

CARTILHA 5 DE 6

HQ NA SALA DE AULA

Ideias de atividade por disciplina, um roteiro de aula de 50 minutos e critérios para avaliar os quadrinhos da turma.

PARA QUEM

Professoras, professores e coordenação pedagógica

TEMPO

20 minutos de leitura

ANTES

Leia as cartilhas 1 e 2

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ☒ ligar sua conta à escola
- ☒ planejar uma aula com o HQ-Lab
- ☒ adaptar a atividade para cada disciplina
- ☒ avaliar o que a turma produziu



LIGUE SUA CONTA À ESCOLA

Em **Minha conta**, na parte “Minha instituição”, você encontra a sua escola. Ligado a ela, você vê na Biblioteca os quadrinhos da sua turma.

1

Procure a escola

Busque pelo nome ou pela cidade. A lista é a oficial do INEP, com as escolas e faculdades da Bahia: ninguém precisa digitar o nome.

2

Escolha o nível

Filtre por **Educação básica** ou **Ensino superior**.

3

Diga quem você é

Entre como **Educador**. Os estudantes entram como **Estudante**.

DICA

Peça para a turma também ligar a conta à escola na primeira aula. Assim os quadrinhos de todos aparecem juntos para você.



UMA AULA DE 50 MINUTOS

Um roteiro que funciona para quase qualquer conteúdo. Ajuste os tempos à sua turma.

TEMPO	MOMENTO	O QUE ACONTECE
10 min	Conversa	Apresente o tema e mostre um quadrinho da Biblioteca. Pergunte: o que a história ensina? Quem fala? Onde se passa?
10 min	Roteiro no papel	Em duplas, a turma escreve 3 ou 4 cenas, uma por linha, com pelo menos uma fala com travessão.
20 min	No HQ-Lab	As duplas usam “Escrever a história toda”, conferem o planejamento e montam o quadrinho.
10 min	Roda de leitura	Duas ou três duplas mostram a tirinha. A turma comenta se a história ficou clara.

DICA

Comece pela tirinha de 3 quadros. Começo, meio e fim cabem nela, e a turma termina na mesma aula. Deixe a página A4 para quando já tiverem prática.



IDEIAS DE ATIVIDADE

LÍNGUA PORTUGUESA

Discurso direto e indireto: a fala com travessão vira balão, o resto vira narração. A turma vê na tela a diferença entre os dois.

Também serve para recontar um conto ou uma lenda em 6 quadros.

CIÊNCIAS

Use a Prancha didática para explicar um processo, como o ciclo da água: os quadros mostram as etapas e a legenda embaixo traz a explicação.

GEOGRAFIA

“O rio mudou de cor!”: uma turma investiga a poluição de um rio perto da escola e termina escrevendo uma carta para a prefeitura.

HISTÓRIA

Um dia na vida de alguém de outra época, ou um fato da história da Bahia contado por quem viveu. O cenário pode ser gerado.

MATEMÁTICA

Um problema contado como história: o personagem precisa dividir, medir ou calcular, e o último quadro traz a resposta.

ARTE

Linguagem dos quadrinhos: enquadramento, ângulo de câmera, ritmo e tipos de balão. Compare o mesmo quadro em ângulos diferentes.

ORGANIZAR

USE AS CATEGORIAS A SEU FAVOR

Ao criar, todo quadrinho recebe uma categoria. Combine com a turma qual usar:



Material didático

Quadrinhos que explicam um conteúdo. Ótimo para os que você mesmo faz para a aula.



História narrativa

Histórias com começo, meio e fim.



Criação livre

Produção livre, sem tema definido.

Na Biblioteca, os filtros **Prontos** e **Ainda mudando** mostram o que a turma já terminou e o que está em construção.

AVALIAR

CRITÉRIOS PARA AVALIAR OS QUADRINHOS

Quatro critérios simples. Combine com a turma antes de começar, para que todos saibam o que vai ser olhado.

CRITÉRIO	AINDA NÃO	QUASE	CONSEGUIU
Conteúdo	A história não fala do tema	Fala do tema, com algum erro	Explica o tema sem erro
Sequência	Os quadros não têm ordem clara	Tem começo e fim, falta o meio	Começo, meio e fim claros
Texto	Balões vazios ou confusos	Falas certas, narração confusa	Falas e narração ajudam a entender
Imagem	Desenhos não combinam com o texto	A maioria combina	Personagem igual em todos os quadros e cenário certo

CUIDADOS

ANTES DE LEVAR PARA A TURMA

- ☐ Teste a atividade sozinho antes, com o mesmo formato que a turma vai usar.
- ☐ Confira se todos conseguem entrar na conta. Tenha um plano B no papel para quem não conseguir.
- ☐ Lembre a turma de não usar nome completo, endereço ou foto de colegas nos quadrinhos.
- ☐ Acompanhe o uso: a plataforma barra pedidos impróprios, mas nenhum filtro é perfeito.
- ☐ Combine quem vai publicar e quando. Veja a

cartilha
6



NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.

HQLAB

A HQ NA AULA DE CIÊNCIAS

DESENHAR O QUE NÃO SE VÊ.

1 O PROCESSO EM ETAPAS	2 O INVISÍVEL EM FOTOGRAFIA
3 A HIPÓTESE EM BALÃO	4 O RESULTADO

monte a sua no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQLAB

COMO CORRIGIR UMA HQ

- ✓ A ORDEM SE LÊ SOZINHA?
- ✓ O PONTO DE VISTA É CONSTANTE?
- ✓ CADA QUADRO TEM UMA IDEIA?
- ✓ O FIM FECHA A HISTÓRIA?
- ✓ DÁ PARA LER PEQUENO?

avale no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQLAB

UMA HQ, QUATRO AUTORES

DIVIDIR NÃO É FATIAR.

1 ROTEIRO	2 PERSONAGENS
3 ENQUADRAMENTO	4 REVISÃO FINAL

junte a turma no HQ-LAB

Inova Educação CAPES

HQ-Lab · GEOTEC · Universidade do Estado da Bahia (UNEB) · hq-lab.vercel.app

Material de apoio produzido no projeto InovaEDUCAÇÃO (Edital CAPES nº 03/2025). Textos e telas conforme a plataforma em outubro de 2026.