

# **A NARRATIVA GRÁFICA AGREGADA AO CONHECIMENTO CIENTÍFICO: ACESSIBILIDADE DIVERTIDA**

**ROMEU, Rodrigo Dias; TRINDADE, Gilma Santos;  
FILGUEIRA, Daza de Moraes Vaz Batista  
VOTTO, Ana Paula de Souza**

**rdr.romeu@hotmail.com**

**Evento: Seminário de Extensão  
Área do conhecimento: Educação**

**Palavras-chave:** radiações solares; narrativa gráfica; acessibilidade

## **1 INTRODUÇÃO**

O Grupo de Estudos em Estratégias de Educação para a Promoção de Saúde (GEEPS) tem oferecido desde 2010 os cursos de férias sobre Radiações Solares. Estes são destinados aos estudantes e professores da rede pública de ensino e tem como objetivo, além de alertar sobre os riscos causados pelas radiações solares, incentivar o pensamento científico dos participantes.

Além disso, o grupo oferece oficinas sobre o tema e distribui para as escolas participantes materiais paradidáticos, sempre visando o aprendizado dos participantes através de uma aproximação mais amigável. Fazem parte deste material jogos, textos informativos e histórias em quadrinho. Desta forma, o objetivo deste trabalho é apresentar a narrativa gráfica elaborada como parte deste material de apoio a ser entregue aos docentes.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

O ato de contar (e consumir) histórias está enraizado no comportamento social dos seres humanos. Estas sempre foram usadas para transmitir conhecimentos, ensinar valores, discutir ideias e até mesmo como forma de entretenimento (EISNER,1996). A partir dessa característica inerente do comportamento humano, eventualmente foram criadas novas formas de contribuir ainda mais para essas narrativas, a fim de transmitir a mensagem com mais clareza. Dentre elas, especificamente, falaremos da adição da imagem, que transforma a história contada em uma narrativa gráfica, isto é, uma história contada com o auxílio de imagens. Scott McCloud (2006) frisa que não existem regras na criação de uma história em quadrinhos, mas que a mensagem deve ser de fácil entendimento e clara o suficiente para que mantenha o leitor interessado na história.

Partindo desses princípios, o trabalho proposto visa fazer a junção de conteúdos científicos específicos sobre radiações solares relacionados às atividades propostas no projeto com uma narrativa gráfica concisa e divertida que seja capaz de transferir conhecimentos de forma ágil para o público jovem.

## **3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO**

Tudo começa com a análise dos roteiros. Na maioria das vezes são

necessárias adaptações para que as informações dialoguem com as ilustrações. O próximo passo é a criação dos personagens. São realizados rascunhos sobre a aparência dos personagens principais que servem como referência sempre que for preciso para criar uma coerência visual ao longo da história. *Storyboards* (rascunhos bastante primários e geralmente em tamanhos reduzidos) podem ser usados para esquematizar a distribuição dos quadros e das falas antes de passar para a versão definitiva. Vale ressaltar que nem sempre o que é rascunhado é aproveitado na versão final e depois dessa esquematização começam os rascunhos definitivos das páginas. Os rascunhos definitivos são feitos em folhas de tamanho A4 em lápis de cor amarelo para facilitar o processo de arte final, realizado com lápis de cor preto. Assim que a página fica pronta, ela é escaneada, tratada e colorida digitalmente através de *software* de edição.

#### **4 RESULTADOS e DISCUSSÃO**

O resultado esperado é levar informação de qualidade através de uma linguagem mais acessível ao grande público e instigar a curiosidade científica e artística dos leitores utilizando-se da junção do texto com a imagem. Até o presente momento, o projeto conta com quatro roteiros e uma história completa rascunhada em quatro páginas esperando pela arte final e colorização.

Através da minha experiência como ilustrador e leitor de histórias em quadrinhos, procuro trabalhar com traços leves e divertidos (principalmente porque o foco das histórias é o público mais jovem) para que as ilustrações instiguem a curiosidade do leitor. Também tive a preocupação de, ao longo da criação da história, evidenciar a diferença física entre os personagens para trabalhar com a questão da representatividade, esperando gerar uma maior identificação entre os leitores e os personagens.

É importante atravessar as barreiras das linguagens e fazer com que elas funcionem em conjunto para que se tenha uma melhor compreensão sobre o conteúdo científico a ser trabalhado.

#### **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através da combinação das narrativas gráficas com atividades diferenciadas em sala de aula pensamos ser possível unir ciência com arte e provocar o pensamento científico e artístico do estudante durante a execução das tarefas. Sendo assim, consideramos a narrativa gráfica é de grande valor como ponte para a construção de conhecimentos.

#### **REFERÊNCIAS**

EISNER, Will, **Narrativas Gráficas**, São Paulo: Devir, 2005  
MCCLOUD, Scott, **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008

**APOIO:** CAPES; FINEP; FURG/EPEC 2015.