

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARIVONE GEMIN

CONSTRUINDO HQs NAS AULAS DE GEOGRAFIA

CURITIBA

2013

MARIVONE GEMIN

CONSTRUINDO HQs NAS AULAS DE GEOGRAFIA

Artigo apresentado para obtenção do título de especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação, em Mídias Integradas na Educação, setor de Educação profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Ms. Cátia Garcia Morais

CURITIBA

2013

CONSTRUINDO HQs NAS AULAS DE GEOGRAFIA

*GEMIN, Marivone.

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Foz do Iguaçu/ PR

RESUMO – O uso pedagógico de HQs pode ser um aliado no trabalho do professor, por ser uma linguagem simples que busca motivar e envolver os alunos. É uma importante ferramenta na construção da dinâmica escolar, principalmente, pelas possibilidades de exibição e compartilhamento dos trabalhos desenvolvidos em sala de aula. A presente pesquisa pretende avaliar o uso de HQs em aulas de Geografia. Para tanto, realizou-se um trabalho com elaboração de histórias em quadrinho com estudantes de uma turma de 9º ano do Colégio Estadual Três Fronteiras, na cidade de Foz do Iguaçu, Paraná. Os dados utilizados para tratar o objetivo proposto nesta pesquisa foram recolhidos por meio de um questionário. Os resultados permitiram avaliar os benefícios do uso de HQs nas aulas de geografia, mostrando que pode ser uma ferramenta importante para o trabalho pedagógico do professor em sala de aula. Por fim, essa pesquisa poderá contribuir para futuras discussões sobre o uso de HQs na educação.

Palavras-chave: Educação. Práticas pedagógicas. Mídia. Histórias em quadrinho. Geografia. Quadros. Balões.

1 INTRODUÇÃO

Conforme Carvalho (2006), a primeira história em quadrinho foi criada por Ítalo-brasileiro Ângelo Agostini em 30 de janeiro de 1869, essa história batizada de As Aventuras de Nhô Quim. Já os estadunidenses garantem que o pioneiro deles é o personagem Mickey Doogan mais conhecido como The Yellow Kid, no entanto ao voltar os olhos para o Oriente, descobre-se que no Japão, já se faziam quadrinhos antes dos brasileiros e dos estadunidenses uma história em quadrinho japonesa ou mangá. De mais a mais as pinturas rupestres que o homem das cavernas fazia ilustrando seu dia-a-dia retratava seu cotidiano, seu modo de viver, porém de maneira arcaica.

Atualmente, as HQs constituem um estilo literário bastante apreciado por crianças, jovens e adultos, pois é considerado mais atrativo. Com excesso de informações no cotidiano de uma sociedade em constantes mudanças, a escola não pode permanecer somente na função de transmitir o conhecimento ao aluno, mas sim ensiná-lo como utilizar, selecionar e elaborar práticas na construção de HQs. Portanto, usar a mídia impressa como recurso na aprendizagem é uma interessante alternativa para os últimos anos do ensino fundamental.

A preocupação do professor contemporâneo é despertar a curiosidade do aluno pelo objeto do conhecimento, o uso da história em quadrinhos por chamar a atenção deles pode ser uma forma mais atrativa e criativa de levá-lo a aprender (SILVA E CAVALCANTI, 2008). Dessa forma, o ambiente escolar transforma-se em interação entre professor, conhecimento e aluno. Existem sites que dispõem de programas nos quais o aluno poderá construir suas histórias em quadrinhos através dos recursos tecnológicos. Observar novas formas de pesquisa disponíveis no espaço cibernético é um caminho de construção e conhecimento dos conteúdos específicos nas aulas de geografia.

As histórias em quadrinho, charges ou *cartuns* retratam uma realidade local, regional, nacional e até mundial no ponto de vista geográfico. Observa-se que a maioria dos alunos aprecia este tipo de linguagem e leitura por ser de fácil compreensão.

Entender a geografia é muito mais fácil com o uso de material concreto, colorido, diversificado em sua forma de construção e interagir com o que o aluno

desenvolve no seu conhecimento empírico social, pois a escola estimula e socializa o aprendizado do educando. Kenski, (2005, pg. 132) destaca que “na verdade somos todos da geração alfabética da aprendizagem por meio de texto escrito, da leitura do artigo. Somos analfabetos para a leitura das imagens, dos sons.” (KENSKI apud SILVA E CAVALCANTI, 2008, pg. 145).

E diante da relevância das HQs para a aprendizagem é que esta pesquisa se desenvolveu. Com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental no Colégio Estadual Três Fronteiras de Foz do Iguaçu, Paraná. Teve como base o trabalho por tema, portanto houve a necessidade de levar os alunos no laboratório de informática para que buscassem textos sobre o tema em sites.

O objetivo maior é ser uma ferramenta de apoio à educação tornando o trabalho em sala de aula mais próximo da realidade social de aluno trazendo benefícios, pois este por sua vez torna-o mais crítico, atuante e democrático e uma visão mais ampla do mundo em que está inserido, pois a geografia não pode ser trabalhada de forma abstrata e desolada no séc. XXI.

2 REVISÃO DE LITERATURA

De acordo com Carvalho (2006), costuma dizer que quem não sabe quando surgiram as histórias em quadrinhos pode se considerar expert no assunto porque ninguém pode afirmar ao certo quando elas surgiram. Há quem diga que primeiro foi elaborado por um ítalo-brasileiro (1869) Ângelo Agustine, já os estadunidenses garantem que o pioneiro é deles: Richard Outcaut (1895), portanto se voltamos os olhos para o Oriente, o Japão já faziam quadrinhos (mangá 1702), assim como as pinturas rupestres que o homem das cavernas fazia ilustrando seu dia-a-dia são desenhos que contam histórias com começo meio e fim. Faltam os balões com textos, mas como exigir isso de culturas que nem haviam desenvolvido a escrita? Como se vê é uma discussão difícil, subjetiva e talvez inútil. Independente de quando surgiram, é possível afirmar que os quadrinhos fixaram-se em todo o mundo por meio das tiras em jornal, agradando todo e qualquer leitor, e as primeiras pesquisas que buscaram avaliar a leitura dos HQs a maioria do público adulta.

Atualmente, os quadrinhos tem um grande valor literário, não na sua formação clássica da escrita, mas no interesse por ser um acervo de fácil acesso, colorido e disponível nas escolas. Com destaque o Programa Nacional Biblioteca da Escola-PNBE sob a tutela do MEC.

Segundo Vergueiro (2006) “O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar”, pois expressa uma narrativa gráfica excita a imaginação do leitor e o seu pensamento desenvolvendo o pensamento lógico.

De acordo com Carvalho (2006) “Criar uma história em quadrinhos pode ser fantástica envolvendo várias disciplinas e principalmente nas aulas de geografia, e que trabalhar HQs em sala de aula pode ser agradável e satisfatório”.

Portanto, a pretensão deste trabalho é orientar os alunos ao desenvolvimento e criação de história em quadrinho, incentivando-os a criarem as suas próprias Histórias e personagens para vivenciar seu próprio contexto geográfico e histórico.

Não devemos, no entanto, pensar que a principal contribuição dos quadrinhos para o ensino de Geografia seja a mera descrição das paisagens. O potencial desta paisagem ultrapassa esse aspecto, podendo atender as mais recentes abordagens teóricas e pedagógicas da área. (RAMA, 2012, p. 87).

Sendo assim toda a prática de construção de um material didático, traz grandes benefícios tanto para o aluno quanto para a sociedade, pois este por sua vez se torna mais crítico, atuante e democrático, interage com seu meio e com o mundo, pois vai à busca de pesquisa e conhecimento comparando sua realidade social com os demais elementos geográficos.

Também transformar as aulas de Geografia mais atraentes, divertidas e coloridas, com o encanto da magia de poder transformar nas Histórias em Quadrinhos o seu sonho em realidade.

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura e através de estudos científicos, a ideia de que as histórias em quadrinhos afastam os alunos de outras leituras ou clássicas, didáticas, foram refutadas, pois os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e livros. Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes, introduzindo sempre palavras novas, e valores de comunicação, comuns ao grupo em que se encontram inseridos exercitando seus pensamentos desenvolvendo o pensamento lógico. (VERGUEIRO, 2012).

Portanto, cabe aos professores buscar e trazer novas tecnologias para os nossos alunos, realizando novas formas de trabalho pedagógico através de habilidades, modificando e melhorando a forma de transmitir o conteúdo nas aulas de geografia para que se tornem mais alegres e divertidas e o trabalho em grupo por sua vez dinamiza e facilita o trabalho.

Artistas completos são fantásticos, mas trabalhar em conjunto é natural e necessário em qualquer parte do mundo. No mercado de quadrinhos, isso é muito comum. A maioria das histórias tem uma pessoa como roteirista, desenhista, arte-final, letreirizar (fazer as letras dos balões) e aproveitando o conhecimento e habilidade de cada aluno, pois se a classe trabalha em conjunto, a brincadeira é mais divertida e dá melhor resultado. (CARVALHO, 2006, p. 99).

Portanto as histórias em quadrinho como Mídia Impressa busca o conhecimento como forma divertida e agradável a qual a sociedade oferece uma forma mais atraente e interessante. Então, professores estão buscando essa forma mais interativa e atrativa para que o nosso aluno não fique fora desta realidade Social de uma Rede e Aldeia Global cognitiva.

Conforme estudos os quadrinhos tem um grande valor literário, não na sua formação clássica da escrita, mas por ser um acervo de fácil acesso, colorido e disponível nas escolas. Com o Programa Nacional Biblioteca da Escola-PNBE sob a tutela do MEC.

“[...] as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles [...], aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico”. (VERGUEIRO, 2012, p. 21).

De acordo com Vergueiro (2012), utilizando as histórias em quadrinhos como processo didático pedagógico como ícones da *cultura de massa* amplia-se a possibilidade de compreensão do conteúdo programático por parte dos alunos, possibilitando as mais variadas informações no campo da física, tecnologia, engenharia, arquitetura, química etc., pois pode ser facilmente assimilada.

3 METODOLOGIA

O trabalho foi realizado e enriquecido dentro de um subsídio teórico e uma pesquisa de campo através de um questionário descritivo quantitativo apresentado na (apêndice B) direcionado aos alunos do 9º do Ensino Fundamental da Escola Estadual Três Fronteiras em Foz do Iguaçu – Paraná. Com o objetivo de compreender a realidade investigada.

Para o desenvolvimento do artigo a metodologia utilizada baseia-se numa abordagem eminentemente participativa, com enfoque teórico-vivencial. Utilizando-se de discussão, comentários, dinâmicas de grupos, seguidas de debates e reflexões, para que os alunos escrevam suas histórias com temas ou assuntos do seu conhecimento, pois facilita com sua fundamentação teórica a construção de HQs nas aulas de geografia.

O presente artigo utiliza a construção de HQs nas aulas de geografia de modo que o aluno crie histórias em quadrinhos de forma alegre e divertida. Com alunos do 9º A do Ensino Fundamental da Escola Estadual Três Fronteiras em Foz do Iguaçu – Paraná.

Iniciou-se elaborando os grupos de forma aleatória e satisfatória com os mesmos com um breve comentário sobre o assunto a ser trabalhado.

Foi entregue aos grupos uma ficha avaliativa (ver apêndice A) contendo nomes, números, identificando roteiro, desenho, personagens, pintura balões, caixa alta, participação e por final, a entrega estipulada na data marcada contendo na ficha também parecer descritivo de mídias utilizadas, sugere-se a utilização de mídias impressa e internet como base de entendimento do mesmo, reconhecendo a importância das mídias como referência no aprimoramento da construção de HQs nas aulas de geografia tanto na pesquisa ou de forma impressa utiliza um roteiro de construção onde deve conter: argumento, personagem, roteiro, desenho, fala normal e onomatopeias que imitam sons, como POF, TRIIIIIIMMMMM, DING, DOND, TCHIBUM, dentre outros.

Utilizam-se programas disponíveis no laboratório de informática, disponível na escola de HQS para auxiliar na sua fundamentação teórica para a construção de HQs nas aulas de geografia, despertando assim a curiosidade, criatividade e aprendizagem dos alunos.

Portanto devem-se respeitar as escolhas dos alunos quanto a leitura e produção, para que os mesmos entrem no contexto da história. É interessante que o professor conduza seus alunos a leitura e construção do mesmo. O aluno deverá ter contato com o material, fazer a resenha da história, analisar a paisagem e correspondência dos temas a serem trabalhados.

O trabalho foi desenvolvido de várias formas, principalmente o uso de pesquisas, pois chama atenção e atrai o aluno para o conhecimento e usando a mídia como instrumento cultural na sua aprendizagem e construção de material didático para um melhor interesse em desempenho nas aulas de geografia.

Após análise dos temas é feita uma crítica comparando a realidade local com a global, trabalhando todos os argumentos de uma sociedade desigual, junto com um comparativo do meio em que vivemos, atualizando os conteúdos programáticos de geografia dentro das diretrizes curriculares.

Após todo este trabalho de conhecimento e revisão, o aluno com técnicas orientadas pelo professor, inicia o trabalho de construção do mesmo de forma a seguir respeitando critérios para o desenvolvimento do trabalho. Lembrando sempre que quanto mais original e criativa ela é, mais envolvente a história fica.

É importante que o aluno, escreva suas histórias com temas ou assuntos do seu conhecimento, pois facilita com sua fundamentação teórica a construção de HQs nas aulas de geografia.

Todo este processo se deu através de orientação do professor, iniciando com grupos de alunos os quais se torna mais fáceis o desenvolvimento do trabalho, pois todo trabalho em grupo facilita diversificada a qualidade do mesmo, reaproveitando todo e qualquer conhecimento individual do aluno.

Segundo Carvalho (2006) “Artistas completos são fantásticos, mas trabalhar em conjunto é natural e necessário em qualquer parte do mundo”.

Conforme estudos os quadrinhos tem uma grande valor literário, não na sua formação clássica da escrita, mas por ser um acervo de fácil acesso, colorido e disponível nas escolas, com o Programa Nacional Biblioteca da Escola-PNBE sob a tutela do MEC.

4 RESULTADOS

Os dados encontrados no decorrer da pesquisa, por intermédio dos questionários aplicados com os alunos e em seguida, a interpretação dos resultados obtidos com base no referencial teórico constante na seção 2 responde as perguntas de pesquisa em apêndice.

Após a execução das histórias em quadrinhos nas salas de aula, foi realizada uma pesquisa com todos os alunos envolvidos do 9º ano da Escola Estadual Três Fronteiras com a intenção de avaliar a aceitação e viabilidade do projeto. O resultado da pesquisa foi tabulado, visando evidenciar as opiniões do grupo, e será apresentado nas páginas seguintes.

Quando questionados se a confecção de HQs nas aulas de geografia, os ajudou a adquirir conhecimento, entre os 36 alunos entrevistados, 81% responderam que adquiriram conhecimento e 19% não (conforme apresentado no gráfico1).

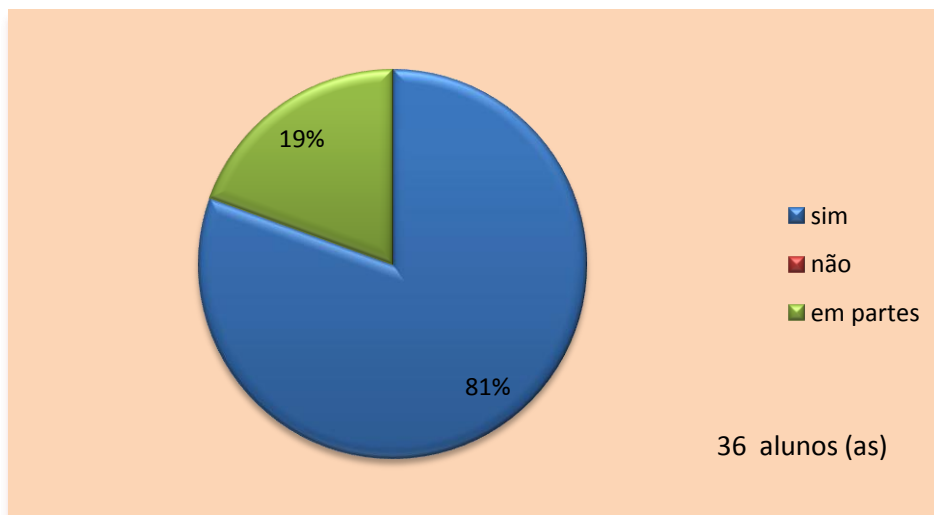


GRÁFICO 1 - Quanto aquisição de conhecimento de geografia na confecção de HQs

Quando questionados sobre a satisfação da construção de HQs nas aulas para o aprendizado de geografia, 81% responderam que foi satisfatório e 19% disseram que não.

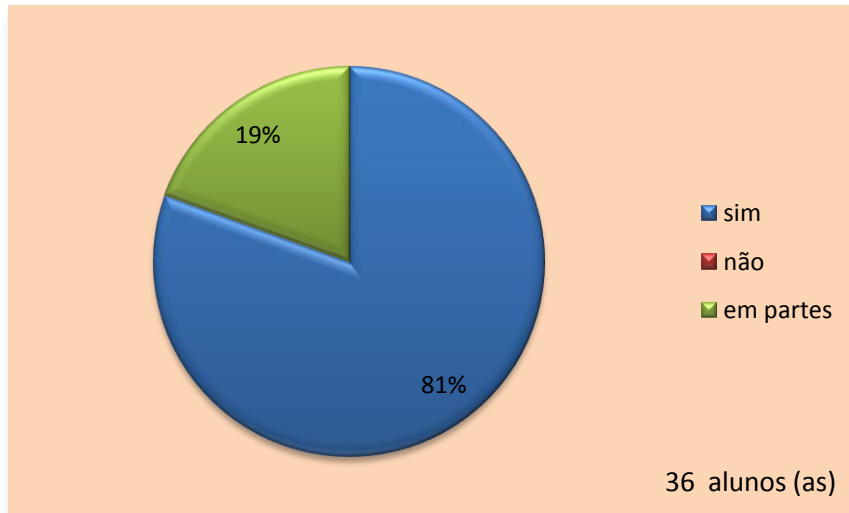


GRÁFICO 2 – Foi satisfatória a construção de HQs para o seu aprendizado nas aulas de geografia?

Ao serem perguntados, se tratar temas livres auxiliou na aprendizagem de conteúdos nas aulas de geografia. 78% dos alunos acharam importante, 19% disseram que em partes e 3% que não.

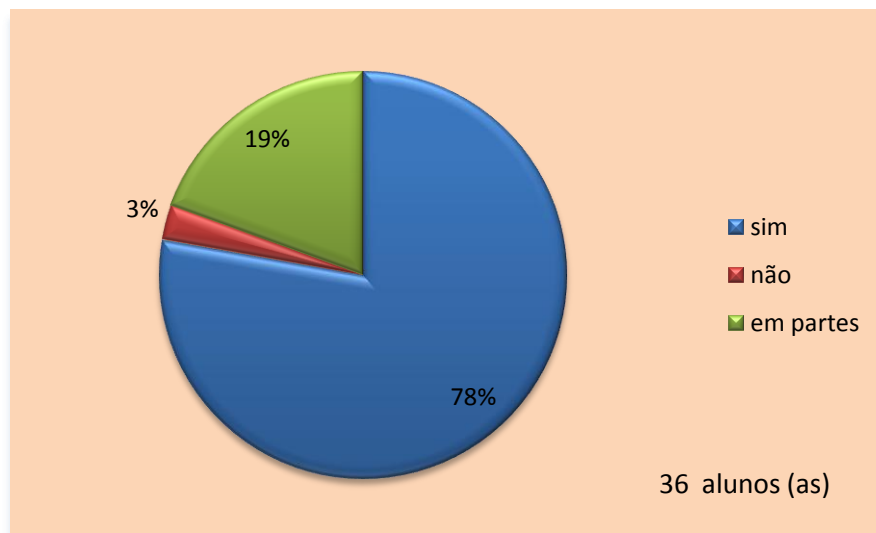


GRÁFICO 3 – O tema livre foi importante para a aprendizagem dos conteúdos nas aulas de geografia?

Quando questionados, se a construção de histórias em quadrinhos em sala de aula, além de facilitar o conhecimento da matéria, contribuiu para o reconhecimento de problemas sociais e realidade individual e global. 83% dos alunos disseram que sim, 14% disseram que em partes e 3% que não.

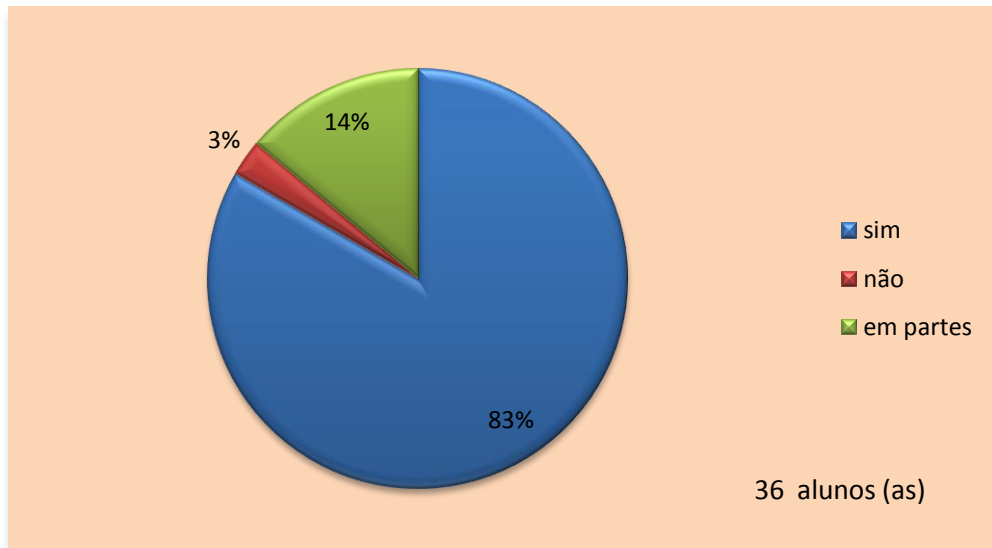


GRÁFICO 4 – Após você realizar a montagem de HQs você percebeu que este trabalho facilitou o conhecimento dos conteúdos de Geografia, e reconheceu os problemas sociais de sua realidade e do mundo?

De acordo com o resultado da pesquisa, mostrado nos gráficos acima fica clara a aceitação do projeto das HQs nas aulas de geografia. As temáticas e a maneira como assuntos foram trabalhados e desenvolvidos atingiu o objetivo de agradar e trazer o conhecimento de forma mais divertida e atraente para todos os alunos.

5 DISCUSSÃO

A partir das experiências realizadas em sala de aula com os alunos, foi possível perceber que as histórias em quadrinhos contribuíram no processo de aprendizagem nas aulas de Geografia. De forma interessante e descontraída despertou nos alunos a criatividade, fomentaram o desempenho escolar e

proporcionaram relacionamentos entre a turma. Por tratar-se de trabalho em grupo, onde os componentes interagem, estes se destacam quando se percebem como pessoa atuante, reconhecendo sua capacidade criadora, utilizando métodos que contribuem para a qualidade da aprendizagem.

Passo a passo em sua pesquisa e na própria criação das HQs, investigando o que se quer construir, aplicando métodos que qualifiquem seu trabalho cognitivo aperfeiçoando sua análise crítica como facilitador, os alunos conseguem visualizar seu conhecimento através dos HQs. A possibilidade de explorar sua capacidade, permitindo ler e criar histórias em quadrinho, certamente facilitou o aprendizado e apreensão dos conteúdos temáticos das aulas de Geografia.

Os quadrinhos auxiliaram também no desenvolvimento da pesquisa e leitura, as quais favoreceram para o hábito da leitura, enriquecendo o vocabulário a comunicação e estimulando o pensamento lógico dos alunos. A partir do entendimento que o objetivo não é julgar a qualidade do desenho, e sim analisar a realidade que o aluno quer expressar através dele, tais resultados mostraram-se satisfatórios.

Quanto à construção do material proposto, entendeu-se que toda a mídia utilizada na construção do conhecimento, seja através da leitura, da escrita ou pela via tecnológica, qualificou e proporcionou outras formas de conhecimento e aprendizagem. Acrescentando, ainda, um melhor desempenho de leitura e escrita na vida prática do seu cotidiano, na Aldeia Global em Rede, tornando-o mais crítico e com uma visão para o futuro o qual está inserido.

Numa síntese dos resultados obtidos, o objetivo foi atingido de forma satisfatória, pois tal método acrescentou conhecimento e criatividade, despertando no aluno a curiosidade e busca pelo aprender e conhecer, visando sempre um conhecimento crítico e autônomo. Os educandos perceberam criadores de sua própria história, inseridos num contexto no qual podem intervir agir e transformar quando necessário.

O processo de criação, bem como a criatividade, que envolve e fundamenta tal método de ensino-aprendizagem, resulta em possibilidades múltiplas de trabalhar os conteúdos ligados à área de Geografia, assim como outras áreas do ensino escolar. Aqui se pontua a perspectiva interdisciplinar na criação de HQs no contexto escolar.

A linguagem multimodal e semiótica de tal método enriqueceram sobremaneira as aulas, despertando e desvendando capacidades criadoras e até artísticas nos e dos alunos, aliadas ao conhecimento curricular planejado e esperado da disciplina.

Reconhecer as possibilidades de mudança, de crescimento e de autonomia por meio do estudo, que leva à construção do conhecimento, faz da aprendizagem real uma via à educação que se quer transformadora.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada e apresentada neste trabalho de conclusão de curso sobre mídias na educação apontou que os alunos demonstraram expectativas em relação à construção de HQs nas aulas de geografia como elemento de comunicação como ferramentas importantes no processo pedagógico.

Para que haja inovação na educação, é necessária a compreensão de recursos como à construção de material impresso que tem uma grande contribuição também na construção do conhecimento em cada momento didático de que se espera em sala de aula.

Os resultados obtidos demonstram que esse recurso através da construção de material didático, possibilita o aprendizado de forma alegre e divertida favorecendo a construção do conhecimento.

Quanto à aplicabilidade da pesquisa percebe-se que o objetivo proposto foi satisfatório em todo o processo de desenvolvimento. Através de desenho pintura e montagem dos mesmos, despertou interesse e qualificou o aprendizado permitindo que ele tenha acesso ao conhecimento e entendimento em uma ordem espacial, sobretudo do lugar onde vive, pois se tratando de um material impresso confeccionado pelo próprio aluno como recurso de comunicação.

A inclusão digital nos colégios estaduais, na rede pública tem possibilitado a pesquisa e qualidade na educação, pois qualquer trabalho ou projeto que se queira desenvolver.

Apesar de a internet ser uma tecnologia em rede, se faz necessário à leitura e escrita de forma criativa e divertida.

Portanto construir HQs nas aulas de geografia tornou-se as aulas mais atraentes e interessantes transformando o conteúdo programático em histórias em quadrinho.

Observando este contexto fica bem claro que o professor faz a conexão entre o aluno e os recursos que estão disponibilizados na escola usando a mídia como recurso em novas concepções de ensinar e aprender.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Djota. **A Educação está no Gibi**. Campinas: Editora Papirus, 2006.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2012.

SILVA, Isaias Eunice. CAVALCANTI, Souza Lana. **“A mediação do ensino-aprendizagem de geografia, por charges, cartuns e tiras de quadrinhos.”** In Revista UFG/BR. Disponível em:
http://www.sumarios.org/sites/default/files/pdfs/55984_6445.PDF. Visitado em: 17 de Ago. 2012.

SILVA, Felipe Edmilson José. **“A Linguagem dos quadrinhos e seu uso em sala de aula.”** In CCSA—UFRN (Centro de Ciências Sociais Aplicadas da UFRN). Disponível em:
http://wwccsa.ufrn.br/6sel/anais/public/papers/TRABALHO_COMPLETO-_JOS%C3%89_EDMILSON.pdf. Visitado em: 28 de Ago. 2012.

TUSSI, Bergonsi Graziela, Rosa Elisabete Militz Wypczyczynski Martins **“A história em quadrinhos como prática pedagógica no ensino de Geografia.”**. In CCSA—UFRN (Centro de Ciências Sociais Aplicadas da UFRN). Disponível em:
http://egal2009.easyplanners.info/area08/8313_Tussi_Graziela_Bergonsi.pdf. Visitado em: 13 de Set. 2012.

APÊNDICE A - Ficha de avaliação e produção de HQs

COLÉGIO ESTADUAL TRÊS FRONTEIRAS

PROF. MARIVONE – FICHA DE AVALIAÇÃO E PRODUÇÃO DE HQs.

TEMA: _____ SÉRIE: _____ TURMA: _____

MATERIAL AVALIATIVO

Aluno (a) N°	Roteiro	Desenho	Personagem	Pintura	Balão	Letra de Forma	Participação	Entrega

PARECER DESCRITIVO, MÍDIAS UTILIZADAS:

APÊNDICE B - Questionário de avaliação pelos alunos

COLÉGIO ESTADUAL TRÊS FRONTEIRAS
ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

PROFESSORA MARIVONE GEMIN

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO (ALUNOS)

NOME: _____ TURMA: _____

1 - Quanto a confecção de HQs nas aulas de geografia você adquiriu conhecimento?

2 - Foi satisfatória a construção de HQs para o seu aprendizado nas aulas de Geografia?

3 - O tema livre foi importante para a aprendizagem dos conteúdos nas aulas de Geografia?

4 - Esse processo de construção de HQs auxiliou no seu aprendizado do conteúdo nas aulas de Geografia?

5 - Após você realizar a montagem de HQs você percebeu que este trabalho facilitou o conhecimento dos conteúdos de Geografia, e reconheceu os problemas sociais de sua realidade e do mundo?

ANEXO – Produção de HQ por aluno
 Descobrimto da América



FONTE: GABRIEL CARNIEL GAVER – 9º Ano