

## **HISTÓRIA EM QUADRINHOS – MANUAL DO ESTUDANTE UTFPR**

Nayandra Angelica Teodoro Alves de Lima<sup>1</sup>, Jeconias Rocha Guimarães<sup>2</sup>, Michelle Milanez França<sup>3</sup>

**ÁREA TEMÁTICA:** SEI – 02. Cultura

**OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS):** 03; 04

**RESUMO:** Tendo em vista a dificuldade de muitos alunos na universidade, especialmente nas áreas exatas, que são frequentemente associadas como grandes adversárias devido a crença de que a memorização de fórmulas ou conceitos é o suficiente. O objetivo principal do projeto foi criar uma história em quadrinhos baseado em retratar essa realidade de forma acessível e divertida, visto que os quadrinhos são excelentes ferramentas pedagógicas. A história retrata a vida de uma estudante da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), chamada Valentina que enfrenta grandes desafios na universidade, e a construção da narrativa se constrói com a protagonista vencendo os desafios na universidade, em especial com uma disciplina de exatas. Inicialmente a protagonista está confiante com seus saberes, mas seu desempenho inicial se mostra insatisfatório. Ela enfrenta quatro avaliações, que na narrativa são representadas por robôs, Valentina luta com cada um deles em um ambiente desértico. Cada golpe que ela dá nos robôs refletem suas competências desenvolvidas. Durante a história ela é apresentada a outros personagens, que há oferecem conselhos desastrosos, que podem acabar com a sua vida acadêmica, ou até mesmo com suas amizades. Todas as imagens da narrativa foram desenvolvidas no software BLENDER, utilizado por muitos desenhistas gráficos, e usado no filme vencedor do Oscar de animação deste ano, o filme 'Flow'. A história foi montada na plataforma Canva, com modelos para quadrinhos e elementos visuais. O projeto alcançou o público alvo, promovendo reflexões sobre a necessidade de um aprendizado profundo.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos, BLENDER, Aprendizado universitário

### **1 INTRODUÇÃO**

Muitos alunos, ao ingressarem na universidade deparam-se com inúmeros desafios, é um momento de grande mudança pessoal. Vinculado a esses problemas, surgem novas barreiras ao adentrarem a uma nova área de conhecimento na universidade, especialmente nas disciplinas de ciências exatas, que são vistas por muitos como desafiadoras. Este problema está atrelado a crença de que basta memorizar trechos das matérias, como questões ou conceitos, para ir bem nas provas, o que muitas vezes pode gerar frustrações, produzindo uma percepção que aprender é um desafio.

---

<sup>1</sup>Nayandra Angélica Teodoro Alves de Lima, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, nayandralima@alunos.utfpr.edu.br

<sup>2</sup>Jeconias Rocha Guimarães, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, jeconiasguimaraes@gmail.com

<sup>3</sup>Michelle Milanez França, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, michellem@professores.utfpr.edu.br

As histórias em quadrinhos, são ferramentas valiosas para o ensino e que apresentam a realidade de maneira mais acessível, leve e engajadora, utilizando narrativas visuais e metáforas criativas para promover identificação, reflexão e aprendizado de maneira motivadora.

Entendendo sua importância, o presente trabalho visa demonstrar uma história em quadrinhos produzida com o intuito de conscientizar alunos da universidade a respeito dos desafios na jornada acadêmica, abordando temas relevantes como a dificuldade dos aprendizados na área de ciências exatas, sacrifícios no aprendizado acadêmico, e superações de obstáculos educacionais. A proposta consiste na produção de um quadrinho que relate de modo lúdico e com aspectos de fantasia, a experiência acadêmica. Os quadrinhos possuem a característica inerente de serem materiais com forte apelo de imagem e possuem um amplo espectro de uso (SOUSA, 2022). O material propiciará uma orientação quanto à postura diante das avaliações, bem como produzirá um acolhimento em meio às dificuldades. O estudante reconhecerá a si mesmo no material, criando um senso de pertencimento. Este sentimento é um elemento motriz de incentivo à participação mais ativa na vida acadêmica, que inexoravelmente compele à busca de atividades extras, desde científicas a culturais (FRONZA, 2016).

## **2 METODOLOGIA**

A história foi produzida de forma conjunta entre todos os participantes. Inicialmente elaborou-se a parte escrita, os elementos textuais e a estrutura narrativa da história. Todo o design dos quadrinhos bem como, os elementos visuais, como balões de fala, onomatopeias e fontes tipográficas, foram realizados no aplicativo Canva. No próprio aplicativo é disponibilizado modelos visuais utilizados na história.

Juntamente, alinhado a isso, houve um treinamento e familiarização com o software utilizado para realizar os desenhos gráficos, denominado BLENDER. Um software utilizado por profissionais da área de desenhos gráficos e animações, para criação de imagens, onde possui o acesso livre, que roda em qualquer computador.

Pra captura das imagens, no próprio software há a função de captura onde há como ajustar iluminação da imagem e a perspectiva da câmera, várias imagens foram tiradas e posta em um drive, para futuramente serem selecionadas para fazer parte da história. A qualidade das imagens desse programa é atestada em diversas produções, no qual se destaca o último vencedor do Oscar de animação deste ano, o filme 'Flow'.

Nos desenhos, buscou-se basear no campus da UTFPR (Universidade Tecnológica Federal do Paraná) em Francisco Beltrão, ilustrando salas de aulas da universidade, corredores, espaços de lazeres, entre outros. A história acompanhou uma estudante da universidade que enfrenta problemas em uma determinada disciplina.

Para o acesso ao público, uma conta na rede social Instagram foi criada com o nome do projeto, divulgando imagens, vídeos e interagindo com o público, para a leitura da história foi criado um link público, no próprio aplicativo Canva, e divulgado nas redes sociais.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado principal consiste no quadrinho digital com acesso livre a qualquer membro que poderá ser utilizado em salas de aulas e bibliotecas públicas para o incentivo ao estudante comprovado poder de comunicação e impacto social dos quadrinhos (SANTOS, 2022).

A história conta com 201 páginas, e leva o título de “Manual do Estudante UTFPR”, a história é de uma estudante da UTFPR, do campus de Francisco Beltrão, representado na figura 1. O nome da protagonista é Valentina.



Figura 1: Campus Francisco Beltrão Fonte: Autoria Própria (2025)

A narrativa se inicia com a protagonista, Valentina, participando de uma aula de física, cuja natureza é evidente pelo conteúdo das falas da professora que ministra a matéria. Inicialmente, Valentina demonstra confiança em seu desempenho na disciplina. Indicando a perspectiva que muitos estudantes possuem a respeito de áreas de exatas.

Com a realização de cada avaliação, Valentina batalhava com robôs, figuras que simboliza os desafios dessas avaliações na história. As lutas ocorrem em um ambiente

desértico, e seus golpes desferidos aos robôs representam os seus saberes e habilidades desenvolvidas na disciplina. A protagonista enfrenta ao longo da narrativa quatro robôs diferentes, correspondendo a quatro avaliações de física.

No decorrer da história, Valentina é apresentada a outros personagens, dentre eles estão um fantasma, um extraterrestre e o diabo. Cada um desses personagens aparece para dar conselhos, frequentemente ruins, incentivando que ela desista da universidade, desvalorizando o seu esforço, incentivando a isolar-se dos seus amigos ou até mesmo que ela cole pra obter um resultado positivo na avaliação. Esses personagens representam pensamentos de muitos dos alunos que enfrentam dificuldades, bem como influencias externas, que acabam reforçando esse pensamento ruim. A figura 2 representa o dialogo de Valentina com o Fantasma



Figura 2: Fantasma incentivando Valentina a desistir da disciplina. Fonte: Autoria Própria

Conforme ela se dedica a matéria, anotações são feitas e colocadas em um mural no seu quarto, como representado na figura 3, essas lições incluem estratégias para enfrentar problemas de maneira eficaz e a compreensão de que a memorização de fórmulas ou conteúdo da disciplina, inicialmente considerada suficiente, não é adequada para o sucesso acadêmico.

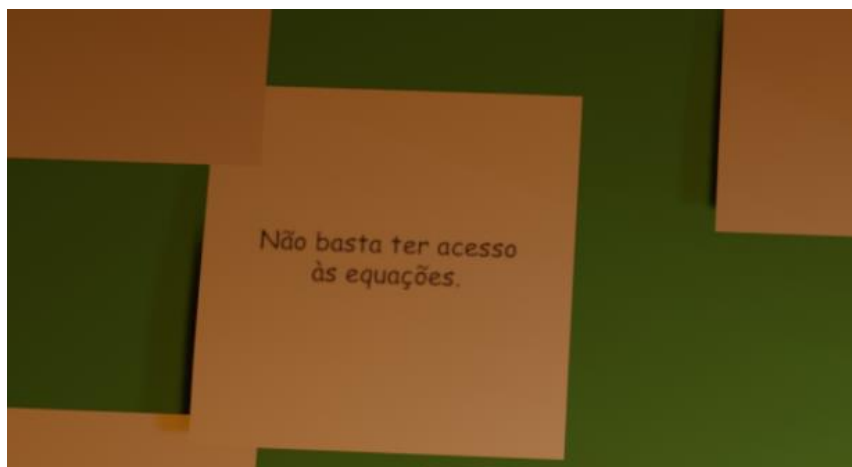


Figura 3: Lições escritas no mural. Fonte: Autoria Própria

Por fim, a história finaliza com Valentina alcançando a vitória, não apenas por ter passado na disciplina, mas também por compreender que aprender vai muito além de decorar fórmulas ou leis.

A história, como mencionado anteriormente, foi divulgada em uma conta na rede social Instagram, com o nome de usuário `@manual_do_estudante_utfpr`, que possui diversos posts interativos para engajar a história. A figura 4 mostra postagens do feed da conta, que conta com vídeos e imagens produzidas utilizando como ferramenta de edição o aplicativo Canva.

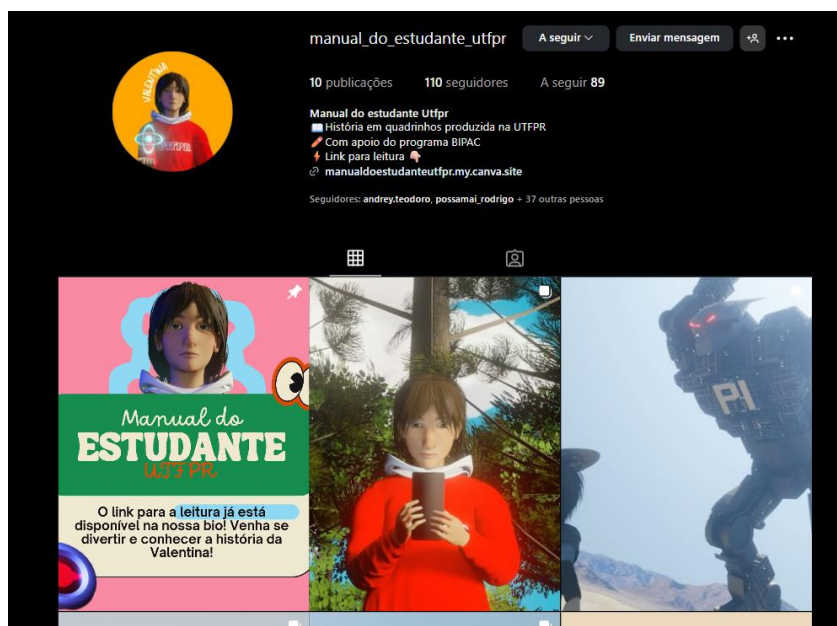


Figura 4: Perfil na rede social da história em quadrinhos, utilizado para divulgação. Fonte: Autoria Própria

Pode-se destacar que houve 253 visitas no período de seis meses no site da história em quadrinhos, obtendo o maior alcance no dia 6 de fevereiro, próximo ao lançamento da história, que aconteceu no dia 3 de fevereiro, início do ano letivo na UTFPR.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A história atingiu o público alvo e trouxe reflexões que estavam na proposta do projeto, sobre conscientizar os universitários a respeito da crença de que apenas memorizar equações é o suficiente para conseguir êxito na disciplina.

#### **AGRADECIMENTOS**

UTFPR, Pró-reitoria de Relações Empresariais e Comunitárias, Diretoria de Extensão, Comissão Central de Cultura e Programa de Bolsas de Incentivo à Produção Artística e Cultural (BIPAC)

#### **REFERÊNCIAS**

FRONZA, Marcelo. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educ. Rev.**, Curitiba, n. 60, p. 43. Disponível em: <[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40602016000200043&lng=es&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602016000200043&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em: 23 ago. 2025.

SOUSA, Luciano Dias de; VIEIRA, Abel Gomes. Histórias em quadrinhos na escola: uma experiência metodológica de ensino. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 46. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/46/historias-em-quadrinhos-na-escola-uma-experiencia-metodologica-de-ensino>>. Acesso em: 23 ago. 2025.

SANTOS, Andrea Pereira dos; NEVES, André Roberto Custódio. Quadrinhos, cultura e sociedade: contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, SP, v. 20, n. 00, p. e022002, 2022. DOI: 10.20396/rdbci.v20i00.8667789. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8667789>>. Acesso em: 29 maio. 2025