

**DESIGN EM AÇÃO: TRANSFORMANDO EXPERIÊNCIAS EM HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS (HQS)**

*Isadora Lopes Claudino (isadoraclaudinosz@gmail.com)*

*Afonso Valau De Lima Junior (avljunior@yahoo.com.br)*

*Brian Dlucca Santana (briandlucca3@gmail.com)*

*João Luis Silva Rieth (rietharq@unesc.net)*

*Bárbara Regina Alvarez (bra@unesc.net)*

*Alan Figueiredo Cichela (alancichela@unesc.net)*

Resumo

Inspirado na pedagogia crítica de Paulo Freire, o projeto “Design em Ação” promove uma educação dialógica e interdisciplinar por meio da criação de histórias em quadrinhos (HQs) baseadas nas narrativas de estudantes do ensino médio. Acadêmicos dos cursos de Design e Artes Visuais da UNESC desenvolvem oficinas com os alunos das escolas públicas, com o objetivo de valorizar suas vivências e estimular a reflexão crítica sobre temas sociais alinhados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). A proposta estimula habilidades técnicas, escuta ativa e construção coletiva do conhecimento, fomentando o protagonismo juvenil e o engajamento social. Os encontros são organizados em etapas: diagnóstico participativo, elaboração de roteiro, ilustração, orientação contínua e entrega das HQs. Os resultados evidenciam impactos positivos tanto na formação criativa dos universitários

quanto na autoestima e empoderamento dos estudantes do ensino médio, promovendo também a aproximação entre universidade e comunidade. O projeto reafirma a educação como prática da liberdade, utilizando a arte e o design como ferramentas de transformação social.

## Introdução

A arte como prática educativa tem sido historicamente reconhecida como um instrumento de sensibilização, expressão e transformação social. Em contextos de vulnerabilidade, ela se apresenta como linguagem acessível e poderosa para abordar temas sensíveis, promover a escuta e fortalecer a identidade dos sujeitos (BARBOSA, 2010; BOAL, 2008). Ao considerar o espaço escolar como território de afetos, conflitos e construção de sentidos, projetos que integram arte, juventude e diálogo contribuem diretamente para a promoção da saúde mental e o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Nesse sentido, o projeto “Design em Ação: Transformando Experiências em Histórias em Quadrinhos (HQs)” propõe uma aproximação entre universidade e escola pública, tendo como foco a valorização das narrativas juvenis. Inspirado na pedagogia freireana, o projeto compreende os estudantes como sujeitos históricos, portadores de saberes que devem ser escutados e valorizados. As HQs são utilizadas como instrumento de tradução simbólica dessas experiências, permitindo que temas como ansiedade, bullying, racismo, identidade de gênero e desigualdades sociais sejam abordados de forma criativa, crítica e acolhedora.

Além do desenvolvimento técnico e criativo dos envolvidos, o projeto alinha-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente aqueles relacionados à educação de qualidade (ODS 4), redução das desigualdades (ODS 10) e saúde e bem-estar (ODS 3). O objetivo central desta proposta é apresentar os desdobramentos sociais, pedagógicos e emocionais do projeto, ressaltando sua relevância para a formação cidadã e a promoção da saúde mental no contexto educacional.

## Métodos

A metodologia adotada é qualitativa, participativa e centrada na dialogicidade, com base nos pressupostos de Paulo Freire (2014) e complementada pelos fundamentos da arte-educação e do teatro do oprimido (BOAL, 2008). As atividades foram desenvolvidas com estudantes do ensino médio da Escola de Educação Básica João Frassetto, em Criciúma/SC, no âmbito do Projeto de Extensão “Território Paulo Freire II – Pinheirinho Universitário”, vinculado à PROPIEX da UNESC.

O processo metodológico ocorreu em ciclos formativos compostos por cinco etapas principais:

Diagnóstico participativo – Iniciado com rodas de conversa mediadas por professores e extensionistas, esse momento teve como objetivo levantar experiências, sentimentos e temas relevantes vivenciados pelos estudantes. Foram utilizadas dinâmicas inspiradas no teatro imagem e em mapas afetivos.

Co-criação dos roteiros – Com base nos relatos compartilhados, os grupos formados por acadêmicos e estudantes organizaram narrativas coletivas, estruturando roteiros para HQs. Essa etapa incluiu oficinas sobre estrutura narrativa, desenvolvimento de personagens, ritmo e linguagem visual.

Ilustração e diagramação – A fase prática contou com apoio técnico dos acadêmicos para a elaboração das páginas das HQs. Foram exploradas técnicas manuais e digitais, considerando o nível de familiaridade dos estudantes com cada recurso.

Orientação continuada – Durante todo o processo, foram realizadas sessões de mentoria com os professores e monitores, além de momentos de escuta emocional, visando promover acolhimento, pertencimento e segurança durante o desenvolvimento das histórias.

Apresentação e entrega – Ao final, cada grupo apresentou sua HQ em um evento de socialização com a comunidade escolar, familiares e professores. As

obras foram encadernadas e entregues aos autores e à escola como acervo educativo.

O projeto teve a participação direta de seis acadêmicos, dois professores coordenadores e cerca de vinte estudantes do ensino médio. A metodologia promoveu a interdisciplinaridade entre design, artes visuais e educação, evidenciando o potencial da extensão universitária como espaço de formação integral e emancipatória (UNESCO, 2017).

## Resultados e Discussão

Os resultados obtidos até o momento demonstram avanços significativos em três dimensões: formativa, emocional e social. No campo formativo, os acadêmicos participantes ampliaram suas habilidades em escuta ativa, mediação cultural, desenho narrativo, trabalho em equipe e empatia. Também adquiriram vivência concreta na aplicação de seus conhecimentos técnicos em contextos sociais reais, consolidando uma visão crítica e ética sobre o papel do design na sociedade (DONDIS, 2007).

Para os estudantes do ensino médio, o projeto impactou diretamente na autoestima, no reconhecimento de sua identidade e no fortalecimento do vínculo com o espaço escolar. Muitos participantes relataram que, pela primeira vez, sentiram-se ouvidos e valorizados. As HQs produzidas abordaram temas como racismo institucional, abandono parental, ansiedade e desigualdade de gênero, revelando não apenas a potência criativa dos jovens, mas também as marcas de sofrimento e resistência presentes em suas trajetórias.

Do ponto de vista emocional, a proposta funcionou como espaço terapêutico simbólico, em que os estudantes puderam reelaborar experiências difíceis e construir narrativas de superação por meio da arte. A literatura aponta que atividades expressivas como desenho, escrita e dramatização contribuem para o bem-estar psicológico e o desenvolvimento da resiliência (EISNER, 2009; BARBOSA, 2010). O uso da linguagem gráfica permitiu o acesso a temas muitas vezes silenciados em contextos escolares tradicionais, favorecendo a construção de um ambiente educativo mais afetivo, inclusivo e significativo.

No plano social, o projeto estreitou os laços entre universidade e comunidade, criando redes de apoio e colaboração. Professores da escola relataram mudanças positivas na participação e no comportamento dos alunos envolvidos, além de aumento no engajamento com outras atividades pedagógicas. A articulação entre ensino, pesquisa e extensão mostrou-se eficaz na promoção da cidadania ativa, contribuindo para uma universidade socialmente referenciada e comprometida com os desafios do território em que está inserida.

### Conclusões

O projeto “Design em Ação” evidencia que a arte e o design, quando inseridos em práticas educativas dialógicas, podem promover transformações profundas na formação acadêmica e no desenvolvimento pessoal de jovens em contextos escolares. A proposta reafirma o valor da escuta, da coautoria e da expressão artística como ferramentas de empoderamento e cuidado. A experiência reforça o potencial da extensão universitária como espaço de mediação entre saberes, territórios e afetos, especialmente quando orientada por princípios de justiça social, inclusão e emancipação.

### Referências

- BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- BOAL, Augusto. Teatro do oprimido e outras poéticas políticas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.
- DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- EISNER, Elliot. O que a educação pode aprender das artes sobre o ensino. Art Education, v. 62, n. 2, 2009.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.
- UNESC. Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação, Inovação e Extensão (PROPIEX). Edital n° 128/2024.

UNESCO. Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: objetivos de aprendizagem. Brasília: UNESCO, 2017.

Palavras-chave: design; histórias em quadrinhos; juventude; extensão universitária; ods.