívia retorna à sua casa depois de participar do evento com a professora Kátia. Ao chegar, ela encontra sua filha Luiza concentrada na leitura de uma história em quadrinhos (HQ) e isto chama a sua atenção, ainda mais quando seu marido Joaquim reclama que Luiza lê mais HQs do que os livros da escola.

Clívia então busca conhecer o interesse de Luiza por quadrinhos. Sua filha a convida para acompanhá-la em uma sessão de autógrafos com um autor das suas HQs preferidas. Nessa ocasião, Clívia conhece o professor Heitor e o seu livro sobre os vários usos das HQs.

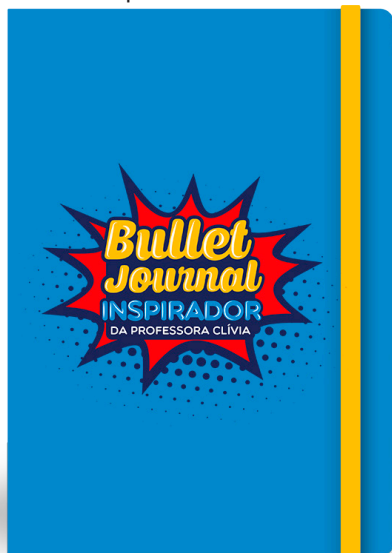
Ao pesquisar sobre o assunto, Clívia começa a pensar nas HQs como uma possibilidade ao que procura e resolve ir atrás do professor Heitor para conversar sobre algumas ideias que teve. Assim, Clívia embarca no universo criativo da produção das HQs apresentada por Heitor, que também é quadrinista. Após a conversa com Heitor, Clívia começa a pensar em como pode relacionar a competência criatividade ao processo de produção de histórias em quadrinhos.

4º episódio

Para tornar suas aulas dinâmicas, interessantes e mais significativas, a professora Clívia começa a se conhecer melhor como docente e passa a acreditar na sua capacidade criativa. Como resultado, ela elabora o “**Criatividades em Quadrinhos**”, que consiste em atividades relacionadas ao processo criativo das HQs, para serem trabalhadas em sala de aula com os seus alunos. Toda a experiência é relatada em seu *bullet journal*, intitulado “*Bullet Journal* Inspirador da Professora Clívia”.

Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

Figura 35: *Bullet journal* inspirador da professora Clívia



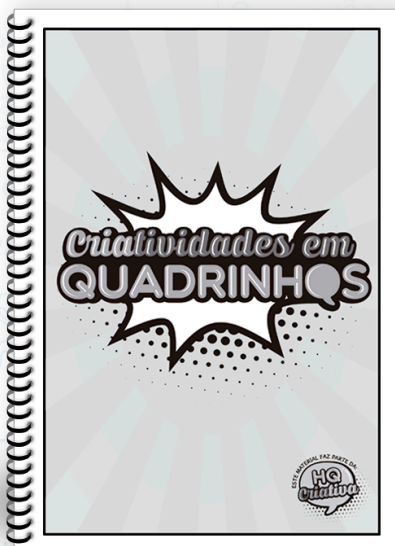
Fonte: Própria autora (2019)

A professora Clívia inicia um desafio consigo e, por esse motivo, desenvolve durante toda a narrativa o *Bullet Journal* Inspirador (Figura 35), para ser seu companheiro durante esse processo de pesquisa e criação.

Clívia conversa com o seu *bullet*, e registra quase diariamente, as suas descobertas, dúvidas e reflexões sobre todo o conhecimento adquirido na sua busca por compreender a competência criatividade e sua relação com o processo de produção de histórias em quadrinhos. Ao final, a professora faz um relato pessoal sobre as mudanças na sua prática com a busca pela competência criatividade.

Criatividades em QUADRINHOS

Figura 36: Criatividades em Quadrinhos



Fonte: Própria autora (2019)

O **Criatividades em quadrinhos** (Figura 36) consiste nas atividades elaboradas por Clívia para trabalhar a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos por alunos do Ensino Superior. Quatro propostas foram desenvolvidas a partir do processo criativo das etapas de concepção de HQs: 1) Roteirização; 2) Criação de personagens; 3) Criação de cenários; e; 4) Desenho de *storyboards* e de HQs.

3.2 PRIMEIRA ETAPA DE VALIDAÇÃO

O Mestrado Profissional em Ensino evidencia a importância de se avaliar e validar os produtos educacionais gerados por pesquisas desenvolvidas nesse âmbito. Dessa forma, o processo de validação é concebido com base na especificidade de cada produto e se propõe a constatar se este correspondeu aos objetivos traçados previamente, bem como, se há necessidade de ser aperfeiçoado ou reformulado para entrega da dissertação (OSTERMANN; REZENDE, 2009).

Assim, paralelamente ao processo de concepção do produto HQ **Criativa**, realizamos a etapa de validação. Dividimos essa fase da pesquisa em dois momentos: o primeiro consistiu na validação do roteiro e dos personagens da HQtrônica; já o segundo, teve como objetivo validar o primeiro episódio, ou seja, a parte visual (desenhos), os elementos de hipermídia, além da usabilidade da HQ **Criativa** hospedada na Plataforma Wix³⁶.

Em vista disso, procuramos por técnicas de coleta de dados que se adequassem aos propósitos do produto e da dissertação já explicitados, para que pudéssemos utilizar em nosso processo de validação. Encontramos a técnica de pesquisa intitulada painel de especialistas, tendo por base os estudos de Pinheiro, Farias e Abe-Lima (2013) para conhecer as suas particularidades.

Em síntese, o painel de especialistas consiste em uma técnica de pesquisa para coleta de dados que tem como característica a reunião de profissionais que podem ser de diferentes áreas do conhecimento, mas com *expertise* no assunto investigado. Esses especialistas são convidados para avaliar e contribuir ao aprimoramento de um produto em desenvolvimento no âmbito acadêmico, a partir do objetivo traçado para a pesquisa (PINHEIRO; FARIAS; ABE-LIMA, 2013). A escolha de cada um deles depende da temática e da proposta do produto, podendo participar docentes, pesquisadores, profissionais do mercado de trabalho, peritos ou testemunhas.

Os autores deixam claro que cada especialista colabora com uma opinião particular sobre o assunto, porém o parecer emitido não deve ser considerado como uma palavra final ou definitiva. Portanto, nesse tipo de técnica de pesquisa, “as opiniões dos especialistas são analisadas criticamente, aceitas ou não, em função dos objetivos pretendidos no estudo” (PINHEIRO; FARIAS; ABE-LIMA, 2013, p. 186).

³⁶ A Plataforma Wix é um serviço *online*, gratuito e com versão paga, para a criação e edição de *sites* profissionais. Os usuários não necessitam ter domínio de programação e ou de *design* para criar um *site*, pois a plataforma disponibiliza diversos *layouts* prontos e adaptáveis, como também, oferece a possibilidade de criar um *site* do zero, para os profissionais que possuem conhecimentos de comunicação visual. A plataforma pode ser acessada pelo link: <https://pt.wix.com/>.

Dessa forma, a opção por empregar o painel de especialistas para validar o roteiro e os personagens da HQ **Criativa**, ocorreu por acreditarmos que o ponto de vista de diferentes expertises no assunto da pesquisa traria contribuições significativas para a materialização do produto desta dissertação. Assim, ao término do roteiro e da definição dos personagens, convidamos um grupo de especialistas para avaliar, conforme os objetivos do produto, se: (i) o roteiro precisava ser aperfeiçoado ou reformulado; e (ii) as características dos personagens estavam de acordo com a função que desempenham dentro da narrativa da HQtrônica.

A escolha dos profissionais levou em consideração um conjunto de critérios descritos na Figura 37, tendo por base as características apresentadas por Pinheiro, Farias e Abe-Lima (2013). Fizemos a opção, também, pela inclusão de docentes que, embora desconhecêssem as temáticas “criatividade” e “histórias em quadrinhos”, apresentavam sólida formação e experiência acadêmica no Ensino Superior. Esta seria uma avaliação importante, para observarmos se o roteiro foi compreensível e se a narrativa instigou o interesse do docente na ressignificação de sua prática pedagógica.

Figura 37: Critérios para a composição do painel de especialistas

Código	Conhecimento do especialista relacionado ao produto
1	Ter experiência docente no Ensino Superior.
2	Atuar na formação de professores.
3	Possuir publicações, pesquisas e orientações (TCCs, dissertações ou teses) na temática do produto.
4	Ter ministrado disciplinas relacionadas às temáticas do produto.
5	Ser especialista na temática de criatividade e/ou histórias em quadrinhos.

Fonte: Própria autora (2019)

Foram escolhidos cinco professores do Ensino Superior (dois mestres, um doutor e dois pós-doutores) das seguintes grandes áreas do conhecimento³⁷: Ciências Sociais

³⁷ Para definirmos as grandes áreas do conhecimento dos componentes do painel de especialistas, nos baseamos na Tabela de Área de Conhecimento/Avaliação (2017) definida pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Disponível em: <https://www.capes.gov.br/avaliacao/instrumentos-de-apoio/tabela-de-areas-do-conhecimento-avaliacao>.

Aplicadas (Comunicação, Design Gráfico e Serviço Social); Linguística, Letras e Artes (Língua Portuguesa e Artes Visuais); Ciências Humanas (Educação e Sociologia), Ciências Exatas (Matemática e Informática); Engenharias (Engenharia Civil); e Multidisciplinar (Ensino). Todos esses profissionais atuam ou atuaram como docentes na Universidade Federal do Pará (UFPA), sendo que um é docente permanente do Programa de Mestrado ao qual

Figura 38: Componentes do painel de especialistas

 Especialista	 Titulação	 Ocupação	 Área de Formação e Atuação	 Conhecimento relacionado ao produto
E1	Mestrado	Docente aposentado	Engenharia Civil e Informática	1, 3, 5
E2	Mestrado	Docente	Comunicação, Design Gráfico e Artes Visuais	1, 3, 4, 5
E3	Doutorado	Docente	Sociologia e Serviço Social	1, 2
E4	Pós-Doutorado	Docente	Educação e Ensino de Ciências e Matemática	1, 2, 3, 4, 5
E5	Pós-Doutorado	Docente	Comunicação, Letras - Língua Portuguesa e Ensino	1, 2, 3, 4, 5

Fonte: Própria autora (2019)

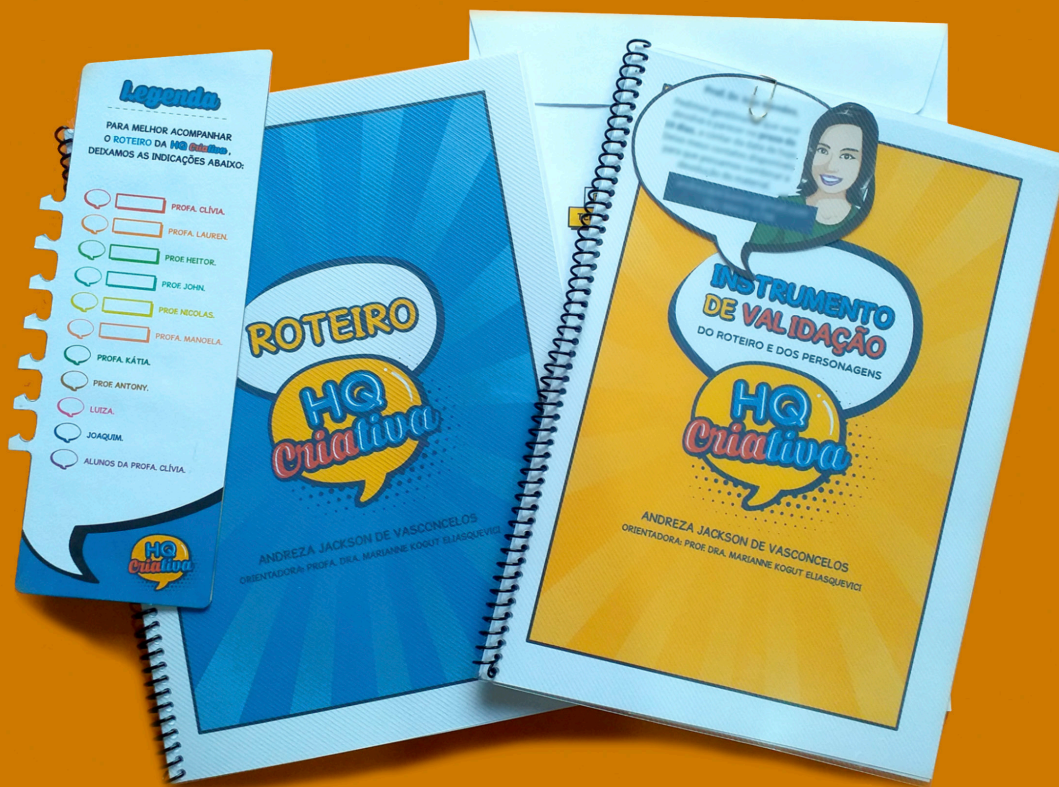
pertencemos, a Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES). O Figura 38 apresenta um perfil dos componentes do painel, cada qual com um código atribuído para sua identificação.

Após aceitarem o convite, realizado por *e-mail*, em que manifestaram interesse em participar do painel, cada especialista recebeu um *kit* com os seguintes itens (Figuras 39):

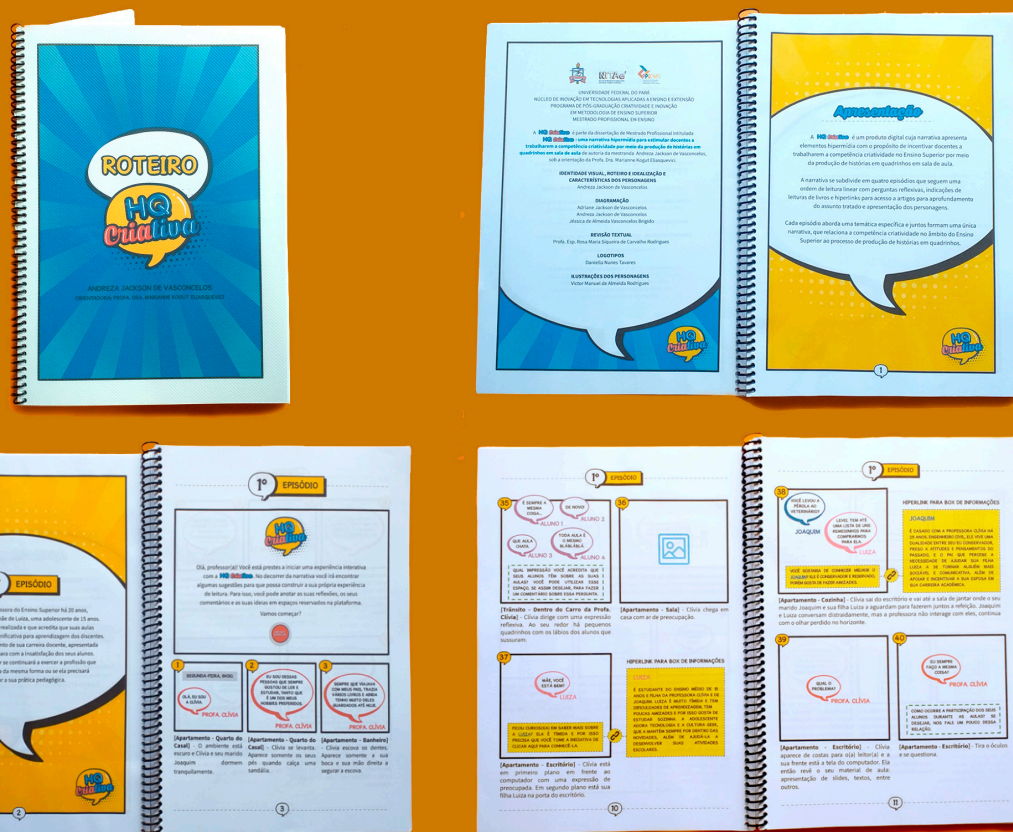
- O roteiro da HQ **Criativa** dividido em quatro episódios e dois subprodutos: o *Bullet Journal* Inspirador - para apresentar o processo de pesquisa, planejamento e criação da professora Clívia, e o **Criatividades em Quadrinhos** - atividades práticas de produção de HQs desenvolvidas pela mesma personagem;
- Um descritivo visual dos personagens que fazem parte da narrativa;
- Um marcador de páginas com instruções para leitura;
- Um instrumento de validação, para que os especialistas pudessem emitir seu parecer sobre o roteiro e os personagens do produto HQ **Criativa**.

Foram elaboradas duas versões do *kit* (impressa digital), as quais foram entregues pessoalmente ou por *e-mail* para os especialistas, com um prazo de dez a quinze dias para o retorno da avaliação.

Kit completo



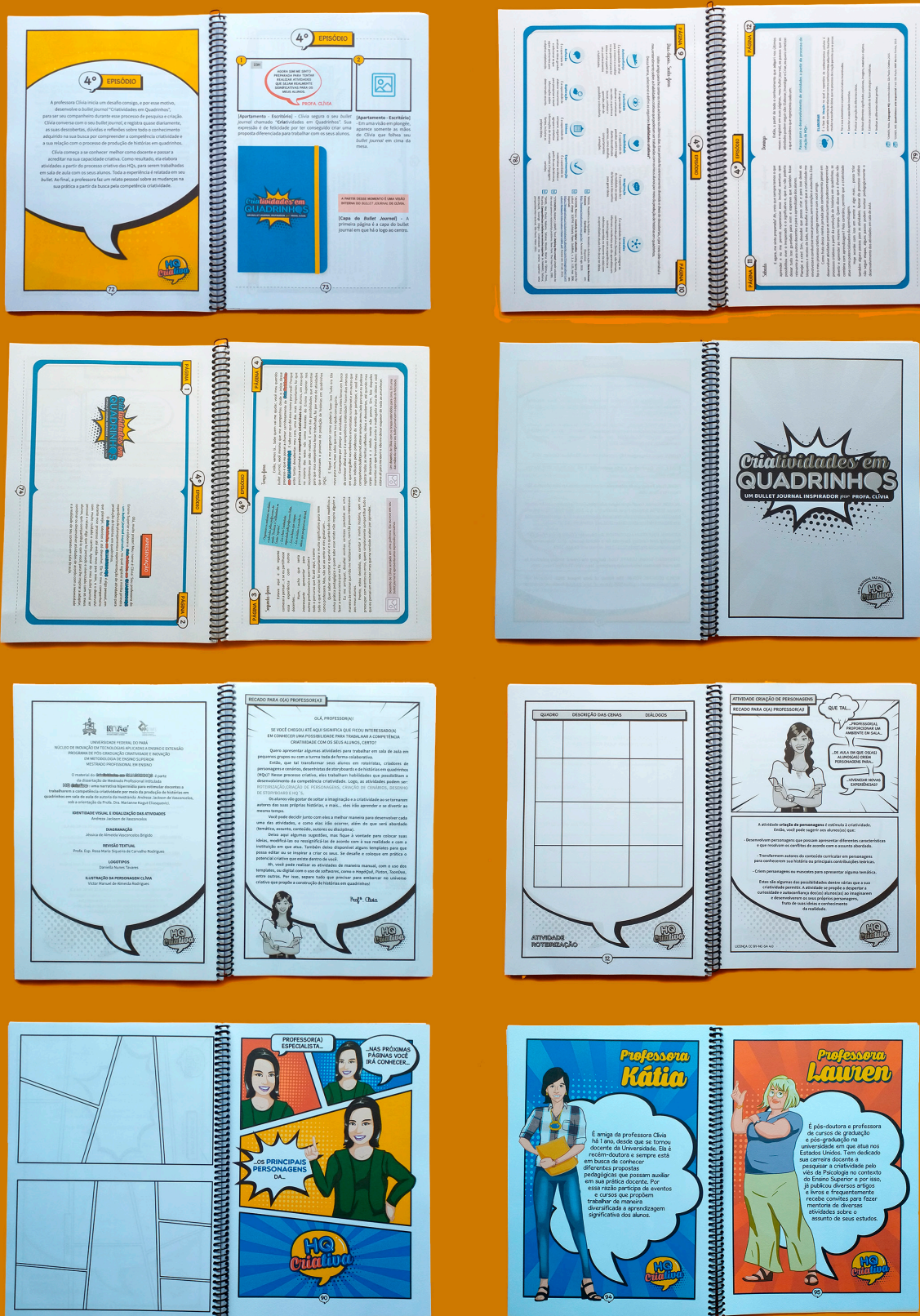
Páginas internas



Fonte: Própria autora (2019)

Figura 39: Kit entregue para os componentes do painel de especialistas (conclusão)

Páginas internas



Fonte: Própria autora (2019)

O instrumento de validação utilizado nesta etapa da pesquisa, foi concebido com base em Barros (2015), e contempla uma carta convite personalizada, um Termo de Consentimento Livre e esclarecido e um conjunto de oito itens a serem avaliados pelos especialistas (APÊNDICE I).

No Quadro 10 descrevemos os itens propostos para a avaliação, sua descrição e como foram subdivididos entre as questões específicas.

Quadro 10: Itens do primeiro instrumento de validação (continua...)

ITEM	DESCRIÇÃO
1	OBJETIVO GERAL DA HQ CRIATIVA
1.1	A HQ Criativa apresenta a importância de se trabalhar a competência criatividade no Ensino Superior?
1.2	A narrativa da HQ Criativa discorre sobre como trabalhar a competência criatividade por meio da criação de histórias em quadrinhos?
1.3	A proposta de trabalhar a competência criatividade no Ensino Superior, por meio da produção de histórias em quadrinhos, presente na narrativa da HQ Criativa , corresponde ao objetivo a que se propõe?
1.4	O fato de a temática ter sido abordada por meio de uma narrativa de HQ favorece a compreensão do leitor?
2	APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA
2.1	1º EPISÓDIO
2.1.1	O contexto criado para o episódio introdutório da narrativa consegue apresentar um panorama geral da temática da HQ Criativa ?
2.1.2	A história criada para a professora Clívia motiva o leitor a querer saber quais serão os próximos acontecimentos?
2.2	2º EPISÓDIO
2.2.1	O contexto criado para o 2º episódio da narrativa da HQ Criativa aborda um conceito de criatividade e a apresenta como uma competência?
2.2.2	A continuidade da narrativa no 2º episódio é envolvente e motiva a continuidade da leitura?
2.2.3	O referencial teórico está adequado para embasar a temática do 2º episódio?
2.3	3º EPISÓDIO
2.3.1	O contexto criado para o 3º episódio da narrativa da HQ Criativa aborda um conceito sobre histórias em quadrinhos e o seu processo de produção?
2.3.2	A continuidade da narrativa no 3º episódio é envolvente e motiva a continuidade da leitura?
2.3.3	O referencial teórico está adequado para embasar a temática do 3º episódio?
2.4	4º EPISÓDIO
2.4.1	O contexto criado para o 4º episódio da narrativa da HQ Criativa aborda a relação entre a competência criatividade e o processo criativo de produção de histórias em quadrinhos?
2.4.2	A narrativa no 4º episódio é envolvente e motiva a leitura até o final?
2.4.3	No 4º episódio a narrativa é contada em forma de diálogo entre a professora Clívia e o seu <i>bullet journal</i> intitulado Criatividades em Quadrinhos . Você considera que essa proposta está adequada ao objetivo geral da HQ Criativa ?
2.4.4	O referencial teórico está adequado para embasar a temática do 4º episódio?

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 10: Itens do instrumento de validação (conclusão)

3	CRIATIVIDADES EM QUADRINHOS
3.1	As atividades idealizadas e realizadas pela professora Clívia, apresentadas no 4º episódio são interessantes e motivam os leitores (docentes) e ressignificá-las e realizá-las em seu contexto de sala de aula?
4	PERSONAGENS
4.1	Os personagens contribuem para dar sentido a narrativa desenvolvida?
4.2	A história de cada um dos personagens ajuda a compreender a sua abordagem e relevância para a narrativa?
4.3	A temática da narrativa sobre a competência criatividade e histórias em quadrinhos estabelece uma relação direta com a história da personagem principal, a professora Clívia?
5	ELEMENTOS DA HIPERMÍDIA
5.1	As indicações de leituras de livros, <i>hiperlinks</i> para artigos, apresentação de personagens e experiências docentes de outros personagens, presentes na narrativa, são pertinentes e despertam o interesse por mais informações sobre a temática abordada nos episódios?
6	CARACTERÍSTICA REFLEXIVA DA NARRATIVA
6.1	As perguntas presentes durante o episódio possibilitam uma reflexão sobre o exercício da docência?
6.2	Há relevância em sugerir que os docentes façam anotações sobre as reflexões geradas durante a narrativa?
7	DIVISÃO EM EPISÓDIOS
7.1	A quantidade e a sua divisão temática por episódio é apropriada?
7.2	Os episódios seguem um encadeamento lógico que os conectam e que podem ser entendidos como uma única narrativa?
8	ADEQUAÇÃO DA LINGUAGEM
8.1	Os elementos linguísticos usados na narrativa buscam garantir que as ideias possam ser entendidas de forma clara e objetiva?
8.2	A linguagem usada na narrativa está adequada ao público a quem se destina?
8.3	A narrativa apresenta características próprias da linguagem das histórias em quadrinhos?
8.4	A linguagem é envolvente e motiva a continuidade da leitura?

Fonte: Própria autora (2019)

Para orientar a avaliação, elaboramos um quadro com critérios (onomatopeias (códigos), valoração e significado) (Figura 40) para os oito itens propostos no instrumento, além de destinarmos um espaço livre para que o especialista, caso considerasse pertinente, deixasse registrado comentários sobre alterações e sugestões que não estivessem sido contempladas no instrumento.

Figura 40: Valorações utilizadas no instrumento de validação

ONOMATOPEIA	VALORAÇÃO	SIGNIFICADO
	ATENDE SIGNIFICATIVAMENTE	CONCORDO COM A PROPOSTA
	ATENDE PARCIALMENTE	CONCORDO EM PARTE COM A PROPOSTA
	NECESSITA DE AJUSTES	ACREDITO QUE A PROPOSTA NECESSITA DE ALGUNS AJUSTES
	NÃO ATENDE	SOLICITO QUE A PROPOSTA SEJA REFORMULADA E INDICO ALGUMAS SUGESTÕES

Fonte: Própria autora (2019)

Apresentamos a seguir a análise da devolutiva dos especialistas, de acordo com os oito itens propostos no instrumento.

ITEM 1 – OBJETIVO GERAL DA HQ CRIATIVA

Neste item, pretendíamos observar se o roteiro da HQ **Criativa** tinha potencial para incentivar docentes a trabalharem a competência criatividade no Ensino Superior, por meio da produção de HQs em sala de aula. A maioria dos docentes considerou que o roteiro atendeu significativamente a esse quesito, por apresentar clareza e justificativa. Consideraram, também, a proposta relevante, por possibilitar desenvolver competências de universitários, além de proporcionar um ensino e aprendizagem voltado para o contexto em que vivemos.

Ainda neste item, propusemos identificar se a narrativa da HQ **Criativa** apresentou uma possibilidade de se trabalhar a competência criatividade em sala de aula. Todos os especialistas concordaram que o roteiro atendeu a esse propósito significativamente, apontaram ser pertinente e interessante a criação de uma história em quadrinhos para sensibilizar e proporcionar a reflexão dos leitores sobre a importância de se desenvolver

essa competência no Ensino Superior. Por exemplo, E1 corroborou com esse pensamento, ao considerar a proposta do produto como criativa e inovadora. Em sua visão, as HQs são um meio de expressão de grande riqueza informacional por favorecerem à compreensão de temas complexos e abstratos por terem desenhos e textos. Já E2 relatou considerar as HQs como ferramentas de comunicação e, entendidas dessa forma, acredita que podem fazer parte de processos de ensino e aprendizagem. Tais pontos de vistas podem ser observados no Quadro 11.

Quadro 11: Parecer dos especialistas sobre o objetivo geral

ESPECIALISTA	ITEM 1 - OBJETIVO GERAL DA HQ CRIATIVA
E1	“É um instrumento criativo e inovador e um meio de expressão de grande riqueza informacional”. “Corresponde ao objetivo com clareza e justificativa”. “A utilização da narrativa ter sido abordada por meio das HQs favorece a compreensão por que utiliza desenhos e textos, além de recursos complementares como onomatopeias”.
E2	“Aqui fica uma reflexão... Quadrinhos são ferramentas de comunicação e meio de expressão. Se entendidos desta forma não serão associados exclusivamente ao lazer, ou mesmo ao público infantil (ainda que utilizados para educar)”.

Fonte: Própria autora (2019)

A partir dos pareceres dos cinco especialistas sobre o objetivo geral do produto, consideramos que o roteiro da HQ **Criativa** atendeu significativamente aos requisitos básicos para o qual foi criado. Por esse motivo, não fizemos alterações no item.

ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA

No item 2 queríamos saber se os roteiros elaborados para os quatro episódios que compõem a HQ **Criativa** atendiam aos objetivos a que se propuseram.

ITEM 2.1 - 1º EPISÓDIO

O item 2.1 refere-se ao primeiro episódio, cujo propósito é apresentar um contexto em que a competência criatividade possa ser desenvolvida. Em relação a esse quesito, a maioria dos especialistas entenderam a temática da HQtrônica ao ler somente o episódio introdutório e assinalaram a maior valoração nesse item. Os integrantes do painel consideraram que a história criada nesse primeiro roteiro conseguiu apresentar um panorama geral de um ambiente universitário e uma possibilidade de inserir a criatividade em sala de aula. Além disso, concordaram unanimemente que a narrativa desenvolvida no primeiro episódio aguça a

curiosidade do leitor a querer saber quais serão as decisões tomadas pela professora Clívia e as suas implicações.

Entretanto, E5 ressaltou, devido a parte do roteiro do primeiro episódio se restringir à apresentação do contexto diário da personagem principal (professora Clívia), não ficou tão claro a abordagem geral da narrativa. Ainda assim, E5 ponderou que este episódio atendeu parcialmente ao objetivo proposto.

Como solução ao ponto de vista apresentado por E5, resolvemos fazer uma pequena alteração sugerida por E2, em que reduzimos o tempo de apresentação da personagem Clívia nos quadrinhos iniciais, para enfatizar o contexto vivido por ela em sua vida profissional. Nos quadros a seguir (Quadro 12 e 13), apresentamos uma compilação dos principais pareceres sobre o primeiro episódio da HQtrônica, o qual concordamos e fizemos as modificações sugeridas.

Quadro 12: Sugestões de alterações no roteiro do 1º episódio

ESPECIALISTA	ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.1 - 1º EPISÓDIO)
E2	<i>“A personagem levanta, escova os dentes, toma banho, se arruma e toma café, para concluir um pensamento. O tempo que passa nas ações está muito longo quando associado as frases que dão continuidade a outras (que não dependem de pausa reflexiva...). No 3º episódio, isso é explorado de forma mais adequada entre os quadrinhos 76 e 79”.</i>
E5	<i>“O episódio 1 mostra o contexto diário de Clívia, mas não do que será a HQ Criativa”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 13: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 1º episódio

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
1	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto do Casal) - O ambiente está escuro e Clívia e seu marido Joaquim dormem tranquilamente. Caixa de texto: Segunda-feira, 6h30. Profa. Clívia: Olá, eu sou a Clívia.	<i>“Se ela (Clívia) dorme, quem narra?” (E2).</i> <i>“Não é estranho ela saudar, se está dormindo?” (E5).</i>	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto do Casal) - O ambiente está escuro. Clívia e seu marido Joaquim dormem tranquilamente. Caixa de texto: Segunda-feira, 7h30. Obs: Transferimos a fala da professora Clívia para o 2º quadrinho. Também fizemos uma mudança temporal por conta da redução do número de quadrinhos iniciais, como sugerido por E2.
Antes: 15 Depois: 11	Descrição da cena: (Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1) - Rosto de Clívia. Profa. Clívia: Silêncio... Vamos iniciar a aula.	<i>“Sugiro substituir a palavra silêncio por atenção” (E1).</i>	Descrição da cena: (Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1) - Rosto de Clívia. Profa. Clívia: Vamos iniciar a aula. Obs: Optamos por não usar a palavra “silêncio” e nem “atenção”.

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 2.2 - 2º EPISÓDIO

Neste item, os especialistas deveriam avaliar o segundo episódio, cuja proposta é abordar a criatividade como uma competência a ser desenvolvida pelo docente no âmbito do Ensino Superior. Todos os cinco especialistas concordaram que o episódio atendeu significativamente a esse objetivo e ressaltaram o fato do roteiro apresentar nitidamente um conceito de criatividade, e ainda apresentá-la como uma competência pertencente a todos, mas que precisa ser desenvolvida, principalmente, por intermédio da educação.

Todos os especialistas também consideraram a leitura desta parte da narrativa convidativa a ponto de despertar a vontade de saber como será o desenrolar da história no terceiro episódio. Ademais, salientaram o fato do referencial teórico selecionado para a concepção do roteiro ser pertinente e embasar significativamente a narrativa criada em torno da personagem principal.

De modo mais específico, E1 sugeriu alguns ajustes pontuais no roteiro do segundo episódio. Propôs que deixássemos claro se os eventos dos quais a professora Clívia participou durante o episódio são fictícios, assim como os personagens da HQtrônica. Consideramos relevante esta indicação e acrescentamos notas de esclarecimento em algumas partes do roteiro, além de deixarmos claro o fato dos eventos e personagens serem inspirados em experiências e pessoas reais. Essas colocações e outras sugestões pontuais, são vistas nos Quadros 14 e 15.

Quadro 14: Sugestões de alterações no roteiro do 2º episódio

ESPECIALISTA	ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.2 - 2º EPISÓDIO)
E1	“É conveniente detalhar o quadro em que o texto é a imaginação da Profa. Clívia”. “É preciso economia no uso da palavra criatividade”.

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 15: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 2º episódio (continua...)

ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.2 - 2º EPISÓDIO)			
QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
Antes: 29 Depois: 28 (continua...)	Descrição da cena: (Estados Unidos - Universidade - Salão Principal) - Cartaz do evento que as professoras foram participar colado em um pilar no salão de entrada da universidade. Há destaque para o título da formação de professores Docência e CriAtividades no Ensino Superior (Teacher Training - Teaching and CreA(c)tivity in Higher Education).	“Esclarecer que o evento Teaching and CreA(c)tivity in Higher Education não é um evento real” (E1).	Descrição da cena: (Estados Unidos - University - Salão Principal) - Cartaz do evento que as professoras foram participar colado em um mural no hall de entrada da University. Há destaque para o título “Formação de professores - Docência e CriAtividades no Ensino Superior (Teacher Training - Teaching and CreA(c)tivity in Higher Education)”*.

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 15: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 2º episódio (continua...)

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
Antes: 29 Depois: 28 (conclusão)			Nota: *Evento fictício, mas baseado em experiências reais. Obs: Acrescentamos notas de esclarecimento no rodapé de todos os quadrinhos que citam eventos.
Antes: 31 Depois: 30	Descrição da cena: (Estados Unidos - Universidade - Salão de Palestras) - Lauren está com um microfone <i>hadset</i> e gesticula bastante, ao interagir com os participantes. Em sua direção há um <i>spot</i> de luz, o que deixa o ambiente na penumbra e iluminado somente no centro. Ao fundo, há uma grande projeção com o tema do bate-papo: Criatividade para todos (<i>Creativity for everybody</i>), com a PhD Lauren Collins. Profa. Lauren: Bom dia! Vamos fazer um bate-papo colaborativo. Sintam-se à vontade para dar suas contribuições a qualquer momento, ok? Chamada: Que conhecer a palestrante Lauren? Ela é uma professora e pesquisadora de referência e ficaria honrada em saber que você ficou interessado(a) na história dela.	<i>“Esclarecer que a professora Lauren é uma personagem fictícia, embora baseada em uma pessoa real” (E1).</i>	Descrição da cena: (Estados Unidos - University - Salão de Palestras) - Lauren está com um microfone <i>hadset</i> e gesticula bastante, ao interagir com os participantes. Em sua direção há um <i>spot</i> de luz, o que deixa o ambiente na penumbra e iluminado somente no centro onde está Lauren. Ao fundo, há uma grande projeção com o tema do bate-papo: “Criatividade para todos (<i>Creativity for everybody</i>)”*, com a PhD Lauren Collins. Nota: *Bate-papo fictício, mas baseado em experiências reais. Profa. Lauren: Bom dia! Vamos fazer aqui um bate-papo colaborativo. Profa. Lauren: Sintam-se à vontade para dar suas contribuições a qualquer momento, ok? Chamada: Quer conhecer a palestrante Lauren? Ela é uma professora e pesquisadora de referência internacional e ficaria honrada em saber que você ficou interessado(a) na história dela. Obs: Acrescentamos notas de esclarecimento no rodapé de todos os quadrinhos que apresentam os personagens.
Antes: 39 Depois: 38 e 39 (continua...)	Descrição da cena: (Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Universidade onde Clívia trabalha) - Clívia conversa com um dos alunos que realiza uma atividade em sala de aula. A expressão do aluno é de frustração. Profa. Lauren: Todd Lubart também tem evidenciado em seus estudos a relação entre a escola e a família no desenvolvimento da criatividade. Esses dois	<i>“Tem muita informação diversificada. Sugiro simplifica-lo, tanto nos diversos conteúdos, como na extensão dos textos” (E1).</i>	Obs: Dividimos o quadrinho 39 em dois. Quadrinho 38 Descrição da cena: (Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Universidade onde Clívia trabalha) - Visão geral do prédio de aulas. É possível ver o carro de Clívia chegar. Profa. Lauren: Lubart* fala da relação entre a escola e a família no desenvolvimento da criatividade.

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 15: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 2º episódio (continua...)

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
Antes: 39 Depois: 38 e 39 (conclusão)	ambientes acabam por limitar a criatividade da criança, que chega ao ensino superior, muitas das vezes, sem acreditar na sua capacidade de criar. Então, nós precisamos ajudar a resgatar e incentivar os universitários a serem criativos. Aluno: Ah, professora. Eu não consigo fazer, não sou criativo! Chamada: Sobre o assunto abordado por Lauren, indicamos o vídeo “Será que as escolas matam a criatividade?”, de Ken Robinson (2006), o capítulo 5 “O ambiente e sua influência sobre a criatividade”, do livro “Psicologia da criatividade”, de Todd Lubart (2007), e o artigo “Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo”, de Zélia Oliveira (2010).		Referências: *Capítulo O ambiente e sua influência sobre a criatividade, do livro Psicologia da criatividade, de Todd Lubart (2007). Quadrinho 38 Descrição da cena: (Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia) - Clívia conversa com um dos alunos que realiza uma atividade em sala de aula. A expressão do aluno é de frustração.
40	Descrição da cena: (Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia) - Clívia continua ao lado do aluno. Ela o incentiva. Profa. Lauren: Pouca atenção tem sido dada ao desenvolvimento da criatividade no Ensino Superior. O pensamento divergente não é valorizado e muito menos recompensado em comparação ao pensamento crítico e racional. Talvez isso se dê ao fato de que a maioria dos professores universitários desconhecem as pesquisas sobre criatividade... Aluno: Não desista antes de tentar. Chamada: Para aprofundar seus conhecimentos sobre esse assunto, sugerimos a leitura do texto “Developing creativity”, do livro “Developing creativity in higher education”, de Mihaly Csikszentmihalyi (2006) e do artigo “Criatividade na educação superior: fatores inibidores”, de Eunice Alencar e Denise Fleith (2010).	<i>“No quadro 40 fala-se na comparação entre pensamento divergente x pensamento crítico e racional, postos em oposição. Sugiro esclarecer bem essa oposição no contexto ou retirar” (E1).</i> <i>“A recomendação de uma leitura de autoras brasileiras caiu justo no quadrinho da Lauren. Há alguma relação? Ela não faria essa indicação” (E5).</i>	Descrição da cena: (Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia) - Clívia continua ao lado do aluno. Ela o incentiva. Profa. Lauren: Porém, o Ensino Superior não tem dado a devida atenção à criatividade. Profa. Lauren: Talvez isso aconteça por que a maioria dos professores desconhecem as pesquisas sobre o assunto... Profa. Lauren: Mas, precisamos incentivar os universitários a serem criativos!

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 15: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 2º episódio (conclusão)

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
76	Descrição da cena: (Estados Unidos - Universidade - Sala Criativa) - Clívia aparece no centro do quadrinho e começa a recitar. O seu grupo e demais participantes estão sentados e batem palmas para a apresentação. Profa. Clívia: Um(a) professor(a) criativo(a) é aquele(a) que... Incentiva a imaginação. Motiva a reflexão. Propicia a criação. Vivencia o novo com coragem. Desenvolve nos alunos suas habilidades. Em ambientes permeados de criatividade. Busca inovar. E a construção do conhecimento possibilitar... Onomatopeia: Aplausos Reflexão: Você se considera um(a) professor(a) criativo(a)? Caso deseje, compartilhe sua opinião.	“Não devemos confundir <i>SER criativo com a capacidade de ESTIMULAR a criatividade (ou mesmo RECONHECER a criatividade)</i>, muito embora estas qualidades geralmente se encontrem juntas, elas não estão necessariamente associadas” (E2).	Descrição da cena: Descrição da cena: (Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa) - Quadrinho com duas cenas. No primeiro, em visão contra <i>plongée</i>, aparece o rosto de Clívia que recita a poesia. Em um quadrinho menor, no canto direito inferior, aparece o seu grupo e demais participantes que batem palmas para a apresentação. Onomatopeia: Aplausos dos participantes. Profa. Clívia: Um(a) professor(a) criativo(a)* é aquele(a) que... Exercita sua imaginação. Tem motivação. Põe em prática suas ideias com coragem. É flexível no que faz. Se reinventa e aprende constantemente. Nas dificuldades não desiste facilmente. Busca inovar. E a troca de conhecimentos com os pares possibilitar... * Artigo <i>A review of research on creative teachers in higher education</i>, de Afida Ayob, Aini Hussain e Rosadah Majid (2013). Chamada: Você se considera um(a) professor(a) criativo(a)? Caso deseje, compartilhe sua opinião.

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 2.3 - 3º EPISÓDIO

No item 2.3, equivalente ao terceiro episódio da HQ **Criativa**, os especialistas avaliaram se este episódio apresentou uma possibilidade de processo de produção de histórias em quadrinhos. Todos os cinco especialistas concordaram que a narrativa desenvolvida no episódio apresentou claramente um conceito de HQs, além de considerarem que a narrativa da HQtrônica é pertinente e envolvente, ao ponto de suscitar o interesse em saber o desfecho da história no quarto e último episódio.

Sobre o referencial teórico do terceiro episódio, quatro especialistas consideraram que o material bibliográfico utilizado possibilitou embasar a construção do roteiro, visto

que E2 afirmou que atendeu parcialmente e sugeriu indicarmos ao leitor uma referência bibliográfica sobre mangás. Em seu ponto de vista, mangás são um tipo de HQs que possui linguagem própria e por essa razão, não deve ser confundido com a linguagem HQ. Procuramos conhecer a leitura indicada e resolvemos acrescentá-la nas referências.

Ainda sobre este episódio, E1, E2 e E5 destacaram haver necessidade de fazermos alguns ajustes nos diálogos iniciais entre os personagens Joaquim, Luiza e Clívia. E1 apontou ser conveniente explicar melhor como Luiza estuda por meio de HQs, Já E2 comentou a necessidade de deixarmos claro a linguagem, os assuntos tratados e a forma de utilização das HQs, pois entre a geração de Clívia e Luiza são usos distintos. E5, por sua vez, pontuou acreditar ser possível acrescentarmos o ponto de vista de Clívia diante da indagação de Joaquim, ao expressar sua opinião sobre o fato das HQs serem utilizadas na educação.

Esses pareceres foram considerados pertinentes, o que nos levou a realizar os ajustes assinalados pelos três especialistas. Os diálogos reformulados são apresentados nos Quadros 16 e 17.

Além disso, fizemos outro ajuste sinalizado por E1 por acreditarmos que assim, as informações contidas no terceiro episódio ficariam mais claras ao leitor. O especialista sugeriu deixar mais sucinta as falas de Heitor nos quadrinhos em que ele apresenta a Clívia o seu processo de criação de HQs, e intercalar essas falas com perguntas e reflexões da professora.

Quadro 16: Sugestões de alterações no roteiro do 3º episódio

ESPECIALISTA	ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.3 - 3º EPISÓDIO)
E1	<i>“Há falas de Heitor em excesso, sem qualquer intervenção de Clívia. Melhor intercalar diálogos entre Heitor e Clívia e também sintetizar as explicações de Heitor”.</i>
E2	<i>“A referência “Narrativas gráficas” pode ser atualizada, que em 2016, teve a sua 3ª edição”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 17: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 3º episódio (continua...)

ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.3 - 3º EPISÓDIO)			
QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
5, 6 e 7 (continua...)	Quadrinho 5 Joaquim: Luiza, você não disse que tinha muitos trabalhos da escola para fazer esta semana? Luiza: Sim, eu tenho.	<i>“O diálogo entre Joaquim e Luiza precisa ser ajustado. Quando ela diz que “estuda desse jeito”, com histórias em quadrinhos, não é consistente.</i>	Quadrinho 5 Joaquim: Luiza, você não disse que tinha muitas atividades da escola para fazer esta semana? Luiza: Sim, eu tenho.

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 17: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 3º episódio (continua...)

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
5, 6 e 7 (conclusão)	Quadrinho 6 Joaquim: Então, por que você não para de ler essa história em quadrinhos? Não tem que estudar? Luiza: Mas, pai, eu também estudo desse jeito. Quadrinho 7 Joaquim: Querida, ultimamente tenho visto a Luiza ler muitas histórias em quadrinhos ao invés de estudar.	<i>Ela estuda temas a c a d ê m i c o s através de HQs? É preciso melhorar a explicação dela” (E2).</i>	Quadrinho 6 Joaquim: Então por que você não para de ler essa história em quadrinhos e vai estudar? Luiza: Mas eu estou estudando, pai. Luiza: O professor indicou a leitura dessa HQ para fazermos uma das atividades. Quadrinho 7 Joaquim: Querida, ultimamente tenho visto a Luiza ler muitas HQs. Joaquim: Agora ela diz que foi o professor que pediu para que ela lesse. Você acredita nisso?
8, 9 e 10	Quadrinho 8 Profa. Clívia: Mas, amor, você acha que isso é nocivo*? Que as histórias em quadrinhos não têm conteúdo? Eu gostava bastante quando era criança. *Sugerimos o vídeo “Professor explica a conturbada relação dos quadrinhos com a educação” com Paulo Ramos em entrevista à TV Brasil (2018). Quadrinho 9 Joaquim: Mas elas são para entretenimento, para lermos quando quisermos nos distrair e não para estudar. Quadrinho 10 Profa. Clívia: Esse é o seu ponto de vista, Joaquim. E você sabe como é a Luiza, ela prefere estudar de diferentes formas, mas, de qualquer maneira, irei conversar com ela.	<i>“A contemporaneidade dos assuntos tratados, linguagem e forma também mudaram entre a geração da professora Clívia e de sua filha. Este entendimento também é importante” (E2).</i> <i>“Podia inserir a perspectiva dela também. Ou isso vai acontecer mais à frente?” (E5).</i>	Quadrinho 8 Profa. Clívia: Mas, amor, você acha que isso não é verdade? Profa. Clívia: Eu não conheço muito sobre as HQs, mas acredito que elas podem ser utilizadas ou criadas com fins educativos. Quadrinho 9 Joaquim: Eu não concordo! Elas são para lermos quando quisermos nos distrair e não para estudar. Quadrinho 10 Profa. Clívia: Esse é o seu ponto de vista, Joaquim! Eu penso diferente de você. Profa. Clívia: De qualquer forma, vou conversar com a Luiza sobre isso. Pois fiquei curiosa pra entender essa relação das HQs com a educação.
Antes: 42 Depois: 36	Chamada: Para conhecer o que são histórias em quadrinhos, seus princípios e conceitos, sugerimos os livros Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010), e Linguagem HQ: conceitos básicos (2015), de Nobu Chinen.	<i>“O professor Chinen, também é autor do Linguagem Mangá, gênero que possui sintaxe própria e é consumida em mesma proporção que as HQs (ou maior) e que muitas vezes é associado/ confundido com as mesmas. Acredito ser importante citar/ conhecer” (E2).</i>	Referências: *Para conhecer o que são HQs, sugerimos os livros: Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010), Linguagem HQ: conceitos básicos (2015) e Linguagem Mangá: conceitos básicos (2015), ambos de Nobu Chinen.

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 17: Alterações pontuais em alguns quadrinhos do 3º episódio (conclusão)

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
Antes: 67 Depois: 57	Descrição da cena: (Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor) - Aparece Clívia de frente e Heitor, que desenha a versão final da HQ somente a lápis, mas não é possível ver o que ele desenha. Clívia está atenta e observa. Prof. Heitor: Por último, sigo o <i>storyboard</i>, faço o desenho final da HQ. Prof. Heitor: Eu faço os desenhos a mão com lápis. No computador, faço o contorno dos desenhos e a colorização.	<i>“Talvez seja importante o Prof. Heitor explicitar que este é o processo dele, que muitos outros autores pulam partes do processo seguido por ele, ou o fazem diretamente em meios digitais” (E2).</i>	Descrição da cena: (Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor) - Heitor desenha a versão final da HQ diretamente no computador com o auxílio de uma mesa digitalizadora. Clívia observa atentamente. Profa. Clívia: E agora é só colorir os desenhos? Prof. Heitor: Não, esse foi só o esboço da HQ. É preciso fazer o desenho final. Prof. Heitor: Para isso há diferentes formas de fazer. Os desenhos podem ser feitos e pintados à mão. Ou podem ser produzidos diretamente nos meios digitais com o auxílio de uma mesa digitalizadora e um computador. Obs: Heitor comenta no quadrinho 46, que o processo de produção de HQs que apresentará a Clívia é o seu modo de fazer HQs. Quadrinho 46: Profa. Clívia: E como é o processo de criação de uma HQ? Prof. Heitor: O processo criativo de uma HQ é algo bem particular. Cada quadrinista escolhe sua forma de criar ou desenvolve o seu próprio processo. Prof. Heitor: Mas vou te mostrar como eu faço isso...

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 2.4 - 4º EPISÓDIO

O subitem 2.4 refere-se ao quarto e último episódio da HQ **Criativa**. Nesse episódio, propusemos aos especialistas analisarem se a narrativa relacionou o processo de produção de HQs à competência criatividade. Quatro especialistas ponderou o fato do roteiro atender significativamente ao objetivo proposto, bem como apresentou um relato detalhado e pertinente do processo criativo da professora Clívia em uma linguagem precisa e envolvente.

Ainda assim, na opinião do E1, o quarto episódio consistiu em uma síntese de toda a

narrativa da HQtrônica e, portanto, sugeriu que fosse resumido (Quadro 18). Analisamos o ponto de vista do especialista e consideramos relevante fazer alguns ajustes. Dessa forma, reformulamos o roteiro, inserimos os quadrinhos finais em forma de texto no *bullet journal* e criamos um novo desfecho para a narrativa (Quadro 19).

Quadro 18: Sugestões de alterações no roteiro do 4º episódio

ESPECIALISTA	ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.4 - 4º EPISÓDIO)
E1	<i>“Sendo o 4º episódio uma síntese de tudo o que foi feito e já visto, sugiro que seja um episódio mais sintético. É cansativo rever tudo em detalhes”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 19: Alterações nos quadrinhos finais do 4º episódio (continua...)

ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.4 - 4º EPISÓDIO)		
QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
1	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto do Casal) - O despertador toca e marca o horário de 6h30.	(Apartamento - Quarto do Casal) - O despertador do celular de Clívia toca. O horário marcado é 8h00.
2	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto do Casal) - Clívia acorda no meio de um sonho. Em um quadrinho menor no canto direito inferior, ela se levanta da cama com a expressão de felicidade.	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto do Casal) - Clívia se levanta da cama com a expressão de felicidade. Profa. Clívia: Já sei por onde começar!
3	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto do Casal - Pensamento de Clívia) - Em uma página há um compilado dos acontecimentos do 1º episódio, do quadrinho 1 a 12 sem as falas de Clívia.	Descrição da cena: (Apartamento - Cozinha) - Sequência de duas cenas. No primeiro, Clívia prepara o café. No segundo, ela segura uma xícara do café e caminha para o seu escritório.
4	Descrição da cena: (Universidade - Prédio de Aulas - Corredor) - Há uma visão geral do corredor do prédio da universidade em que mostra a entrada da sala de aula de uma das turmas de Clívia quando ela entra.	Descrição da cena: (Apartamento - Quarto de Luiza) - Visão geral do quarto. Luiza está sentada em frente a escrivaninha e utiliza o computador. Ela olha em direção a Clívia que está ao seu lado. Sem entender muito bem a atitude da mãe, Luiza fica feliz com o pedido de Clívia. Profa. Clívia: Luiza, você pode me emprestar algumas de suas HQs para eu ler? Luiza: Sim, mãe. Luiza: Agora você gosta de HQs? Haha. Profa. Clívia: Eu sempre gostei, filha. Só havia parado de ler faz muito tempo.
5	Descrição da cena: (Universidade - Prédio de Aulas - Corredor) - É possível ver Clívia somente dos ombros até a cintura. Ela segura o “ Criatividades em Quadrinhos - um <i>bullet journal</i> inspirador - por professora Clívia”, que aparece em destaque no quadrinho.	Descrição da cena: (Apartamento - Escritório) - Duas cenas em um quadrinho. Na primeira, Clívia está sentada em sua poltrona e lê uma das HQs que Luiza emprestou. Na segunda, ela está sentada na sua escrivaninha e continua a ler HQs. Caixa de textos: 1) 9h00 e 2) 14h00

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 19: Alterações nos quadrinhos finais do 4º episódio (conclusão)

QUADRINHO	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
6 a 24	Obs: As falas desses quadrinhos foram transferidas para o <i>bullet journal</i> .	Quadrinho 6 Descrição da cena: (Apartamento - Escritório) - Clívia procura em sua gaveta o seu <i>bullet journal</i> .
7	---	Descrição da cena: (Apartamento - Escritório) - Sequência de duas cenas. No primeiro, aparece a capa do “ <i>bullet journal</i> ”. No segundo, ela escreve a página de apresentação do <i>bullet</i> .
8	---	Descrição da cena: (Apartamento - Escritório) - Sequência de 8 quadrinhos. Em cada quadrinho Clívia está em alguma parte do seu escritório e escreve em seu <i>bullet</i> . Ela está com roupas diferentes para indicar a passagem de tempo (cerca de 1 mês).
9	---	Descrição da cena: (Apartamento - Escritório) - Clívia segura o seu <i>bullet journal</i> , mas não é possível ver a sua capa. Sua expressão é de felicidade. Caixa de texto: 1 mês depois... Profa. Clívia: Agora sim! Me sinto preparada para tentar realizar atividades que sejam realmente significativas para os alunos.
10	---	Descrição da cena: (Universidade - Prédio de Aulas) - Visão geral do corredor do prédio da universidade em que mostra a entrada da sala de aula de uma das turmas de Clívia. Caixa de texto: No dia seguinte...
11	---	Descrição da cena: (Universidade - Prédio de Aulas) - Clívia aparece somente dos ombros até a cintura. Há destaque para o que ela segura, o <i>bullet journal</i> . Ao fundo é possível ver os alunos dentro da sala de aula. Chamada: Ficou interessado(a) em conhecer o processo de pesquisa, criação e prática da professora Clívia? Os detalhes estão registrados em seu <i>bullet journal</i> , você pode acessar e conferir!

Fonte: Própria autora (2019)

O *bullet journal* inspirador da professora Clívia, que antes consistia no final da história, ou seja, o quarto episódio, passou a ser um subproduto da HQ **Criativa**, em que o leitor só terá acesso se acompanhar o último episódio. Deixamos sua leitura opcional, caso o leitor desejar saber detalhadamente como foi o processo de pesquisa, planejamento, criação das atividades e prática em sala de aula da professora Clívia durante a narrativa.

Ainda sobre esse subitem, o E4 sugeriu uma modificação em um dos passos definidos pela personagem Clívia para o desenvolvimento de atividades a partir do processo de criação de

HQs. Dessa forma, como apresentado no Quadro 20, o E1 indicou trocarmos o termo “elaborar” por “analisar”. Porém, consideramos mais pertinente utilizar o termo “idear”, por representar o processo imaginativo, que antecede a análise e a investigação.

Quadro 20: Alteração pontual em uma página do 4º episódio

ITEM 2 - APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA (ITEM 2.4 - 4º EPISÓDIO)			
PÁGINA	PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	SUGESTÃO DOS ESPECIALISTAS	VERSÃO FINAL DO ROTEIRO
Antes: 12 Depois: 20	ELABORAR É a fase de ideação, na qual o repertório de conhecimentos prévios é acionado e precisa se relacionar com os conhecimentos adquiridos. Essa fase resulta na escolha de ideias que, no processo de criação, permite que se possa: - Ter a sua autoestima e o potencial criativo incentivados. - Exercitar a capacidade inventiva. - Praticar a geração de diferentes ideias. - Atribuir diferentes significados a palavras, imagens, materiais e objetos. - Estimular a capacidade de fazer analogias e metáforas. - Analisar as diferentes ideias geradas.	“<i>INVESTIGAR precede ELABORAR, embora seja retomada várias vezes, durante o processo. Talvez o termo melhor, no lugar de ELABORAR, seja ANALISAR (como utilizado no tópico), pois ELABORAR está muito associado à CRIAR. Observe que no próprio bullet, a primeira pergunta do roteiro de elaboração é “qual o objetivo...?”, p o r t a n t o análise”</i> (E2).	É a fase de ideação, na qual o repertório de conhecimentos prévios é acionado e precisa se relacionar com os conhecimentos adquiridos. Essa fase resulta na escolha de ideias que, no processo de criação, permite que se possa: - Ter a sua autoestima e o potencial criativo incentivados. - Exercitar a capacidade inventiva. - Praticar a geração de diferentes ideias. - Atribuir diferentes significados a palavras, imagens, materiais e objetos. - Estimular a capacidade de fazer analogias e metáforas.

Fonte: Própria autora (2019)

E por fim, em relação ao tópico 2, retomamos as perguntas referentes ao embasamento teórico utilizado na construção dos quatro episódios da HQ **Criativa**. Nesse quesito, todos os especialistas consideraram a importância do roteiro possuir um referencial teórico primoroso e condizente. Esta afirmação fica clara nos pareceres do especialista E1 ao apontar que “a narrativa é explícita, detalhada e com excelente fundamentação teórica”, e o E5, ao comentar: “parabênizo pelo produto elaborado [...] apresenta começo, meio e fim, com suporte teórico condizente”.

ITEM 3 - CRIATIVIDADES EM QUADRINHOS

A próxima questão avaliada pelos especialistas, correspondeu ao item 3 do instrumento de validação. Neste item, perguntamos sobre a relevância e a contribuição das propostas de atividades, denominadas de **Criatividades em Quadrinhos**. Nesse sentido, alguns especialistas

consideraram que as atividades idealizadas e realizadas pela professora Clívia, apresentadas e relatadas no *bullet journal*, são interessantes e pertinentes, mas precisavam de alguns ajustes.

E1 comentou não achar necessário disponibilizarmos alguns *templates* e E2, embora tenha gostado da proposta, recomendou deixá-los mais livres para estimular ainda mais a criatividade. Já E5, por sua vez, achou importante ter *templates* detalhados por considera-los como um guia para as pessoas que nunca fizeram uma história em quadrinhos (Quadro 21).

Quadro 21: Sugestões de alterações no **Criatividades em Quadrinhos**

ESPECIALISTA	ITEM 3 - CRIATIVIDADES EM QUADRINHOS
E1	“Fazer a síntese”.
E2	“Sou contra qualquer utilização de <i>templates</i> (gabaritos), tolhem a criatividade e demandam (muitas vezes) a adaptação das ideias originais. Além disso é preciso compreender como a forma do quadro influencia a narrativa”.
E3	“A sugestão é dar um passo a passo com mais detalhes. Quem nunca fez uma HQ pode ter dúvidas em alguns momentos”.

Fonte: Própria autora (2019)

Desse modo, consideramos pertinentes os dois pontos de vista. Pois para os docentes conhecedores do processo de produção de HQs, não é tão imprescindível o uso de *templates*, mas para os docentes que não tem esse conhecimento, eles são esclarecedores. Porém, a HQ **Criativa** a princípio foi pensada para docente que não possuem conhecimento mais aprofundado sobre HQs, decidimos por manter os *templates* e fizemos as modificações pontuadas por E1 e E2. Não objetivamos ser o **Criatividades em Quadrinhos** um passo a passo, pois ele faz parte da narrativa e representa uma possibilidade de atividades criada pela personagem Clívia. Dessa maneira, pretendemos que se torne uma fonte de inspiração aos docentes, ou seja, uma proposta a ser modificada e ressignificada.

ITEM 4 - PERSONAGENS

O item 4 refere-se à adequação e a contribuição dos personagens para dar sentido a narrativa desenvolvida. A respeito dessa questão, todos os especialistas concordaram que os personagens criados para HQ **Criativa** têm um papel importante, além de considerarem a história da professora Clívia coerente com a temática proposta.

Todos os especialistas ressaltaram a importância dos personagens criados (professores, alunos e familiares da personagem Clívia) pertencerem a dois pilares importantes na vida de um indivíduo, a família e a escola, mas em nosso caso, a universidade, os quais podem incentivar ou inibir o desenvolvimento da criatividade.

ITEM 3 - ELEMENTOS DA HIPERMÍDIA

Outro ponto que propomos aos especialistas avaliarem, abordado no item 5, corresponde aos elementos da hipermídia da HQ **Criativa**. Nesse quesito, todos os especialistas afirmaram ser pertinente o uso de *hyperlinks* para as referências bibliográficas e informações complementares à narrativa, por possibilitarem o aprofundamento do assunto abordado na HQ, tal como explicitado por E2 no Quadro 22.

Ainda assim, E1, embora tenha concordado com a questão supracitada, propôs a redução da quantidade de *hyperlinks*, chamadas e referências bibliográficas dentro da narrativa para que os desenhos ganhassem mais destaque. Avaliamos a sugestão do especialista e admitimos que seu ponto de vista é importante, pois em uma HQ os desenhos devem ser predominantes. Dessa forma, revemos todas as referências e optamos por deixar apenas as mais relevantes.

Quadro 22: Sugestões de alterações no item 5

ESPECIALISTA	ITEM 3 - CRIATIVIDADES EM QUADRINHOS
E1	<i>“Acho que há excessos de chamadas e hyperlinks. Alguns deles podem constar nas referências”.</i>
E2	<i>“Interessante e eficaz, a forma de inserir vasta quantidade de informações por meio de links”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 6 - CARACTERÍSTICA REFLEXIVA DA NARRATIVA

No item 6, a respeito da característica reflexiva da HQtrônica, os especialistas foram unânimes ao julgarem o fato do roteiro como um todo ter atendido significativamente a proposta de promover uma reflexão sobre a prática docente. Na visão dos especialistas, as indagações feitas no desenrolar da narrativa permitem ao leitor ponderar como tem sido a sua prática em sala de aula e apresentar uma possibilidade de engajar e motivar docentes e alunos no processo de ensino e aprendizagem.

ITEM 7 - DIVISÃO EM EPISÓDIOS

Quanto ao item 7, três especialistas avaliaram que a divisão da narrativa em episódios foi pertinente, pois ajuda o leitor a identificar que o primeiro episódio trata-se da apresentação da personagem principal e contextualização da história; o segundo refere-

se a competência criatividade; o terceiro aborda as histórias em quadrinhos; e o último, a relação das HQs com a criatividade, ao qual mostra o processo de ressignificação da prática docente da personagem Clívia.

Ainda sobre esse item E1 e E5 explicaram seus pareceres acerca da pergunta. O E1 sugeriu que fosse feita uma síntese do texto por apontar algumas informações que constavam no quarto episódio, já haviam sido exploradas nos episódios anteriores, como explicitado no subitem 2.4. O E5 corroborou com esse pensamento, ao propor que inseríssemos dentro do *bullet journal* os quadrinhos finais do quarto episódio em formato de texto.

Considerando estes retornos, optamos por deixar o *bullet* como um subproduto opcional e criamos um novo final para a HQ **Criativa**. E5 considerou que o tempo para a construção do *bullet journal* pela personagem Clívia foi incipiente. Então, inserimos na narrativa algumas aparições do *bullet*, com o propósito dos leitores compreenderem o fato dele ser desenvolvido nesse período e não somente ao final da HQtrônica.

ITEM 8 - ADEQUAÇÃO DA LINGUAGEM

Em relação à última pergunta, quase todos os especialistas avaliaram que o roteiro da HQ **Criativa** fez o uso correto da linguagem característica de uma história em quadrinhos. Além disso, todos os especialistas concordaram que a linguagem da HQtrônica foi clara, envolvente e adequada ao público ao qual se destina, no caso, professores do Ensino Superior.

Ainda assim, E5 pontuou que a “*linguagem é correta, mas umas muito sérias*”. Nesse caso, o especialista indicou no roteiro quais falas dos personagens julgou serem cultas em demasia e sugeriu reformularmos. Por considerarmos que a linguagem dos quadrinhos deve ser leve e descontraída, optamos por fazer alguns ajustes. Porém, não fizemos algumas mudanças por acreditarmos que a HQ **Criativa** se trata de um produto educacional e, portanto, necessita que algumas informações sejam mais detalhadas e concretas. Por esse motivo, ficou inviável retirar algumas falas que o E5 considerou formal.

Ao fim da validação do roteiro e dos personagens da HQ **Criativa**, feita por meio da técnica de pesquisa painel de especialistas, ressaltamos a importância deste processo para o aprimoramento do produto final. Apesar do roteiro da HQtrônica, em sua primeira versão, ter alcançado os objetivos traçados, as considerações feitas pelos cinco especialistas que participaram do painel contribuíram significativamente para que a narrativa pudesse se tornar um instrumento efetivo para sensibilizar o docente sobre as contribuições da competência

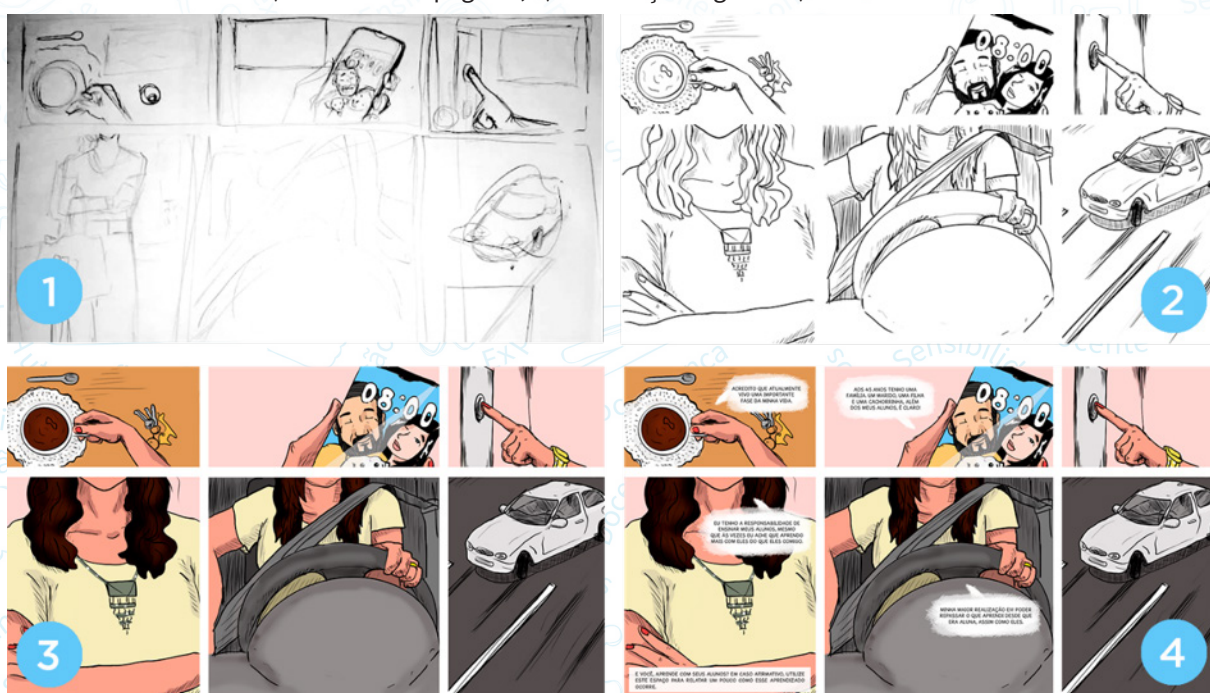
criatividade e das histórias em quadrinhos no âmbito do Ensino Superior. Assim, depois de todos os ajustes feitos no roteiro, pudemos dar prosseguimento a finalização do produto, que consistiu em sua concepção visual.

3.3 PROCESSO CRIATIVO DO PRODUTO (PARTE 2)

Após fazermos as alterações indicadas na primeira etapa de validação, iniciamos a quinta etapa do processo criativo da HQ **Criativa**, a qual desenvolvemos o primeiro episódio. Primeiramente, fizemos um *storyboard*, a lápis e papel sulfite A4 branco, nos baseamos nas informações descritas no roteiro para organizar a sequência de quadrinhos em cada página do episódio. A partir disso, com o auxílio de uma mesa digitalizadora e o uso do *software Adobe Photoshop CC 2020*, fizemos os desenhos definitivos dos elementos da HQtrônica (personagens, objetos e cenários), de acordo com o que foi definido no *storyboard*.

Depois dos desenhos prontos, o próximo passo foi a colorização de todas as páginas com a utilização do *software Adobe Photoshop CC 2020*. Nessa etapa, todos os elementos das páginas foram coloridos de forma minuciosa e com o acréscimo de luz e sombra. Em seguida fizemos o letreiramento com a adição dos balões, as falas dos personagens e caixas de texto com indicações de passagem de tempo na narrativa e perguntas reflexivas para o leitor. Ao finalizarmos esse processo, exportamos todas as páginas do episódio no formato PNG (Figura 41).

Figura 41: Etapas da concepção visual da HQ **Criativa**: 1) *storyboard*, 2) desenho das páginas, 3) colorização digital e 4) letreiramento



Fonte: Própria autora | Ilustrações: Victor Almeida (2019)

Com todas as páginas finalizadas, iniciamos a preparação do ambiente digital para inserção da HQtrônica. Para isso, criamos uma conta na Plataforma Wix por possuir os recursos necessários para a inserção de elementos da hipermídia, e por ser de fácil edição. Optamos por não utilizar nenhum design pré-definido e, criamos a nossa própria identidade visual e organização das informações. Desse modo, a HQ **Criativa** pode ser acessada pelo domínio gratuito: <https://hqcriativa.wixsite.com/episodio1> (Figura 42).

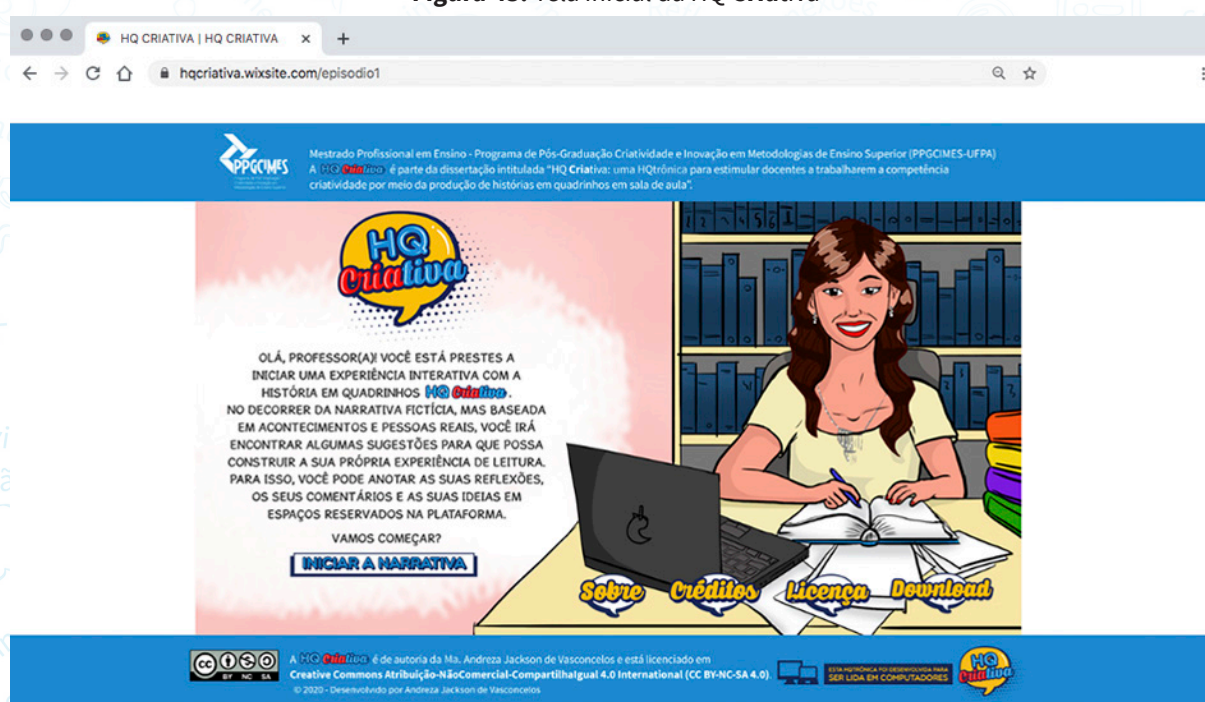
Figura 42: Acesso ao protótipo do primeiro episódio da HQ **Criativa**



Fonte: Própria autora (2019)

Desenvolvemos a identidade visual com o uso do software *Adobe Illustrator CC 2020* e posteriormente, diagramamos e organizamos os elementos visuais na plataforma. Na tela inicial da HQtrônica (Figura 43) adicionamos uma breve descrição sobre o produto, bem como colocamos em destaque o fato da HQ **Criativa** ser resultado de uma dissertação de Mestrado Profissional em Ensino.

Figura 43: Tela inicial da HQ **Criativa**

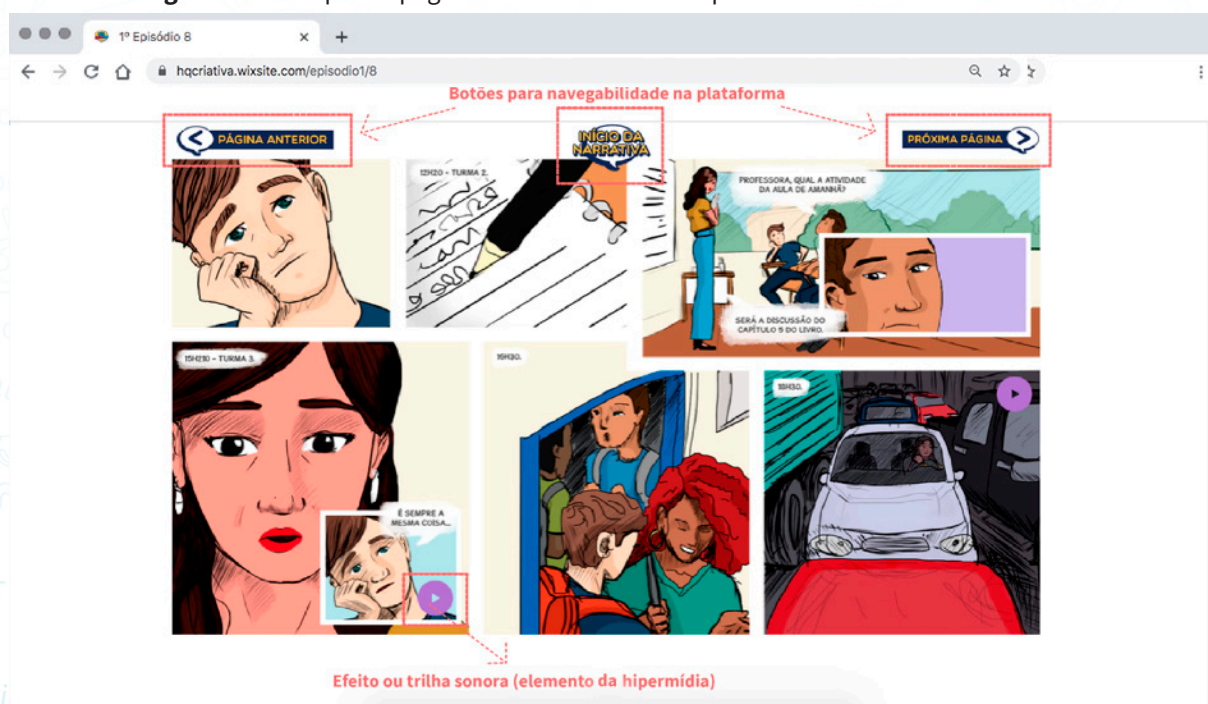


Fonte: Própria autora | **Ilustrações:** Victor Almeida (2019)

Também adicionamos algumas páginas para serem acessadas apenas na tela inicial da narrativa, são elas: (i) Sobre - relacionado a apresentação do produto; (ii) Créditos - com o Currículo Lattes da autora e orientadora, além de profissionais que contribuíram para a materialização do episódio; (iii) Licença - referente aos direitos autorais e uso da HQtrônica e; (iv) *Download* – para o *download* do primeiro episódio, o roteiro e informações dos personagens em formato PDF.

Ao clicar no botão “iniciar a narrativa”, disponível na tela inicial, o leitor tem acesso aos episódios, nesse caso, a primeira versão do episódio introdutório. Inserimos página por página na plataforma e adicionamos em seguida os botões “Página anterior”, “Início da narrativa” e “Próxima página” para permitir a navegabilidade na narrativa (Figura 44). Além disso, também inserimos os elementos da hipermídia, como efeitos e trilhas sonoras, box com informações para apresentação dos personagens (Figura 45 e 46), em que inserimos esse elemento na plataforma a partir do *Genially*³⁸ e perguntas reflexivas para o leitor, que caso queira, poderá registrar ideias e comentários na plataforma (Figura 47).

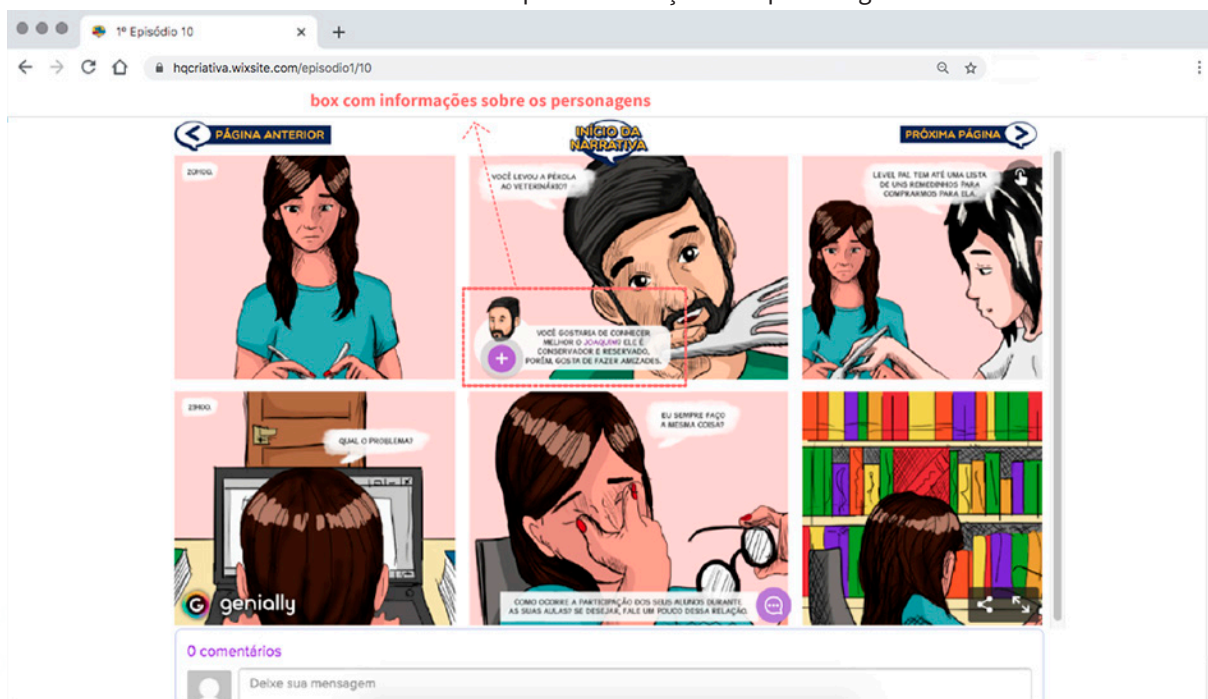
Figura 44: Exemplo de página com elementos da hipermídia: efeitos e trilhas sonoras



Fonte: Própria autora | **Ilustrações:** Victor Almeida (2019)

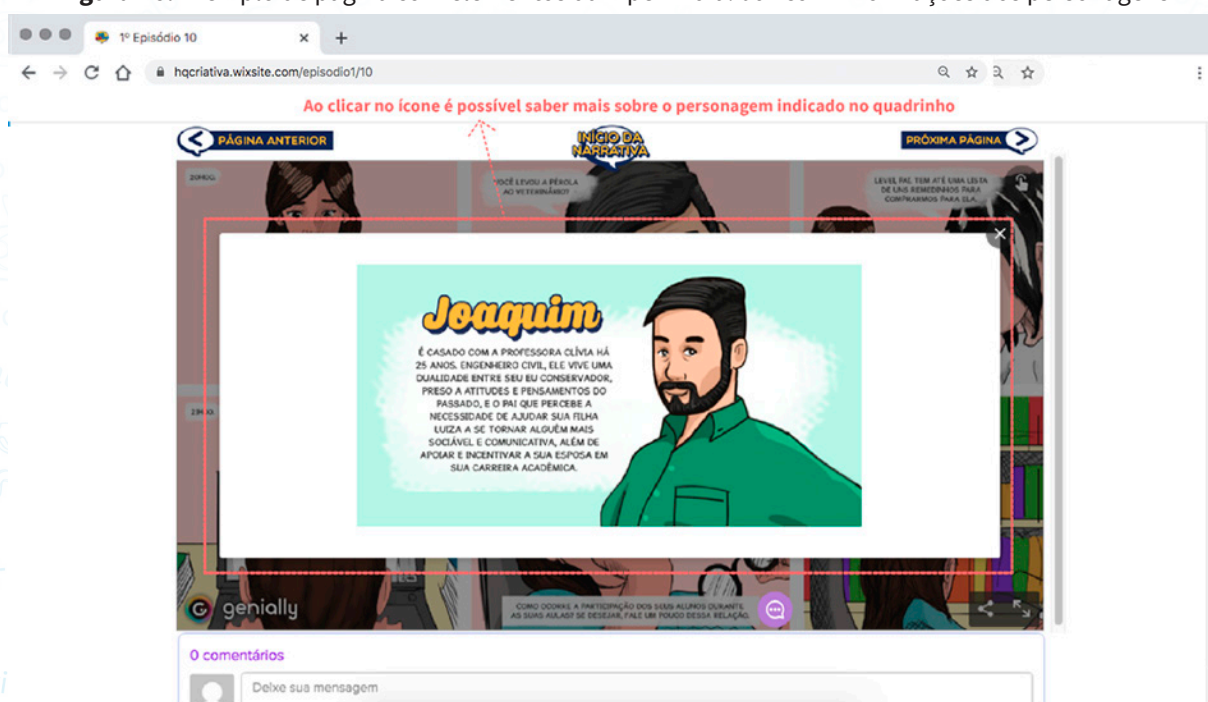
³⁸ O Genially é uma ferramenta *online* para criação de apresentações, infográficos, questionários, imagens interativas, entre outros recursos. A ferramenta permite que os usuários façam *download*, compartilhem os seus conteúdos nas mídias sociais ou incorporem num *site*. O Genially está disponível para acesso no endereço: <https://www.genial.ly/>.

Figura 45: Exemplo de página com elementos da hipermídia: *box* com chamada para informações dos personagens



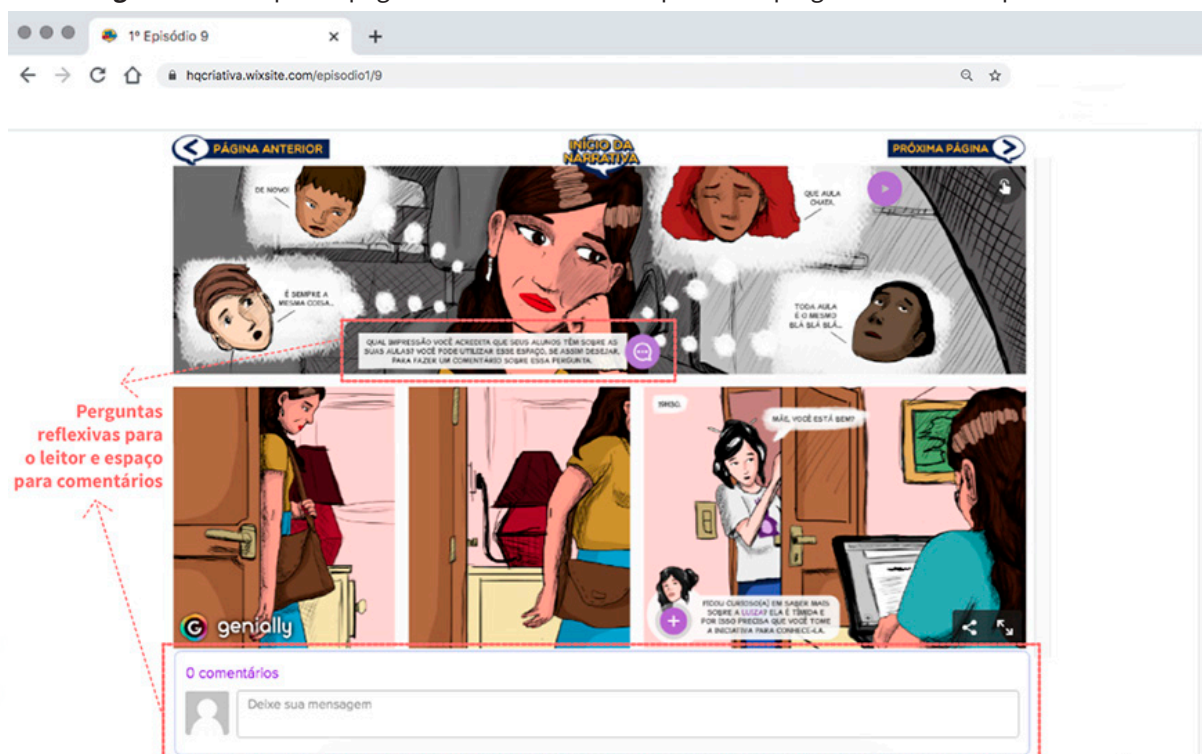
Fonte: Própria autora | **Ilustrações:** Victor Almeida (2019)

Figura 46: Exemplo de página com elementos da hipermídia: *box* com informações dos personagens



Fonte: Própria autora | **Ilustrações:** Victor Almeida (2019)

Figura 47: Exemplo de página com elementos da hipermídia: perguntas reflexivas para o leitor



Fonte: Própria autora | **Ilustrações:** Victor Almeida (2019)

Assim, ao concluirmos o desenvolvimento do protótipo do primeiro episódio, realizamos uma segunda etapa de validação, a qual abordaremos a seguir.

3.4 SEGUNDA ETAPA DE VALIDAÇÃO

A terminarmos o protótipo, enviamos um *e-mail* aos cinco docentes participantes do primeiro painel de especialistas, convidando-os para a segunda etapa de validação. Para esse momento, elaboramos um novo instrumento de validação (APÊNDICE II) em formato digital (Figura 48) baseado na mesma estrutura usada no primeiro painel de especialistas. Esse instrumento também foi enviado aos docentes por *e-mail* e era composto por um Termo de Consentimento Livre e esclarecido, *link* para acesso a HQtrônica e cinco itens para os especialistas darem seus pareceres. Solicitamos que os pareceres pudessem ser enviados em um prazo máximo de até cinco dias.

Figura 48: Segundo instrumento de validação



Fonte: Própria autora (2019)

Apresentamos no Quadro 23 os cinco itens propostos no instrumento de validação. Optamos por deixar os critérios livres para os docentes fazerem as suas apreciações e emitirem os seus pareceres.

Quadro 23: Itens do segundo instrumento de validação

ITEM	DESCRIÇÃO
1	Diagramação.
2	Ilustrações.
3	Navegabilidade na plataforma.
4	Elementos da hipermídia.
5	Potencial para despertar o interesse de docentes em trabalhar a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos no Ensino Superior.

Fonte: Própria autora (2019)

Nesse sentido, explanamos em seguida a análise da devolutiva dos especialistas, a partir dos cinco itens elencados no instrumento de validação.

ITEM 1 - DIAGRAMAÇÃO

Neste primeiro item, pretendíamos observar se a identidade visual (cores, tipografias, ilustrações e ícones) e a organização das informações na plataforma apresentavam uma boa legibilidade, tinham um visual agradável e se estavam em consonância com a finalidade para

qual se destinam, bem como se motivavam e despertavam o interesse pela leitura da HQ **Criativa**.

Como resultado, todos os especialistas ressaltaram a coerência da identidade visual desenvolvida, a qual está adequada a plataforma em que foi hospedada, ou seja, o produto é coerente, com uma organização bem planejada e executada, além de apresentar qualidade nas imagens produzidas para compor o seu *layout*. Nesse sentido, o E2 destaca como positiva a preocupação em adaptar a leitura da HQtrônica para o meio digital.

Outro ponto a ser também ressaltado se refere a análise do E5 sobre o formato dos quadrinhos, porém, reiteramos o posicionamento já mencionado anteriormente, que isso se trata de um estilo, o qual decidimos adotar, por consideramos o mais pertinente para dar sentido a HQ **Criativa** e, em nada alterou o seu caráter de leveza, tanto que não optamos por utilizar bordas nos quadrinhos e nem nos balões com as falas dos personagens. Tais pontos de vistas podem ser apreciados no Quadro 24.

Quadro 24: Parecer dos especialistas acerca da diagramação

ESPECIALISTA	ITEM 1 - DIAGRAMAÇÃO
E1	<i>“A diagramação atende à proposta do trabalho, já examinada por mim”.</i>
E2	<i>“A diagramação foi bem planejada e executada, pois leva em consideração o layout e dimensões de um monitor ou tablet (na leitura paisagem). Sugiro apenas que, visando atender a uma maior distribuição, que no futuro, seja disponível um layout dinâmico, para leitura em retrato, agraciando aqueles que o preferirem”.</i>
E3	<i>“A formatação estética está de acordo com padrões de qualidade”.</i>
E4	<i>“O material está bem diagramado de modo a possibilitar a compreensão do que trata o episódio”.</i>
E5	<i>“A diagramação tem uma sequência clara, que permite o entendimento sem dificuldade. Há um estilo reto na forma dos quadrinhos, que pode deixar a HQ um pouco “pesada”, mas o outro lado dessa afirmação é que pode se tratar de um estilo. Mesmo assim, a minha impressão é que o traço reto dos quadros acaba pesando um pouco. A distribuição dos quadros em cada episódio é adequada”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 2 - ILUSTRAÇÕES

Este item teve como foco a validação do estilo de desenho dos personagens, dos cenários e de todos os elementos que compõem uma cena de quadrinhos. A maioria dos especialistas consideraram o estilo adotado adequado ao público ao qual se destina, representado na linguagem usada das histórias em quadrinhos.

O E5 elenca algumas sugestões de alterações, como em quadrinhos específicos e no próprio estilo da ilustração, mas ressaltamos o fato do material entregue para a validação

se tratar de um protótipo do primeiro episódio da HQtrônica, e na versão final, visto que iremos dar continuidade ao produto mesmo com o encerramento do Mestrado, levaremos em consideração tal ponto de vista. Essa colocação, bem como a dos demais docentes, podem ser vistas no Quadro 25 abaixo.

Quadro 25: Parecer dos especialistas acerca das ilustrações

ESPECIALISTA	ITEM 2 - ILUSTRAÇÕES
E1	<i>“As ilustrações trazem variabilidade de planos e enquadramentos adequados a uma narrativa dinâmica, essencial na proposta”.</i>
E2	<i>“As ilustrações estão adequadas ao público ao qual se destina. Estão bem executadas e representam bem a linguagem (HQ)”.</i>
E3	<i>“As ilustrações são de excelente qualidade”.</i>
E4	<i>“As ilustrações atendem aos objetivos estabelecidos implicitamente pela elaboradora do episódio”.</i>
E5	<i>“Diferente do traço reto dos quadrinhos, as ilustrações não têm essa característica. As cores são fortes e “pesam” um pouco, principalmente nos fundos e na pele da professora Clívia. O formato e a aparência do rosto da professora Clívia até o episódio 10 é diferente do que aparece a partir do episódio 11, com o rosto mais arredondado, sobrancelhas mais espessas e cabelo ligeiramente mais encorpado. Episódio 8 – horário do quadrinho 4 tem número a mais? Episódio 14 – o terceiro quadrinho, maior, parece sem conexão com os dois quadrinhos anteriores, em que ela está deitada e tendo uma ideia. Nos dois primeiros, ela não está em situação de trabalho, como no terceiro, ou seja, não houve”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 3 – NAVEGABILIDADE NA PLATAFORMA

O terceiro item do instrumento abordava a navegabilidade na plataforma. Solicitamos aos especialistas realizarem a experiência de leitura de uma HQtrônica. Com isso, tivemos como propósito identificar se a navegabilidade era de fácil acesso, intuitiva e não apresentava problemas durante a leitura do episódio.

Nesse quesito, os docentes, em unanimidade, afirmaram que não tiveram problemas durante a leitura na plataforma, somente E2 pontua alguns problemas, como a lentidão ao acessar a HQ **Criativa** por meio de um *tablet*. Sobre essa questão, adicionamos previamente na plataforma uma informação de que a narrativa foi desenvolvida para ser lida em computadores e *notebooks*, por não termos ainda mecanismos para adaptá-las para *smarthphones*, por exemplo.

No Quadro 26, mostramos a compilação de todas as respostas obtidas.

Quadro 26: Parecer dos especialistas acerca da navegabilidade na plataforma

ESPECIALISTA	ITEM 3 – NAVEGABILIDADE NA PLATAFORMA
E1	<i>“A navegabilidade atende as necessidades do eixo principal e dos complementos necessários”.</i>
E2	<i>“Ao tentar executá-lo em um tablet, para verificar questões relativas ao layout, senti uma pequena lentidão no carregamento de alguns quadros. Com esta exceção, o restante da navegação fluiu de maneira adequada”.</i>
E3	<i>“Não tive problemas com a navegabilidade”.</i>
E4	<i>“Não há qualquer dificuldade de navegabilidade na plataforma”.</i>
E5	<i>“A navegabilidade na plataforma foi feita sem problemas, para a frente e para trás, várias vezes, sem travamentos ou dificuldades semelhantes. Tudo funcionou bem”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 4 – ELEMENTOS DA HIPERMÍDIA

Este item teve como propósito validar os elementos da hipermídia utilizados no episódio e a sua pertinência para a narrativa. Em sua maioria os especialistas concordaram a respeito da inserção de *hyperlinks* para artigos acadêmicos e indicações de leituras como complementos adequados à HQtrônica, bem como os efeitos e trilhas sonoras como componentes importantes para possibilitar uma experiência diferenciada de leitura, ao atribuírem vivacidade aos quadrinhos. Elemento destacado por E5.

Porém, algumas considerações foram feitas sobre o elemento sonoro, visto que o E2 considerou a possibilidade de haver a retirada dos efeitos sonoros, para inserção de animação nos quadrinhos. No entanto, optamos em manter esse elemento por acreditarmos em sua boa aceitação, bem como na sensibilidade que este provoca no leitor, ressaltada pela maioria dos especialistas.

Outra questão também foi levantada pelo E2, em relação ao uso da ferramenta Genially. Destacamos que essa incorporação na narrativa teve como propósito apresentar os personagens, por esse motivo, só aparecerá em alguns quadrinhos. Essas e demais sugestões podem ser vistas no Quadro 27.

Quadro 27: Parecer dos especialistas acerca dos elementos da hipermídia (continua...)

ESPECIALISTA	ITEM 4 – ELEMENTOS DA HIPERMÍDIA
E1	<i>“Complementam o eixo principal da narrativa”.</i>
E2	<i>“O comentário ficava sempre visível para mim, independente do disparo pelo ícone. Particularmente eu achei o uso de sons, muitas vezes, dispensável para a narrativa e/ou tornar o produto mais atraente. Pequenas animações, nos quadros (ou em um ou mais quadros de cada página), serviriam melhor ao propósito. O ícone e chamada para o site da ferramenta (genially) ficou residualmente em algumas páginas”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 27: Parecer dos especialistas acerca dos elementos da hipermídia (conclusão)

ESPECIALISTA	ITEM 4 – ELEMENTOS DA HIPERMÍDIA
E3	“Estou de acordo”.
E4	“Todos os elementos descrevem o que está objetivo nas imagens”.
E5	“Os elementos hipermídia compõem o cenário com funcionalidade, em sua maioria. Ao agregar o elemento sonoro, dá mais vivacidade às cenas. Episódio 7 – Som de ondas do rio está alto. Episódio 8 – O suspiro do aluno no destaque do quadrinho 4 é muito curto, quase imperceptível. Episódio 13 – O tic tac do relógio do último quadrinho está alto”.

Fonte: Própria autora (2019)

ITEM 5 – POTENCIAL PARA DESPERTAR O INTERESSE DE DOCENTES EM TRABALHAR A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE, POR MEIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO SUPERIOR

O último item validado correspondeu ao potencial em despertar o interesse em se trabalhar a competência criatividade em cursos superiores. Salientamos a respeito dessa questão o fato de não se basear somente no primeiro episódio da HQ **Criativa**, mas na narrativa como um todo. Por esta razão que convidamos para o segundo painel de especialistas os mesmos docentes que participaram do primeiro, pois conheceram o produto em fase de desenvolvimento e teriam uma visão mais completa do mesmo.

Percebemos, que os especialistas foram uníssonos ao se referirem a potencialidade do produto e a contribuição para o desenvolvimento da criatividade no Ensino Superior. O E4 ainda destacou como extremamente relevante na HQtrônica, a importância dos espaços destinados para participação ativa do leitor com a narrativa, e sugeriu que pudessem ser colocados em maior número dentro da narrativa. Porém, acreditamos que esta possibilidade embora seja efetivamente viável adequa-se mais aos demais episódios que posteriormente serão desenvolvidos e disponibilizados na plataforma, por trazerem mais possibilidades nesse sentido.

Tais pareceres são apresentados no Quadro 28 a seguir.

Quadro 28: Parecer dos especialistas sobre o potencial da HQ **Criativa** (continua...)

ESPECIALISTA	ITEM 5 – POTENCIAL PARA DESPERTAR O INTERESSE DE DOCENTES EM TRABALHAR A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE, POR MEIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO SUPERIOR
E1	“A proposta do trabalho é inovadora e está sendo desenvolvida de maneira criativa, com os usos adequados de diversos recursos disponíveis. Tem grande potencial de despertar interesses de professores que buscam modos inovadores no processo de ensino/aprendizagem”.
E2	“Para quem acessa somente o primeiro capítulo ainda não é possível perceber isto, entretanto, por termos acessado o planejamento total previamente, é possível perceber sua potencialidade. Desta forma, presto parecer totalmente positivo sobre o planejamento, execução, eficácia e importância do instrumento “HQ Criativa ”.

Fonte: Própria autora (2019)

Quadro 28: Parecer dos especialistas sobre o potencial da HQ Criativa (conclusão)

ESPECIALISTA	ITEM 5 – POTENCIAL PARA DESPERTAR O INTERESSE DE DOCENTES EM TRABALHAR A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE, POR MEIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO SUPERIOR
E3	<i>“Considero o material de qualidade para despertar o interesse docente”.</i>
E4	<i>“Embora esteja bem identificado o potencial do trabalho para despertar o interesse de docentes para o trabalho previsto, considero necessário a criação de espaços para maior interatividade do leitor”.</i>
E5	<i>“A HQ tem potencial para despertar o interesse de docentes porque a história da professora Clívia e dos seus alunos pode representar a realidade da sala de aula de muitos. Fica clara a história da professora, sua responsabilidade e interesse e a expectativa (ou falta disso) dos alunos. No entanto, nesse primeiro episódio, fica a cargo do leitor/internauta perceber o potencial da HQ como uso didático, pois isso não fica claro no episódio, que foca na narrativa do cotidiano de aulas da professora. Eu, pessoalmente, tenho muita atração por histórias em quadrinhos e já cheguei a sugerir a alunos a realização de TCC e dissertação em formato de HQ, mas isso porque os alunos tinham a competência do desenho. No caso dos alunos que não tenham essa competência, mesmo assim a HQ poderia ser usada sem restrição? Não sendo essa pergunta uma dificuldade real, a HQ pode, sim, ser usada por docentes para trabalhar a competência criatividade. Uma questão ainda a ser assinalada é a hipermídia, presente apenas na forma de ambientação sonora em algumas cenas. Não é que deveria ser em todas, mas os recursos hipermídias presentes permitem chamar a HQ de narrativa hipermídia? Creio que não. A palavra hipermídia no título pede um investimento maior na HQ nesse sentido ou retirar a palavra (hipermídia) do título, mantendo a narrativa em quadrinhos. Há episódios em que a caixa de comentário para o visitante não aparece, quando de-veria estar em todos”.</i>

Fonte: Própria autora (2019)

Destacamos ainda a respeito do último item do instrumento de validação, a apreciação feita pelo E5 que enfatizou como relevante o fato das HQs só poderem ser feitas por pessoas dotadas da habilidade de desenhar. Tal pensamento vai de encontro a ideia defendida nesta dissertação, pois acreditamos ser a competência criatividade algo inerente a todos, logo é possível uma HQ ser idealizada e construída por alguém que necessariamente não saiba desenhar.

Reiteramos nesse sentido o fato da aprendizagem estar permeada de conhecimentos construídos no decorrer do processo e não apenas determinada pelo produto final, no caso a HQ. Dessa forma, o desenvolvimento da competência criatividade por meio dos quadrinhos, não está no produto final, mas no seu processo.

O segundo ponto diz respeito ao uso do termo hipermídia na denominação da HQ **Criativa**. Para tanto, ponderamos a sugestão de E5, e fizemos um ajuste no título da dissertação com o intuito de deixar claro que a HQ faz uso de alguns elementos da hipermídia. Então ao invés de chamá-la de uma “narrativa hipermídia”, alteramos o seu nome para “narrativa com elementos da hipermídia”. No entanto, na Banca de Defesa da Dissertação, um dos examinadores e autor do neologismo HQtrônica, considerou que a HQ **Criativa** tem

as características necessárias para ser considerada uma HQtrônica (história em quadrinhos eletrônicas, ou seja, uma HQ que faz uso de elementos da hipermídia), e sugeriu que alterássemos o título da dissertação para abranger o termo.

Por fim, o segundo painel de especialistas contribuiu imensamente para delinear o produto final de Mestrado em desenvolvimento nesta dissertação, assunto abordado no próximo tópico.

3.3 PRODUTO FINAL HQ CRIATIVA

O trajeto que percorremos até aqui foi fundamental para a construção do produto final HQ **Criativa**. Realizamos dois painéis de especialistas com o objetivo de validarmos o roteiro, os personagens e um protótipo do primeiro episódio. E com a coleta de dados, analisamos as sugestões dos docentes com *expertise* em criatividade e/ou histórias em quadrinhos e acatamos as mais pertinentes e essenciais para a melhoria do produto.

Nesse quesito, as contribuições dos especialistas se concentraram em mudanças a nível textual e algumas alterações pontuais nos quadrinhos, o que ocasionou poucas alterações na primeira versão do roteiro da HQtrônica. Dentre as alterações apontadas, a mais significativa ocorreu em relação ao quarto episódio, pois o *bullet journal* passou a ser um subproduto da HQ **Criativa**, bem como as propostas de atividades idealizadas pela personagem Clívia, se concretizaram em atividades denominadas “**Criatividades em Quadrinhos**”, a qual objetivam ser uma fonte de inspiração para os docentes, futuros leitores da HQ **Criativa**. Depois de realizarmos todos esses ajustes, finalizamos o roteiro final do produto desenvolvido para esta dissertação.

Por conta de algumas dúvidas apresentadas pelos docentes que participaram do primeiro painel de especialistas, em relação a organização do roteiro, decidimos reformular a ordem das informações com o objetivo de deixar claro cada um dos itens, a saber: (i) Quadrinho - corresponde a ordem das cenas; (ii) Descrição da cena - apresenta uma breve descrição para auxiliar o desenho de cada quadrinho da HQtrônica; (iii) Diálogos dos personagens e também caixas de textos com indicações de passagem de tempo; (iv) Reflexões para o leitor - diz respeito às perguntas que objetivam proporcionar a reflexão do docente e possui relação direta com as ocorrências passadas no quadrinho; (v) Elementos da hipermídia, indicação e descrição dos elementos a serem inseridos na HQ **Criativa** após ser hospedada na plataforma.

A seguir apresentamos um exemplo de como ficou o roteiro depois dos ajustes do primeiro painel de especialistas (Figura 49). O roteiro completo está disponível no APÊNDICE III para ser consultado e na aba “Download” da HQ Criativa (<https://hqcriativa.wixsite.com/episodio1>). Também disponibilizamos nesta dissertação o roteiro do “*Bullet Journal* inspirador da professora Clívia” (APÊNDICE IV) e o “**Criatividades em Quadrinhos**” (APÊNDICE V).

Quadro 49: Exemplo de página do roteiro final da HQ Criativa



ROTEIRO DO 1º EPISÓDIO

TELA INICIAL DA HQ CRIATIVA	
Olá, professor(a)! Você está prestes a iniciar uma experiência interativa com a História em Quadrinhos (HQ) Criativa. No decorrer da narrativa fictícia, mas baseada em acontecimentos e pessoas reais, você irá encontrar algumas sugestões para que possa construir a sua própria experiência de leitura. Para isso, você pode anotar as suas reflexões, os seus comentários e as suas ideias em espaços reservados na plataforma. Vamos começar?	
BOTÃO: Iniciar a narrativa.	

ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	ELEMENTOS HIPERMÍDIA
01	[Apartamento - Quarto do Casal] - O ambiente está escuro. Clívia e seu marido Joaquim dormem tranquilamente.	Caixa de texto: Segunda-feira, 7h30.	---	Efeito sonoro: Ronco.
02	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia se levanta da cama.	--	---	---
03	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia senta na cama.	---	---	---
04	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia calça uma sandália.	---	---	---
05	[Apartamento - Quarto do Casal] - Aparecem somente os seus pés.	Profa. Clívia: Olá, me chamo Clívia.	---	---
06	[Apartamento - Banheiro] - Clívia escova os dentes. Aparece somente sua boca e sua mão direita.	Profa. Clívia: Eu sou dessas pessoas que sempre gostou de ler e estudar, tanto que é um dos meus hobbies preferidos. Profa. Clívia: Também adorava reunir todos os meus brinquedos e fingir que eram meus alunos... Ah, como eu me divertia!	---	Efeito sonoro: Escovar os dentes.



VERSÃO FINAL DO ROTEIRO

UTILIZE UM APLICATIVO LEITOR DE QR CODE EM SEU SMARTPHONE PARA ACESSAR A VERSÃO FINAL DO ROTEIRO DA HQTRÔNICA OU ACESSE O LINK ABAIXO NA ABA “DOWNLOAD”:

WWW.HQCRIATIVA.WIXSITE.COM/EPISODIO1



Fonte: Própria autora (2019)

O desenvolvimento do produto HQ **Criativa**, uma HQtrônica para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade, por meio da produção de histórias em quadrinhos no Ensino Superior, possibilitou percebermos a relevância de se incluir a criatividade no âmbito universitário, com o objetivo de proporcionar uma formação adequada a realidade do século XXI, além de possibilitar um ensino e aprendizagem motivador, estimulante e significativo.

FIM DA HISTÓRIA?



FIM DA HISTÓRIA?

A concepção de uma HQtrônica (história em quadrinhos com elementos da hipermídia) intitulada “HQ **Criativa**”, produto resultante dessa pesquisa, foi, ao mesmo tempo, um processo de inquietação, descobertas, aprendizados e desafios. Ao iniciarmos essa trajetória, nossas experiências prévias de criação de histórias em quadrinhos com fins educacionais, nos apontaram potencialidades que essa linguagem visual (icônica) e textual oferece para a educação a nível superior, e que desenvolver um produto dessa natureza seria uma contribuição, independentemente da área do conhecimento. Mas, durante o percurso, pudemos conhecer a criatividade e os processos que a envolvem pelo viés teórico e aprofundar os estudos sobre o assunto, o que nos permitiu perceber a sua relação intrínseca com a produção de histórias em quadrinhos, pois desenvolver HQs consiste em um ato criativo livre e lúdico.

Aliar esse exercício que as histórias em quadrinhos proporcionam com o ensino e aprendizagem para promover a criatividade no Ensino Superior, mostrou-se uma proposta relevante e inovadora. Sabemos que a criatividade sempre foi uma capacidade inata ao ser humano, mas que precisa de algum estímulo, seja por realização pessoal ou por uma necessidade social. Nesse sentido, para que um indivíduo desenvolva a sua criatividade, é preciso que haja incentivo, liberdade para se expressar e meios para viabilizar processos criativos com frequência. Esses fatores devem ser cultivados e fortalecidos, principalmente, no contexto familiar e educacional, por serem os ambientes responsáveis pela maior parte da formação humana e profissional de um indivíduo.

De acordo com esse entendimento, ao realizarmos esta pesquisa no âmbito de um Mestrado Profissional em Ensino, nos sentimos compromissadas em propor um produto educacional que contribuísse para que docentes possam fomentar a competência criatividade no Ensino Superior por meio da produção de histórias em quadrinhos. Partindo desse objetivo geral, começamos a planejar e desenvolver a HQ **Criativa**, e durante esse processo, tivemos dimensão da complexidade que seria criar uma narrativa que motivasse os leitores (docentes) a inserirem a criatividade em suas práticas pedagógicas apoiada em uma linguagem cativante e divertida, característica das HQs. Ademais, o produto deveria ter teor acadêmico, ao apresentar conceituações teóricas e disponibilizar leituras complementares para o aprofundamento do assunto abordado na história.

Apesar da autora desta dissertação estar acostumada a fazer histórias em quadrinhos, idealizar a HQ **Criativa** foi uma tarefa desafiadora e que exigiu muita dedicação e criatividade para definirmos o enredo; desenvolver a identidade visual da HQtrônica;



escrever os roteiros e o *Bullet Journal*; elaborar o **Criatividades** em Quadrinhos; definir as características psicológicas e fazer a concepção visual dos personagens; escolher e descrever os cenários onde a história iria se passar; realizar uma curadoria de livros, capítulos e artigos para disponibilizar por meio de *hiperlinks* no decorrer da narrativa; produzir o protótipo do primeiro episódio e; escolher uma plataforma, preparar o design desse ambiente digital e hospedar o protótipo.

Para conseguirmos cumprir todas essas atividades, contamos com contribuições de profissionais com habilidades diferentes, que nos ajudaram com ideias para o roteiro e personagens e na criação da parte visual da HQ **Criativa**. Essas colaborações foram fundamentais para darmos conta do processo criativo da HQtrônica dentro do prazo estabelecido. Como consequência, concebemos um produto que se destaca por ter uma narrativa de leitura prazerosa e reflexiva, ao gerar a identificação do leitor com a história e os personagens, bem como instigá-lo a querer saber o desfecho da trama. Além disso, o produto apresenta um sólido embasamento teórico, ao trazer conceituações e bibliografias especializadas e atuais sobre criatividade e HQs.

Conceber esse produto exigiu de nós um conhecimento ainda mais específico sobre a concepção de HQs. Afinal, uma HQtrônica tem como característica o uso de elementos próprios da hipermídia, o que a torna um produto híbrido e único ao mesmo tempo. Para a HQ **Criativa** escolhemos os elementos de forma a agregar um valor narrativo envolvente e interativo, como efeitos e trilhas sonoras, *hiperlinks* para referências sobre as temáticas explanadas na história e *box* para interação com o leitor. Porém, tivemos um impasse ao encontrar uma plataforma que atendesse todas as necessidades do produto.

Esta foi, sem dúvidas, nossa maior dificuldade para que o produto fosse executado da forma como o idealizamos. Como não tínhamos como criar uma plataforma própria, pois teríamos que dispor de muito tempo e recursos financeiros para contratar profissionais da área de TI (analista de sistemas) para desenvolvê-la, buscamos por opções já disponíveis na *Internet*, seja gratuita ou paga, mas com valor acessível. Porém, encontramos poucas plataformas que podem ser adaptadas e nenhuma que conseguíssemos colocar todos os elementos da hipermídia.

Dessa forma, optamos pela utilização da Plataforma Wix, por ser de fácil manuseio e oferecer vários recursos na sua versão gratuita, o que nos garantiria que o produto não iria sair do ar depois de certo tempo. Porém, a plataforma tem suas limitações para hospedagem de uma HQtrônica, afinal, ela não foi criada para esse fim, contudo foi a



proposta mais próxima do que almejamos inicialmente e que estava ao nosso alcance no momento. De todos os elementos da hipermídia que pretendíamos inserir na HQ **Criativa**, o *box* com perguntas reflexivas para o leitor registrar suas reflexões, comentários e ideias, com a possibilidade de envio automático para o seu *e-mail* pessoal, foi o que não conseguimos chegar a uma solução interessante. Os outros elementos foram possíveis de serem incorporados, mas também não se aproximaram do desejado.

Esse ponto foi comentado durante o segundo Painel de Especialistas e Defesa da Dissertação, ao destacarem que os elementos da hipermídia poderiam ser mais fluidos. Tínhamos consciência dessa limitação do produto (no que diz respeito somente a sua execução), mas esta foi uma versão experimental em que testamos possibilidades. Ressaltamos que a concepção da HQ **Criativa** não se encerrou com a entrega da versão final desta dissertação, pois continuaremos trabalhando visando implementar melhorias para que futuramente possamos lançar uma versão completa (com todos os episódios). Também estamos estudando sobre como deixá-la com o dinamismo pretendido, de modo a conseguir inserir os elementos da hipermídia da forma como foram definidos no roteiro e que não conseguimos alcançar pelas causas já explicitadas.

Esperamos que futuramente, com o avanço das tecnologias, existam plataformas que permitam a criação de narrativas hipermídias que não dependam de conhecimento específico de programação e facilite o caminho de quem pretende criar HQtrônicas. Esse fator nos limitou em adaptar a HQ **Criativa** para ser lida em *smartphones* e *tablets*, pois a versão que criamos, até o momento, se restringe a leitura em computadores. Além disso, pensando em realizar melhorias, gostaríamos de ter dado atenção à questão de acessibilidade do produto, mas para que isso tivesse sido possível, precisávamos ter tido a ajuda de profissionais especialistas no assunto para nos auxiliar na inserção de audiodescrição, telas com contraste e outros recursos que permitissem que pessoas com cegueira e baixa visão conseguissem ter acesso a HQtrônica sem problemas.

Outro ponto que também pretendíamos ter feito, mas que ainda está em nosso horizonte, refere-se à testagem do produto em um cenário real. A HQ **Criativa** em si, não foi criada para ser aplicada em sala de aula, pois se destina ao docente que pode realizar sua leitura no ambiente que lhe for conveniente. Esse quesito foi cumprido por meio do Painel de Especialistas, em que cinco docentes tiveram acesso a HQtrônica e deram seu parecer em relação a sua eficácia. Mas, as atividades de produção de HQs do caderno “**Criatividades em Quadrinhos**”, embora objetivem inspirar o leitor a desenvolver as



suas próprias atividades de acordo com a sua realidade, gostaríamos de ter testado as propostas e feito ajustes, caso fosse necessário.

De modo geral, neste exercício de análise da pesquisa realizada e de construção da HQ **Criativa**, acreditamos que, independentemente das adversidades ocorridas durante o percurso, conseguimos alcançar os objetivos previstos, os roteiros criados comprovam a efetividade do produto e o protótipo do primeiro episódio, disponível em <https://hqcriativa.wixsite.com/episodio1>, permite visualizarmos um contexto que clama por um aprendizado mais atrativo e significativo, ao qual, apesar de ser fictício, expressa muito da realidade que requer respostas inovadoras.

Nesse sentido, A HQ **Criativa** e o seu processo de construção relatado nas páginas dessa dissertação, contribuem para a discussão da importância de se desenvolver produtos educacionais voltados para o Ensino Superior, em formatos atrativos e contextualizados com a realidade, componentes importantes para a aprendizagem no século XXI. A HQtrônica possui potencial reflexivo e conceitual e, pretende contribuir para a ressignificação de práticas pedagógicas que proporcionem processos criativos em sala de aula. Mas, para isso acontecer, o docente precisa se desprender de receios em mudanças e sair da sua zona de conforto para conhecer e experimentar. Quando todos os episódios do produto forem disponibilizados e se tornarem de domínio público, esperamos poder expandir essa concepção e o entendimento da criatividade como uma competência fundamental para o desenvolvimento do ser humano e de suas capacidades intelectuais e profissionais.

A HQ **Criativa** também é resultado de inquietações pessoais da pesquisadora autora do trabalho, que como discente sentia falta e buscava entender por que a criatividade é tão pouco trabalhada no Ensino Superior. Dessa forma, esperamos que o produto desperte o desejo de criar e motive os docentes a inserirem a criatividade em suas práticas pedagógicas e a fazerem do ambiente digital em que a HQtrônica se encontra um espaço para sugestões, relatos de experiências, troca de saberes, assim como realizar o compartilhamento de ideias e ações que visem contribuir para que a competência criatividade possa de fato ser trabalhada a nível superior. Além disso, almejamos ampliar o debate sobre os usos das histórias em quadrinhos no ensino universitário, visto que ainda há poucos trabalhos com essa abordagem e, com isso, incentivar novos estudos que busquem propor práticas que promovam processos criativos por meio da produção de quadrinhos.

Por fim, assim como a professora Clívia (personagem principal da HQtrônica), essa jornada foi marcada por transformações e autoconhecimento. A autora passou



a compreender e ter confiança na sua capacidade criativa pois, com a concepção da HQ **Criativa**, teve um aprendizado ainda mais significativo ao colocar em prática o conhecimento que estava adquirindo com a pesquisa. Como resultado, gerou uma inquietude em continuar os estudos sobre esse assunto para ajudar outras pessoas a descobrirem a sua criatividade e aprenderem com o processo de desenvolvimento dela. Para concluir, o relato aqui apresentado traduz a experiência de uma discente que não teve uma formação inicial na área de Ensino e Aprendizagem, mas que aprendeu com o processo e, descobriu sua verdadeira motivação e contribuição social durante o trajeto.

REFERÊNCIAS



REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice; BRAGA, Nivea; MARINHO, Claudio. **Como desenvolver o potencial criador**: um guia para libertação da criatividade em sala de aula. 12 ed., rev. e atual. Petrópolis: Vozes, 2016.

ALENCAR, Eunice. Criatividade na educação superior na perspectiva de estudantes e professores. In: WECHSLER, Solange; NAKANO, Tatiana (Org.). **Criatividade no ensino superior**. São Paulo: Vetor, 2011, p. 180-201.

ALENCAR, Eunice; FLEITH, Denise. Barreiras à criatividade pessoal entre professores de distintos níveis de ensino. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 16, n. 1, p. 63-69, 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-79722003000100007&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 30 set. 2019.

ALENCAR, Eunice; FLEITH, Denise. Inventário de práticas docentes que favorecem a criatividade no ensino superior. Porto Alegre, **Revista Psicologia: Reflexão e Crítica**. v. 17, n. 1, p. 105-110, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/prc/v17n1/22310.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2019.

ALENCAR, Eunice; FLEITH, Denise. Medidas de criatividade. **Revista Psicologia Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 8, n. 3, p. 319-326, 1992. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistapt/article/view/17143/15666>. Acesso em: 18 jan. 2019.

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. 2006. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>. Acesso em: 2 fev. 2020.

ARAÚJO, Khennya; VIEIRA, Laylson; LUNA, Ewerton; NOBRE, Francisco. Produção de histórias em quadrinhos: uma estratégia criativa para a abordagem do conteúdo de cosmologia. In: Semana de Iniciação Científica da URCA, 21, 2018, Ceará. **Anais...** Ceará: Universidade Regional do Cariri, 2018, p. 1-5. Disponível em: http://cev.urca.br/siseventos/assets/pdf/sub_trabalhos/41-313-produCAo-de-histOrias-em-quadrinhos-uma-estratEgia-criativa-para-a-abordagem-do-conteUdo-de-cosmologia.pdf. Acesso em: 10 jun. 2019.

ASSIS, Elias. A confecção de histórias em quadrinhos como mecanismo de aprendizagem de geometria. **Revista Educação Matemática e Pesquisa**, v. 21, n. 2, p. 441-465, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/emp/article/view/38932>. Acesso em: 30 dez. 2019.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO. 2020. Disponível em: <https://www.criabrasilis.org.br/>. Acesso em: 03 fev. 2020.

BARROS, Livia. **Construção e validação de uma cartilha educativa sobre cuidados no perioperatório da cirurgia bariátrica**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Farmácia, Odontologia e Enfermagem, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/10531>. Acesso em: 27 set. 2019.

BRANDÃO, Jammilly; SILVA, Anielson. Dando asas à imaginação: o uso de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino no curso de Hotelaria. In: Seminário da Associação de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo - ANPTUR. 13., 2016, São Paulo. **Anais...** São Paulo:



Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, 2016, p. 1-15. Disponível em: <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/13/513.pdf>. Acesso em 05 abr. 2019.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 05 ago. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento de Área - Ensino. 2016**. Disponível em: https://pos.cepae.ufg.br/up/480/o/DOCUMENTO_DE_AREA_ENSINO_2016_final.pdf. Acesso em: 13 jan. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 05 ago. 2019.

CARROL, Ryder. **O método Bullet Journal**: Registre o passado, organize o presente, planeje o futuro. Rio de Janeiro: Editora Fontanar, 2018.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2015.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR. **Tabela de Área de Conhecimento/Avaliação**. 31 jan. 2017. Disponível em: http://www.capes.gov.br/images/stories/download/avaliacao/TabelaAreasConhecimento_042009.pdf. Acesso em 05 fev. 2020.

CRAFT, Anna. Creativity in schools. In: JACKSON, Norman; OLIVER, Martin; SHAW, Malcolm; WISDOM, James. **Developing creativity in higher education**: an imaginative curriculum. London: Routledge, 2006, p. 19-28.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Developing creativity. In: JACKSON, Norman; OLIVER, Martin; SHAW, Malcolm; WISDOM, James. **Developing creativity in higher education**: an imaginative curriculum. London: Routledge, 2006, p. xviii-xx.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Implications of a systems perspective for the study of creativity. In: STERNBERG, Robert (Ed.). **Handbook of creativity**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009, p. 313-338.

DAVID, Ana Paula; NAKANO, Tatiana; MORAIS, Maria de Fátima; PRIMI, Ricardo. Competências criativas no Ensino Superior. In: WECHSLER, Solange; NAKANO, Tatiana (Org.). **Criatividade no ensino superior**: uma perspectiva internacional. São Paulo: Vetor, 2011, p. 14-53.

DEDE, Chris. Comparing Frameworks for “**21st Century Skills**”. In: BELLANCA, James; BRANDT, Ron (Eds.). **21st century skills**: Rethinking how students learn. Bloomington: Solution Tree Press, 2010, p. 51-76.

DONNELLY, Roisin; BARRETT, Terry. Encouraging student creativity in higher education. In: HIGGS, Bettie; MCCARTHY, Marian (ed.). **Emerging issues II: the changing roles and identities of teachers and learners in higher education**. Cork: NAIRTL, 2008, p. 115-130. Disponível



em: <https://pdfs.semanticscholar.org/9c39/f737c5bfebf1fd856f328ed6a2c433b15c3d.pdf?ga=2.260990276.816209886.1578944964-1881175760.1578944964>. Acesso em: 15 jul. 2019.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. 3 ed. São Paulo: Devir, 2016.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes. 2010.

EVANGELISTA, Tatiane. A experiência do cálculo no universo das histórias em quadrinhos. In: Conferencia Interamericana de Educación Matemática - CIAEM, 15, 2019, Medellín – Colômbia. **Anais...** Medellín: UNIVERSIDAD DE MEDELIN E UNIVERSIDADE DE ANTIOQUIA, 2019, p. 1-8. Disponível em: <https://conferencia.ciaem-redumate.org/index.php/xvciaem/xv/paper/viewFile/266/361>. Acesso em: 10 out. 2019.

FADEL, Susana; WECHSLER, Solange. Criatividade na universidade: potencialidade e possibilidades de transformação. In: WECHSLER, Solange; NAKANO, Tatiana (Org.). **Criatividade no ensino superior: uma perspectiva internacional**. São Paulo: Vetor, 2011, p. 202-235.

FERRARI, Pollyana. A hipermídia entrelaça a sociedade. In: FERRARI, Pollyana (Org.). **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007, p. 79-90.

FRANCO, Edgar. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2007.

FREITAS, Karina. **Histórias em quadrinhos digitais para o ensino de ciências na formação de professores dos anos iniciais**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/10663>. Acesso em: 29 nov. 2019.

GERHARDT, Tatiana; SILVEIRA, Denise (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUILFORD, Paul. Creativity. **The American Psychologist**, v. 5, n. 9, p. 444-454. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fh0063487>. Acesso em: 27 dez. 2019.

JACKSON, Norman. Imagining a different world. In: JACKSON, Norman; OLIVER, Martin; SHAW, Malcolm; WISDOM, James. **Developing creativity in higher education: an imaginative curriculum**. London: Routledge, 2006, p. xviii-xx.

KNELLER, George. **Arte e ciência da criatividade**. 5. ed. São Paulo: Ibrasa, 1978.

KUNDLATSCH, Aline. **Enquadrando as histórias em quadrinhos na formação inicial de professores de Química: possibilidades e limites**. 2019. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/181295>. Acesso em: 22 mai. 2019.

LSCE. **P21 - Partnership for 21st Century Learning**. 2019. Disponível em: <http://lsce-mena.org/p21-partnership-for-21st-century-learning>. Acesso: 20 ago. 2019.



LUBART, Todd. O ambiente e sua influência sobre a criatividade. In: LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2007, p. 64-77.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais no ensino de língua. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARINO, Daniela; SANTOS, Lindemberg. As aplicações de histórias em quadrinhos em atividades do Ensino Superior a distância. **Revista Educacional Interdisciplinar (Redin)**, Taquara, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2014. Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/235>. Acesso em: 16 mai. 2019.

MASETTO, Marcos. Inovação curricular no ensino superior: organização, gestão e formação de professores. In: **Inovação no ensino superior**. São Paulo: Edições Loyola, 2012, p. 15-36.

MASETTO, Marcos. Técnicas para o desenvolvimento da aprendizagem em sala de aula. In: MASETTO, Marcos. **Competência pedagógica do professor universitário**. 3. Ed. São Paulo: Summus, 2015, p. 97-157.

MCCLELLAND, David; SPENCER, Lyle. **Competency assesment methods**: history and state of the art. Boston: McBer Research; 1990.

MCCLELLAND, David. Testing for Competence Rather Than for “Intelligence”. **American Psychologist**, Washington, p. 1-14, jan. 1973. Disponível em: <https://www.therapiebreve.be/documents/mcclelland-1973.pdf>. Acesso em: 30 dez. 2019.

MENDO, Anselmo. **Histórias em quadrinhos**: impresso vs. Web. São Paulo: Editora Unesp, 2008.

MORAIS, Maria de Fátima; ALMEIDA, Leandro; AZEVEDO, Ivete; ALENCAR, Eunice; FLEITH, Denise. Validação portuguesa do inventário de práticas docentes para criatividade no ensino superior, Itatiba, **Revista Avaliação Psicológica**, v. 13, n. 2, p. 167-175, ago. 2014. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/30434>. Acesso em: 06 fev. 2019.

MORAIS, Maria de Fátima; AZEVEDO, Ivete. Escutando os professores portugueses acerca da criatividade: alguns resultados e reflexões sobre a sua formação. In: WECHSLER, Solange; NAKANO, Tatiana (Org.). **Criatividade no ensino superior**. São Paulo: Vetor, 2011, p. 140-179.

MORAIS, Maria de Fátima. **Criatividade**: investimento pessoal e organizacional para o séc. XXI?, 2012. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/20369>. Acesso em: 06 fev. 2019.

MOURA, Matheus. Processos criativos em história em quadrinhos: descrição das interações entre roteirista, desenhistas e leitor, Florianópolis, **Revista Palíndromo**, v. 4, n. 8, p. 115-145, 2012. Disponível em: Acesso em: 25 fev. 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck** – o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural – UNESP, 2003.



NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION. **About NEA**. 2019. Disponível em: <http://www.nea.org/tools/52217.htm>. Acesso em: 14 ago. 2019.

NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION. **An educator's guide to the "four Cs"**: preparing 21st century students for a global society. 2012. Disponível em: <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>. Acesso em 14 ago. 2019.

OLIVEIRA, Zélia. Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo. **Revista Estudos de Psicologia**, v. 27, n. 1, p. 83-92, jan-mar. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2010000100010. Acesso em: 10 out. 2019.

OSTERMANN, Fernanda; REZENDE, Flávia. Projetos de desenvolvimento e de pesquisa na área de Ensino de Ciências e Matemática: uma reflexão sobre os mestrados profissionais. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, Florianópolis, v. 26, n. 1, p. 66-80, abr. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/2175-7941.2009v26n1p66/10020>. Acesso em: 04 jan. 2020.

PARTNERSHIP FOR 21st CENTURY SKILLS. A network of Battelle for kids. **Framework for 21st Century Learning**. 2019. Disponível em: <http://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>. Acesso em: 21 ago. 2019.

PARTNERSHIP FOR 21st CENTURY SKILLS. **Framework for 21st Century Learning**. 2009. Disponível em: https://www.teacherrambo.com/file.php/1/21st_century_skills.pdf. Acesso em: 20 ago. 2019.

PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana (Org.). **Hipertexto, hipermídia**: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007, p. 121-139.

PINHEIRO, José; FARIAS, Tadeu; ABE-LIMA, July. Painel de especialistas e estratégia multimétodos: reflexões, exemplos, perspectivas. **Revista Psico**, Porto Alegre, v. 44, n. 2, p. 184-192, abr-jun. 2013. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/11216/9635>. Acesso em: 11 out. 2019.

PRESSER, Alexandra. **Contribuições da hipermídia nas histórias em quadrinhos para experiência de leitura e aprendizagem**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/169295>. Acesso em: 11 jan. 2019.

PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson. Uso de histórias em quadrinhos como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior. In: Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem - CONAHPA. 7, 2015, São Luís. **Anais...** São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2015, p 1-11. Disponível em: http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID43_Presser-Braviano.pdf. Acesso em: 18 jan. 2019.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

REDE BRASILEIRA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA. **2ª Conferência Brasileira de Aprendizagem**



Criativa (CBAC). 2019. Disponível em: <https://www.cbac.aprendizagemcriativa.org/>. Acesso em: 03 fev. 2020.

REDE BRASILEIRA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA. **Sobre a Rede.** 2020. Disponível em: <http://aprendizagemcriativa.org/sobre.html>. Acesso em: 03 fev. 2020.

RUNCO, Mark. **Creativity - theories and themes:** research, development, and practice. San Diego: Elsevier Academic Press, 2007.

RUNCO, Mark; GARRETT, Jaeger. The standard definition of creativity. **Creativity Research Journal**, v. 24, n. 1, p. 92-96, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254301596_The_Standard_Definition_of_Creativity. Acesso em: 18 set. 2019.

SAMPIERI, Roberto; COLLADO, Carlos; LUCIO, María del Pilar. **Metodologias de pesquisa.** Porto Alegre: penso, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da língua sonora visual e verbal:** aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras FAPESP, 2005.

SANTANA, Edson; ARROIO, Agnaldo. Formação de professores na produção de histórias em quadrinhos (HQ) usando o computador. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-11, jul. 2012. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art2-ano4-vol6-julho2012.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2019.

SANTOS, Roberto. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto. (Org.). **A linguagem dos quadrinhos:** estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015, p. 31-64.

SHIMAZAKI, Elsa; AUADA, Viviane; MENEGASSI, Renilson; MORI, Nerli. O trabalho com o gênero textual história em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual. Marília, **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 24, n. 1, p. 121-142, jan-mar. 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-65382018000100121&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 16 out. 2019.

SILVA, Anielson; SANTOS, Gabriela; BISPO, Ana Carolina. Histórias em quadrinhos (HQs) como gatilho do pensamento criativo de alunos do curso de Administração. In: Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade, 6., 2018, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: UNISINOS, 2018, p.1-10. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325302150_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS_HQs_COMO_GATILHO_DO_PENSAMENTO_CRIATIVO_DE_ALUNOS_DO_CURSO_DE_ADMINISTRACAO. Acesso em: 15 jan. 2019.

SILVA, Anielson; SANTOS, Gabriela; BISPO, Ana Carolina. O uso de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino na aprendizagem de alunos de Administração. In: Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade - EnEPQ, 5., 2015, Salvador. **Anais...** Salvador: BADATA, 2015, p. 1-17. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/288496656_O_uso_de_Historias_em_Quadrinhos_como_Estrategia_de_Ensino_na_Aprendizagem_de_Alunos_de_Administracao_The_Comics_as_an_Active_Teaching_Strategy_in_Learning_of_Management_Undergraduate_Student's. Acesso em: 16 jan. 2019.



SILVEIRA, Denise; CORDOVA, Fernanda. Pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana; SILVEIRA, Denise (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009, p. 31-42.

SOFFNER, Renato. Competências do século 21. **Revista Pesquisa e Debate em Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-18, 2014. Disponível em: <http://revistappgp.caedufjf.net/index.php/revista1/article/view/82>. Acesso em: 15 ago. 2019.

SOUSA, Fernando. **Creativity and effectiveness in teaching**: perceptions of students and lectures of the Lisbon Polytechnic. 1999. Tese (Doutorado) - Instituto Superior de Ciência do Trabalho e da Empresa, Lisboa - Portugal. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=ED446483>. Acesso em: 05 dez. 2019.

STEIN, Morris. Creativity and culture. **The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied**, v. 36, n. 2, p. 311-322, 1953. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00223980.1953.9712897>. Acesso em: 10 set. 2019.

STERNBERG, Robert; LUBART, Tood. **Defying the crowd**: simple solutions to the most common relationship problems. New York: Simon and Schuster, 2002.

STERNBERG, Robert. Patterns of giftedness: A triarchic analysis. **Roeper Review**, v. 4, n. 22, p. 231-235, 2010. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02783190009554044>. Acesso em: 19 ago. 2019.

STERNBERG, Robert. The Nature of Creativity. **Creativity Research Journal**, v. 18, n. 1, p. 87-98, 2006. Disponível em: https://www.cc.gatech.edu/classes/AY2013/cs7601_spring/papers/Sternberg_Nature-of-creativity.pdf. Acesso em: 05 set. 2019.

STERNBERG, Robert. Toward a triarchic theory of human intelligence. **Cambridge University Press**, v. 7, n. 2, p. 269-287, jun. 1984. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/behavioral-and-brain-sciences/article/toward-a-triarchic-theory-of-human-intelligence/0DEC250567AE583E8B1097255EEB11F1>. Acesso em: 05 dez. 2019.

TILLEY, Carol L. **Seducing the innocent**: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics. *Information & Culture: A Journal of History*, v. 47, n. 4, p. 383-413, 2012. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/490073>. Acesso em: 15 dez. 2019.

TORRANCE, Paul. **Torrance Tests of Creative Thinking**: Norms and Technical Manual. Bensenville IL: Scholastic Testing Service, 1974.

TORRE, Saturnino de la. **Dialogando com a criatividade**: da identificação à criatividade paradoxal. São Paulo: Madras, 2005.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Ementa da disciplina Introdução as Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <https://matriculaweb.unb.br/graduacao/disciplina.aspx?cod=145165>. Acesso em: 10 jan. 2020.

USA. Department of Education National. Commission on Excellence in Education. **A nation at risk**: the imperative for educational reform. 1983. Disponível em: https://www.edreform.com/wp-content/uploads/2013/02/A_Nation_At_Risk_1983.pdf. Acesso em: 02 ago. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In:



RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2018, p. 31-64.

VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente na escola: do PCN ao PNBE). In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2018, p. 7-29.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. **Como aprender e ensinar competências**. Porto Alegre: Penso, 2014.

WALLAS, Graham. **Art of thought**. London: Jonathan Cape, 1926.

WECHSLER, Solange. **Escolas e universidades não estimulam a criatividade dos alunos, diz pesquisadora**. Entrevistada. Maria Fernanda Ziegler. Agência FAPESP, São Paulo, 28 nov. 2019. Disponível em: http://agencia.fapesp.br/escolas-e-universidades-nao-estimulam-a-criatividade-dos-alunos-diz-pesquisadora/32054/?fbclid=IwAR0wgm8G_fQbMSmrqQA22LwD_3Y5fNsfAPGCSpi-dDe-GmZv8CNFymE_o8#.XeDiWZ8Kenc.facebook. Acesso em: 29 nov. 2019.

WORLD ECONOMIC FORUM. **About**. 2019. Disponível em: <https://www.weforum.org/about/world-economic-forum>. Acesso em: 05 jul. 2019.

WORLD ECONOMIC FORUM. **The Future of Jobs Report**. 2018. Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>. Acesso em: 05 jul. 2019.

YIN, Robert. Como iniciar um estudo investigativo. In: YIN, Roberto. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.



INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO

DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS



ANDREZA JACKSON DE VASCONCELOS

ORIENTADORA: PROF. DRA. MARIANNE KOGUT ELIASQUEVICI



CONVITE PARA UMA
AVENTURA
AVALIATIVA





...GENTILMENTE,
CONVIDAMOS VOCÊ PARA
PARTICIPAR DE UMA
AVENTURA AVALIATIVA
PERMEADA PELO
UNIVERSO DAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS E DA
CRIATIVIDADE.



CHAMAMOS
ESTA AVENTURA DE
PAINEL DE ESPECIALISTAS,
UMA DAS ETAPAS DA
PESQUISA DO MESTRADO
PROFISSIONAL.



CARO PROFESSOR(A),
VOCÊ AVALIARÁ O ROTEIRO
E AS CARACTERÍSTICAS DOS
PERSONAGENS DE ACORDO
COM A FUNÇÃO QUE ESTES
DESEMPENHAM DENTRO DA
NARRATIVA DO PRODUTO

HQ Criativa.

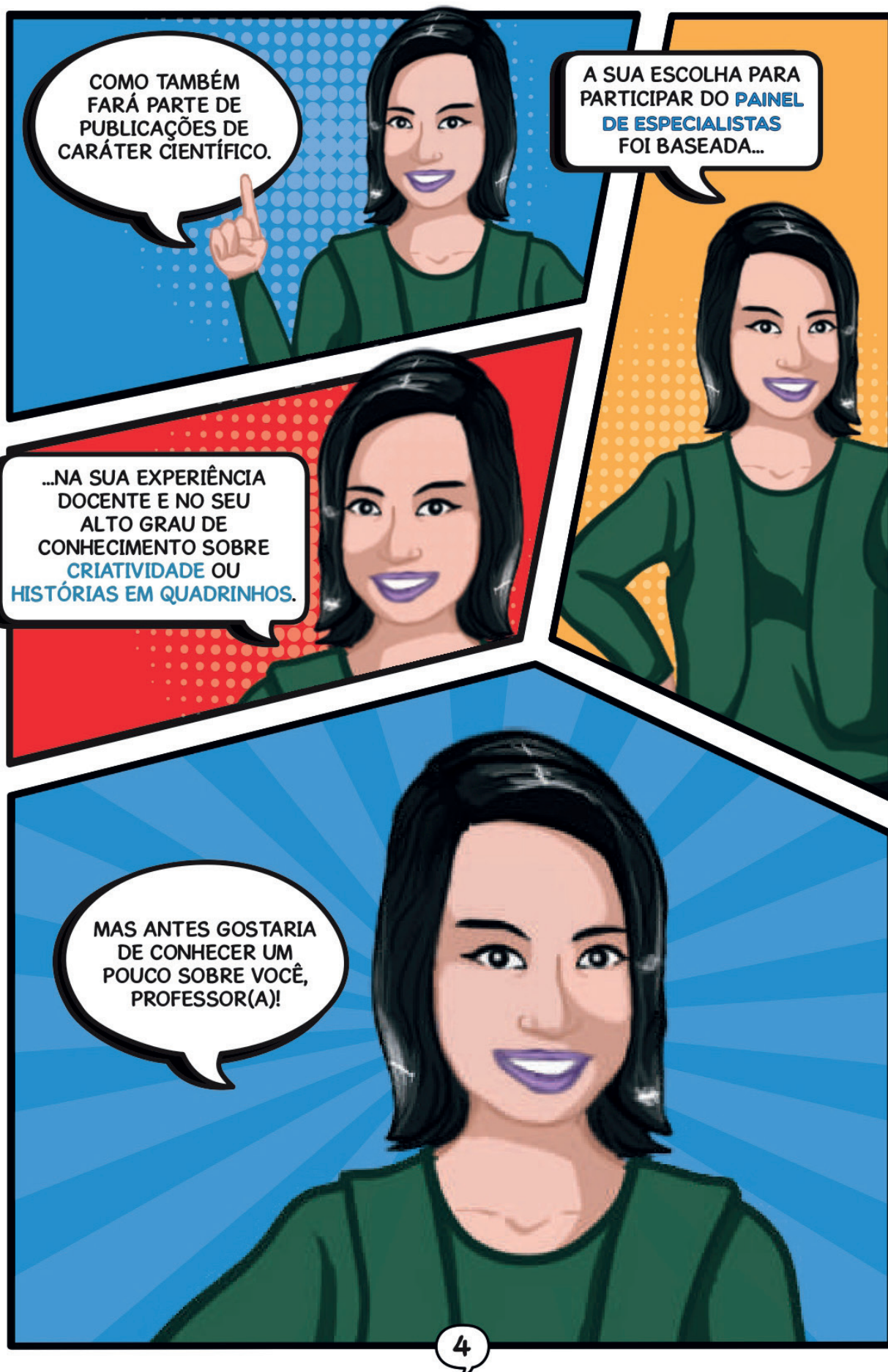


E O SEU PARECER
SERÁ DE GRANDE
VALIA E FARÁ PARTE DO
CORPUS DA VALIDAÇÃO
DESTA HQ, QUE SE
ENCONTRA EM
DESENVOLVIMENTO.



E APARECERÁ NA DISSERTAÇÃO
INTITULADA **HQ Criativa**: UMA
NARRATIVA HIPERMÍDIA PARA
ESTIMULAR DOCENTES A
TRABALHAREM A COMPETÊNCIA
CRIATIVIDADE POR MEIO DA
PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM SALA DE AULA.







PERFIL DO(A) PROFESSOR(A) ESPECIALISTA

DEIXAMOS ALGUMAS PERGUNTAS PARA QUE VOCÊ RESPONDA
E NOS AJUDE A ELABORAR UM PERFIL DOS COMPONENTES QUE
PARTICIPARAM DESTA PAINEL DE ESPECIALISTA.



FORMAÇÃO ACADÊMICA:

- () GRADUAÇÃO: _____
- () ESPECIALIZAÇÃO: _____
- () MESTRADO: _____
- () DOUTORADO: _____
- () PÓS-DOUTORADO: _____



ÁREA EM QUE ATUA: _____



CURSO E LOCAL DE ATUAÇÃO: _____

OCUPAÇÃO ATUAL:

GRATA PELA SUA
PARTICIPAÇÃO E
CONTRIBUIÇÕES!





NOS BASEAMOS EM PINHEIRO, FARIAS
E ABE-LIMA (2013) PARA A DEFINIÇÃO DO
PAINEL DE ESPECIALISTAS.

SEGUNDO OS AUTORES, É UMA TÉCNICA DE
PESQUISA PARA COLETA DE DADOS QUE TEM COMO
CARACTERÍSTICA A REUNIÃO DE PROFISSIONAIS,
QUE PODEM SER DE DIFERENTES ÁREAS DO
CONHECIMENTO, MAS COM EXPERTISE
NO ASSUNTO INVESTIGADO PARA AVALIAR E
CONTRIBUIR AO APRIMORAMENTO DE UM PRODUTO
EM DESENVOLVIMENTO NO ÂMBITO ACADÊMICO
A PARTIR DO OBJETIVO DA PESQUISA.





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR
CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Dissertação: **HQ Criativa** : uma narrativa hipermídia para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.

Produto Educacional: **HQ Criativa**

Mestrado Profissional em Ensino: Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES).

Instituição: Universidade Federal do Pará (UFPA).

Pesquisadora autora: Andreza Jackson de Vasconcelos (discente do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES-UFPA).

Orientadora: Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici (docente do PPGCIMES-UFPA).

Telefone para contato: (91) 98411-1798

E-mail para contato: andrezajacksonv@gmail.com





Professor(a), solicitamos que a sua participação no **PAINEL DE ESPECIALISTAS**, etapa de validação do **roteiro** e das **características dos personagens** do produto **HQ Criativa**, seja voluntária e que autorize o uso do seu parecer e quaisquer outros materiais produzidos nesse momento, para constar na dissertação do Mestrado Profissional (PPGCIMES) denominada **HQ Criativa : uma narrativa hipermídia para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade, por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.**

Ressaltamos que esta ação tem caráter exclusivamente científico e que os seus resultados serão mantidos em completo sigilo, sempre utilizados anonimamente na dissertação. Apresentaremos os dados em eventos acadêmicos regionais, nacionais e internacionais, bem como publicaremos em periódicos pertinentes a área da pesquisa. Logo, asseguramos que a qualquer momento você poderá entrar em contato para obter informações sobre os procedimentos e benefícios relacionados a pesquisa, inclusive se precisar tirar as dúvidas que possam ocorrer.

Dessa forma, pedimos sua colaboração nesta pesquisa para saber se o roteiro e as características dos personagens, de acordo com a função que estes desempenham dentro da narrativa do produto **HQ Criativa**, estão adequados à finalidade para a qual a HQ se destina.

Para o aperfeiçoamento da **HQ Criativa**, sinta-se à vontade para avaliar e fazer sugestões nos espaços que estão reservados para esta finalidade, pois os possíveis ajustes ou reformulações sugeridas por você serão avaliados, conforme os objetivos da pesquisa, e podem fazer parte do produto final.

Desde já agradecemos o seu interesse e disponibilidade em participar deste **PAINEL DE ESPECIALISTAS** e contamos com o seu total sigilo para que nenhuma informação desta etapa de validação do produto seja compartilhada ou comentada com terceiros, pois a pesquisa ainda se encontra em processo de elaboração e não foi publicada oficialmente.





TERMO DE CONSENTIMENTO PÓS-ESCLARECIDO

Eu, _____,
portador(a) do RG de nº _____, Órgão expedidor
_____ e do CPF de nº _____, ao assinar este
documento, declaro que tomei conhecimento da pesquisa de Mestrado
Profissional acima mencionada, tendo sido devidamente esclarecido(a) da
sua finalidade, das condições de minha participação e dos aspectos legais, e
concordo voluntariamente em participar da ação.

Declaro ainda, que li atentamente este **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido** e que, após sua leitura pude perguntar sobre o conteúdo deste **INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO** do **roteiro** e das **características dos personagens** do produto **HQ Criativa**, sobre a pesquisa em desenvolvimento e que recebi explicações que responderam por completo minhas dúvidas.

E por fim, declaro que recebi uma cópia assinada deste termo.

Belém, _____ de _____ de 2019.

Assinatura do(a) Professor(a) Especialista





INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO

DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS

NOME COMPLETO DO(A) ESPECIALISTA

Esse **INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO** do produto **HQ Criativa** foi elaborado com o intuito de que você, a partir de seu alto grau de conhecimento e expertise na área da pesquisa em desenvolvimento, possa contribuir com seu valioso parecer acerca do **roteiro** e das **características dos personagens**, de acordo com a função que estes desempenham dentro da história.

Seu parecer contribuirá para que realizemos ajustes e melhorias na versão final do produto **HQ Criativa**, que faz parte da pesquisa intitulada **HQ Criativa: uma narrativa hipermídia para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula**, no Mestrado Profissional em Ensino do Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES-UFPA), ambos elaborados pela discente Andreza Jackson de Vasconcelos, sob a orientação da Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici (docente do PPGCIMES-UFPA).

Solicitamos que avalie o produto **HQ Criativa** conforme os critérios elaborados para esta validação e com as valorações apresentadas no quadro da próxima página. Logo após, caso considere pertinente, poderá deixar comentários sobre alterações e sugestões nas tabelas abaixo das perguntas, as quais destinamos para tal finalidade.





CRITÉRIOS PARA VALIDAÇÃO

ONOMATOPEIA	VALORAÇÃO	SIGNIFICADO
	ATENDE SIGNIFICATIVAMENTE	CONCORDO COM A PROPOSTA
	ATENDE PARCIALMENTE	CONCORDO EM PARTE COM A PROPOSTA
	NECESSITA DE AJUSTES	ACREDITO QUE A PROPOSTA NECESSITA DE ALGUNS AJUSTES
	NÃO ATENDE	SOLICITO QUE A PROPOSTA SEJA REFORMULADA E INDICO ALGUMAS SUGESTÕES



1

OBJETIVO GERAL DA HQ Criativa

Objetivo geral: Incentivar docentes a trabalharem a competência criatividade no Ensino Superior por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.

AVALIE SE O PRODUTO HQ Criativa
É VIÁVEL PARA O OBJETIVO GERAL
AO QUAL SE PROPÕE.

SMACK!

Ooops!

BUAAAA!

BOOM!

1.1 A HQ Criativa apresenta a importância de se trabalhar a competência criatividade no Ensino Superior?

1.2 A narrativa da HQ Criativa discorre sobre como trabalhar a competência criatividade por meio da criação de histórias em quadrinhos?

1.3 A proposta de trabalhar a competência criatividade no Ensino Superior, por meio da produção de histórias em quadrinhos, presente na narrativa da HQ Criativa, corresponde ao objetivo a que se propõe?

1.4 O fato de a temática ter sido abordada por meio de uma narrativa de HQ favorece a compreensão do(a) leitor(a)?

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





1

OBJETIVO GERAL DA HQ Criativa

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários. Os episódios e os quadrinhos foram enumerados para facilitar o seu parecer.

1.1

1.2

1.3

1.4



2

APRESENTAÇÃO DA TEMÁTICA

2.1

1º EPISÓDIO

Objetivo do episódio: Evidenciar o contexto em que a competência criatividade pode ser desenvolvida.

DÊ SEU PARECER SE A TEMÁTICA DESENVOLVIDA NO 1º EPISÓDIO APRESENTA UM ENCADEAMENTO LÓGICO E ENVOLVENTE.

SMACK!

Ooops!

BUAAAA!

BOOM!

2.1.1 O contexto criado para o episódio introdutório da narrativa consegue apresentar um panorama geral da temática da HQ Criativa?

2.1.2 A história criada para a professora Clívia motiva o leitor a querer saber quais serão os próximos acontecimentos?



2.1

1º EPISÓDIO

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários. Os episódios e os quadrinhos foram enumerados para facilitar o seu parecer.

2.1.1

2.1.2

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





2.2 2º EPISÓDIO

Objetivo do episódio Abordar a criatividade como uma competência a ser desenvolvida pelo(a) professor(a) no âmbito do Ensino Superior.

DÊ SEU PARECER SE A TEMÁTICA DESENVOLVIDA NO 2º EPISÓDIO APRESENTA UM ENCADEAMENTO LÓGICO E ENVOLVENTE.

SMACK!

OOPS!

BUAAAA!

BOOM!

2.2.1 O contexto criado para o 2º episódio da narrativa da HQ **Criativa** aborda um conceito de criatividade e a apresenta como uma competência?

2.2.2 A continuidade da narrativa no 2º episódio é envolvente e motiva a continuidade da leitura?

2.2.3 O referencial teórico está adequado para embasar a temática do 2º episódio?



2.2

2º EPISÓDIO

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários. Os episódios e os quadrinhos foram enumerados para facilitar o seu parecer.

2.2.1

2.2.2

2.2.3

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





2.3 3º EPISÓDIO

Objetivo do episódio: Apresentar o processo de produção de histórias em quadrinhos.

DÊ SEU PARECER SE A TEMÁTICA DESENVOLVIDA NO 3º EPISÓDIO APRESENTA UM ENCADEAMENTO LÓGICO E ENVOLVENTE.

SMACK!

Ooops!

BUAAAA!

BOOM!

2.3.1 O contexto criado para o 3º episódio da narrativa da HQ **Criativa** aborda um conceito sobre histórias em quadrinhos e o seu processo de produção?

2.3.2 A continuidade da narrativa no 2º episódio é envolvente e motiva a continuidade da leitura?

2.3.3 O referencial teórico está adequado para embasar a temática do 2º episódio?



2.3 3º EPISÓDIO

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários. Os episódios e os quadrinhos foram enumerados para facilitar o seu parecer.

2.3.1

2.3.2

2.3.3



2.4

4º EPISÓDIO

Objetivo do episódio: Relacionar o processo de produção de histórias em quadrinhos à competência criatividade.

DÊ SEU PARECER SE A TEMÁTICA DESENVOLVIDA NO 4º EPISÓDIO APRESENTA UM ENCADEAMENTO LÓGICO E ENVOLVENTE.

SMACK!

Ooops!

BUAAAA!

BOOM!

2.4.1 O contexto criado para o 4º episódio da narrativa da HQ **Criativa** aborda a relação entre a competência criatividade e o processo criativo de produção de histórias em quadrinhos?

2.4.2 A narrativa no 4º episódio é envolvente e motiva a leitura até o final?

2.4.3 No 4º episódio a narrativa é contada em forma de diálogo entre a professora Clívia e o seu um *bullet journal* intitulado **Criatividades** em Quadrinhos. Você considera que essa proposta está adequada ao objetivo geral da HQ **Criativa**?

2.4.4 O referencial teórico está adequado para embasar a temática do 4º episódio?



2.4

4º EPISÓDIO

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários. Os episódios e os quadrinhos foram enumerados para facilitar o seu parecer.

2.4.1

2.4.2

2.4.3

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





3

CRIATIVIDADES EM QUADRINHOS

AVALIE A PERTINÊNCIA E
CONTRIBUIÇÃO DAS PROPOSTAS
DE ATIVIDADES.

SMACK!

Ooops!

BUAAAA!

BOOM!

3.1 As atividades idealizadas e realizadas pela professora Clívia, apresentadas no 4º episódio, são interessantes e motivam os leitores (docentes) a ressignificá-las e realizá-las em seu contexto de sala de aula?

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes ao item elaborado, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários.

3.1

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS

**HQ
Criativa**



4

PERSONAGENS

AVALIE A ADEQUAÇÃO DOS
PERSONAGENS EM RELAÇÃO
À NARRATIVA.



4.1 Os personagens contribuem para dar sentido a narrativa desenvolvida?

4.2 A história de cada um dos personagens ajuda a compreender a sua abordagem e relevância para a narrativa?

4.3 A temática da narrativa sobre a competência criatividade e histórias em quadrinhos estabelece uma relação direta com a história da personagem principal, a professora Clívia?

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





4

PERSONAGENS

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários.

4.1

4.2

4.3

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





5

ELEMENTOS HIPERMÍDIA

AVALIE SE A FORMA COMO A NARRATIVA DA **HQ Criativa** É CONTADA POSSIBILITA UMA REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA DOCENTE.

5.1 As indicações de leituras de livros, *hyperlinks* para artigos, apresentação de personagens e experiências docentes de outros personagens, presentes na narrativa, são pertinentes e despertam o interesse por mais informações sobre a temática abordada nos episódios?

SMACK!

OOPS!

BAAAAA!!

BOOM!

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes ao item elaborado, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários.

5.1

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





6

CARACTERÍSTICA REFLEXIVA DA NARRATIVA

AVALIE SE A FORMA COMO A NARRATIVA DA **HQ Criativa** É CONTADA POSSIBILITA UMA REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA DOCENTE.

SMACK!

Ooops!

SUAAAA!!

BOOM!

6.1 As perguntas presentes durante o episódio possibilitam uma reflexão sobre o exercício da docência?

6.2 Há relevância em sugerir que os docentes façam anotações sobre as reflexões geradas durante a narrativa?

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes aos itens elaborados, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários.

6.1

6.2

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





7

DIVISÃO EM EPISÓDIOS

DÊ SEU PARECER A RESPEITO DA PERTINÊNCIA DA HQ Criativa SER DIVIDIDA EM QUATRO EPISÓDIOS.

SMACK!

Ooops!

BAAAAA!!!

BOOM!

7.1 A quantidade e a sua divisão temática por episódio é apropriado?

7.2 Os episódios seguem um encadeamento lógico que os conectam e que podem ser entendidos como uma única narrativa?

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes ao item elaborado, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários.

7.1

7.2

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS





8

ADEQUAÇÃO DA LINGUAGEM

AVALIE SE O USO ADEQUADO DOS ELEMENTOS LINGÜÍSTICOS CARACTERIZAM A NARRATIVA COMO UMA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

SMACK!

Ooops!

SUAAAA!

BOOM!

8.1 Os elementos linguísticos usados na narrativa buscam garantir que as ideias possam ser entendidas de forma clara e objetiva?

8.2 A linguagem usada na narrativa está adequada ao público a quem se destina?

8.3 A narrativa apresenta características próprias da linguagem das histórias em quadrinhos?

8.4 A linguagem é envolvente e motiva a continuidade da leitura?

**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO ROTEIRO E DOS PERSONAGENS

**HQ
Criativa**



8

ADEQUAÇÃO DA LINGUAGEM

Caso você tenha sugestões de possíveis ajustes ao item elaborado, utilize o espaço a seguir para fazer seus comentários.

8.1

8.2

8.3

8.4



Caso você queira registrar outras informações que não estejam presentes nesse instrumento, utilize o espaço abaixo para isso.



AGRADECEMOS MAIS UMA
VEZ O SEU INTERESSE E
DISPONIBILIDADE EM RESERVAR UM
TEMPO PARA PARTICIPAR DO
PAINEL DE ESPECIALISTAS E POR,
GENTILMENTE, COLABORAR A PARTIR
DE SEU ALTO GRAU DE CONHECIMENTO
E EXPERTISE NA ÁREA DA PESQUISA
EM DESENVOLVIMENTO.

Cordialmente,

Andreza Jackson de Vasconcelos

Pesquisadora Autora e Mestranda do
Programa de Pós-Graduação Criatividade
e Inovação em Metodologias de Ensino
Superior (PPGCIMES-UFPA).

Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici

Orientadora da Pesquisa e Docente do
Programa de Pós-Graduação Criatividade
e Inovação em Metodologias de Ensino
Superior (PPGCIMES-UFPA).





REFERÊNCIAS

PINHEIRO, José; FARIAS, Tadeu; ABE-LIMA, July. **Painel de especialistas e estratégia multimétodos:** reflexões, exemplos, perspectivas. Revista Psico, Porto Alegre, v. 44, n. 2, p. 184-192, abr./jun. 2013. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/11216>. Acesso em: 11 out. 2019.

BARROS, Livia Moreira. **Construção e validação de uma cartilha educativa sobre cuidados no perioperatório da cirurgia bariátrica.** 2015. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Farmácia, Odontologia e Enfermagem, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/10531>. Acesso em: 27 set. 2019.





**INSTRUMENTO
DE VALIDAÇÃO**
DO 1º EPISÓDIO



ANDREZA JACKSON DE VASCONCELOS
ORIENTADORA: PROF. DRA. MARIANNE KOGUT ELIASQUEVICI



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR
CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Dissertação: **HQ Criativa** : uma narrativa hipermídia para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.

Produto Educacional: **HQ Criativa**

Mestrado Profissional em Ensino: Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES).

Instituição: Universidade Federal do Pará (UFPA).

Pesquisadora autora: Andreza Jackson de Vasconcelos (discente do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES-UFPA).

Orientadora: Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici (docente do PPGCIMES-UFPA).

Telefone para contato: (91) 98411-1798

E-mail para contato: andrezajacksonv@gmail.com





Caro(a) professor(a), o(a) convidamos para participar do **2º PAINEL DE ESPECIALISTAS**, etapa de validação do **1º episódio do produto HQ Criativa**. Pedimos que sua participação seja voluntária e que autorize o uso do seu parecer para constar na dissertação do Mestrado Profissional denominada **HQ Criativa : uma narrativa hipermídia para estimular docentes a trabalharem a competência criatividade, por meio da produção de histórias em quadrinhos em sala de aula**.

Ressaltamos que esta ação tem caráter exclusivamente científico e que os seus resultados serão mantidos em completo sigilo, sempre utilizados anonimamente na dissertação, e serão apresentados em eventos acadêmicos regionais, nacionais e internacionais e publicados em periódicos pertinentes a área da pesquisa. Logo, asseguramos que a qualquer momento você poderá entrar em contato para obter informações sobre os procedimentos e benefícios relacionados a pesquisa, inclusive se precisar tirar as dúvidas que possam ocorrer.

Dessa forma, pedimos sua colaboração para dar seu parecer sobre a **diagramação, ilustrações, navegabilidade na plataforma e os elementos hipermídia presentes no 1º episódio da HQ Criativa**, bem como, se o episódio e o produto como um todo, tem potencial para despertar o interesse de docentes em trabalhar a competência criatividade, por meio de histórias em quadrinhos no Ensino Superior.

Desde já agradecemos o seu interesse e disponibilidade em participar deste **2º PAINEL DE ESPECIALISTAS** e contamos com o seu total sigilo para que nenhuma informação desta etapa de validação do produto seja compartilhada ou comentada com terceiros, pois a pesquisa ainda se encontra em processo de elaboração e não foi publicada oficialmente.





TERMO DE CONSENTIMENTO PÓS-ESCLARECIDO

Eu, _____,
portador(a) do RG de nº _____, Órgão expedidor
_____ e do CPF de nº _____, ao assinar este
documento, declaro que tomei conhecimento da pesquisa de Mestrado
Profissional acima mencionada, tendo sido devidamente esclarecido(a) da
sua finalidade, das condições de minha participação e dos aspectos legais, e
concordo voluntariamente em participar da ação.

Belém, _____ de _____ de 2019.

Assinatura do(a) Professor(a) Especialista





CLIQUE NA IMAGEM PARA
ACESSAR O 1º EPISÓDIO DA

HQ Criativa



PROFESSOR(A),
PEDIMOS GENTILMENTE QUE VOCÊ
ENVIE O PARECER POR E-MAIL NO
PRAZO MÁXIMO DE 5 DIAS.

OBRIGADA!





PARECER DO(A) ESPECIALISTA

Dê o seu parecer a partir do subtópicos:

----- 1 Diagramação -----

----- 2 Ilustrações -----

----- 3 Navegabilidade na plataforma -----





PARECER DO(A) ESPECIALISTA

Dê o seu parecer a partir do subtópicos:

----- 4 Elementos hipermídia -----

-
- 5 Potencial para despertar o interesse de docentes em trabalhar a competência criatividade, por meio de histórias em quadrinhos no Ensino Superior.





VERSÃO FINAL
ROTEIRO

HQ
Criativa

ANDREZA JACKSON DE VASCONCELOS

ORIENTADORA: MARIANNE KOGUT ELIASQUEVICI



TELA INICIAL DA HQ CRIATIVA

Olá, professor(a)! Você está prestes a iniciar uma experiência interativa com a História em Quadrinhos (HQ) **Criativa**. No decorrer da narrativa fictícia, mas baseada em acontecimentos e pessoas reais, você irá encontrar algumas sugestões para que possa construir a sua própria experiência de leitura. Para isso, você pode anotar as suas reflexões, os seus comentários e as suas ideias em espaços reservados na plataforma. Vamos começar?

BOTÃO: Iniciar a narrativa.

ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	ELEMENTOS HIPERMÍDIA
01	[Apartamento - Quarto do Casal] - O ambiente está escuro. Clívia e seu marido Joaquim dormem tranquilamente.	Caixa de texto: Segunda-feira, 7h30.	---	Efeito sonoro: Ronco.
02	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia se levanta da cama.	--	---	---
03	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia senta na cama.	---	---	---
04	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia calça uma sandália.	---	---	---
05	[Apartamento - Quarto do Casal] - Aparecem somente os seus pés.	Profa. Clívia: Olá, me chamo Clívia.	---	---
06	[Apartamento - Banheiro] - Clívia escova os dentes. Aparece somente sua boca e sua mão direita.	Profa. Clívia: Eu sou dessas pessoas que sempre gostou de ler e estudar, tanto que é um dos meus <i>hobbies</i> preferidos. Profa. Clívia: Também adorava reunir todos os meus brinquedos e fingir que eram meus alunos... Ah, como eu me divertia!	---	Efeito sonoro: Escovar os dentes.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
07	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia abre o guarda-roupa. É possível vê-la de costas, do pescoço até a cintura.	Profa. Clívia: Com o tempo eu percebi o quanto gostava de aprender e ensinar. Onomatopeia: Porta de guarda-roupa e cabides.	---	---
08	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia pega uma blusa que está no guarda-roupa.	Profa. Clívia: Então, fui atrás do meu sonho. E hoje, sou professora universitária.	Caixa de texto: E qual foi sua motivação para se tornar professor(a)? Talvez você queira registrar as suas impressões sobre essa pergunta.	---
09	[Apartamento - Cozinha] - Clívia toma seu café da manhã. Aparece sua mão direita que segura uma xícara de café em cima da mesa.	Profa. Clívia: Acredito que atualmente vivo uma importante fase da minha vida.	---	---
10	[Apartamento - Cozinha] - Clívia continua a tomar uma xícara de café e segura seu celular com a foto da sua família como papel de parede. O relógio do celular marca às 8h00. Aparecem somente as mãos dela.	Profa. Clívia: Aos 45 anos tenho uma família. Um marido, uma filha e dois cachorrinhos, além dos meus alunos, é claro!	---	---
11	[Elevador do Edifício onde mora a Profa. Clívia] - Clívia aperta o botão do elevador.	Onomatopeia: Botão de elevador.	---	---
12	[Elevador do Edifício onde mora a Profa. Clívia] - Clívia aguarda o elevador. É possível vê-la de lado, do pescoço até a cintura.	Profa. Clívia: Eu tenho a responsabilidade de ensinar meus alunos, mesmo que às vezes eu ache que aprendo mais com eles do que eles comigo.	Caixa de texto: E você, aprende com seus alunos? Em caso afirmativo, utilize este espaço para relatar um pouco como esse aprendizado ocorre.	---
13	[Garagem do Edifício onde mora a Profa. Clívia] - Clívia coloca o cinto de segurança do seu carro. Ela aparece do pescoço até a cintura.	Profa. Clívia: Minha maior realização é poder repassar o que aprendi desde que era aluna, assim como eles.	---	---
14	[Trânsito - Carro da Profa. Clívia] - Carro de Clívia.	Onomatopeia: Carro acelera.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
15	[Universidade - Prédio de Aulas] - Vista de baixo para cima do prédio de aulas de cinco andares. Só é possível ver uma parte e ao redor mostra um céu claro, manhã ensolarada e árvores.	Profa. Clívia: E enquanto eu puder ensinar, estarei aqui, todos os dias. Profa. Clívia: Mas isso era o que eu pensava... Onomatopeia: Manhã ensolarada.	Caixa de texto: E o que você acha que seus alunos pensam sobre as suas aulas? Caso queira, compartilhe suas percepções.	---
16	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Clívia entra na sala. É possível ver os alunos, que conversam sem parar. Eles estão sentados em carteiras enfileiradas.	Profa. Clívia: Bom dia a todos! Turma: Bom dia, professora Clívia.	---	---
17	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Rosto de Clívia.	Profa. Clívia: Vamos iniciar a aula.	---	---
18	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Clívia comenta sobre o assunto da aula. Atrás dela, há uma projeção com uma apresentação de slides. Os alunos aparecem de frente para Clívia e de costas para o(a) leitor(a).	---	---	---
19	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Clívia está de pé com alguns papéis na mão.	Profa. Clívia: Muito bem turma! Faremos agora uma avaliação da primeira parte do conteúdo da disciplina.	---	---
20	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1 e Elevador] - Quadrinho duplo com duas cenas. A primeira mostra o relógio no pulso de Clívia. O horário marcado é 11h00. A segunda, mostra Clívia dentro do elevador.	Onomatopeia: Elevador.	---	---
21	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 2] - Rosto de Clívia.	Caixa de texto: 11h10. Profa. Clívia: Bom dia a todos! Turma: Bom dia!	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
22	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 2] - Clívia aparece de frente para o(a) leitor(a) e comenta sobre o assunto da aula. Ao fundo da sala há a mesma projeção de apresentação de slides que ela utilizou na turma 1.	---	---	---
22	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 2] - Visão de fora da sala de aula. Clívia está de pé com vários papéis nas mãos para entregar aos alunos.	Profa. Clívia: Agora faremos uma avaliação da primeira parte do conteúdo da disciplina.	---	---
23	[Universidade - Prédio de Aulas - Corredor e Sala de Aula 3] - Quadrinho duplo com duas cenas. No primeiro, Clívia caminha pelo corredor. No segundo, ela entra na sala de aula.	Caixa de texto: 14h40. Onomatopeia: Alunos conversando.	---	---
24	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 3] - Clívia comenta sobre o assunto da aula. Ao fundo da sala há a mesma projeção de apresentação de slides que ela utilizou na turma 1.	---	---	---
25	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 3] - Clívia está próximo ao quadro branco, com vários papéis nas mãos. É possível ver os alunos sentados enfileirados.	Profa. Clívia: Faremos agora uma avaliação da primeira parte do conteúdo da disciplina.	Caixa de texto: O que você pensa sobre a professora dar uma aula do mesmo modo com turmas distintas? Fique livre para registrar a sua opinião.	---
26	[Edifício onde mora a Profa. Clívia] - À noite. Aparece um prédio de 10 andares.	Caixa de texto: 20h30. Onomatopeia: Noite silenciosa.	---	---
27	[Apartamento - Sala] - Clívia lê um livro. Ela está sentada no sofá.	---	---	---
28	[Universidade - Prédio de Aulas] - Dia seguinte. Visão da beira do rio para o prédio que aparece bem distante. É uma manhã chuvosa e a maré está cheia.	Caixa de texto: No dia seguinte... Onomatopeia: Mar.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
29	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Porta da sala de aula da primeira turma de Clívia.	Caixa de texto: Turma 1. Caixa de texto: 9h50.	---	---
30	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Um aluno manda mensagem pelo <i>WhatsApp</i> para um colega da turma. Os dois estão de costas para o(a) leitor(a) e há destaque nas mãos de ambos que seguram seus celulares.	Onomatopeia: Teclas de celular.	---	---
31	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 2] - Aluno com expressão de tédio. Aparecem somente os olhos.	---	---	---
32	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 2] - Um aluno escreve no seu caderno.	Caixa de texto: Turma 2. Caixa de texto: 12h20.	---	---
33	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 3] - Um dos alunos faz uma pergunta para Clívia que está a sua frente. No canto direito inferior do quadrinhos há um quadro pequeno em que aparece um aluno com expressão de insatisfeito.	Aluno 1: Professora, qual a atividade da aula de amanhã? Profa. Clívia: Será a discussão do capítulo 5 do livro.	---	---
34	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 3] - Clívia com expressão de surpresa. No canto há um quadro pequeno em que aparece um aluno com a expressão de insatisfação e sussurra.	Caixa de texto: Turma 3. Caixa de texto: 15h10. Aluno 1: É sempre a mesma coisa... Onomatopeia: Sussurro.	---	---
35	[Universidade - Prédio de Aulas - Corredor] - Os alunos saem da sala de aula para irem embora.	Caixa de texto: 16h30.	---	---
36	[Trânsito - Carro da Profa. Clívia] - Fim de tarde, Clívia, pensativa, dirige de volta para casa.	Caixa de texto: 18h30. Onomatopeia: Trânsito.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
37	[Trânsito - Carro da Profa. Clívia] - Clívia dirige com uma expressão reflexiva. Ao seu redor há pequenos quadrinhos com os lábios dos alunos que sussurram.	Aluno 1: É sempre a mesma coisa... Aluno 2: De novo! Aluno 3: Que aula chata. Aluno 4: Toda aula é o mesmo blá blá blá... Trilha sonora: Barulho de porta de guarda-roupa.	Caixa de texto: Qual impressão você acredita que seus alunos têm sobre as suas aulas? Você pode utilizar esse espaço, se assim desejar, para fazer um comentário sobre essa pergunta.	---
38	[Apartamento - Sala] - Clívia chega em casa com ar de preocupação.	---	---	---
39	[Apartamento - Sala] - Clívia fecha a porta de entrada do apartamento.	---	---	---
40	[Apartamento - Escritório] - Clívia está em frente ao computador com uma expressão de preocupada. Sua filha Luiza está na porta do escritório.	Caixa de texto: 19h30. Luiza: Mãe, você está bem?	Caixa de texto: Ficou curioso(a) em saber mais sobre a Luiza ? Ela é tímida e por isso precisa que você tome a iniciativa para conhece-la.	Caixa de texto e desenho da personagem: Luiza Tem 15 anos. É estudante do Ensino Médio e filha da professora Clívia e de Joaquim. A adolescente é muito tímida e tem poucas amizades. Também tem dificuldades de aprendizado e prefere estudar sozinha. Luiza adora tecnologia e a cultura <i>geek</i> e gosta quando seus professores utilizam algo relacionado a esse meio durante as aulas ou em atividades escolares, pois a ajuda a aprender.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
41	[Apartamento - Sala de Jantar] - Clívia, Joaquim e Luiza jantam. O pai e a filha conversam distraidamente, mas a professora não interage com eles, continua com o olhar perdido no horizonte.	Caixa de texto: 20h00.	---	---
42	[Apartamento - Sala de Jantar] - Rosto de Joaquim.	Joaquim: Você levou os cachorros ao veterinário?	Caixa de texto: Você gostaria de conhecer melhor o Joaquim ? Ele é conservador e reservado, porém, gosta de fazer amizades.	Caixa de texto e desenho do personagem: Joaquim É casado com a professora Clívia há 25 anos. Engenheiro civil, ele vive uma dualidade entre o seu eu conservador, preso a atitudes e pensamentos do passado, e o pai que percebe a necessidade de ajudar sua filha Luiza a se tornar alguém mais sociável e comunicativa, além de apoiar e incentivar a sua esposa em sua carreira acadêmica.
43	[Apartamento - Sala de Jantar] - Rosto de Luiza. Clívia aparece ao fundo.	Luiza: Levei, pai. Tem até uma lista de uns remedinhos para comprarmos para eles.	---	---
44	[Apartamento - Escritório] - Clívia aparece de costas para o(a) leitor(a) e a sua frente está a tela do computador. Ela então revê os seus materiais de aula: apresentação de slides, textos, entre outros.	Caixa de texto: 21h00. Profa. Clívia: Qual o problema?	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
45	[Apartamento - Escritório] - Clívia tira o óculos e se questiona.	Profa. Clívia: Eu sempre faço a mesma coisa?	Caixa de texto: Como ocorre a participação dos seus alunos durante as aulas? Se desejar, fale um pouco dessa relação.	---
46	[Apartamento - Escritório] - Clívia está em frente a sua estante. Ela observa os livros e um deles chama a sua atenção. Esse livro é um álbum de memórias escolar, e por isso tem registros de alguns momentos da infância e adolescência de Clívia.	---	---	---
47	[Apartamento - Escritório] - Clívia folheia o livro.	---	---	---
48	[Apartamento - Escritório] - Seus olhos com uma expressão de reflexão.	---	---	---
49	[Apartamento - Escritório] - Ela se depara com uma página do livro com um desenho rabiscado de uma casinha com flores e quatro bonequinhos palitos de mãos dadas, que representam ela, seus pais e seu irmão mais novo.	---	---	---
50	[Apartamento - Escritório] - Rosto de Clívia que demonstra ter se lembrado de algo.	---	---	---
51	[Flashback - Quarto da Profa. Clívia durante a infância] - (Cena em tons sépia) Clívia (criança) está sentada à mesa e desenha no livro do quadrinho anterior. Sua mãe está ao seu lado e feliz em ver o seu desenho.	Profa. Clívia criança: Agora falta só colocar uma árvore aqui para que ela cresça e dê muitas frutinhas gostosas.	---	---
52	[Flashback - Sala do Ensino Fundamental da Profa. Clívia] - (Cena em tons sépia) Clívia (criança) e seus colegas pintam o muro da escola e as professoras auxiliam os alunos.	Professora da escola: Crianças, vocês podem desenhar o que quiserem e também pintarem da forma que acharem melhor.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
53	[Flashback - Sala do Ensino Médio da Profa. Clívia] - (Cena em tons sépia) Clívia (adolescente) explica o seu trabalho sobre a Grécia Antiga na Feira de Ciências. Os alunos estão vestidos com roupas temáticas, há maquetes e cartazes espalhados pela sala de aula decorada.	Visitante: Vocês fizeram as maquetes e a decoração? Profa. Clívia adolescente: Sim!	---	---
54	[Apartamento - Escritório] - Clívia está em frente a estante e segura o livro aberto.	---	---	---
55	[Apartamento - Escritório] - Clívia sorri.	---	---	---
56	[Apartamento - Escritório] - Clívia está com expressão nostálgica.	Profa. Clívia: Nossa, que lembrança boa. Não lembrava que ainda guardava esse livro.	---	---
57	[Apartamento - Escritório] - Olhos de Clívia.	----	----	---
58	[Apartamento - Escritório] - Ela se dirige a sua mesa com o livro aberto em suas mãos.	---	---	---
59	[Apartamento - Escritório] - Clívia está sentada em frente ao computador e o livro está aberto ao seu lado, em cima da mesa.	---	---	---
60	[Apartamento - Escritório] - Close no desenho do livro.	---	---	---
61	[Apartamento - Escritório] - O relógio que marca 21h30.			
62	[Apartamento - Escritório] - Clívia lê o livro.	---	---	---
63	[Apartamento - Escritório] - O relógio marca 22h30.	---	---	---
64	[Apartamento - Escritório] - Clívia desliga o computador.	---	---	---
65	[Apartamento - Escritório] - Ela sai do escritório e aparece de costas para (o) leitor(a).	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA			RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
66	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia coloca o livro aberto em cima do criado mudo ao lado da cama.	---	---	---
67	[Apartamento - Banheiro] - Clívia toma banho. Aparece somente o chuveiro aberto.	Onomatopeia: barulho de água que cai do chuveiro.	---	---
68	[Apartamento - Quarto do Casal] - Quadrinho com sequência de cinco cenas. 1) Clívia deita na cama. 2) Pega o livro para ler. 3) Lê o livro. 4) Coloca o livro de volta ao criado mudo. 5) Desliga a luz do abajur.	Somente na 1ª e 5ª cena há uma Caixa de Texto com horário: 1) Caixa de Texto: 23h00 5) Caixa de Texto: 00h00	---	---
69	[Apartamento - Quarto do Casal] - De madrugada Clívia acorda. Em um quadrinho menor no canto direito inferior, a professora se levanta da cama.	Caixa de Texto: 2h00 Profa. Clívia: Já sei por onde começar! Onomatopeia: expressão de surpresa.	---	---
70	[Apartamento - Escritório] - Clívia está de pijama e na frente do computador. Ela pesquisa na <i>internet</i> .	---	---	---
71	[Apartamento - Escritório] - Clívia está em frente ao computador e o que ela pesquisa não aparece para o(a) leitor(a). A professora encontra algo que chama a sua atenção e sua expressão é de surpresa.	---	Caixa de texto: O que você acha que a professora Clívia encontrou na <i>internet</i> ? Continue a interagir com a história e descubra quais serão os próximos acontecimentos. BOTÃO: Continuar.	BOTÃO: Continuar [<i>hiperlink</i> para o 2º episódio].



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
01	[Apartamento - Escritório] - Clívia está em frente ao computador e o que ela pesquisa não aparece para o(a) leitor(a). A professora encontra algo que chama a sua atenção e sua expressão é de surpresa.	---	---	---	---
02	[Apartamento - Escritório] - Aparece a tela do computador no qual Clívia acessa o livro “Criatividade no Ensino Superior: uma perspectiva internacional” *.	Profa. Clívia: Que interessante!	*Livro Criatividade no Ensino Superior: uma perspectiva internacional, organizado por Solange Wechsler e Tatiana Nakano (2011).	---	---
03	[Apartamento - Escritório] - Clívia aparece de perfil para o(a) leitor(a). Sua expressão revela surpresa e envolvimento com o que lê.	---	---	---	---
04	[Apartamento - Escritório] - Clívia está com a mão no queixo e com um olhar reflexivo.	Profa. Clívia: Hum, acho que posso fazer uma primeira tentativa...	---	---	---
05	[Apartamento - Escritório] - Horas depois... Clívia desliga o computador. Ela está com sono e boceja.	Caixa de Texto: 3h30 Profa. Clívia: Está bom por hoje. O dia vai ser longo...	---	---	---
06	[Universidade - Prédio de Aulas] - Manhã ensolarada. Aparece somente uma parte do prédio de aulas.	Caixa de Texto: 9h20	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
07	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Os alunos atendem o pedido de Clívia e organizam as cadeiras em círculo.	Profa. Clívia: Bom dia! Hoje vamos organizar a sala de aula de outra forma. Peguem as cadeiras e organizem em um grande círculo.	---	Caixa de texto: O que mais a professora Clívia poderia fazer em sala de aula? Utilize esse espaço caso queira deixar sugestões.	---
08	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Clívia está em pé no centro da sala. Ela explica um determinado assunto da aula.	---	---	---	---
09	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Os alunos participam da aula e contribuem, ao fazer comentários sobre o assunto.	---	---	---	---
10	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Um grupo de alunos apresenta um trabalho e são assistidos por Clívia e pelos demais alunos que estão sentados ao redor. Aparentemente os alunos expressam mais interesse e motivação na aula.	---	---	---	---
11	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Sequência de duas cenas em um quadrinho. No primeiro, uma aluna volta para a sala de aula e segue em direção a Clívia que organiza o seu material na bolsa. No segundo, a aluna está de frente para o(a) leitor(a) com o olhar na direção da professora. Clívia se encontra de costas para o(a) leitor(a).	1) Caixa de texto: Fim da aula. Aluna 6: Professora? Profa. Clívia: Oi, Sofia. 2) Aluna 6: Gostei muito da aula de hoje. Acho que a senhora poderia fazer isso mais vezes.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
12	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - Rosto de Clívia que sorri e demonstra satisfação.	Profa. Clívia: Obrigada! Fico feliz em saber.	---	---	---
13	[Universidade - Prédio de Aulas - Sala de Aula 1] - A aluna sai da sala.	Aluna 6: Até amanhã! Profa. Clívia: Até, Sofia.	---	---	---
14	[Universidade - Prédio de Aulas - Corredor] - Clívia caminha. Ela leva sua bolsa pendurada em um de seus ombros e segura alguns livros. O seu celular está dentro da bolsa e faz um barulho de mensagem que acabou de chegar no <i>WhatsApp</i> .	Onomatopeia: barulho de mensagem do <i>WhatsApp</i> .	---	---	---
15	[Universidade - Prédio de Aulas - Corredor] - Aparecem somente as mãos de Clívia que segura o celular. Na tela há uma conversa no <i>WhatsApp</i> com sua amiga Kátia, professora do curso.	Profa. Kátia: Vamos almoçar?	---	---	---
16	[Universidade - Restaurante] - As professoras estão sentadas à mesa para almoçar. Kátia gesticula e fala bastante.	---	----	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
17	[Universidade - Restaurante] - Kátia está de frente para o(a) leitor(a) e conversa com Clívia.	Profa. Kátia: Como foi a sua aula hoje?	---	Caixa de texto: Quer saber mais sobre a professora Kátia ? Ela é bastante carismática, comunicativa e gostaria muito que você a conhecesse.	Caixa de texto e desenho da personagem: Kátia Recém-formada no doutorado está sempre em busca de propostas pedagógicas diferenciadas, com o propósito de contribuir de maneira significativa com a aprendizagem de seus alunos. Por essa razão, participa de eventos e cursos com essa abordagem. Kátia se tornou amiga da professora Clívia a aproximadamente um ano, quando passou a atuar junto desta na mesma universidade.
18	[Universidade - Restaurante] - Clívia olha para o prato que acabara de ser servido pelo garçom. Ela escuta a pergunta de Kátia e responde com ar satisfeito.	Profa. Clívia: Hoje eu senti os alunos mais animados e envolvidos. Profa. Kátia: Mas o que você fez?	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
19	[Universidade - Restaurante] - Clívia segura o garfo com a mão direita e olha na direção de Kátia, que está de costas para o(a) leitor(a).	Profa. Clívia: Planejei uma aula um pouco diferente. Quis fazer uma primeira tentativa ... Profa. Clívia: Organizei a sala de outra forma. Sentei ao lado deles e deixei que apresentassem o trabalho como achassem melhor.	---	---	---
20	[Universidade - Restaurante] - Kátia retira o celular da bolsa.	Profa. Kátia: Ao te ouvir falar, eu lembrei de algo que vi ontem.	---	---	---
21	[Universidade - Restaurante] - Kátia entrega o seu celular para Clívia ler uma postagem que viu em uma mídia social.	Profa. Kátia: Dá uma lida nessa postagem.	---	---	---
22	[Universidade - Restaurante] - Clívia segura o celular e lê a postagem. Seu olhar demonstra atenção. A postagem não fica visível para o(a) leitor(a).	---	---	---	---
23	[Aeroporto no Brasil - Entrada] - Visão geral do saguão do aeroporto.	Caixa de texto: Três semanas depois...	---	---	---
24	[Aeroporto no Brasil - Saguão] - As professoras Clívia e Kátia estão no balcão da companhia aérea e entregam as passagens para um funcionário da empresa.	---	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
25	[Aeroporto no Brasil - Pista de decolagem] - É de manhã, o céu está limpo e ensolarado. O avião decola.	---	---	---	---
26	[Estados Unidos - Hotel] - À noite, as professoras descem do táxi em frente ao hotel em que ficarão hospedadas nos Estados Unidos.	---	---	---	---
27	[Estados Unidos - University] - Aparece somente uma parte do prédio da <i>university</i> e um mastro com a bandeira dos EUA.	Caixa de texto: Terceiro dia do evento.	---	---	---
28	[Estados Unidos - University - Hall de entrada] - Cartaz do evento que as professoras foram participar colado em um mural no <i>hall</i> de entrada da <i>university</i> . Há destaque para o título “Formação de professores - Docência e CriAtividades no Ensino Superior (<i>Teacher Training - Teaching and CreA(ct)iviyy in Higher Education</i>)”*.	---	*Evento fictício, mas baseado em experiências reais.	---	---
29	[Estados Unidos - University - Salão de Palestras] - As professoras procuram um local para se sentar. Elas estão com crachá e bolsa do evento. O ambiente é organizado em formato de meio círculo com poltronas confortáveis e pufes. Ao centro há um espaço para a palestrante Lauren se movimentar.	---	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
30	[Estados Unidos - <i>University</i> - Salão de Palestras] - Lauren está com um microfone <i>hadset</i> e gesticula bastante, ao interagir com os participantes. Em sua direção há um <i>spot</i> de luz, o que deixa o ambiente na penumbra e iluminado somente no centro onde está Lauren. Ao fundo, há uma grande projeção com o tema do bate-papo: “Criatividade para todos (<i>Creativity for everybody</i>)”*, com a PhD Lauren Collins.	Profa. Lauren: Bom dia! Vamos fazer aqui um bate-papo colaborativo. Profa. Lauren: Sintam-se à vontade para dar suas contribuições a qualquer momento, ok?	*Bate-papo fictício, mas baseado em experiências reais.	Caixa de texto: Quer conhecer a palestrante Lauren ? Ela é uma professora e pesquisadora de referência internacional e ficaria honrada em saber que você ficou interessado(a) na história dela.	Caixa de texto e desenho da personagem: Lauren É pós-doutora e professora de cursos de graduação e pós-graduação na universidade em que atua nos Estados Unidos. Tem dedicado sua carreira docente a pesquisar a criatividade pelo viés da Psicologia no contexto do Ensino Superior e, por isso, já publicou diversos artigos e livros. Frequentemente recebe convites para fazer mentoria de atividades sobre o assunto de seus estudos.
31	[Estados Unidos - <i>University</i> - Salão de Palestras] - Em primeiro plano estão os participantes sentados de costas para o(a) leitor(a) e, ao fundo, em segundo plano, está Lauren.	Profa. Lauren: Muita gente me pergunta: “Afiml, o que é criatividade?” Profa. Lauren: Responder a essa questão não é fácil...	---	Caixa de texto: E você, já fez essa reflexão a respeito do seu entendimento sobre criatividade? A partir de seus conhecimentos prévios, como você a definiria? Se desejar, poderá registrar aqui sua resposta.	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
32	[Estados Unidos - <i>University</i> - Salão de Palestras] - Visão contra <i>plongée</i> do rosto de Lauren.	Profa. Lauren: Se formos olhar os estudos sobre o assunto, existe uma conceituação que é amplamente aceita pela maioria dos autores, chamada de definição padrão*.	*Artigo <i>The standard definition of creativity</i> , de Mark Runco e Jaeger Garrett (2012).	---	https://www.researchgate.net/publication/254301596_The_Standard_Definition_of_Creativity
33	[Estados Unidos - <i>University</i> - Salão de Palestras] - Lauren de frente para (o) leitor(a) com o <i>spot</i> de luz em sua direção e ao fundo há uma projeção com um desenho de Morris Stein.	Profa. Lauren: Essa definição, apresentada pela primeira vez por Morris Stein em 1953*, entende a criatividade como uma produção nova e aceita como útil por um grupo ou para algum contexto.	*Artigo <i>Creativity and culture</i> , de Morris Stein (1953).	---	https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00223980.1953.9712897
34	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Livraria] - No canto inferior do quadrinho aparece Clívia sentada em uma poltrona confortável. Ela começa a imaginar e relacionar os últimos acontecimentos em sala de aula com o que Lauren aborda em sua fala. Esse quadrinho e os próximos, representam a imaginação da professora e por isso, apresentam um formato e cores diferentes. Na primeira cena que vem à mente de Clívia, ela se encontrava em frente a prateleira de uma livraria e procurava um determinado livro entre vários títulos sobre criatividade.	Profa. Lauren: Mas desde antes de Stein, a criatividade tem atraído um número crescente de estudiosos que se dedicam a investigá-la a partir de diferentes abordagens e perspectivas*.	*Capítulo Teorias do livro <i>Arte e ciência da criatividade</i> , de George Kneller (1978).	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
35	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Livraria] - Visão geral e ao centro está Clívia sentada em um pufe fofão e lê o livro <i>Handbook of Creativity</i> . Há outras pessoas ao seu redor que olham os livros nas estantes da livraria.	Profa. Lauren: Inúmeras são as pesquisas... Profa. Lauren: O que podemos compreender é que existem múltiplas definições*.	*Capítulo <i>The concept of creativity: prospects and paradigms</i> , do livro <i>Handbook of creativity</i> , de Robert Sternberg e Todd Lubart (1999).	---	---
36	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Livraria] - Clívia está no caixa da livraria e compra o livro <i>Handbook of Creativity</i> .	Profa. Lauren: Apesar dos avanços nas pesquisas sobre o assunto, muitas pessoas ainda acreditam que a criatividade é uma capacidade que nunca poderiam ter.	---	---	---
37	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Livraria] - Clívia sai da livraria.	Profa. Lauren: Então, a definição que concordo é a mesma de Sternberg e Lubart*. Eles entendem a criatividade como algo que todos possuem em alguma quantidade. Profa. Lauren: É uma capacidade inerente ao ser humano!	*Livro <i>Defying the crowd, simple solutions to the most common relationship problems</i> , de Robert Sternberg e Todd Lubart (2002).	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
38	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Universidade onde Clívia trabalha] - Visão geral do prédio de aulas. É possível ver o carro de Clívia chegar.	Profa. Lauren: Lubart* fala da relação entre a escola e a família no desenvolvimento da criatividade.	*Capítulo O ambiente e sua influência sobre a criatividade, do livro Psicologia da criatividade, de Todd Lubart (2007).	---	---
39	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia] - Clívia conversa com um dos alunos que realiza uma atividade em sala de aula. A expressão do aluno é de frustração.	Profa. Lauren: Esses dois ambientes acabam por limitar o pensamento criativo da criança, que chega ao Ensino Superior, por vezes, sem acreditar na sua capacidade de criar.	---	---	---
40	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia] - Clívia continua ao lado do aluno. Ela o incentiva.	Profa. Lauren: Porém, o Ensino Superior não tem dado a devida atenção à criatividade. Profa. Lauren: Talvez isso aconteça por que a maioria dos professores desconhecem as pesquisas sobre o assunto... Profa. Lauren: Mas, precisamos incentivar os universitários a serem criativos!	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
41	[Estados Unidos - University - Salão de Palestras] - Clívia interrompe o seu processo imaginativo e volta a visualizar Lauren, que fala em sua palestra, em segundo plano, de frente para o(a) leitor(a). De costas para o(a) leitor(a), em primeiro plano, está o participante John de pé, que levanta a mão direita.	Profa. Lauren: Opa! Temos uma pergunta...	---	---	---
42	[Estados Unidos - University - Salão de Palestras] - John está em segundo plano, em pé e fala ao microfone. Clívia encontra-se sentada ao lado dele, junto a Kátia. Lauren está em primeiro plano e de costas para o(a) leitor(a).	Prof. John: Bom dia! Eu sou o professor John. Prof. John: Atualmente eu tenho buscado aprofundar meus estudos sobre criatividade. E algo que é recorrente nas leituras que faço, diz respeito a competências essenciais para o século XXI.	---	Caixa de texto: Percebeu que John está inteirado nos estudos mais recentes sobre criatividade? Então, aproveite para saber mais sobre ele.	Caixa de texto e desenho do personagem: John É professor em uma renomada universidade da Inglaterra e pesquisa a criatividade no Ensino Superior. Além disso, ele possui um canal no <i>YouTube</i> em que disponibiliza vídeos sobre suas experiências em sala de aula, bem como, dá dicas para os professores interessados em diversificar suas práticas pedagógicas.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
43	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Corredor do Prédio de Aulas da Universidade onde Clívia Trabalha] - Clívia volta a imaginar e aparece na parte inferior e central do quadrinho. Ao seu redor há a cena de sua imaginação. Nessa cena, Clívia abre a porta da sala dos professores do curso onde atua.	Prof. John: Sobre o ensino básico, a <i>National Association Education</i>, diz que para a sociedade em que vivemos, os alunos precisam desenvolver quatro competências... Prof. John: ...chamadas de 4Cs: pensamento crítico, comunicação, colaboração e criatividade e inovação. Prof. John: E isso, obviamente, se reflete no Ensino Superior.	* Guia <i>An educator's guide to the four Cs – preparing 21st century students for a global society</i> , da <i>National Association Education</i> (2012).	Caixa de texto: “Ser criativo(a) ou não ser criativo(a) no século XXI. Eis a questão”. Talvez você deseje compartilhar seu ponto de vista sobre essa frase.	http://www.nea.org/tools/52217.htm
44	[Brasil – Imaginação da Profa. Clívia - Sala dos Professores do Prédio de Aulas da Universidade onde Clívia Trabalha] - Clívia está sentada a uma grande mesa e digita em um <i>notebook</i> . Sua expressão é de alegria por ter tido uma ideia. Ao seu redor, há muitos livros empilhados, alguns abertos e, o seu <i>bullet journal</i> com anotações.	Prof. John: Em relação a competência criatividade, ela valoriza a pessoa e o seu potencial. Prof. John: Nos proporciona um sentimento de prazer e satisfação. Também temos mais recursos para propor soluções para as dificuldades e desafios da vida pessoal e profissional*.	* Artigo <i>Creativity and innovation: skills for the 21st century</i> , de Tatiana Nakano e Solange Wechsler (2018).	---	http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2018000300237



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
45	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Corredor do Prédio de Aulas da Universidade onde Clívia Trabalha] - Clívia caminha no corredor em direção à sala de aula. Ela segura a bolsa e vários materiais.	Profa. Lauren: Exatamente! Bem pontuado, professor John. Profa. Lauren: Isso me fez lembrar do relatório “O futuro dos empregos”*, em que a criatividade é a quinta competência mais exigida em 2018. E em 2022 ela será a terceira!	* Relatório The future of jobs report, do World Economic Forum (2018).	---	https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018
46	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia] - Em uma visão geral, aparecem todos os alunos da turma sentados em grupo. Eles fazem uma atividade da disciplina que Clívia ministra.	Profa. Lauren: Nós, professores do Ensino Superior, temos a missão de preparar os alunos para o seu cotidiano e futuro. Profa. Lauren: Dar espaço e ferramentas para pensarem e se desenvolverem como seres criativos.	---	---	---
47	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia] - Em uma visão geral, aparecem todos os alunos da turma sentados em grupo, somente do pescoço para cima. Em cima de suas cabeças há balões de pensamento. Clívia está sentada com um dos grupos.	Profa. Lauren: E isso só é possível com uma educação comprometida com a criatividade!	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
48	[Estados Unidos - <i>University</i> - Salão de Palestras] - Clívia interrompe o seu processo imaginativo e volta a visualizar Lauren, que está de perfil para o(a) leitor(a) e aponta para os participantes que estão a sua frente.	Profa. Lauren: E para concluir, observamos que se fala muito em criatividade. Profa. Lauren: Mas ela realmente se faz presente no Ensino Superior? No dia a dia das salas de aula?	---	Caixa de texto: Você acredita que a criatividade pode ser trabalhada no Ensino Superior? Caso queira, dê a sua opinião sobre o tema.	---
49	[Estados Unidos - <i>University</i> - Salão de Palestras] - Lauren aparece de frente e com uma expressão questionadora.	Profa. Lauren: E vocês, professores, o que têm feito para estimular e desenvolver o potencial criativo dos seus alunos*? Profa. Lauren: Fica a reflexão. Obrigada! Onomatopeia: Aplausos dos participantes.	* Artigo <i>Encouraging student creativity in higher education</i> , de Roisin Donnelly e Terry Barretr (2008).	---	https://pdfs.semanticscholar.org/9c39/f737c5bfeb1fd856f328ed6a2c433b15c3d.pdf?_ga=2.260990276.816209886.1578944964-1881175760.1578944964
50	[Estados Unidos - <i>University</i> - Lanchonete] - Em primeiro plano está a entrada da lanchonete. As professoras estão sentadas ao fundo e tomam um cafezinho. Ao redor há outros participantes do evento, sentados, que também aproveitam o intervalo para lanchar.	---	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
51	[Estados Unidos - <i>University</i> - Lanchonete] - As professoras conversam.	Profa. Clívia: O bate-papo que acabamos de participar me fez refletir... Profa. Clívia: Eu não compreendia a criatividade pela perspectiva da professora Lauren. Profa. Kátia: Eu te disse que esse evento ia fazer você refletir sobre a docência e te mostrar várias possibilidades para trabalhar com os alunos. E isso é só o começo!	---	---	---
52	[Estados Unidos - <i>University</i> - Lanchonete] - Kátia olha no celular o horário.	Profa. Kátia: Vamos, que já vai começar o <i>workshop</i> “Professor(a) Criativo(a)!”.	*Em inglês, <i>Creative professor. Workshop</i> fictício, mas baseado em experiências reais.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
53	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala criativa] - O facilitador Antony está em pé e ao fundo da sala há uma parede pintada com a frase: “Para vivenciar a criatividade é preciso estar aberto ao novo (<i>To experience creativity you need to be open to the new</i>)”.	Prof. Antony: Sejam bem-vindos(as) ao <i>workshop</i>! Eu sou o Antony e vou estar com vocês nesta manhã cheia de criatividade. Prof. Antony: Estão preparados(as) para esta experiência?	---	Caixa de texto: Ficou curioso(a) em saber quem é Antony ? Conheça mais sobre esse professor apaixonado pela criatividade.	Caixa de texto e desenho do personagem: Antony É professor em uma faculdade no México. Leitor curioso, começou a se interessar por criatividade após ler uma matéria jornalística sobre mercado profissional e criatividade. Desde então, pesquisa sobre o assunto e participa de formações para incentivar outros professores a trabalharem essa temática em sala de aula.
54	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala criativa] - Antony está em pé ao centro e ao redor estão cerca de 15 professores também em pé. A sala em que estão segue um estilo de ambiente <i>coworking</i> , com dois ambientes. O primeiro ambiente, em que estão os professores, existem várias cadeiras confortáveis em círculo. No segundo, em que é possível ver apenas uma parte nessa cena, há mesas de trabalho e cadeiras.	Prof. Antony: Para começarmos, em cima da cadeira de vocês há uma ficha. Vocês podem pegar, por favor?	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
55	[Estados Unidos - University - Sala criativa] - Aparecem somente as mãos de Clívia que segura uma ficha com o seguinte texto de apresentação: “Olá, professor(a), seu grupo é o AMARELO! Coloque o cachecol que você receberá e se junte aos outros professores que também receberam cachecóis com a mesma cor”.	Prof. Antony: Na ficha há uma indicação para trabalharmos em grupo, de forma colaborativa.	---	---	---
56	[Estados Unidos - University - Sala criativa] - Nicolas segura uma ficha. Aparecem somente as suas mãos e na ficha está escrito: “Em breve as aulas começam na universidade do século XXI e estamos em busca de professores criativos. Reflita com seu grupo quais seriam as atitudes e comportamentos de um(a) professor(a) com esse perfil. Utilize os materiais disponíveis em sua mesa de trabalho para anotar e organizar as ideias. Logo após, criem um anúncio para ofertar vagas para esses profissionais. Solte a imaginação para apresentar a sua proposta de modo criativo para os demais participantes!”.	Prof. Antony: Virem a ficha. No verso estão algumas dicas para orientar a atividade que vamos fazer. Prof. Antony: Leiam e boa criação!	---	Caixa de texto: Para você, quais as características principais de um(a) professor(a) criativo(a)? Caso queira, utilize este espaço para anotar suas reflexões sobre essa indagação.	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
57	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala criativa] - O grupo de que fazem parte as professoras Clívia e Kátia está reunido. O grupo é composto pelas duas professoras e por Nicolas e Manoela. Eles estão com os cachecóis amarelo e começam a conversar e trocar ideias. Sobre a mesa estão vários materiais que eles podem usar durante a atividade.	Prof. Nicolas: Eu sugiro que façamos primeiro uma troca de experiências. Prof. Nicolas: Cada um de nós poderia falar um pouco sobre as suas vivências para que possamos definir algumas características de um(a) professor(a) criativo(a).	---	Caixa de texto: Nicolas é um professor inquieto e busca conhecer diferentes propostas de ensino. Que tal saber mais sobre esse docente?	Caixa de texto e desenho do personagem: Nicolas É professor há cerca de 15 anos e já faz 10 anos que leciona a mesma disciplina. Mas, mesmo assim, vive em busca de conhecer diferentes propostas pedagógicas que possam auxiliá-lo em sua prática docente, pois acredita que deve estar sempre em constante renovação. Por esta razão, participa de eventos e cursos que propõem trabalhar de maneira diversificada a aprendizagem significativa dos alunos.
58	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala criativa] - Rosto de Clívia animada.	Profa. Clívia: Eu posso começar! Profa. Clívia: Eu sou a professora Clívia. Eu trabalho na mesma instituição de nível superior há 20 anos.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
59	[Estados Unidos - Imaginação da Profa. Clívia - University - Sala criativa] - Clívia está sentada e conversa com os professores do seu grupo. Ao redor é possível ver a sua imaginação: algumas cenas do primeiro episódio em que os alunos estão desmotivados.	Profa. Clívia: Eu tenho observado que de um tempo para cá os alunos têm demonstrado desinteresse durante minhas aulas. Profa. Clívia: Ao vê-los em sala ou quando converso com eles, me falam que acham as aulas repetitivas, monótonas e cansativas.	---	---	---
60	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Apartamento da Profa. Clívia - Escritório] - Clívia se imagina em seu escritório. Ela planeja suas aulas e faz anotações em seu <i>bullet journal</i> . Ao seu lado há muitos livros e o seu computador está ligado.	Profa. Clívia: E desde então comecei a buscar novos saberes e formas de ensinar para dinamizar as aulas. Profa. Clívia: Motivar os alunos a participarem mais ativamente e possibilitar que a criatividade seja despertada por meio de diferentes atividades.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
61	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Restaurante da Universidade] - Clívia rememora o dia em que a professora Kátia mostrou a postagem do evento em uma mídia social. Na cena aparecem as mãos de Clívia com o celular em que há a postagem no Instagram da “Formação de Professores Docência e CriaAtividades no Ensino Superior (<i>Teaching and CreA(c)tivity in Higher Education</i>)”.	Profa. Clívia: Quando a professora Kátia me falou desse evento, eu fiquei entusiasmada. Profa. Clívia: Vi como uma oportunidade para compartilhar minha realidade e agregar outros conhecimentos e práticas a partir das experiências de outros professores.	---	---	---
62	[Estados Unidos - Imaginação da Profa. Clívia - University - Mostra Interativa de Experiências Criativas do Evento] - Clívia está na mostra interativa de experiências criativas que participou no primeiro dia do evento de formação de professores. Ela está ao centro do quadrinho, em primeiro plano, e ao seu redor, em segundo plano, há vários outros professores, que relatam para os demais participantes algumas de suas experiências realizadas em sala de aula com seus alunos.	Profa. Clívia: Esses dias têm sido muito especiais. Tem mexido comigo e me tirado de um lugar que era cômodo demais. Profa. Clívia: Eu sei que ainda tenho muito a aprender, mas acredito que estou no caminho certo.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
63	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Rosto de Nicolas que indaga Clívia.	Prof. Nicolas: E quais atividades você já fez com os alunos, professora Clívia?	---	---	---
64	[Brasil - Imaginação da Profa. Clívia - Sala de Aula de Clívia] - Clívia aparece sentada, no canto inferior direito. Ela imagina a sua sala de aula e ao seu redor é possível ver essa cena.	Profa. Clívia: Eu geralmente costumava propor seminários, debates e apresentações de pôsteres. Profa. Clívia: Então, comecei a mudar a arrumação da sala de aula. Ao invés de cadeiras enfileiradas, passei a organiza-las em formato de círculos para deixar os alunos mais à vontade, para que todos possam se ver, interagir e participar da aula. Profa. Clívia: Essas foram as minhas primeiras experimentações.	---	---	---
65	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Em uma visão lateral, Nicolas conversa com Clívia.	Prof. Nicolas: Eu vejo em você professora, uma vontade de transformar a sua sala de aula e ressignificar sua prática docente.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
66	[Argentina - Imaginação do Prof. Nicolas - Sala dos Professores da Universidade onde Nicolas trabalha] - Nicolas aparece ao centro do quadrinho e ao seu redor há a sua imaginação. Na cena, Nicolas está na sala dos professores e pesquisa em seu <i>notebook</i> . Nicolas expressa concentração durante a pesquisa.	Prof. Nicolas: Me inquietei uns anos atrás, quando senti necessidade de modificar minha prática. Prof. Nicolas: Dou aula há bastante tempo e ministro a mesma disciplina há 10 anos. Prof. Nicolas: Eu precisava mudar as minhas aulas!	---	---	---
67	[Estados Unidos - University - Sala Criativa] - Rosto de Manoela.	Profa. Manoela: Que boa atitude, professor! Profa. Manoela: E professora Clívia, isso demonstra que você se preocupa com os alunos e com o aprendizado deles. Profa. Manoela: Esse é o nosso principal papel como educadores.	---	Caixa de texto: Manoela é motivada e não tem medo de expor suas ideias. Saiba mais sobre essa professora e o que ela faz em sala de aula.	Caixa de texto e desenho da personagem: Manoela É professora universitária no Canadá. Ela adora conhecer diferentes propostas de ensino e pôr em prática suas ideias no seu dia a dia da sala de aula. Além disso, sempre atenciosa com os seus alunos, faz o que pode para auxiliá-los a descobrirem suas habilidades e desenvolverem seus potenciais criativos.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
68	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Rosto de Manoela que gesticula bastante ao falar.	Profa. Manoela: Nós, professores, somos responsáveis por criar as condições que podem incentivar ou desencorajar os alunos a serem criativos. Profa. Manoela: Um dos autores que estudo, o Jackson*, diz que uma das características de um(a) professor(a) criativo(a), que identifiquei em vocês dois, é criar situações diversas para permitir que os alunos expressem a sua criatividade.	* Artigo <i>Creativity in higher education</i> , de Norman Jackson (2006).	---	https://imaginativecurriculum.network.pbworks.com/f/Imaginative+Curriculum+Network+Information+Note+2004.pdf
69	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Rosto de Kátia animada.	Profa. Kátia: Isso que você falou, professora, é importante. Profa. Kátia: Então um(a) professor(a) criativo(a) é...	---	---	---
70	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Os professores conversam e trocam ideias.	---	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
71	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Rosto de Manoela.	Caixa de texto: Minutos depois... Profa. Manoela: Nós já temos aqui várias características de professores criativos que podemos colocar no anúncio.	---	---	---
72	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Rosto de Clívia.	Profa. Clívia: Tive uma ideia de como podemos apresentar! Profa. Clívia: O que vocês acham de...	---	---	---
73	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - O grupo começa a trabalhar na apresentação e utilizam os materiais disponíveis na mesa para organizar as ideias.	---	---	---	---
74	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Destaque no rosto de Antony.	Caixa de texto: Minutos depois... Prof. Antony: Agora que todos terminaram, vamos começar as apresentações.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
75	[Estados Unidos - <i>University</i> - Sala Criativa] - Nicolas segura o microfone. A luz da sala está na penumbra e ao lado dele há um cavalete com um cartaz escrito “Sarau de Poesias Criativas (<i>Creative Poetry Gathering</i>)”, com destaque maior para o texto “Poesia do(a) Professor(a) Criativo(a) (<i>Creative Teacher Poetry</i>)”.	Prof. Nicolas: Bom dia a todos! Sejam bem-vindos ao Sarau de Poesias Criativas! A nossa primeira atração é a Poesia do(a) Professor(a) Criativo(a)! Prof. Nicolas: Pedimos que fechem os olhos, busquem se concentrar e se deixem levar pelo que irão ouvir! Prof. Nicolas: Então, passo a palavra para a professora Clívia, que irá recitar a poesia. Onomatopeia: Aplausos dos participantes.	*Sarau fictício, mas baseado em experiências reais.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
76	[Estados Unidos - University - Sala Criativa] – Quadrinho com duas cenas. No primeiro, em visão contra plongée, aparece o rosto de Clívia que recita a poesia. Em um quadrinho menor, no canto direito inferior, aparece o seu grupo e demais participantes que batem palmas para a apresentação. Onomatopeia: Aplausos dos participantes.	Profa. Clívia: Um(a) professor(a) criativo(a)* é aquele(a) que... Exercita sua imaginação. Tem motivação. Põe em prática suas ideias com coragem. É flexível no que faz. Se reinventa e aprende constantemente. Nas dificuldades não desiste facilmente. Busca inovar. E a troca de conhecimentos com os pares possibilitar...	* Artigo <i>A review of research on creative teachers in higher education</i> , de Afida Ayob, Aini Hussain e Rosadah Majid (2013).	Caixa de texto: você se considera um(a) professor(a) criativo(a)? Caso deseje, compartilhe sua opinião.	https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068424.pdf
77	[Estados Unidos - University - Corredor da Sala Criativa] - Na frente da sala, Nicolas cumprimenta Clívia.	Prof. Nicolas: Professora, foi um prazer conhecer você e saber que também está nessa busca, assim como eu.	---	---	---
78	[Estados Unidos - University - Corredor da Sala Criativa] - Nicolas e Clívia conversam no corredor. Clívia anota no celular o <i>e-mail</i> de Nicolas.	Prof. Clívia: Foi muito bom conhece-lo também... Prof. Clívia: Você pode me dar seu <i>e-mail</i> ? Assim podemos trocar ideias já que nossa realidade de sala de aula é bem parecida. Prof. Nicolas: Claro!	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
79	[Aeroporto nos Estados Unidos - Entrada] - Manhã nublada e fria. Aparece a entrada do aeroporto com as professoras Clívia e Kátia, que irão embarcar de volta para as suas casas.	Caixa de texto: No dia seguinte...	---	---	---
80	[Brasil - Apartamento - Sala] - Em uma visão de perfil, Clívia fecha a porta da sala de seu apartamento. Ela segura a bolsa e a mala. Sua filha Luiza está sentada no sofá e lê uma história em quadrinhos (HQ), a qual não fica visível do que se trata.	Caixa de texto: À noite...	---	---	---
81	[Brasil - Apartamento - Sala] - Quadrinho com duas cenas. Na primeira, foco no rosto de Clívia que olha atentamente para a HQ nas mãos de Luiza. Na segunda, foco na HQ.	---	---	Caixa de texto: Quer saber o que chamou a atenção da professora Clívia? Se você ficou curioso(a), pode continuar a interagir com a história e descobrir o que ela fará daqui para a frente.	BOTÃO: Continuar [<i>hiperlink</i> para o 3º episódio].



[VISÃO GERAL DO ESCRITÓRIO DE CLÍVIA. NO ARMÁRIO DE LIVROS ESTARÁ AS REFERÊNCIAS UTILIZADAS PARA A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO DO 2º EPISÓDIO].

REFERÊNCIAS

AYOB, Afida; HUSSAIN, Aini; MAJID, Rosadah. A Review of Research on Creative Teachers in Higher Education. **Journal of Studies in International Education**, New York, v. 6, n. 6, p. 8-14, 2013. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068424.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2020.

DONNELLY, Roisin; BARRETT, Terry. Encouraging student creativity in higher education. In: HIGGS, Bettie; MCCARTHY, Marian (ed.). **Emerging issues II: the changing roles and identities of teachers and learners in higher education**. Cork: NAIRTL, 2008, p. 115-130. Disponível em: https://pdfs.semanticscholar.org/9c39/f737c5bfebf1fd856f328ed6a2c433b15c3d.pdf?_ga=2.260990276.816209886.1578944964-1881175760.1578944964. Acesso em: 15 jul. 2019.

JACKSON, Norman. Creativity in higher education. 2004. Disponível em: <https://imaginativecurriculumnetwork.pbworks.com/f/Imaginative+Curriculum+Network+Information+Note+2004.pdf>. Acesso em: 03 set. 2019.

KNELLER, George. Teorias. In: KNELLER, George. **Arte e ciência da criatividade**. 5 ed. São Paulo: Ibrasa, 1978, p. 31-61.

LUBART, Todd. O ambiente e sua influência sobre a criatividade. In: LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2007, p. 64-77.

NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION. **An educator's guide to the "four Cs"** - preparing 21st century students for a global society. 2012. Disponível em: <http://www.nea.org/tools/52217.htm>. Acesso em: 14 ago. 2019.

STERNBERG, Robert; LUBART, Todd. **Defying the crowd**: simple solutions to the most common relationship problems. New York: The Free Press, 2002.

STERNBERG, Robert; LUBART, Todd. The concept of creativity: prospects and paradigms. In: STERNBERG, Robert; LUBART, Todd (org.). **Handbook of creativity**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999, p. 3-15.

STEIN, Morris. Creativity and culture. **The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied**, Filadélfia, v. 36, n. 2, p. 311-322, 1953. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00223980.1953.9712897>. Acesso em: 10 set. 2019.

RUNCO, Mark; GARRETT, Jaeger. The standard definition of creativity. **Creativity Research Journal**, Filadélfia, v. 24, n. 1, p. 92-96, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254301596_The_Standard_Definition_of_Creativity. Acesso em: 18 set. 2019.



REFERÊNCIAS

WECHSLER, Solange; NAKANO, Tatiana. Creativity and innovation: skills for a the 21st century. **Estudos de Psicologia**, Campinas, v. 35, n. 3, p. 237-246, jul-set, 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2018000300237. Acesso em: 22 out. 2019.

WECHSLER, Solange; NAKANO, Tatiana (org.). **Criatividade no ensino superior**: uma perspectiva internacional. São Paulo: Vetor, 2011.

WORLD ECONOMIC FORUM. **The future of jobs report**. 2018. Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>. Acesso em: 05 jul. 2019.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
01	[Apartamento - Sala] - Quadrinho com duas cenas. Na primeira, foco no rosto de Clívia que olha atentamente para a HQ nas mãos de Luiza. Na segunda, foco na HQ.	---	---	---	---
02	[Apartamento - Sala] - Luiza abraça Clívia. Ambas expressam saudade uma da outra.	Luiza: Oi, mãe! Que bom que a senhora chegou de viagem! Eu já estava com saudades. Profa. Clívia: Eu também, filha!	---	---	---
03	[Apartamento - Sala] - Joaquim chega do trabalho. Ele está em segundo plano, de costas para o(a) leitor(a) e, fecha a porta da sala. Em primeiro plano e de perfil para o(a) leitor(a), Luiza está sentada no sofá e continua a ler a HQ.	Caixa de texto: 2 horas depois...	---	---	---
04	[Apartamento - Sala] - Quadrinho com duas cenas. Na primeira, foco nos olhos de Joaquim que olha curioso para a HQ nas mãos de Luiza. Na segunda, foco na HQ.	---	---	---	---
05	[Apartamento - Sala] - Joaquim está de pé com as mãos na cintura e indaga Luiza, que está sentada no sofá com a HQ em mãos e olha em direção ao pai.	Joaquim: Luiza, você não disse que tinha muitas atividades da escola para fazer esta semana? Luiza: Sim, eu tenho.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
06	[Apartamento - Sala] - Joaquim está de braços cruzados e demonstra não acreditar no que Luiza fala. Luiza mostra a HQ para o pai.	Joaquim: Então por que você não para de ler essa história em quadrinhos e vai estudar? Luiza: Mas eu estou estudando, pai. Luiza: O professor indicou a leitura dessa HQ para fazermos uma das atividades.	---	Caixa de texto: Você concorda com o pensamento de Joaquim, de que as histórias em quadrinhos (HQs) não podem ser utilizadas para o ensino e aprendizagem? Caso queira, compartilhe suas percepções sobre essa pergunta.	---
07	[Apartamento - Quarto do Casal] - Quadrinho com duas cenas. No primeiro, Joaquim entra no quarto. No segundo, Clívia acabou de tomar banho e está vestida com um roupão e com uma toalha enrolada nos cabelos. Joaquim está ao lado da cama e desabotoa as mangas de sua camisa social.	Falas da Cena 2 Joaquim: Querida, ultimamente tenho visto a Luiza ler muitas HQs. Joaquim: Agora ela diz que foi o professor que pediu para que ela lesse. Você acredita nisso?	---	Caixa de texto: A partir de suas lembranças de infância, você recorda alguma HQ que marcou esse período de sua vida? Se quiser, pode registrar suas experiências nesse espaço.	---
08	[Apartamento - Quarto do Casal] - Rosto de Clívia com a expressão de que não concorda com o questionamento de Joaquim.	Profa. Clívia: Mas, amor, você acha que isso não é verdade? Profa. Clívia: Eu não conheço muito sobre as HQs, mas acredito que elas podem ser utilizadas ou criadas com fins educativos*.	* Vídeo Professor explica a conturbada relação dos quadrinhos com a educação, com Paulo Ramos, em entrevista à TV Brasil (2018).	---	https://www.youtube.com/watch?v=vSD04S8Nc5I&t=17s



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
09	[Apartamento - Sala] - Joaquim fica surpreso com a opinião da esposa. Na cena, aparece Clívia apenas dos ombros para cima, de costas para o(a) leitor(a). Joaquim está um pouco mais distante, em segundo plano.	Joaquim: Eu não concordo! Elas são para lermos quando quisermos nos distrair e não para estudar.	---	---	---
10	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia e Joaquim estão de perfil para o(a) leitor(a). Clívia contesta a opinião de Joaquim.	Profa. Clívia: Esse é o seu ponto de vista, Joaquim! Eu penso diferente de você. Profa. Clívia: De qualquer forma, vou conversar com a Luiza sobre isso. Pois fiquei curiosa pra entender essa relação das HQs com a educação*.	* Capítulo 1 Os quadrinhos (oficialmente) na escola: do PCN ao PNBE, de Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, do livro Quadrinhos na educação: da rejeição à prática, organizado por Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009).	---	---
11	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Visão geral do quarto de Luiza. A porta está aberta, Luiza se encontra sentada em sua cama e lê a HQ.	Caixa de texto: 1 hora depois...	---	---	---
12	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Quadrinho com sequência de três cenas. 1) Clívia passa pela porta do quarto de Luiza, mas sem olhar o que a adolescente faz. 2) O fato de Luiza ainda continuar com a leitura da HQ chama a atenção de Clívia, que, ainda do lado de fora do quarto, olha para a filha. 3) Clívia entra no quarto e olha em direção a Luiza.	---	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
13	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Clívia e Luiza estão sentadas na cama e olham uma para a outra. Ambas estão de perfil para o(a) leitor(a).	Profa. Clívia: Filha, o que você lê com tanto interesse? Luiza: É uma HQ*, mãe.	* Existem diferentes formatos de histórias em quadrinhos . Se você se interessou em saber quais são, clique no ícone ao lado para conhecer cada formato.	---	[Hiperlink para texto sobre formatos de HQs].
14	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Clívia está de frente para o(a) leitor(a) e indaga Luiza, que está de costas para o(a) leitor(a). Na cena, aparecem somente seus ombros e cabelos.	Profa. Clívia: E o que tanto te atrai nas HQs? Luiza: Ah, são muitas coisas! O principal é a história. Luiza: E os desenhos deixam a leitura mais divertida, tanto que nem vejo a hora passar. Eu amo!	---	Caixa de texto: E você professor(a), o que compreende por histórias em quadrinhos? Utilize esse espaço, caso deseje, para registrar algum comentário.	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
15	[Estados Unidos - Imaginação da Profa. Clívia - Salão de Palestras do evento que Clívia participou] - Clívia está sentada na cama e se lembra de uma fala de Lauren. Acima de sua cabeça há um balão de pensamento em que é possível ver este exato momento.	Profa. Lauren: Se quisermos inserir a criatividade no sistema educacional, a primeira coisa que temos que fazer é ajudar os alunos a descobrirem o que eles realmente amam fazer... Profa. Lauren: ... E motivá-los e conduzi-los a mergulharem no conhecimento, a ponto de desenvolverem as habilidades necessárias para o que amam fazer. Profa. Lauren: Se isso acontecer, os princípios da criatividade estarão presentes*.	* Prefácio <i>Developing creativity</i> , de Mihaly Csikszentmihalyi, do livro <i>Developing creativity in higher education: an imaginative curriculum</i> , organizado por Norman Jackson, Martin Oliver, Malcolm Shaw e James Wisdom (2006).	---	---
16	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Rosto de Clívia com uma expressão de felicidade e indagação.	Profa. Clívia: Essa deve ser uma possibilidade...	---	---	---
17	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Clívia está com uma das mãos no ombro de Luiza, que não larga a HQ e sorri para a mãe.	Profa. Clívia: Bem, filha, não vou mais te interromper. Boa noite e boa leitura!			



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
18	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Luiza está sentada na cama com a HQ em mãos e Clívia está em pé, perto da porta, já de saída.	Luiza: Ah, mãe. Amanhã vai ter uma sessão de autógrafos com o autor dessa HQ. Luiza: Eu quero ir e pegar um autógrafo dele. A senhora pode ir comigo? Profa. Clívia: Claro, Luiza. Eu vou com você.	---	---	---
19	[Livraria do Shopping - Entrada] - Clívia e Luiza chegam à livraria do <i>shopping</i> em que ocorrerá a sessão de autógrafos. É possível ter uma visão geral de entrada da livraria com várias pessoas próximas a uma mesa, na qual sentará Heitor, o autor da HQ que Luiza se referiu.	Caixa de texto: No dia seguinte...	---	---	---
20	[Livraria do Shopping] - Clívia e Luiza estão na fila da sessão de autógrafos. Luiza está ansiosa e segura emocionada as HQs que levou para Heitor autografar.	Profa. Clívia: Luiza, eu vou dar uma olhada em alguns livros enquanto você espera aqui na fila. Luiza: Está bem, mãe.	---	---	---
21	[Livraria do Shopping] - Quadrinho com duas cenas. Na primeira, Clívia olha os livros nas prateleiras. Na segunda, Clívia está na frente de uma sessão e retira da prateleira o livro “Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula* [*] ”. Nessa cena há destaque para a placa “Histórias em Quadrinhos” que indica os títulos da sessão.	---	* Livro Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, organizado por Angela Rama, Waldomiro Vergueiro, Alexandre Barbosa, Paulo Ramos e Túlio Vilela (2018).	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
22	[Livraria do Shopping] - Quadrinho com duas cenas. Na primeira, aparecem os cabelos de Clívia e, em suas mãos, o livro que pegou da prateleira, o qual folheia. As páginas têm textos e tiras em quadrinhos. Na segunda, Heitor chega e Clívia escuta o burburinho da fila. Aparece Clívia, que segura o livro e olha em direção da fila, que está Luiza. É possível ver as pessoas na fila e a chegada de Heitor.	---	---	---	---
23	[Livraria do Shopping] - Clívia está ao lado de Luiza, que entrega a HQ para Heitor autografar. Os personagens estão de perfil para o(a) leitor(a).	Prof. Heitor: Como é seu nome, mocinha? Luiza: Meu nome é Luiza.	---	Caixa de texto: Heitor é criativo e bem humorado. Essas suas características atraem as pessoas para conhecê-lo. E você, ficou curioso(a) em saber mais sobre ele?	Caixa de texto e desenho do personagem: Heitor É professor há quase 10 anos e se dedica a estudar as histórias em quadrinhos no contexto educacional. Ele tem grande senso de humor e é um ser criativo, tanto que adora criar roteiros e a desenhar. Por isso, tem várias obras e HQs para o público jovem e adulto.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
24	[Livraria do Shopping] - Heitor olha em direção a Luiza, que aparece estar envergonhada e feliz ao mesmo tempo. Enquanto o professor autografa a HQ de Luiza, Clívia observa alguns livros em um <i>display</i> que estão ao seu lado.	Prof. Heitor: Você lê muitas HQs? Luiza: Sim! Eu coleciono todas as HQs de meus personagens favoritos. Prof. Heitor: Hummm... Então vou fazer uma dedicatória especial pra você.	---	---	---
25	[Livraria do Shopping] - Clívia pega um dos livros em que o autor é Heitor. Aparecem somente as suas mãos ao retirar o livro do <i>display</i> . Na capa do livro está escrito “Os vários usos das HQs”*.	---	*Livro fictício.	---	---
26	[Livraria do Shopping] - Heitor sorri e olha para Clívia. A professora olha para Heitor, surpresa com o seu comentário.	Prof. Heitor: Eu recomento esse livro! Haha. Prof. Heitor: Não digo isso só porque fui eu que escrevi, mas por que ele é resultado da minha tese e é sobre algo que acredito e aposto.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
27	[Livraria do Shopping] - Clívia olha para Heitor, que continua a autografar as HQs de Luiza.	Profa. Clívia: Que interessante! Você trabalha com a vertente educacional? Prof. Heitor: Sim. Nesse livro eu discuto algumas possibilidades de trabalhar as HQs em diversas disciplinas. Prof. Heitor: Mas pelo seu interesse, suponho que você seja professora. Estou certo?	---	---	---
28	[Livraria do Shopping] - Clívia olha em direção de Heitor.	Profa. Clívia: Sim, sou professora do Ensino Superior. Profa. Clívia: Sua pesquisa me interessou, pois estou em busca de desenvolver aulas diferenciadas, interessantes e mais significativas para os meus alunos. Profa. Clívia: Fiquei com vontade de ler seu livro. Vou levar.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
29	[Livraria do Shopping] - Clívia e Heitor conversam.	Prof. Heitor: Que excelente! Espero que o livro te inspire. Prof. Heitor: Os quadrinhos têm muito a acrescentar para a educação. Acredite neles! Profa. Clívia: Obrigada! Vou ler com muito carinho.	---	---	---
30	[Livraria do Shopping] - Heitor está sentado e novamente volta seu olhar para Luiza, que se despede, emocionada.	Luiza: Obrigada por autografar todas as minhas HQs! Prof. Heitor: De nada, Luiza. Fico feliz que goste das histórias que escrevo.	---	---	---
31	[Apartamento - Escritório] - Quadrinhos com duas cenas. Na primeira, Clívia está sentada em uma poltrona. Ela lê o livro “Os vários usos das HQs” de Heitor. Há destaque para o título. Na segunda, Clívia está de costas para o(a) leitor(a). É possível ver o livro aberto no capítulo “HQs na educação”.	Texto da primeira cena Caixa de texto: Algumas horas mais tarde...	---	---	---
32	[Apartamento - Escritório] - Clívia segura o livro, no qual aparece a orelha do livro, com uma foto, descrição e e-mail de Heitor (professorheitor@hqs.com).	Profa. Clívia: Hum, e se eu conversasse com o professor Heitor... Profa. Clívia: Já sei! Vou manda um e-mail pra ele.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
33	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Corredor] - Entrada da sala de Heitor, que abre a porta para receber Clívia.	Caixa de texto: Dias depois...	---	---	---
34	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Aparecem Heitor e Clívia que observa a decoração da sala, a qual tem vários quadros, pôsteres, uma estante com muitas HQs e uma mesa grande ao centro. Heitor aponta para duas poltronas que estão organizadas uma do lado da outra. Entre as poltronas há uma pequena mesa com mais HQs.	Prof. Heitor: Fique à vontade! Podemos sentar ali para conversar.	---	---	---
35	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Clívia e Heitor estão sentados nas poltronas e conversam.	Profa. Clívia: Professor, fiquei interessada em saber mais sobre as HQs. Você poderia me esclarecer algumas dúvidas? Prof. Heitor: Claro, professora.	---	---	---
36	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor pega uma HQ que está na mesa ao seu lado e Clívia relata sua experiência pessoal com as HQs.	Profa. Clívia: Quando eu era mais jovem, lembro que minha mãe sentava ao meu lado para lermos HQs. Profa. Clívia: Mas eu nunca procurei saber mais sobre elas. Por isso, queria compreender melhor o que são as HQs*.	* Para conhecer o que são HQs, sugerimos os livros: Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010), Linguagem HQ: conceitos básicos (2015) e Linguagem Mangá: conceitos básicos (2015), ambos de Nobu Chinen.	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
37	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor mostra a HQ para Clívia e aponta para os códigos que a compõem: texto e desenhos.	Prof. Heitor: Bem, as HQs são um gênero textual* com características próprias. Prof. Heitor: Elas são compostas por dois códigos inseparáveis: o verbal e o não verbal, que juntos proporcionam experiências únicas aos seus leitores**.	* Livro Produção textual, análise de gêneros e compreensão, de Luiz Antônio Marcuschi (2005). ** Capítulo Os gêneros das histórias em quadrinhos, do livro A leitura dos quadrinhos, de Paulo Ramos (2018) e o capítulo A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária, de Waldomiro Vergueiro, do livro Como usar histórias na quadrinhos na sala de aula, de Angela Rama, Waldomiro Vergueiro, Alexandre Barbosa, Paulo Ramos e Túlio Vilela (2014).	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
38	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Clívia e Heitor conversam. Heitor segura a HQ.	Prof. Clívia: Então não existe HQ só com desenho ou só com texto? Prof. Heitor: Existe sim! Não há regras quanto ao uso desses códigos. Prof. Heitor: Mas não existe uma HQ sem uma narrativa. Esse é o seu elemento obrigatório*.	* Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015).	---	---
39	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Rosto de Heitor.	Prof. Heitor: Sobre a narrativa das HQs, elas <u>despertam a nossa imaginação</u>. Prof. Heitor: Ao interpretarmos os desenhos e os textos, damos significados próprios que vão além do que o autor propôs.		---	Caixa de texto: Um dos recursos das HQs consiste na supressão de ações entre um quadrinho e outro para o(a) leitor(a) preencher mentalmente. Esse efeito é fundamental para despertar a imaginação* e depende exclusivamente da participação efetiva do(a) leitor(a) para acontecer. * Livro Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010).



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
40	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Aparece somente Clívia sentada na poltrona que olha em direção a Heitor.	Profa. Clívia: Isso é verdade! Quando eu lia HQs eu imaginava tantas coisas... Profa. Clívia: Muitas vezes eu chegava a me sentir no lugar dos personagens. E ainda lembro deles e de suas histórias até hoje.	---	Caixa de texto: Algum personagem de quadrinhos marcou a sua vida? Você pode descrever como é esse personagem e qual a importância dele.	---
41	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor escuta atentamente Clívia e continua a segurar a HQ.	Profa. Clívia: Só que apesar de ler HQs na infância, parei de ler quando entrei na adolescência. Profa. Clívia: Minha filha Luiza que gosta bastante e sempre lê esse tipo de narrativa. Profa. Clívia: Eu tenho curiosidade de saber como se faz uma HQ. Mas também nunca tentei fazer uma...	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
42	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Há destaque em Heitor, que está em segundo plano e Clívia está de costas para o(a) leitor(a). Heitor ainda segura a HQ.	Prof. Heitor: Eu acredito que o primeiro passo é justamente isso que você acabou de falar: termos vontade de fazer e aprender. Prof. Heitor: Precisamos ter motivação! E mais! Acreditar em nossa capacidade criadora.	---	---	---
43	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Destaque no rosto de Heitor. Clívia pega a HQ que estava com Heitor.	Prof. Heitor: Desde que comecei a me dedicar a estudar e fazer HQs, tenho feito palestras, cursos e oficinas sobre o assunto. Prof. Heitor: Nessas vivências, comecei a escutar muitas indagações parecidas com a sua.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
44	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor e Clívia conversam. Clívia folheia a HQ e ambos riem.	Prof. Heitor: Muitos participantes e alunos meus relataram que tinham vontade de fazer uma HQ, mas não sabiam por onde começar. Prof. Heitor: Eles tinham dúvidas em relação ao processo de produção das HQs e não se viam capazes de criar por não saberem desenhar. Profa. Clívia: Eu também penso isso. Pois eu só sei fazer boneco palito! Haha.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
45	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Visão geral da sala. Heitor e Clívia continuam a conversar.	Prof. Heitor: Mas isso não é uma barreira, professora! Prof. Heitor: Criar uma HQ não se resume somente ao ato de desenhar. Vários outros processos também estão envolvidos. Prof. Heitor: As pessoas precisam conhecer mais sobre a linguagem das HQs, os seus elementos visuais e seu processo de criação, antes de achar que não são capazes de fazer HQs.	---	----	----



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
46	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor e Clívia conversam.	Profa. Clívia: E como é o processo de criação de uma HQ? Prof. Heitor: O processo criativo de uma HQ é algo bem particular. Cada quadrinista escolhe sua forma de criar ou desenvolve o seu próprio processo. Prof. Heitor: Mas vou te mostrar como eu faço isso...	---	---	---
47	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Clívia está sentada na poltrona e de costas para o(a) leitor(a). Heitor está de pé, de frente para o(a) leitor(a), e aponta para a mesa, que está no canto da sala.	Prof. Heitor: Acho melhor sentarmos à mesa. Prof. Heitor: Me dê só um minuto para eu pegar o material que utilizo. Profa. Clívia: Tudo bem.	---	----	----
48	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Clívia e Heitor estão sentados à mesa, que está no centro da sala. Em cima da mesa há alguns dos materiais de trabalho de Heitor: papéis, lápis, caderno de desenho, <i>notebook</i> , mesa digitalizadora, algumas HQs de Heitor e esboços de roteiros, <i>storyboards</i> e personagens.	Prof. Heitor: Como eu falava... para fazermos HQs, primeiro precisamos ter ideias. Profa. Clívia: E isso todos nós temos! Prof. Heitor: Isso mesmo!	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
49	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Aparecem somente os cabelos de Heitor e de Clívia, que está ao seu lado. Há destaque para as mãos de Heitor, que escreve algumas ideias aleatoriamente em uma folha de papel.	Prof. Heitor: Eu geralmente pego papel e lápis. Depois começo a escrever e rabiscar minhas ideias. Prof. Heitor: O que importa é não deixar nenhuma ideia escapar!	---	---	---
50	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Aparecem alguns livros e o <i>notebook</i> de Heitor, conectado à <i>internet</i> . Heitor pesquisa ideias para criar uma HQ.	Prof. Heitor: Durante esse processo de ideação, relaciono meus conhecimentos prévios com a pesquisa que faço em livros, <i>internet</i> e em outras HQs. Tudo é válido para me ajudar a ter ideias!	---	---	---
51	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor faz um desenho seu e de Clívia.	Profa. Clívia: E você também cria os personagens? Prof. Heitor: Sim. Inclusive os meus personagens preferidos e as pessoas que conheço, são minha fonte de inspiração para criar e definir a personalidade e as características físicas dos personagens das minhas HQs.	---	---	[Hiperlink para texto com tipos de personagens de uma HQ].



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
52	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Na tela do <i>notebook</i> aparece um editor de texto e Heitor escreve um roteiro. O modelo que aparece é um trecho do roteiro do 1º episódio dessa HQ.	Prof. Heitor: Com todas essas informações em mãos, escrevo o roteiro da HQ*. Prof. Heitor: Para isso, crio uma tabela e faço a descrição de cada cena (quadrinho) em ordem cronológica. E por fim, adiciono os diálogos dos personagens.	---	---	Primeira fala de Heitor: Caixa de texto: O roteiro* é a forma escrita de uma HQ. Ele contém a descrição detalhada da história com a divisão das cenas por quadrinho. Existem diferentes formatos de roteiro e o quadrinista pode escolher aquele que melhor se identificar. * Livro Narrativas gráficas, de Will Eisner (2016). Segunda fala de Heitor: Caixa de texto: O quadrinho ou vinheta* é uma cena/momento da narrativa. A passagem cronológica nos quadrinhos é chamada de timing (tempo)*, em que é possível perceber na história quando é dia, noite ou quando se passam vários dias. Dividir uma única cena em vários quadrinhos representa que o tempo passou devagar. Assim como reduzir o número de quadrinhos significa que o tempo passou acelerado. * Livro Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015) e Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010).



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
53	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor e Clívia estão sentados um ao lado do outro. Heitor faz um gesto com as mãos para explicar o que é enquadramento.	Prof. Heitor: Enquanto descrevo as cenas, defino também os <u>enquadramentos</u>. Profa. Clívia: Hum... E para que serve os enquadramentos? Prof. Heitor: Eles determinam o que o(a) leitor(a) verá em cada quadrinho. É bom conter essas informações, pois ajuda na hora de desenhar. Profa. Clívia: Entendi.	---	---	Caixa de texto: O enquadramento* é um termo do cinema que também é utilizado nos quadrinhos. Envolve dois componentes: o plano e o ângulo. O plano* é o distanciamento da cena em relação ao leitor para mostrar um personagem ou uma paisagem. O ângulo* refere-se ao local de visão do(a) leitor(a) em uma determinada cena, como se este fosse um observador. A variação e a combinação desses elementos dão dinâmica à história. A constância dá a sensação de monotonia. * Livro Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015). Fonte: http://multirio.rj.gov.br/index.php/interaja/multiclube/9a11/experimente/10618-enquadramento-2



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
54	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor faz o esboço de um personagem. Ao lado há vários papéis com esboços de personagens criado por Heitor. Clívia resolve tentar desenhar, e também faz um esboço de um personagem.	Prof. Heitor: Paralelamente à escrita do roteiro, faço o esboço dos personagens. Prof. Heitor: Quer tentar? Profa. Clívia: Sim, eu quero!	---	---	---
55	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor mostra para Clívia o <i>storyboard</i> que acabara de fazer. Ele também desenha em um papel alguns exemplos de requadros e sarjetas.	Prof. Heitor: Com o roteiro pronto, gosto de fazer um <i>storyboard</i> da HQ para dispor os quadrinhos pelas páginas e definir os <i>requadros</i> e <i>sarjetas</i>. Profa. Clívia: Como são os requadros e sarjetas? Prof. Heitor: São assim...	---	---	Caixa de texto: O <i>storyboard</i>* é um rascunho visual de uma HQ. Ele contém a distribuição cronológica dos quadrinhos pela página. Já que o quadrinho é uma cena/momento da narrativa, requadro* é a sua moldura. Ele pode apresentar formatos diversos para especificar a ação de um personagem ou então para definir o ritmo da narrativa. Os formatos dos requadros podem afetar a experiência de leitura e variam para representar sonhos, cenas do passado, futuro, impacto ou podem não ser utilizados. A sarjeta ou calha* é o espaço vazio entre os requadros, onde as lacunas das ações da história são completadas mentalmente pelo(a) leitor(a). * Livro Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015).



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
56	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Mão de Heitor, que insere nos <i>storyboards</i> os balões e recordatórios.	Profa. Clívia: E os diálogos dos personagens? Prof. Heitor: Também acrescento. Escolho os tipos de <u>balões</u> e os <u>recordatórios</u> que utilizarei para representar cada fala dos personagens.	---	---	Caixa de texto: Os balões* são responsáveis por apresentar de modo escrito as falas, pensamentos e emoções dos personagens ou até mesmo metáforas visuais que são ícones, desenhos e outros elementos visuais expressivos. Existem formatos diferentes de balões que são utilizados para traduzir graficamente as diferentes sensações dos personagens. O recordatório* é um elemento visual geralmente utilizado para apresentar a fala do narrador, mas também pode informar sobre algum contexto da narrativa, sensação de algum personagem, orientar o(a) leitor(a) em relação a mudança de ambiente e tempo ou simplesmente relacionar um quadrinho a outro. * Livro Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015) e Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010).



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
57	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Há destaque nas mãos de Heitor, que faz a inserção de algumas onomatopeias e figuras cinéticas no mesmo <i>storyboard</i> do quadrinho anterior.	Prof. Heitor: ... Caso seja preciso, insiro onomatopeias e figuras cinéticas .	---	---	Caixa de texto: As onomatopeias são a representação gráfica de sons. É importante posicioná-las de forma correta no quadrinho, de modo que representem corretamente um som ou sensação, para facilitar a compreensão do(a) leitor(a). As HQs são imagens estáticas e, por isso, as figuras cinéticas ou de movimento, são elementos gráficos que tentam reproduzir a sensação de movimento e/ou marcam a trajetória de objetos em um quadrinho. Estes elementos podem destacar-se no desenho ou aparecer de forma sutil. * Livro Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015) e Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010).



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
58	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor desenha a versão final da HQ diretamente no computador com o auxílio de uma mesa digitalizadora. Clívia observa atentamente.	Profa. Clívia: E agora é só colorir os desenhos? Prof. Heitor: Não, esse foi só o esboço da HQ. É preciso fazer o desenho final. Prof. Heitor: Para isso há diferentes formas de fazer. Os desenhos podem ser feitos e pintados à mão. Ou podem ser produzidos diretamente nos meios digitais com o auxílio de uma mesa digitalizadora e um computador.	---	---	---
59	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Visão geral da sala. Clívia e Heitor conversam.	Prof. Heitor: Então, professora, você pôde ver quantos processos criativos estão envolvidos no desenvolvimento de uma HQ.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
60	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Aparece Clívia e Heitor. Clívia está pensativa com o que Heitor acabou de falar.	Prof. Heitor: E se levarmos esse processo de produção de HQs para o contexto educacional, pense em quantas atividades podemos fazer com os alunos! Profa. Clívia: É por isso que as HQs estão bastante presentes no Ensino Básico.	---	---	---
61	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Rosto de Heitor.	Prof. Heitor: Exato. Podemos utilizá-las em processos de ensino e aprendizagem em diferentes níveis escolares, inclusive no Ensino Superior. Você não concorda? Profa. Clívia: Sim, consegui perceber suas potencialidades.	* Capítulo Uso das HQs no ensino, de Waldomiro Vergueiro, do livro Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, de Angela Rama, Waldomiro Vergueiro, Alexandre Barbosa, Paulo Ramos e Túlio Vilela (2018).	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
62	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor está sentado e continua a conversar com Clívia, que o olha atentamente.	Prof. Heitor: A criação de HQs exige diferentes habilidades. Mas, não precisam ser exclusivas de uma única pessoa. Profa. Clívia: Agora entendi quando você disse que a produção de uma HQ não se resume a desenhar.	---	---	---
63	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Heitor e Clívia conversam.	Prof. Heitor: Isso mesmo! Podemos explorar diferentes habilidades dos alunos. Prof. Heitor: Os que gostam de escrever, podem fazer os roteiros. Aqueles que desenham, criam os <i>storyboards</i>. Profa. Clívia: Assim a turma toda se envolve na criação da história e dos personagens.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
64	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Clívia olha para Heitor, que demonstra alegria.	Profa. Clívia: Outras habilidades também podem ser descobertas e desenvolvidas. Prof. Heitor: Sim, por isso considero esse processo tão enriquecedor!	---	---	---
65	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Sala de Pesquisa de Heitor] - Clívia já de saída, cumprimenta e agradece Heitor. Ambos estão de pé.	Profa. Clívia: Professor Heitor, muito obrigada pela sua disponibilidade em me receber para esclarecer essas dúvidas. Profa. Clívia: Enquanto você me mostrava e explicava tudo, minha cabeça borbulhou de ideias. Prof. Heitor: Professora, foi um prazer contribuir. Espero que você coloque em prática as suas ideias e alcance o objetivo que deseja com os seus alunos.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
66	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Corredor do Prédio onde trabalha Heitor] - Visão geral da entrada da sala de Heitor. Clívia está com sua bolsa pendurada no ombro direito e fala sozinha ao refletir sobre a conversa com Heitor.	Profa. Clívia: É isso! Depois de tudo que conheci e aprendi nessa minha busca, posso ser uma professora criativa por meio das HQs.	---	---	---
67	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Corredor do Prédio onde trabalha Heitor] - Clívia desce as escadas em direção à saída do prédio.	Profa. Clívia: Elas despertaram minha criatividade na infância, e posso utilizá-las como uma possibilidade para tornar minhas aulas mais dinâmicas e interessantes.	---	---	---
68	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Corredor do Prédio onde trabalha Heitor] - Clívia abre a porta de seu carro. Ao fundo está o prédio onde Heitor trabalha.	Profa. Clívia: Posso fazer diferentes atividades de produção de HQs para proporcionar uma aprendizagem que relacione conteúdos teóricos e práticos.	---	---	---
69	[Universidade onde o Prof. Heitor trabalha - Corredor do Prédio onde trabalha Heitor] - Visão geral. Clívia dirige em direção a sua casa. Ao fundo está o prédio onde Heitor trabalha.	Profa. Clívia: Essa proposta pode despertar o interesse dos alunos em participar das aulas e aprender. Além de que envolve-los em atividades lúdicas pode desenvolver a criatividade.	---	Caixa de texto: Depois de uma busca acadêmica e empírica, Clívia encontrou uma possibilidade para suas aulas. Se você quiser conhecer quais serão os próximos passos da professora, acompanhe o próximo e último episódio.	BOTÃO: Continuar [hiperlink para o 4º episódio].



[VISÃO GERAL DO ESCRITÓRIO DE CLÍVIA. NO ARMÁRIO DE LIVROS ESTARÁ AS REFERÊNCIAS UTILIZADAS PARA A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO DO 2º EPISÓDIO].

REFERÊNCIAS

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2015.

CHINEN, Nobu. **Linguagem Mangá**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2015.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Developing creativity. In: JACKSON, Norman; OLIVER, Martin; SGAE, Malcolm; WISDOM, James (Org.). **Developing creativity in higher education**: an imaginative curriculum. Londres: Routledge, 2006, p. xviii-xx.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. 3 ed. São Paulo: Devir, 2016.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FICÇÃO EM TÓPICOS. **Classificação dos personagens por importância e função na história**. Disponível em: <https://ficcao.emtopicos.com/criar-personagem/classificacao/>. Acesso em 15 set. 2019.

HUGO CRIATIVO. **Principais formatos de HQs**. Disponível em: <http://hugocriativo.com/2018/04/principais-formatos-de-hqs.html#.Xh4FgMhKjIU>. Acesso em: 15 set. 2019.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2005.

MULTIRIO. **Enquadramento**. Experimente - Quadrinhos Guia Prático. 2016. 1 vídeo (1 min e 55 seg). Publicado pelo website Multirio – a mídia educativa da cidade. Disponível: <http://multirio.rj.gov.br/index.php/interaja/multiclube/9a11/experimente/10618-enquadramento-2>. Acesso em: 20 set. 2019.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. Os gêneros das histórias em quadrinhos. In: RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2018, p. 15-30.

RAMOS, Paulo. **Professor explica a conturbada relação dos quadrinhos com a educação**. 25 abr. 2018. 1 vídeo (2 min e 39 seg). Publicado pelo Canal TV Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vSD04S8Nc5I&t=17s>. Acesso em: 10 ago. 2019.



REFERÊNCIAS

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2018, p. 31-64.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente na escola: do PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2018, p. 7-30.



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
01	[Apartamento - Quarto do Casal] - O despertador do celular de Clívia toca. O horário marcado é 8h00.	---	---	---	---
02	[Apartamento - Quarto do Casal] - Clívia acorda no meio do sonho. Em um quadrinho menor, no canto direito inferior, ela se levanta da cama com a expressão de felicidade.	Profa. Clívia: Já sei por onde começar!	---	---	---
03	[Apartamento - Cozinha] - Sequência de duas cenas. No primeiro, Clívia prepara o café. No segundo, ela segura uma xícara do café e caminha para o seu escritório.	---	---	---	---
04	[Apartamento - Quarto de Luiza] - Visão geral do quarto. Luiza está sentada em frente a escrivaninha e utiliza o computador. Ela olha em direção a Clívia que está ao seu lado. Sem entender muito bem a atitude da mãe, Luiza fica feliz com o pedido de Clívia.	Profa. Clívia: Luiza, você pode me emprestar algumas de suas HQs para eu ler? Luiza: Sim, mãe. Luiza: Agora você gosta de HQs? Haha. Profa. Clívia: Eu sempre gostei, filha. Só havia parado de ler faz muito tempo.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
05	[Apartamento - Escritório] - Duas cenas em um quadrinho. Na primeira, Clívia está sentada em sua poltrona e lê uma das HQs que Luiza emprestou. Na segunda, ela está sentada na sua escrivaninha e continua a ler HQs.	Caixa de textos: 1) 9h00 2) 14h00	---	---	---
06	[Apartamento - Escritório] - Clívia procura em sua gaveta um caderno para utilizá-lo como um <i>bullet journal</i> .	---	---	---	---
07	[Apartamento - Escritório] - Sequência de duas cenas. No primeiro, Clívia escreve " <i>bullet journal</i> " na capa do caderno. No segundo, ela escreve a página de apresentação do <i>bullet</i> .	---	---	---	---
08	[Apartamento - Escritório] - Sequência de 8 quadrinhos. Em cada quadrinho Clívia está em alguma parte do seu escritório e escreve em seu <i>bullet</i> . Ela está com roupas diferentes para indicar a passagem de tempo (cerca de 1 mês).	---	---	---	---
09	[Apartamento - Escritório] - Clívia segura o seu <i>bullet journal</i> , mas não é possível ver a sua capa. Sua expressão é de felicidade.	Caixa de texto: 1 mês depois... Profa. Clívia: Agora sim! Me sinto preparada para tentar realizar atividades que sejam realmente significativas para os alunos.	---	---	---



ELEMENTOS PRINCIPAIS DA NARRATIVA				RECURSOS HIPERMÍDIA	
QUADRINHO	DESCRIÇÃO DA CENA	DIÁLOGOS	REFERÊNCIAS	REFLEXÕES PARA O(A) LEITOR(A)	HIPERLINKS
10	[Universidade - Prédio de Aulas] - Visão geral do corredor do prédio da universidade em que mostra a entrada da sala de aula de uma das turmas de Clívia.	Caixa de texto: No dia seguinte...	---	---	---
11	[Universidade - Prédio de Aulas] - Clívia aparece somente dos ombros até a cintura. Há destaque para o que ela segura, o <i>bullet journal</i> Criatividades em Quadrinhos. Ao fundo é possível ver os alunos dentro da sala de aula.	---	---	Caixa de texto: Ficou interessado(a) em conhecer o processo de pesquisa, criação e prática da professora Clívia? Os detalhes estão registrados em seu <i>bullet journal</i> , você pode acessar e conferir!	BOTÃO: [<i>hiperlink</i> para o Criatividades em quadrinhos - um <i>bullet journal</i> inspirador por Profa. Clívia].

TELA FINAL DA HQ CRIATIVA

A história da professora Clívia termina temporariamente neste episódio, mas sua história é você quem constrói! Explore a HQ Criativa como desejar. E na sua prática docente, se permita imaginar, criar e experimentar!





Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 1

CAPA

PÁGINA 2 - VERSO

LOGO **CR**IATIVIDADES EM QUADRINHOS - UM *BULLET JOURNAL* INSPIRADOR POR PROA. CLÍVIA

PÁGINA 3 - FRENTE

Olá, muito prazer! Meu nome é Clívia! Sou professora do Ensino Superior e elaborei o “**C**riatividades em Quadrinhos: um *bullet journal* inspirador”, no qual registrei a minha primeira experiência de planejamento e experimentação de atividades de produção de histórias em quadrinhos.

O **C**riatividades em Quadrinhos é algo pessoal, em que planejei, roteirizei e até desenhei. Ele foi meu companheiro durante esse processo, até então, novo para mim, e o desenvolvi com muito cuidado e carinho. Apesar do meu *bullet journal* ser pessoal e relatar algo que foi pensado e vivenciado com os meus alunos, o quis compartilhar com você para quem sabe, lhe inspirar a adaptar, combinar ou desenvolver atividades de acordo com a necessidade e a realidade de seu contexto em sala de aula.

PÁGINA 4 - VERSO

[**Post it colado na página**] - Lista de atividades (escrita em tipografia estilo caligrafia):

- Organizar os materiais recebidos e indicados pelos professores do evento “Docência e CriAtividades no Ensino Superior”.
- Ler o livro Criatividade emprestado pela professora Kátia.
- Ler os livros que comprei.
- Ler os textos e assistir os vídeos que pesquisei na *internet*.

Estava aqui e de repente comecei a pensar... e se eu partilhasse essa experiência com outros docentes...

Hum, acho que seria interessante apresentar para outros profissionais o que realizei e todo o percurso que fiz até aqui, e como tudo o que vivenciei foi importante e muito significativo para mim como professora. Mas, não sei ao certo se eles gostariam...



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 5 - FRENTE

Quer saber, vou contar o que vivi e o quanto tudo isso modificou a minha prática pedagógica e quem sabe esse relato não inspira alguém a fazer a mesma coisa que eu fiz... Eu me arrisquei, desafiei minhas certezas pautadas em uma maneira de ensinar que não me realizava mais, tampouco interessava aos meus alunos.

Pronto, estou decidida, vou contar a minha história, sem me preocupar com acertos ou erros, quero simplesmente compartilhar tudo o que eu pensei em ensinar, mas que, na verdade, acabei por aprender...

[**Desenho rascunhado:** Clívia sentada em uma poltrona. Ela escreve em seu *bullet journal* e apresenta uma expressão pensativa].

PÁGINA 6 - VERSO

Então, vamos lá... Sabe quem vai me ajudar? Você, meu querido *bullet journal*, que me acompanhou desde o início desse processo e que eu passei a chamar carinhosamente de **Criatividades** em Quadrinhos. E sabe por que dei esse nome para você? Porque entre tantas descobertas, meu caro, uma das mais importantes foi que precisava estimular a **competência criatividade** dos alunos. Sim, essa que, na maioria das vezes, nós, como docentes do Ensino Superior nos encarregamos por não motivar. E umas das possibilidades que encontrei para que essa competência fosse trabalhada foi por meio de atividades que envolvessem o processo de produção de histórias em quadrinhos (HQs).

E fiquei a me perguntar como poderia fazer isso. Tudo era tão novo para mim, mas sabia que com sua ajuda conseguiria.

PÁGINA 7 - FRENTE

Começamos por planejar as atividades, mas, antes, fomos em busca de conhecer o que é a **competência criatividade**. Foram dias intensos em que mergulhei nas referências encontradas na *internet* e em outras que foram indicadas pelos professores do evento que participei, e você, meu companheiro *bullet journal*, esteve sempre ao meu lado para que eu pudesse registrar todas as minhas reflexões, ideias e descobertas, até quando meu corpo descansava e a minha mente não parava. Sim, falo daqueles momentos em que levantava durante a madrugada cheia de ideias e você estava ali para me ouvir e não me deixar esquecer de nada ao amanhecer.

[**Desenho rascunhado:** Um desenho de Clívia com os braços estendidos para cima. Em uma das mãos ela segura o seu *bullet journal* com expressão de felicidade].



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 8 - VERSO

A busca para compreender a criatividade como competência foi longa e intensa. Eu sei, amigo, faz dias que não escrevo aqui, mas você esteve sempre ao meu lado para me lembrar do que eu ainda precisava fazer e em alguns momentos era só você e eu. Lembra que ficávamos juntos muitas horas por dia em meu escritório? Essa era a forma de me concentrar e realizar todas as leituras que achava interessante, e em outros momentos marquei alguns cafezinhos com a professora Kátia para conversarmos, e troquei mensagens e ideias com o professor Nicolas sobre nossas compreensões a respeito da criatividade.

Você lembra que muitas vezes nos questionávamos se tínhamos conseguido compreender de fato o que era a competência criatividade, visto o grande número de definições que encontramos? O quanto era difícil encontrar a mais adequada ao contexto dos alunos da universidade em que atuo?

E assim continuamos...

PÁGINA 9 - FRENTE

[**Desenho rascunhado:** Desenho de Clívia sentada à frente de sua escrivaninha. Ao seu lado há uma pilha de livros e papéis autoadesivos com muitas anotações].

PÁGINA 10 - VERSO

Olá amigo, precisei de mais uns dias para pesquisar, por isso que não vim aqui conversar com você. Mas agora as coisas estão mais claras...

Depois de ler um documento (por sinal, muito esclarecedor), comecei a refletir. Passei a fazer as conexões do que havia aprendido por meio de muitos rascunhos e anotações e foi então que consegui perceber com clareza qual era o caminho que deveria seguir. O caminho foi difícil, mas ao mesmo tempo prazeroso e incrivelmente diferente de tudo que já havia feito, é que finalmente consegui chegar a uma conceituação.

PÁGINA 11 - FRENTE

A partir do que estudei*, criei uma definição para a **competência criatividade**:

[Texto em destaque, em fonte no tamanho maior (escrita em tipografia estilo caligrafia)]

O desenvolvimento do raciocínio, que deve ser realizado por meio de várias atividades pedagógicas que buscam fomentar a investigação, a reflexão, a análise crítica e a imaginação, bem como privilegia a busca por soluções de problemas a partir da utilização dos conhecimentos prévios e os adquiridos em diferentes áreas do saber.

* Base Nacional Comum Curricular (BNCC), do Ministério da Educação (2018).

* Guia *An educator's guide to the four Cs – preparing 21st century students for a global society*, da National Association Education (2012).

* Relatório The future of jobs report, do World Economic Forum (2018).



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 12 - VERSO

Mas amigo, o caminho estava apenas no início, ainda tinha muito conhecimento a ser adquirido, muita estrada para percorrermos e darmos continuidade em nossa pesquisa.

E quando finalmente encontrei a resposta para a inquietação que me movia nessa busca por algo diferenciado e que pudesse apresentar outras formas de trabalhar a criatividade em sala de aula, foi que me perguntei: como poderia fazer isso concretamente? Provavelmente as respostas seriam várias, porém, neste momento me veio a lembrança da última aula que havia ministrado antes de viajar para o Encontro de Formação de Professores, na qual perguntei, ainda que informalmente, aos alunos, quais seriam as atividades que eles gostariam de realizar.

PÁGINA 13 - FRENTE

Até aquele momento eu não havia me dado conta exatamente do porquê de ter feito a pergunta, mas sabia que a resposta me seria útil em algum momento da jornada de ressignificação da minha prática docente.

Agora, ao relembrar, me recordei justamente de que obtive as respostas mais variadas possíveis, as quais acabaram por colaborar para que eu passasse a acreditar que um dos caminhos para estimular a criatividade em sala de aula seria por meio da diversificação das atividades.

É, meu querido *bullet journal*, meu companheiro de aventura incansável e confiante, sabe que enfim as pistas começaram a aparecer e as peças desse jogo de conhecimento pareceram se encaixar a partir da conversa reveladora que tive com o professor Heitor, que tão gentilmente me mostrou uma possibilidade de fazer isso. Naquela manhã ensolarada e naquele espaço inspirador que faz nos sentirmos no universo das histórias em quadrinhos, eu encontrei a resposta que tanto procurava!

PÁGINA 14 - VERSO

Heitor me fez compreender como fazer uma história em quadrinhos ao me explicar com tanta emoção e competência profissional como ele desenvolvia as suas próprias HQs, quais eram as suas etapas de produção, e foi então que fiz a conexão: fazer uma HQ é experimentar um processo criativo! E experimentar um processo criativo é exercitar o nosso eu criativo! Era isso que eu procurava!

E mais uma vez, junto a você, meu *bullet journal*, refleti e cheguei à conclusão que o processo criativo exige de nós habilidades, e que estas podem se relacionar à produção das histórias em quadrinhos.

PÁGINA 15 - FRENTE

Mas quais seriam essas habilidades? Eu tinha algumas em mente, que pude identificar ao ler sobre HQs, porém, eu precisava me embasar e, por isso, continuei a pesquisar em referenciais teóricos, ao realizar observações nas leituras das HQs e nos vídeos com relatos de quadrinistas.

[Post it colado na página (escrita em tipografia estilo caligrafia)]: O processo criativo das histórias em quadrinhos consiste em algumas etapas que abrangem desde da concepção da ideia/temática, argumento e/ou roteiro, criação de personagens, cenários, *storyboard* até o desenho dos quadrinhos.



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 16 e 17

Voltei, amigo, para te contar os meus achados nos últimos dias. Esse período foi extremamente divertido e cheio de descobertas. Construí o meu entendimento sobre as **habilidades criativas** que poderiam ser trabalhadas com os alunos por meio da produção de histórias em quadrinhos.

Com base em meus conhecimentos, selecionei e descrevi as seguintes **habilidades criativas***:

Autoconfiança - é a capacidade de olhar para si mesmo e acreditar no seu potencial para ter ideias e criar a partir de seus conhecimentos e habilidades.

Curiosidade - é a capacidade de observar o universo ao seu redor, o que leva a buscar, conhecer e aprender, além de possibilitar a descoberta.

Sensibilidade - é a capacidade de perceber, sentir e reagir diante dos estímulos externos, como desafios, comportamentos e emoções.

Imaginação - é a capacidade de ir da realidade ao campo da fantasia e dos sonhos para gerar ideias.

Conexões - é a capacidade de relacionar e integrar os conhecimentos prévios (formais, não formais, informais e incidentais que são aprendidos em outros lugares e com as experiências ocorridas no decorrer da vida) com os aprendizados atuais a fim de se ter ideias.

Reflexão - é a capacidade de analisar as ideias geradas e selecionar as que sejam pertinentes para o objetivo estabelecido.

Exploração - é a capacidade de elaborar mecanismos para pesquisar e reunir informações sobre determinado assunto.

Síntese - é a capacidade de comparar, organizar, agrupar e sintetizar informações de diversas fontes, inclusive as próprias ideias.

Experimentação - é a capacidade de materializar as ideias a partir do uso de técnicas, materiais e linguagens variadas.

* Base Nacional Comum Curricular (BNCC), do Ministério da Educação (2018).

* Artigo *Creativity in higher education*, de Norman Jackson (2004).

* Livro *Dedying the crowd: simple solutions to the most common relationship problems*, de Robert Sternberg e Todd Lubart (2002).

PÁGINA 18 - FRENTE

E agora, me sinto preparada? Ah, creio que sempre temos o que aprender. Me permiti experimentar essa incrível aventura que possibilitou viver o inesperado e o significativo. Não poderia deixar tudo isso guardado para mim, esperava que também fosse relevante para outros docentes e para o aprendizado dos alunos.

Planejei e criei! Sim, descobri que posso criar e para isso deixei os bloqueios e receios de lado, me desafiei e permiti que a criatividade me envolvesse e conduzisse nesse processo, sem restrições e autocrítica. Esse foi o meu processo criativo, comigo mesma e com você, amigo.

**Bullet Journal INSPIRADOR** DA PROFESSORA CLÍVIA**PÁGINA 19 - VERSO**

Como fruto dessa minha jornada pelo conhecimento, pensei em desenvolver atividades para que as minhas turmas pudessem experimentar processos criativos a partir da produção de histórias em quadrinhos, se divertir e aprender ao mesmo tempo. Quem disse que a diversão não combina com aprendizagem? Pelo contrário, permite que a criatividade atue como potencializadora da aprendizagem.

Hoje acordei com isso em mente e algo mais... posso criar também alguns passos para as atividades. Apesar do processo criativo não seguir etapas, alguns passos podem guiar pedagogicamente o desenvolvimento das atividades em sala de aula.

PÁGINA 20 - FRENTE

Então, a partir de todo o conhecimento que adquiri, registrei em suas páginas, meu *bullet journal*, os passos que as atividades podem seguir: **Idear**, **Investigar** e **Criar**, os quais apresento abaixo cada um:

Passos para o desenvolvimento de atividades a partir do processo de criação de HQs*:**IDEAR**

É a fase de **ideação**, na qual o repertório de conhecimentos prévios é acionado e precisa se relacionar com os conhecimentos adquiridos. Essa fase resulta na escolha de ideias que, no processo de criação, permite que se possa:

- Ter a sua autoestima e o potencial criativo incentivados.
- Exercitar a capacidade inventiva.
- Praticar a geração de diferentes ideias.
- Atribuir diferentes significados a palavras, imagens, materiais e objetos.
- Estimular a capacidade de fazer analogias e metáforas.

* Livro Linguagem HQ: conceitos básicos, de Nobu Chinen (2015).

* Livro Quadrinhos e arte sequencial, de Will Eisner (2010).



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 21 - VERSO

INVESTIGAR

É a fase de **pesquisa**, que consiste na busca por informações sobre a ideia selecionada nos meios impressos e digitais e visa:

- Analisar as diferentes ideias geradas.
- Possibilitar a pesquisa de referências textuais e visuais.
- Construir os conhecimentos necessários a partir da pesquisa.
- Sintetizar as informações de forma clara e organizada.

CRIAR

É a fase da **prática**, que compreende a produção de narrativas textuais ou visuais com o intuito de:

- Relacionar conhecimentos na criação de roteiros, personagens, cenários e *storyboards*.
- Exercitar a escrita criativa, diferentes técnicas de desenho, ferramentas de edição gráfica ou softwares para produção de HQs.

PÁGINA 22 - FRENTE

Acordei empolgada, amigo! Pois agora consigo visualizar atividades práticas e lúdicas que podem motivar os alunos a participarem ativamente das aulas. Além disso, essas atividades podem relacionar as **habilidades criativas** com o processo de **produção de HQs**, e assim, incentivar o desenvolvimento da **competência criatividade**.

As fases **Idear**, **Investigar** e **Criar** irão permear a criação de roteiros, *storyboards*, personagens e cenários. Então, vamos ao planejamento!

[**Caixa de texto:** Se você quiser conhecer as atividades planejadas pela professora Clívia, clique aqui: (Hiperlink para as atividades)].

[**Desenho rascunhado:** Um desenho de Clívia sentada e concentrada ao escrever um relato pessoal no seu *bullet journal*].



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 23 - VERSO

Meu *bullet journal*, preciso te contar! Hoje realizei a primeira atividade que planejamos: a **roteirização** de histórias em quadrinhos. Confesso que fiquei um pouco nervosa para ver qual seria a reação dos alunos e o que eles achariam da aula.

Cheguei cedo à universidade e preparei tudo para que ao entrarem na sala, eles pudessem perceber que seria um dia diferente... Os recebi com uma música animada para que eles ficassem à vontade e entrassem no clima que só a criatividade nos proporciona.

Sugeri que a turma se dividisse em pequenos grupos e apresentei a temática que iriam trabalhar por meio da elaboração de um roteiro de uma HQ. Logo, a sala de aula se transformou em uma grande sala de atividades em que os alunos tiveram que assumir uma postura ativa ao se colocarem no lugar de roteiristas de quadrinhos e darem asas à imaginação ao estimular a criação, troca de ideias e resolução de problemas junto aos seus pares.

Ao final, muitas histórias interessantes surgiram e proporcionaram aos alunos refletirem e discutirem a temática da aula de forma prática e lúdica.

PÁGINA 24 - FRENTE

Desenho 1: Visão geral da sala de aula. Há vários grupos de alunos reunidos a fazerem a atividade proposta e mediada por Clívia.

Desenho 2: Um grupo de alunos pesquisa e conversa entre si sobre as ideias.

Desenho 3: Um grupo de alunos escreve o roteiro de sua HQ.

PÁGINA 25 - VERSO

Amigo, a criatividade já me envolveu e hoje foi dia da segunda atividade: **criação de personagens**.

Continuei a receber meus alunos de forma descontraída para que não tivessem vergonha ou receio de expor suas ideias e se sentissem livres para criar, pois conversei com eles que o mais importante era se permitirem a participar e aprenderem por meio de uma atividade que eles seriam os autores.

Então, como criadores propus, que desenvolvessem personagens para resolverem um conflito que criei a partir do conteúdo da aula. Em um primeiro momento eles se dividiram em pequenos grupos para pensarem quais seriam esses personagens e suas características físicas e psicológicas. Após, organizaram as ideias no papel e, por fim, desenharam os personagens.



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 26 - FRENTE

Desenho 1: Aluno pesquisa na *internet* referências visuais.

Desenho 2: Um grupo de alunos reunidos e escreve a descrição dos seus personagens.

Desenho 3: Aluno desenha um personagem.

PÁGINA 27 - VERSO

Boa noite, *bullet*! Deixa eu relatar um pouquinho sobre como foi a atividade **criação de cenários**. Ah, esse foi um momento marcante em que convidei os alunos a fazerem um passeio exploratório pelo *campus* universitário para registrarem por meio de fotografias alguns espaços que poderiam vir a ser cenários de uma história em quadrinhos sobre a temática do módulo que estudamos.

Os alunos retornaram à sala de aula cheios de ideias e ansiosos para selecionarem as imagens que iriam utilizar. Então, eles desenharam e criaram os seus próprios cenários.

Ah, eu posso resumir que foi tão recompensador ver que eles estavam envolvidos e empolgados com a atividade. Nesse momento eu senti que todo meu esforço e dedicação estavam realmente valendo a pena. Mas ainda não acabou...

PÁGINA 28 - FRENTE

Desenho 1: Visão geral de uma parte do *campus* universitário, em que vários grupos de alunos estão a fotografar alguns espaços.

Desenho 2: Um grupo de alunos seleciona as fotos e cria um painel de referências visuais no computador.

Desenho 3: Um aluno desenha alguns cenários.

PÁGINA 29 - VERSO

Chegamos à última atividade que planejei: *storyboards* e desenho da HQ. Depois de roteirizarem e criarem os personagens e cenários, os alunos deram vidas às suas histórias.

E foi assim a minha primeira experiência... a primeira possibilidade que vislumbrei dentre inúmeras outras que poderia realizar... o que seria a minha contribuição na tentativa de motivar os alunos, estimular sua criatividade e proporcionar uma aprendizagem de fato significativa e lúdica.



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 30 - FRENTE

Desenho: Alunos fazem storyboards e desenharam as suas HQs.

PÁGINA 31 - VERSO

Bem, essa é a minha história... Um sonho que começou há 20 anos, quando eu ainda era uma jovem professora recém-formada. Sempre acreditei na educação como uma forma de transformar vidas, por isso, sonhava em dar aulas no Ensino Superior.

Durante muito tempo me senti realizada e acreditava que tudo estava em seu devido lugar. Até que comecei a perceber uma certa insatisfação dos alunos, o que acabou por me fazer refletir.

Por ser uma professora inquieta, essa situação passou a me incomodar muito. Me questionei sobre a eficácia das atividades que realizava. Assim, me senti desafiada a sair da minha zona de conforto e buscar respostas para os últimos acontecimentos.

Percebi que as habilidades que permeiam a criatividade poderiam me auxiliar em minha busca por tornar as aulas mais atrativas. Porém, precisava pensar: de que maneira conseguiria fazer isso?

PÁGINA 32 - FRENTE

Dessa forma, resolvi participar de eventos pedagógicos que tivessem a criatividade como a principal temática. Assim, eu poderia trocar experiência com outros docentes e ressignificar a minha prática.

Em um dos eventos que participei, tive contato com docentes que trabalham a criatividade ao realizarem diferentes atividades pedagógicas. Esse encontro foi muito positivo, pois reacendeu em mim a motivação e a essência daquilo que me move a ser professora. Foi uma espécie de injeção de ânimo! Percebi que preciso estar em constante reconstrução da minha prática, para poder proporcionar uma aprendizagem realmente significativa para os alunos.

Para minha surpresa, durante essa etapa de descobertas, percebi que minha filha Luiza tem um enorme interesse por histórias em quadrinhos. Para mim foi uma feliz consciência, porque sempre gostei de ler HQs e esse universo criativo, repleto de histórias fantasiosas, por muito tempo esteve presente em minha vida.



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

PÁGINA 33 - VERSO

Essa situação inesperada me fez rememorar com doçura e alegria a minha infância, em casa com minha família e na escola com a professora e os coleguinhas de classe. Momentos únicos, que as histórias em quadrinhos conseguem proporcionar. O universo das HQs permitia que a criatividade fosse aguçada a tal ponto que nos sentíamos livres para expressar nossos pensamentos, emoções e visões de mundo.

Que pena que com o passar do tempo esse sentimento de curiosidade e incentivo às diferentes possibilidades de aprender sem nenhum tipo de censura ou inibição cognitiva acabou por ser esquecido e fomos ensinados a reproduzir conceitos...

--- E a pensarmos de forma técnica e padronizada, o que transformou o nosso mundo fantasioso, cheio de personagens incríveis e histórias maravilhosas em algo sem cor, pois não fomos motivados a dar continuidade ao que tínhamos de mais belo e intrínseco em nosso ser, que era a criatividade!

PÁGINA 34 - FRENTE

Foi ao retornar dessa viagem à mais tenra infância, que percebi estar diante de meus olhos a resposta para as minhas inquietações. As histórias em quadrinhos que tanto me influenciaram poderiam ser a possibilidade que faltava para trabalhar a criatividade com os alunos.

Então, desenvolvi atividades sobre as etapas de criação de uma HQ, os alunos elaboraram roteiros, storyboards, personagens, cenários e até criaram uma HQ completa.

Ao ressignificar minha prática pedagógica e desenvolver atividades que trabalhassem a criatividade a partir do uso de HQs, conversei com os alunos e percebi o quão significativo toda essa experiência se tornou. Eles relataram como as aulas se modificaram e ficaram mais dinâmicas e participativas, além de ressaltarem que passaram a se sentir coautores de sua aprendizagem.

Como educadora, ousou dizer que essa busca por diferentes atividades pedagógicas, que possam contribuir para a aprendizagem dos alunos, é recompensada quando observamos em suas falas o interesse e a motivação pelo que estão vivenciando em sala de aula.

PÁGINA 35 - VERSO

Por essa razão, acredito que repensar as posturas e as formas de ensinar fazem toda a diferença no processo de aprendizagem, porque se configuram em possibilidades de fazer com que os alunos se tornem verdadeiramente responsáveis pela construção do conhecimento.

Então, a partir dessa minha vivência acadêmica e empírica, pude perceber que posso ser uma professora criativa. Passei a acreditar em mim mesma e de que eu poderia rever minhas práticas, para contribuir de fato para a aprendizagem dos alunos.

Assim, professor(a), acredito que ser educador é alimentar a curiosidade que nos move*, permeada pelas inquietações eu nos fazem estar sempre em busca de diferentes formas de aprender ao mesmo tempo que ensinamos.

*Inspirado em Paulo Freire (1996).



Bullet Journal INSPIRADOR DA PROFESSORA CLÍVIA

REFERÊNCIAS

BRASIL. Presidência da República. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 02 ago. 2019.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JACKSON, Norman. **Creativity in higher education**. 2004. Disponível em: <https://imaginativecurriculumnetwork.pbworks.com/f/Imaginative+Curriculum+Network+Information+Note+2004.pdf>. Acesso em: 03 set. 2019.

NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION. **An educator's guide to the "four Cs"** - preparing 21st century students for a global society. 2012. Disponível em: <http://www.nea.org/tools/52217.htm>. Acesso em: 14 ago. 2019.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2015.

STERNBERG, Robert; LUBART, Todd. **Defying the crowd**: simple solutions to the most common relationship problems. New York: The Free Press, 2002.

WORLD ECONOMIC FORUM. **The future of jobs report**. 2018. Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>. Acesso em: 05 jul. 2019.



Criatividades em **QUADRINHOS**





O material do *Criatividades em QUADRINHOS* faz parte da *HQ Criativa*, ambos de autoria da mestrandia Andreza Jackson de Vasconcelos. Estão licenciados em **Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)**.

O texto original completo está disponível em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Com esta licença, você pode compartilhar esta obra desde que atribua o crédito de autoria.

Não utilize esta obra para fins comerciais.

Para adaptar o material desta obra você deve atribuir os créditos a autora e compartilhar sob os mesmos termos de licenciamento que o original.

Você deve seguir os termos e condições da **licença CC BY-NC-SA 4.0**:

ATRIBUIÇÃO - Você não tem permissão para compartilhar esta obra sem atribuir os créditos de autoria. Siga os termos de licenciamento.

NÃO COMERCIAL - Você não pode usar esta obra para fins comerciais.

COMPARTILHA IGUAL - Para adaptar o material desta obra você deve atribuir os créditos a autora e compartilhar sob os mesmos termos de licenciamento que o original.

Acesse o texto original completo da **licença CC BY-NC-SA 4.0**:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

para verificar todos os direitos, termos e restrições.

Para outras possibilidades, consulte a autora desta obra pelo e-mail: andrezajacksonv@gmail.com.





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
NÚCLEO DE INOVAÇÃO EM TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO
EM METODOLOGIA DE ENSINO SUPERIOR
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

O material do **Criatividades em QUADRINHOS** é parte
da dissertação de Mestrado Profissional intitulada

HQ Criativa: uma narrativa com elementos da hipermídia para estimular
docentes a trabalharem a competência criatividade, por meio da produção de histórias
em quadrinhos em sala de aula de autoria da mestranda Andreza Jackson de Vasconcelos,
sob a orientação da Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici.

IDENTIDADE VISUAL E IDEALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

Andreza Jackson de Vasconcelos

DIAGRAMAÇÃO

Jéssica de Almeida Vasconcelos Brigido

REVISÃO TEXTUAL

Profa. Esp. Rosa Maria Siqueira de Carvalho Rodrigues

LOGOTIPOS

Daniella Nunes Tavares

ILUSTRAÇÃO DA PERSONAGEM CLÍVIA

Victor Manuel de Almeida Rodrigues





RECADO PARA O(A) PROFESSOR(A)!

OLÁ, PROFESSOR(A)!

SE VOCÊ CHEGOU ATÉ AQUI SIGNIFICA QUE FICOU INTERESSADO(A)
EM CONHECER UMA POSSIBILIDADE PARA TRABALHAR A COMPETÊNCIA
CRIATIVIDADE COM OS SEUS ALUNOS, CERTO?

Quero apresentar algumas atividades para trabalhar em sala de aula em pequenos grupos ou com a turma toda de forma colaborativa.

Então, que tal transformar seus alunos em roteiristas, criadores de personagens e cenários, desenhistas de *storyboards* e de histórias em quadrinhos (HQs)? Nesse processo criativo, eles trabalham habilidades que possibilitam o desenvolvimento da competência criatividade. As atividades podem ser: ROTEIRIZAÇÃO, CRIAÇÃO DE PERSONAGENS, CRIAÇÃO DE CENÁRIOS, DESENHO DE *STORYBOARDS* E HQ'S.

Os alunos vão gostar de soltar a imaginação e a criatividade ao se tornarem autores das suas próprias histórias, e mais... eles irão aprender e se divertir ao mesmo tempo.

Você pode decidir junto com eles a melhor maneira para desenvolver cada uma das atividades e como elas irão ocorrer, além do que será abordado (temática, assunto, conteúdo, autores ou disciplina).

Deixo aqui algumas sugestões, mas fique à vontade para colocar suas ideias, modificá-las ou ressignificá-las de acordo com a sua realidade e com a instituição em que atua. Também deixo disponível alguns *templates* para que possa editar ou se inspirar a criar os seus. Se desafie e coloque em prática o potencial criativo que existe dentro de você.

Ah, você pode realizar as atividades de maneira manual, com o uso dos *templates*, ou digital, com o uso de *softwares*, como o *HagáQuê*, *Pixton*, *ToonDoo*, entre outros. Por isso, separe tudo que precisar para embarcar no universo criativo que propõe a construção de histórias em quadrinhos!

Prof^ª. Clivia





SUGESTÕES DE SOFTWARES DIGITAIS

PIXTON

WEBSITE:
www.pixton.com/br/



TUTORIAL: novaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Pixton.pdf



HAGÁQUÊ

WEBSITE:
www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/



TUTORIAL: educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/111657/1/Tutorial%20Hg%C3%A1qu%C3%AA.pdf



TOONDOO

WEBSITE:
www.toondoo.com/



TUTORIAL: www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/toondoo_tutorial.pdf





ATIVIDADE ROTEIRIZAÇÃO

RECADO PARA O(A) PROFESSOR(A)!



Isso é possível! E as atividades podem proporcionar que os(as) alunos(as):

- Escrevam histórias sobre algum assunto da grade curricular.
- Elaborem narrativas e criem personagens.
- Desenvolvam histórias em que se relacione o aprendizado em sala de aula com os seus conhecimentos prévios.

Essa atividade prática e lúdica é uma proposta para que os(as) alunos(as) exercitem a escrita criativa ao imaginarem e desenvolverem histórias fictícias ou inspiradas em acontecimentos do cotidiano, em que os conteúdos curriculares permeiem o desenrolar das narrativas.





FOLHA 1 - MAPA DA HISTÓRIA

FASE ELABORAR

**OLÁ, ROTEIRISTAS! QUE TAL AGORA VOCÊS DESENVOLVEREM
UMA NARRATIVA PARA UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQS)?**

Mas calma, vocês não estão sozinhos(as) nessa!

Para auxiliar na elaboração da história, as perguntas e opções abaixo ajudam a despertar a criatividade e deixam fluir as ideias para a narrativa que vocês querem contar. Fiquem à vontade para escolher algumas delas ou para criarem as suas próprias, e tenham em mente que a história é de vocês e podem criá-la ou contá-la da forma que acharem melhor.

Vocês podem marcar ou colorir as opções que escolherem.

1ª

Qual o objetivo ou mensagem da narrativa?

**ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO**





2ª Que tipo de narrativa vocês querem escrever?



HUMOR



AVENTURA



ROMANCE



INVESTIGAÇÃO



FUTURISTA



MISTÉRIO



HISTÓRICO



SUPER-HERÓIS



TERROR



FATOS REAIS



FAROESTE



OUTRO _____

3ª Para qual público a história se destina?



INFANTIL



ADOLESCENTE



ADULTO



OUTRO _____

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





PROCUREM DEFINIR TAMBÉM OS PERSONAGENS
QUE FARÃO PARTE DA NARRATIVA. ENTÃO...

4ª Quantos personagens irão fazer parte da história?

5ª Quais os tipos de personagens?

6ª Esses personagens serão?

	PESSOAS		ANIMAIS
	PLANTAS		OBJETOS INANIMADOS
	PERSONIFICAÇÃO DE UMA IDEIA OU DE UM SENTIMENTO		OUTRO _____

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





PENSEM QUAL SERÁ O CENÁRIO DA HISTÓRIA:

7ª Qual será o contexto abordado?



FAMILIAR



PROFISSIONAL



CIENTÍFICO



OUTRO _____

8ª Em que período a história irá passar?



PASSADO



FUTURO



PRESENTE



OUTRO _____

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





FOLHA 2 - RASCUNHO DA HISTÓRIA

FASE INVESTIGAR

E AÍ, ROTEIRISTAS, JÁ PENSARAM EM COMO SERÁ A HISTÓRIA?

Fiquem à vontade para trocar ideias uns com outros. Consultar a *internet* também vale, e não esqueçam de levar em conta a proposta apresentada.

Caso desejem, utilizem estas folhas para fazerem anotações livres sobre o assunto que irão abordar na narrativa. Quando concluírem, terão várias propostas, mas escolham uma para desenvolver a história que pretendem contar.

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





ESSE ESPAÇO TAMBÉM PODE SER PREENCHIDO COM AS SUAS IDEIAS!

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





FOLHA 3 - RASCUNHO DA HISTÓRIA

FASE INVESTIGAR

AGORA QUE VOCÊS JÁ CONVERSARAM BASTANTE, PESQUISARAM E IDEALIZARAM MENTALMENTE A SUA HISTÓRIA, QUE TAL ORGANIZAR TUDO NO PAPEL?

Para isso, vocês podem utilizar esta folha e rascunhar a narrativa. É só colocar a cachola para funcionar! Sei que vocês vão construir histórias incríveis!

AÍ VÃO ALGUMAS DICAS PARA COMEÇAR. ENTÃO, VAMOS LÁ!

APRESENTAÇÃO

Comecem a história. Pensem em como serão apresentados os personagens e o contexto em que a narrativa se passa.

ATIVIDADE ROTEIRIZAÇÃO





PRINCIPAIS ACONTECIMENTOS

Quais situações, metas ou problemas seus personagens irão enfrentar?

CLÍMAX

Como vocês irão resolver a situação que criaram?

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





DESFECHO

Chegou ao final da narrativa. Sejam criativos(as) para despertar a curiosidade dos leitores e criem um final surpreendente para a história!

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





FOLHA 4 - ROTEIRO

FASE CRIAR

**ROTEIRISTAS, A HISTÓRIA DA HQ DE VOCÊS ESTÁ
QUASE PRONTA PARA GANHAR VIDA!**

Com o rascunho em mãos, imaginem como a narrativa pode ser dividida em cenas, e quais serão os diálogos dos personagens.

ROTEIRISTAS: _____

TÍTULO DA HISTÓRIA: _____

TEMA: _____

**ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO**





NÚMERO DO QUADRINHO	DESCRIÇÃO DAS CENAS	DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





NÚMERO DO QUADRINHO	DESCRIÇÃO DAS CENAS	DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS

ATIVIDADE
ROTEIRIZAÇÃO





ATIVIDADE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

RECADO PARA O(A) PROFESSOR(A)!



A atividade **criação de personagens** é um estímulo à criatividade.
Então, você pode sugerir aos alunos(as) que:

- Desenvolvam personagens que possam apresentar diferentes características e que resolvam os conflitos de acordo com o assunto abordado.
- Transformem autores do conteúdo curricular em personagens para conhecerem sua história ou principais contribuições teóricas.
- Criem personagens ou mascotes para apresentar alguma temática.

Estas são algumas das possibilidades dentre várias que a sua criatividade permitir. A atividade se propõe a despertar a curiosidade e autoconfiança dos(as) alunos(as) ao imaginarem e desenvolverem os seus próprios personagens, fruto de suas ideias e conhecimento da realidade.





FOLHA 1 - PRIMEIRAS IDEIAS

FASE ELABORAR

**ALGUNS PERSONAGENS MARCARAM SUAS VIDAS?
CREIO QUE A RESPOSTA DEVE TER SIDO SIM, NÃO É VERDADE?**

Esse é o desafio de hoje! Agora vocês são criadores(as) de personagens de histórias em quadrinhos (HQs)! Lembrem-se que eles são os componentes mais importantes das HQs, pois são os personagens que dão vida às histórias e fazem com que os leitores criem identificações.

Para ajudar vocês na criação, algumas perguntas podem dar ideias por onde começar.

1ª

Qual o propósito dos personagens na história?

**ATIVIDADE CRIAÇÃO
DE PERSONAGENS**



2ª

Quais características eles apresentam que vocês acreditam que o público irá se identificar?

3ª

Qual será o desenvolvimento do personagem durante a narrativa? Como ele iniciará na história e como terminará?

ATIVIDADE CRIAÇÃO
DE PERSONAGENS



**FOLHA 2 - DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS****FASE INVESTIGAR**

Criadores(as), talvez vocês queiram conversar entre si para definirem melhor como serão os personagens. Caso queiram, podem pesquisar referências visuais e textuais para criarem as suas características físicas e psicológicas.

Esta folha é para vocês rascunhem as primeiras ideias sobre os personagens. Se quiserem, também podem desenhar ou fazer colagens, e podem explorar, como quiserem, todos os espaços da página, ok?

**ATIVIDADE CRIAÇÃO
DE PERSONAGENS**





ESSE ESPAÇO TAMBÉM PODE SER PREENCHIDO COM AS SUAS IDEIAS!

ATIVIDADE CRIAÇÃO
DE PERSONAGENS





FOLHA 3 - FICHA DO PERSONAGEM

FASE CRIAR

Seus personagens estão para ganhar vida na história, mas para isso pensem quais serão as suas **características físicas e psicológicas** que os tornarão marcantes.

CARACTERÍSTICAS
FÍSICAS

CARACTERÍSTICAS
PSICOLÓGICAS

ATIVIDADE CRIAÇÃO
DE PERSONAGENS





COLOQUEM SUAS IDEIAS EM PRÁTICA!
UTILIZEM ESSE ESPAÇO PARA DESENHAR OS(AS) PERSONAGENS!

AGORA VOCÊS TÊM UM PERFIL COMPLETO
DOS(AS) PERSONAGENS DA SUA HISTÓRIA!

ATIVIDADE CRIAÇÃO
DE PERSONAGENS





ATIVIDADE CRIAÇÃO DE CENÁRIOS

RECADO PARA O(A) PROFESSOR(A)!



Sim, alguns caminhos podem ser atividades em que os(as) alunos(as):

- Representem visualmente localidades para conhecer o seu contexto e particularidades.
- Retratem locais históricos existentes ou que um dia existiram para relacionar com conteúdos curriculares.
- Criem locais fictícios para apresentar alguma temática.

Desse modo, a criação de cenários permite estimular a busca de conhecimentos, investigação, curiosidade e a capacidade criadora ao retratar cenários.





FOLHA 1 - PRIMEIRAS IDEIAS

FASE ELABORAR

Os cenários são uma das partes essenciais das HQs, pois eles que são responsáveis por contextualizar as histórias e permitir as ações dos personagens.

Então, esse é o momento de soltar a imaginação na criação dos cenários das histórias em quadrinhos (HQs).

E para começar, que tal pensarem em:

1ª Quais os locais em que ocorre a narrativa?



CIDADE



FLORESTA



UNIVERSO



OUTRO _____

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
CENÁRIOS





2ª

Quais as características particulares de cada cenário?

CENÁRIO 1

DESCRIÇÃO

CENÁRIO 2

DESCRIÇÃO

CENÁRIO 3

DESCRIÇÃO

CENÁRIO 4

DESCRIÇÃO

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
CENÁRIOS



**FOLHA 2 - PAINEL DE REFERÊNCIAS VISUAIS****FASE INVESTIGAR**

Para auxiliar vocês na criação dos cenários, que tal criar um painel de referências visuais? Para isso, podem fazer uso da internet, livros e revistas para pesquisarem imagens ou, quem sabe, tirarem suas próprias fotografias de locais que podem ser representados na história.

PAINEL DE REFERÊNCIAS VISUAIS

Esse espaço foi criado para ser preenchido com muitas referências!
Utilizem-no para organizar todas as imagens que selecionarem.

**ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
CENÁRIOS**





PAINEL DE REFERÊNCIAS VISUAIS

Esse espaço foi criado para ser preenchido com muitas referências!
Utilizem-no para organizar todas as imagens que selecionarem.

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
CENÁRIOS





FOLHA 3 - DESENHO DOS CENÁRIOS

FASE CRIAR

Seus cenários estão quase prontos! A partir do painel de referências visuais, vocês podem utilizar essa página para fazer um esboço de quais serão eles.

Cenário 1:

Cenário 2:

Cenário 3:

Cenário 4:

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
CENÁRIOS





ATIVIDADE CRIAÇÃO DE STORYBOARD E HQ

RECADO PARA O(A) PROFESSOR(A)!



Olá, professor(a)! Chegou o momento em que os(as) alunos(as) irão produzir o *storyboard* e criar a HQ.

As atividades reúnem todas as habilidades que foram estimuladas nas propostas anteriores.

Desse modo, os(as) alunos(as) podem continuar a exercitar a capacidade criadora e imaginativa, ao esboçar os cenários e rascunhar os personagens.

Enfim, as suas criações serão de fato uma história em quadrinhos!





FOLHA 1- STORYBOARD

FASE ELABORAR

**ROTEIRISTAS, AGORA É PARTIR PARA A AÇÃO E CRIAR
O STORYBOARD DA HISTÓRIA DE VOCÊS!**

A partir do roteiro definido anteriormente, vocês podem rascunhar a sequência das cenas planejadas para a história. Basta seguir a ordem cronológica dos acontecimentos! Procurem esboçar as cenas com detalhamento.

Prontos(as) para começar?

Quadrinho 1

Quadrinho 2

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
STORYBOARD E HQ





Quadrinho 3

Quadrinho 4

Quadrinho 5

Quadrinho 6

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
STORYBOARD E HQ





Quadrinho 7

Quadrinho 8

Quadrinho 9

Quadrinho 10

ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
STORYBOARD E HQ





FOLHA 2 - DESENHO DA HQ

FASE CRIAR

**VOCÊS ESTÃO PRONTOS(AS) PARA O DESFECHO
DAS ATIVIDADES? É HORA DE PRODUZIR A HQ!**

Explore diferentes formatos de quadrinhos, desenhem os personagens e os cenários planejados para a história. Soltem a criatividade para produzir a HQ de vocês!

Depois que a HQ estiver pronta, que tal conversarem com o(a) professor(a) para planejarem juntos uma sessão de autógrafos?

Compartilhem a história de vocês com os demais colegas!

**ATIVIDADE
CRIAÇÃO DE
STORYBOARD E HQ**



POR ANDREZA JACKSON DE VASCONCELOS
COM ORIENTAÇÃO DE PROFA. DRA. MARIANNE KOGUT ELIASQUEVICI



**UMA HQTRÔNICA PARA ESTIMULAR DOCENTES
A TRABALHAREM A COMPETÊNCIA CRIATIVIDADE
POR MEIO DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM SALA DE AULA**