

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
INSTITUTO DE ARTES - IdA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS- VIS

Cássio Pereira Batista

**História em quadrinho e seu potencial como objeto de ensino e
aprendizagem**

Brasília, 2014

História em quadrinho e seu potencial como objeto de ensino e aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Plásticas, habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Orientadora: Prof.^a Maria del Rosário Tatiana Fernández Méndez.

Brasília, 2014

BANCA EXAMINADORA

PROFA. MS. Tatiana Fernández - Presidente e Orientador

Examinadores:

PROF.

PROF.

Brasília, de de 2014

RESUMO

Na presente investigação analisamos a utilização das histórias em quadrinhos (HQs em diante) como objeto de ensino e aprendizagem, para tanto tratamos de conceitos fundamentais para o entendimento, tais como aprendizagem significativa, arte sequencial e narrativas. Essa pesquisa tem como principal objetivo evidenciar o quão significativa pode se tornar a utilização dessas HQs dentro do ambiente escolar, como podemos observar a partir de estudos, mas principalmente de observações realizadas durante os estágios obrigatórios, além de experiências próprias, adquiridas antes e durante o curso de artes plásticas.

Palavras Chave: História em quadrinhos, Aprendizagem significativa, Arte sequencial, Artes Plásticas, Narrativas, Objeto de Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

In the present study we analyzed the use of comics as an object of teaching and learning, deal with fundamental concepts for understanding, as meaningful learning, sequential art and narrative. This research aims to highlight how significant can make use of these Hqs in the school environment, as can be seen from studies, but mainly from observations made during the mandatory stages,, and own experiences, acquired before and during the course of fine arts.

Keywords: Comics, meaningful learning, Sequential Art, Fine Art, Narrative, Object Teaching and Learning.

LISTA DE FIGURAS

	Pág
	.
Figura 1: Trecho da história de “The Yellow Kid” fonte: < http://comixtakoma.wordpress.com/2011/11/18/why-not-comics-some-history/ > visitado em 09/06/2014	16
Figura 2: Capa da revista “Real fact comics” vol.1 fonte: < http://dc.wikia.com/wiki/File:Real_Fact_Comics_Vol_1_1.jpg > visitado em 10/06/2014	18
Figura 3: capa da revista “trabalho infantil, nem de brincadeira” fonte: < http://www.radiomargarida.org.br/2012/10/15/gibi-da-monica-contra-trabalho-infantil-sera-distribuido-nas-ruas/#sthash.VPhDt8Vd.dpbs > visitado em 06/06/2014	19
Figura 4: Trecho da revista “O Tico-Tico” fonte:< http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tico-tico-o-n-1/ti173100/24467 > visitado em 05/06/2014.	20
Figura 5: Cada da História em Quadrinhos “Dom Casmurro” fonte: < http://todateen.uol.com.br/leretdb/dom-casmurro-virou-hq/ > visitado em 06/05/2014	22
Figura 6: Trecho da revista realizado no projeto de iniciação científica autor: Cássio Batista	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1-História em quadrinhos na educação em artes visuais	8
1.1-Abordagens pedagógicas.....	8
1.1.1-Aprendizagem significativa.....	9
1.1.2- <i>Cultura visual e objetos de aprendizagem</i>	10
1.1.3- <i>Narrativas e arte sequencial</i>	11 ¹⁴²
1.2- Histórias em Quadrinhos.....	13
1.2.1- <i>Histórias em quadrinhos como objeto didático no decorrer da história</i>	17
2- Experiência pedagógicas com as HQs	24
2.1- Estratégias de inovação pedagógica em ambiente escolar.....	25
2.2- Experiências acadêmicas.....	25
2.3- Projeto de iniciação científica (Pibic).....	28
CONCLUSÃO	31
Referências bibliográficas	33

INTRODUÇÃO

Diante de observações a partir da minha própria vivência escolar (abrangendo também os estágios obrigatórios) e baseado em estudos amplos acerca da educação brasileira, é nítido que dentre os alunos – tanto de Ensino Fundamental e Médio – há uma parcela significativa de estudantes que se apresentam desinteressados pelo aprendizado que lhes é apresentado, ainda que frequentem as aulas regulamente e não façam parte da porcentagem de evasão escolar.

Embora os fatores de desinteresse muitas vezes contemplem condições sociais precárias, ainda que tenha havido um crescimento nas taxas de desenvolvimento em nosso país (tanto socialmente, quanto economicamente) tais dados ainda são corriqueiros na nossa sociedade. Isso reflete que mesmo quando os fatores socioeconômicos não são o obstáculo para os estudos, ainda há indiferença por parte de alguns alunos quanto ao âmbito escolar. Esta investigação foca sobre uma análise de uma proposta, a qual é utilizada esporadicamente nas escolas, mas pode tornar a aprendizagem uma experiência mais significativa.

É necessário, portanto, adotar medidas para propiciar a esses alunos um ensino com formas mais interessantes de aprendizagem e, para isso, repensar a didática utilizada até o momento nas salas de aula. Crianças e adolescentes estão inseridos numa sociedade tecnológica, a qual se encontra em constante movimento e possui inúmeros atributos que lhe chamam mais a atenção comparada às metodologias comumente utilizadas no meio escolar na área de arte.

O livro didático já não é o único recurso que pode ser utilizado pelo professor em sala de aula; seu uso não deve ser desmerecido, contudo, ele é um dentre vários outros recursos e objetos de ensino e aprendizagem que podem propiciar o interesse dos alunos. É necessário ainda observar como aprendem os estudantes em cada contexto social e cultural, em cada período da sua vida e em cada situação pessoal. Estas observações ajudam a traçar estratégias mais dinâmicas que possam despertar a curiosidade de aprender.

Desse modo, voltando-se diretamente para a Educação em Artes Visuais, esta investigação visa ampliar as possibilidades metodológicas na educação com o uso

das histórias em quadrinhos (HQ's em diante) como ferramenta e um processo lúdico de ensino e aprendizagem das artes visuais no âmbito escolar.

Para o ensino das artes visuais esta é uma prerrogativa notável. Estamos imersos em estímulos visuais, tais como imagens, cores, texturas, diálogos, dinâmica de narrativa entre tantos outros leques de elementos que podem ser usufruídos. Sendo assim, necessitamos utilizar materiais e objetos que proporcionem esses estímulos aos alunos, transformando o ambiente escolar algo mais significativo e estimulante.

Nestas condições, entender o conceito de aprendizagem significativa, como um processo cognitivo, o qual visa um ensino mais próximo do cotidiano dos alunos de forma geral, passa a ser algo necessário. Sendo assim, essa investigação abordara tal assunto, de forma a criar uma base conceitual para validar a pesquisa.

Essa pesquisa tem como objetivo, analisar o conceito de narrativa e arte sequencial, com o intuito de criar paralelos com a história da arte propriamente dita, evidenciando conexões possíveis, além de elementos que podem facilmente ser evidenciados nas mais variadas formas de criação e produção artística.

Ainda tratando de objetivos, essa investigação busca analisar como as histórias em quadrinhos foram utilizadas em determinados períodos históricos de forma pedagógica, tanto se tratando do ambiente escolar, orientado por um profissional da educação, quanto fora do mesmo, agindo de forma mais instintiva, no qual a criança agrega significado ao material e compreende conceitos ali embutidos.

A partir das experiências adquiridas durante os estágios obrigatórios, nas atividades realizadas durante meu percurso no curso de artes plásticas, como por exemplo meu trabalho de iniciação científica, evidenciar como esse meio artístico e de comunicação pode facilmente se tornar um Objeto de Aprendizagem (OA em diante), auxiliando na construção de aulas, possibilitando novamente uma aprendizagem mais significativa.

1-História em quadrinhos na educação em artes visuais

As HQs são um dos meios mais difundidos de fabulação visual, estão presentes na vida de grande parte de crianças e jovens, seja de forma direta ou indireta. Dificilmente, atualmente, encontramos pessoas que não conhecem esse meio de comunicação, até mesmo por sua visibilidade readquirida a partir da produção de uma grande quantidade de filmes oriundos dessas HQs.

Devido a sua facilidade de aproximação em relação aos jovens, mas principalmente à sua estrutura singular, na qual podemos trabalhar em conjuntos inúmeros conhecimentos, tais como leitura e desenho; se torna necessário analisarmos tal potencial.

Para tanto, essa pesquisa transitará por conceitos tais como aprendizagem significativa, analisará a própria estrutura desse meio de comunicação visual por meio do conceito de arte sequencial, além de apontar relações com a cultura visual. Essas noções, concepções e campos de pesquisa poderão nos ajudar a estabelecer relações entre as HQs e a arte.

1.1-Abordagens pedagógicas

A necessidade de se trabalhar arte de forma mais singular e significativa dentro do ambiente escolar se apresenta cada vez mais no cotidiano dos professores; trata-se de uma disciplina desvalorizada por muitos jovens e até mesmo por outros professores, os quais são responsáveis por diferentes matérias. Sendo assim, novas metodologias, novos conceitos e âmbitos de pesquisa merecem ser analisados, além da própria disciplina de artes possuir especificidades as quais são melhor trabalhadas a partir dessas novas experiências.

1.1.1-Aprendizagem significativa

Na aprendizagem significativa há uma relação entre conhecimentos. A nova informação adquirida pelo aprendiz interage com os conhecimentos já adquiridos previamente. Esse conhecimento prévio serve então como base para a significação desses novos conhecimentos, dessas novas informações, modificando então, tanto essa nova informação, quanto a informação já existente, pois vão adquirindo novos significados. Sendo assim, o processo da construção do conhecimento torna-se algo dinâmico, em constante movimento. Segundo David Ausubel

a aprendizagem significativa é o mecanismo humano, por excelência, para adquirir e armazenar a vasta quantidade de idéias e informações representadas em qualquer campo de conhecimento (1963, p. 58),

Entendo assim que aprender não implica na internalização de conhecimentos de forma literal; os conhecimentos se transformam e se constroem na significação realizada pelo indivíduo. Trabalhar a partir de conhecimentos, os quais já existam significância para àquele indivíduo, torna-se algo necessário, pois assim, esse conhecimento preexistente serve de base para a atribuição de novos.

Nesse contexto, as HQs se apresentam de forma interessante, capaz de ancorar novos conhecimentos. Esse meio de comunicação visual e de arte propriamente dito – a história em quadrinhos – está presente, seja de forma direta ou indiretamente, no cotidiano de inúmeros jovens e crianças, obviamente respeitando o foco abrangido por essa pesquisa, crianças e jovens inseridos no ambiente escolar.

O Quadrinho perdeu espaço com o decorrer dos anos para as novas mídias criadas, como a televisão e a internet, mas sua importância é remota. Este já recebeu uma maior valorização em outros momentos, principalmente quando os recursos de comunicação e informação eram mais escassos do que nos dias atuais, sendo este meio utilizado frequentemente em diversos âmbitos na sociedade. Não obstante, essa forma de arte permanece ainda muito presente no cotidiano dos jovens, se não de forma completa, ou seja, uma história em quadrinhos em si – na qual se valoriza a

narrativa, o aspecto estético e a linguagem visual de forma geral – o desenho, mais especificamente, ainda é um grande responsável pela admiração de muitos jovens.

Abordando diretamente minha vida escolar e meu ingresso no curso de Artes Plásticas, assim como baseado em experiências extracurriculares também, posso relatar o quão importante as histórias em quadrinhos podem se tornar nesse momento de formação dentro ou fora do ambiente escolar. A partir da minha própria experiência, e de amigos, também estudantes de artes plásticas, observei o quão influente e determinante essa maneira de se contar histórias trabalhadas a partir de textos e desenhos podem se tornar.

Com base nisso, acredito que o mesmo possa ocorrer com outros indivíduos com a inserção das histórias em quadrinhos no cotidiano escolar, sendo este um recurso de aprendizagem que ainda traz consigo uma bagagem cultural ao estudante.

1.1.2- Cultura visual e objetos de aprendizagem

Nesse contexto, a cultura visual se apresenta de forma muito notável como um conceito importante na educação em artes visuais. Tem como base compreender os aspectos visuais e visíveis como fonte de transmissão e transformação de cultura. Podemos nos apropriar da cultura visual dos próprios alunos, buscar informações e conteúdo naquilo que eles estão acostumados a visualizar todos os dias, seja uma pichação, um grafite, um programa de internet/televisão, ou outras inúmeras manifestações visuais presentes no cotidiano.

O professor, nesse novo contexto social, não desempenha o papel de informante, aquele que transmite um conteúdo os quais os alunos são obrigados a decorar. O(A) professor(a) passa a ser um guia, mostrando possíveis caminhos, possibilidades amplas dentro do conteúdo, materiais complementares, incluindo a internet por exemplo e, assim, construindo a disciplina em parceria com os alunos promovendo uma maior autonomia de aprendizagem e um maior controle dos estudantes sobre seu processo.

O conteúdo administrado passa a fazer mais sentido e despertar um maior interesse nos alunos a partir do momento em que o professor usa como referência objetos do cotidiano dos estudantes, se aproveitando de interesses já previamente observados e demonstrados por esses jovens. Essa identificação, nos dias atuais, passou de uma possibilidade para uma necessidade no contexto escolar que observamos e vivenciamos.

O conceito de OA não é facilmente definido, pois além de ser um termo recente, cada autor utiliza sua percepção a cerca do assunto para formulação de novas definições. Sendo assim, de forma geral, os OA's, são entidades, digitais ou não responsáveis por auxiliar na construção de conhecimento. Podem ser utilizados nos mais variados contextos e ambientes, principalmente e especialmente no âmbito escolar. Exemplos claros desses OA's são jogos de RPGs pensados e concebidos a partir dessas estruturas a facilitar o ensino e de forma didática, assim como também jogos online, muitas vezes criados pelos próprios professores, sendo fontes de estimulação para o aprender dos alunos.

Portanto, podemos também trabalhar as histórias em quadrinhos em função desse método, pois se comportam, se trabalhados dessa forma, como objetos de ensino e aprendizagem. Podem, portanto, auxiliar a formação do conhecimento quando pensados de forma conjunta com o conteúdo ministrado em sala de aula. Citando como exemplo meu Projeto de iniciação científica, no qual utilizo o meio, a estrutura da história em quadrinhos para trabalhar as matérias abordadas na disciplina de materiais em artes, ministrada pela professora Thérèse Hoffman Gatti, na Universidade de Brasília, trabalho esse que abordaremos também no decorrer dessa pesquisa.

1.1.3-Narrativas e arte sequencial

A arte sequencial – denominação criada por Will Eisner, renomado artista nascido em março de 1917, responsável por grandes clássicos das histórias em quadrinhos, como “The Spirit” – tem como intuito mostrar que cada desenho forma com outros uma narrativa, sendo muito usada atualmente para referir-se ao quadrinho;

contudo, em um contexto geral, essa expressão pode ser observada muito antes da existência das histórias em quadrinhos.

Pinturas rupestres do período Paleolítico podem ser definidas como arte sequencial. MCCLOUD (1996) faz uma análise dos manuscritos pré-colombianos específicos, onde pode-se ver, claramente, uma narrativa lida da direita para esquerda e em ziguezague. Podemos relacionar essas criações artísticas no decorrer da história como supostos antecessores do que conhecemos hoje por história em quadrinhos. Algumas pinturas Medievais possuíam caráter narrativo muito forte, pois tinham como intuito passar ao espectador uma mensagem clara; para tanto, criou-se uma narrativa na qual o quadro era lido do fundo para os primeiros planos, quadro com características medievais.

A arte egípcia, por sua vez, era realizada de modo a formar um conjunto de elementos que poderiam também ser lidos na sua totalidade.

Na Europa do século XX, existia uma grande tradição em narrativas, nas quais eram utilizados desenhos acompanhando textos normalmente jornalísticos ou até mesmo literários.

As histórias em quadrinhos, nos dias atuais, possuem uma grande variedade de possibilidades de criação dessas narrativas. Algumas histórias também podem ser contadas em três quadros somente – são as chamadas tirinhas. Ou mesmo em apenas um quadro, artifício muito utilizado em algumas histórias de Eisner, nas quais devido à ligação entre desenho e narração, ele consegue passar ao espectador a totalidade da ideia pretendida.

Atualmente, a tecnologia também adquiriu uma importância significativa quando relacionada aos quadrinhos, pois é um dos meios pelos quais o quadrinho feito nos dias de hoje é mais difundido. Assim, o virar de páginas pode ser trocado pelo simples apertar de uma tecla.

As Hqtrônicas, HQ's virtuais e interativas, utilizam a tecnologia como elemento responsável para difundir-se, também faz uso de artifícios e desses instrumentos tecnológicos no processo de criação dessas HQs tecnológicas, acrescentando ao trabalho efeitos sonoros, interativos e animações (Franco 2005).

Um exemplo disso é a “Hqtrônica Neomaso Prometeu” (Franco, 2001), na qual Prometeu é condenado ao suplício eterno por ter roubado o fogo dos Deuses, como visto na mitologia grega, mas sente prazer nesse suplício. O espectador participa da obra dando continuidade ao sofrimento de Prometeu.

Percebe-se, assim, que as histórias em quadrinhos têm a capacidade de se difundir por praticamente todos os veículos de comunicação visual; sendo, portanto, um artifício de fácil manipulação tanto por parte dos docentes quanto dos alunos.

1.2- Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos fazem parte, direta ou indiretamente, do cotidiano dos jovens desde o século XIX. Houve mesmo um tempo em que eram consideradas como má influência para os adolescentes, sendo discriminadas na escola pelos professores, pois temiam que elas atrapalhassem o rendimento escolar.

Este trabalho somente se realizou porque elas (as HQ's) estiveram presentes no meu cotidiano e foram as responsáveis pela minha opção em ingressar no curso de Artes Visuais. As histórias contadas com textos e imagens foram os principais elementos da arte que influenciaram diretamente o meu interesse artístico pelo desenho e a curiosidade de ampliar meu conhecimento artístico.

Hoje, mais do que nunca, estou imerso nessa área – tanto por representar uma forma de arte e de entretenimento, quanto por ser um trabalho que impõe a necessidade de habilidade artística para sua criação, para a concepção das histórias e dos desenhos.

Segundo Marshall McLuhan (1964), a história em quadrinhos possui uma forma de expressão altamente participante, perfeitamente adaptada, por exemplo, à forma de um jornal. O autor diz que a mídia impressa como extensão dos sentidos, especialmente da visão, intensificou o ponto de vista fixo da perspectiva. Socialmente trouxe o nacionalismo, o industrialismo, os mercados de massa, entre outros aspectos do capitalismo como forma de participação na organização social.

Análises da história em quadrinhos já foram empreendidas por diferentes teóricos que consideraram ora a sua linguagem, mensagem, estrutura sintática e inserção no contexto social, assim como, a intersecção com outros campos das atividades como as artes plásticas, no caso da Popart, ou ainda na TV, com desenhos animados, Internet, games e cinema.

Sobre a linguagem da história em quadrinhos, um autor clássico, que se aprofundou sobre o assunto, de referência internacional é Umberto Eco (1998). Ele apontou que o desenhista manipula uma linguagem muito articulada e de absoluta precisão, pelo modo que prepara sua mensagem, enfocando sua estrutura, examinando os seus signos em função de um dado código, presumido em função do conhecimento que tem de seus leitores.

Desde sua criação, as histórias em quadrinhos representaram um meio de comunicação em massa com forte apelo popular; sendo, portanto, uma ferramenta de fabulação de grande importância, possuindo como principal característica o apelo visual unido ao texto. A partir desse método de criação visual, podem-se contar histórias através de quadros com interações entre textos (normalmente colocados na primeira pessoa, como falas próprias dos personagens) e desenhos, representando as ações do momento em um único bloco visual.

Para McLuhan (1964), as primeiras publicações em livros apareceram em 1935 e eram tão exóticas quanto um livro de iluminuras do século 8 ou exposições de arte surrealistas. Com lógica literária ingênua não apresentavam nenhuma sequência lógica literária, eram difíceis de decifrar, entretanto fascinaram os jovens.

No início as imagens eram bastante imprecisas, baixa resolução. O autor destaca que elas surgiram em função dos novos meios de comunicação gráfica de massa. Ela tem forte apelo popular; sendo, portanto, uma das formas de fabulação visual de grande importância.

A partir de métodos de criação visual, que se estabeleceram desde a história em quadrinhos intitulada de Yellow Kid de Richard F. Outcault, destacada por McLuhan, são contadas histórias em que cada quadro apresenta interações entre textos

(normalmente colocados na primeira pessoa, como falas próprias dos personagens) e desenhos, representando as ações do momento em um único bloco visual.

Os meios de comunicação de massa são responsáveis pela disseminação de informações, como jornais, revistas, televisores entre outros. Deveriam ser chamados de veículos de massa, pois quando usamos o termo comunicação, esperamos que durante a mensagem ou informação é passada, aquele que a ouve possa interagir com o assunto ou discordar, agindo de forma direta, como uma conversa, o que não ocorre, pois esses meios de comunicação simplesmente transmitem ao espectador sem um feedback instantâneo.

Nos Estados Unidos da América, com o surgimento da imprensa popular industrializada, eclode o percussor das HQs com The Yellow Kid (McCLOUD 2006) tem-se assim, o pilar do que conhecemos hoje como história em quadrinhos.

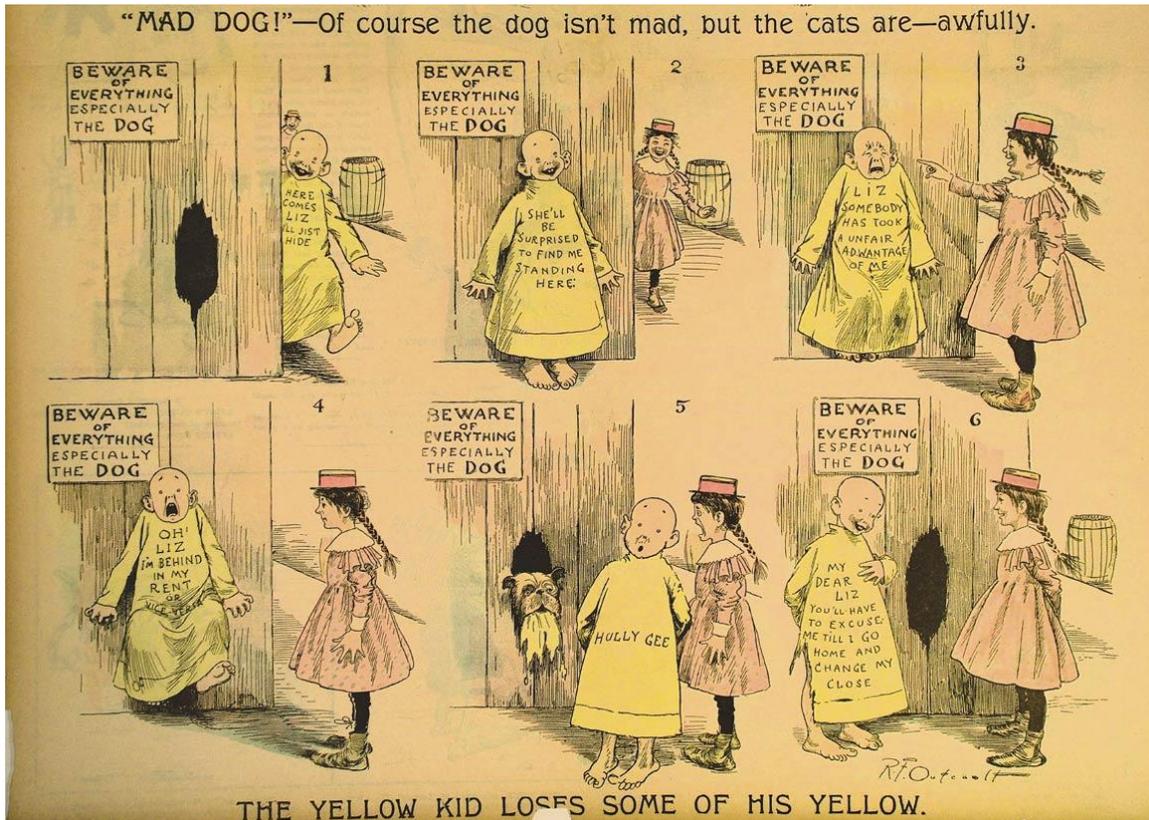


Fig.1- Richard Felton Outcault. The yellow Kid. Revista Truth. Nova York. 1894.

A personagem, nessa história específica, usando uma espécie de camisola, conversava diretamente com outros utilizando frases na primeira pessoa (normalmente escritas na sua camiseta ou até mesmo em balões, estrutura mais utilizada até os dias de hoje). Segundo Humberto Eco (1998), personagens de histórias em quadrinhos nascem no âmbito de uma civilização do romance, que diferentemente das narrativas das antigas civilizações já eram conhecidas do público e que todos gostam de ouvir novamente, oferece-nos ao contrário em que o interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade do que acontecerá, e portanto, para a invenção do enredo que passa para o primeiro plano.

O autor ainda diz que o acontecimento ocorre enquanto se narra e que o próprio autor não sabe o que vai acontecer. Este pensamento influenciou a opção pela linguagem artística que trabalhou a história em quadrinhos animada e interativa que aqui apresentaremos posteriormente.

Destacamos, neste momento, que o surgimento do quadrinho como assim o conhecemos, com seus padrões atuais e aliado à imprensa, se deu a partir da utilização de ilustrações para completar as matérias publicadas em revistas e jornais, objetivando chamar a atenção do leitor para a manchete. Contudo, com o tempo, esses desenhos pediram histórias próprias que propiciaram a sua evolução.

1.2.1- Histórias em quadrinhos como objeto didático no decorrer da história

Os quadrinhos começaram a ter tipologias de caráter mais educacional principalmente a partir do início dos anos quarenta do século passado. Alguns exemplos que podemos apresentar são histórias editadas nos Estados Unidos na década de 40, como a *Real Life Comics* e *Real Fact Comics* (figura 1), revistas, as quais tinham como principal função, além de contar histórias vitoriosas americanas, a transmissão de valores, como patriotismo.

Ainda nesta mesma década, a Editora Educational Comics publicava histórias em quadrinhos religiosas e também com fundo moral, como *Picture Stories from the Bible*, *Pictures Stories from American History*, *Picture Stories from the World History* e *Picture Stories from Science*.



Fig.2-Real Fact Comics. Dc Comics, Estados Unidos da América, 1946

No Brasil, como exemplo claro de quadrinhos educacionais, muito utilizados inclusive pelo governo brasileiro, podemos citar a “turma da Mônica”, objeto de conscientização de campanhas contra o preconceito, contra o uso de drogas, trabalho infantil entre outras.

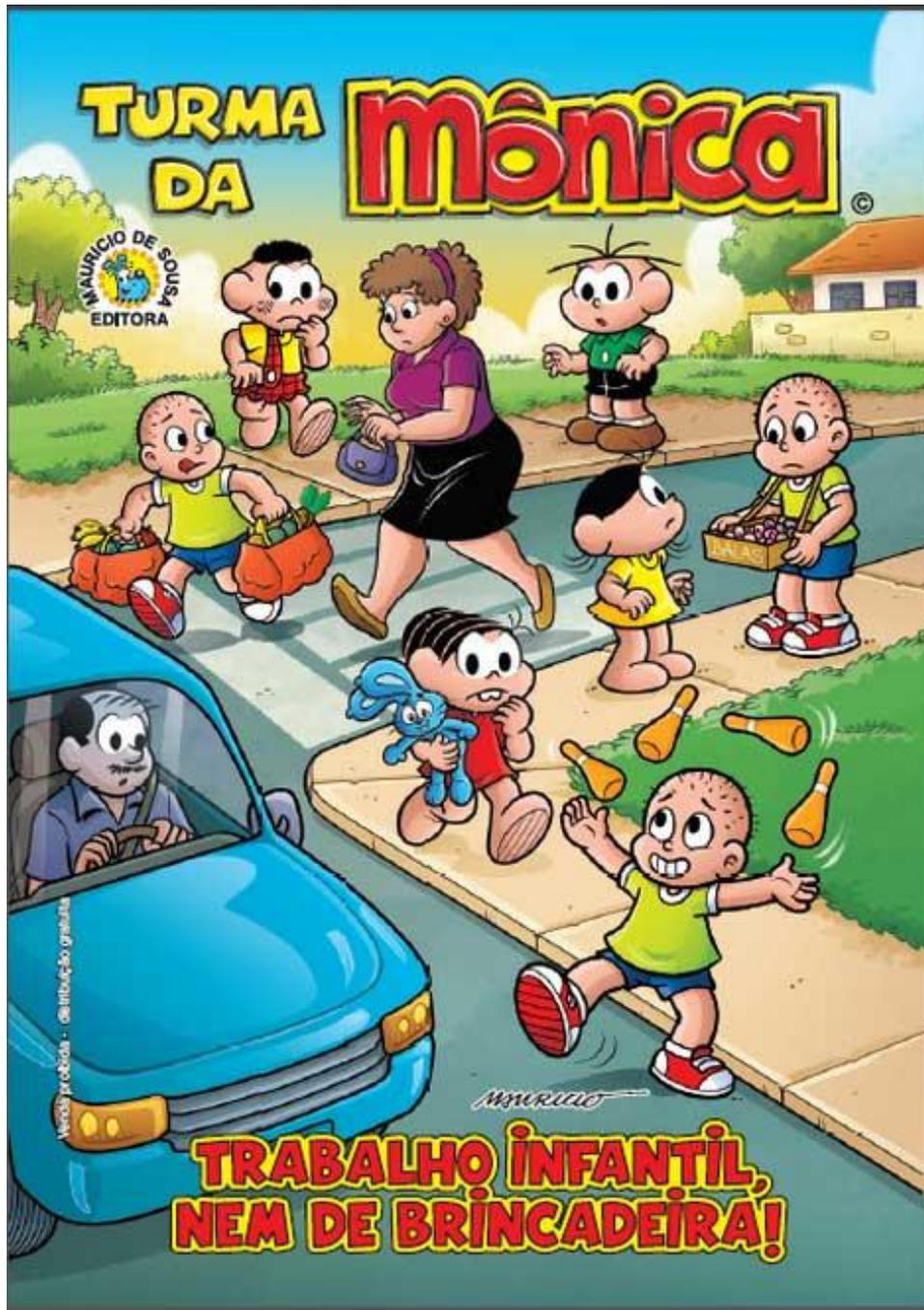


Fig.3-Maurício de Sousa. Turma da Mônica: Trabalho infantil, nem de brincadeira. Brasil. 2013

Porem podemos citar trabalhos mais antigos que já continham em seu conceito a união de quadrinhos e educação. Desde a publicação de O Tico-Tico em 1905, é feita associação entre o ensino e as histórias em quadrinhos. Nesse trabalho eram abordados textos literários famosos, além de histórias baseadas na história do Brasil.

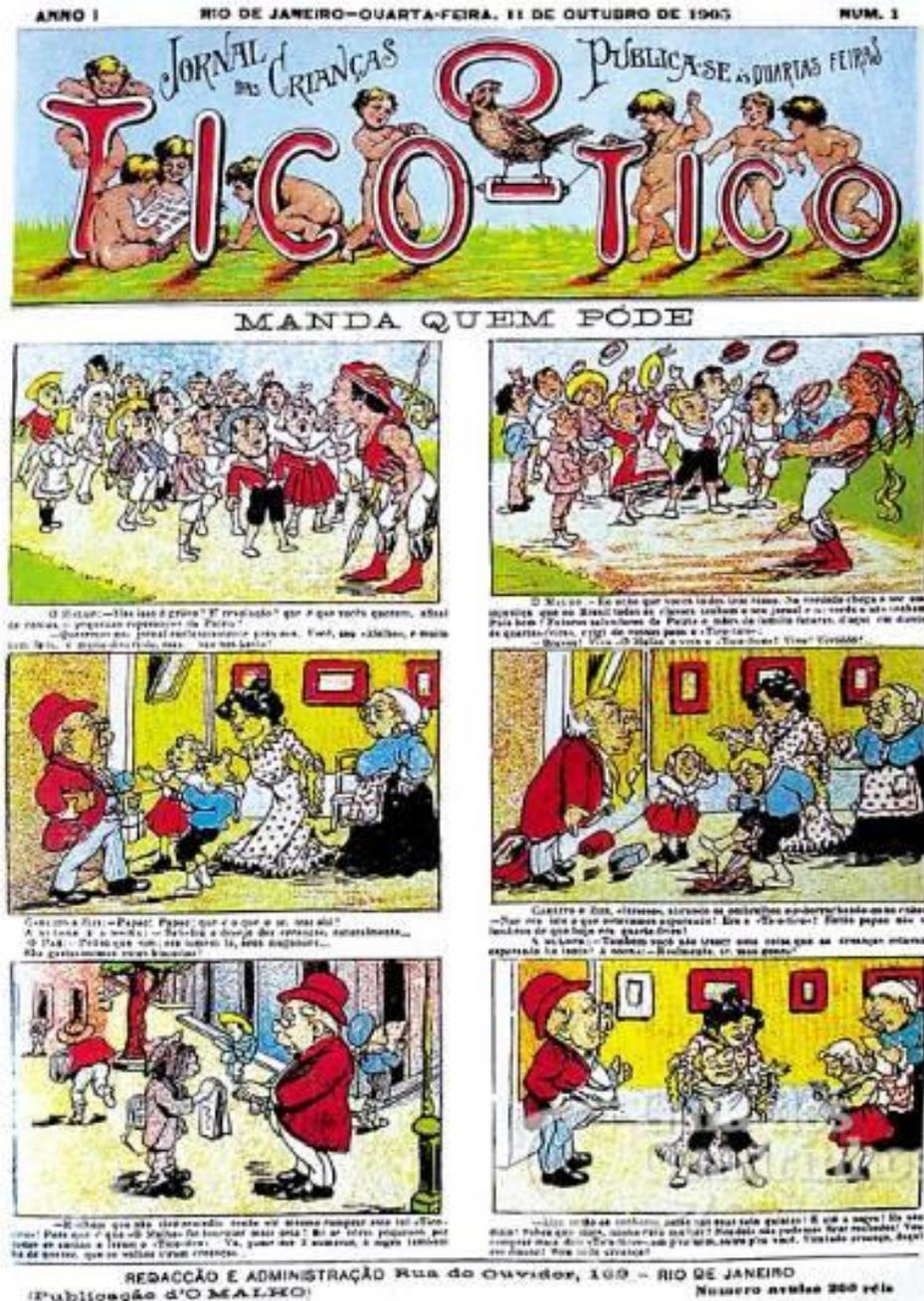


Fig.4- Luís Bartolomeu de Souza e Silva. Revista Tico Tico. Brasil. 1905

A revista *O Tico Tico*, lançada pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva, foi a primeira a publicar histórias em quadrinhos no Brasil nas quais podemos visualizar certo caráter pedagógico. Sua primeira edição data de 11 de outubro de 1905, e tinha como base o modelo da revista francesa *La Semaine de Suzette* (VERGUEIRO;SANTOS, 2005).

Na década de 1970, pela editora Editora IBEP - Instituto Brasileiro de Edições Pedagógicas, o desenhista argentino radicado no Brasil, Rodolfo Zalla e o ítalo-brasileiro Eugênio Colonnese foram pioneiros na utilização da linguagem dos quadrinhos em livros didáticos.

Desde a década de 90, mais especificamente desde 1996, existe no Brasil duas instâncias que regulam os quadrinhos no ensino brasileiro. A Lei de Diretrizes e Bases (BRASIL, 1996) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL,1997).

As leis preveem a utilização das histórias em quadrinhos como recurso didático-pedagógico. Apesar de este ser o objetivo do meu trabalho, é preciso salientar algumas dificuldades para solidificar essa realidade. Desse modo, essas instâncias apenas começam a despontar como um projeto efetivo, uma vez que a bibliografia escassa e a falta de formação dos profissionais nesta linguagem tornam difícil o cumprimento da lei.

Se por um lado o professor não possui formação técnica para o uso dos quadrinhos, o quadrinista (desenhista/cartunista ou roteirista) muitas vezes não possui a didática necessária para tratar de maneira pedagógica conteúdo específico através da linguagem dos quadrinhos.

Felizmente, esses são obstáculos passíveis de serem superados. A formação de novos profissionais que agreguem a seu currículo não apenas uma formação acadêmica, e sim uma formação livre, tem permitido interessantes intercâmbios disciplinares/artísticos e é uma das principais responsáveis pela ampliação desse filão de ensino. Desde 2006, o passou a incluir quadrinhos na lista anual de compras de livros. Algumas escolas mantêm bibliotecas exclusivas para histórias em quadrinhos, as chamadas “gibitecas”.

Mesmo sendo utilizado frequentemente em concursos vestibulares, as tiras de quadrinhos e as charges e os cartuns são exceções no universo literato. Porém, a atual popularização do conceito de Domínio Público e a criação de licenças de flexibilização (como é o caso das Licenças Creative Commons), começam a permitir que os quadrinhos entrem cada vez mais nas salas de aula. Diversas editoras, estrangeiras ou brasileiras, têm investido na publicação de clássicos em quadrinhos. Algumas têm obtido sucesso considerável, tendo inclusive seu material incluído em programas disciplinares oficiais, como é o caso das adaptações de Senhora, de José de Alencar e Helena (em estilo mangá) e Dom Casmurro, de Machado de Assis. Deve-se citar que várias publicações vêm sendo desenvolvidas, bem como outros projetos editoriais seguindo o mesmo conceito, a exemplo da Escala Educacional.

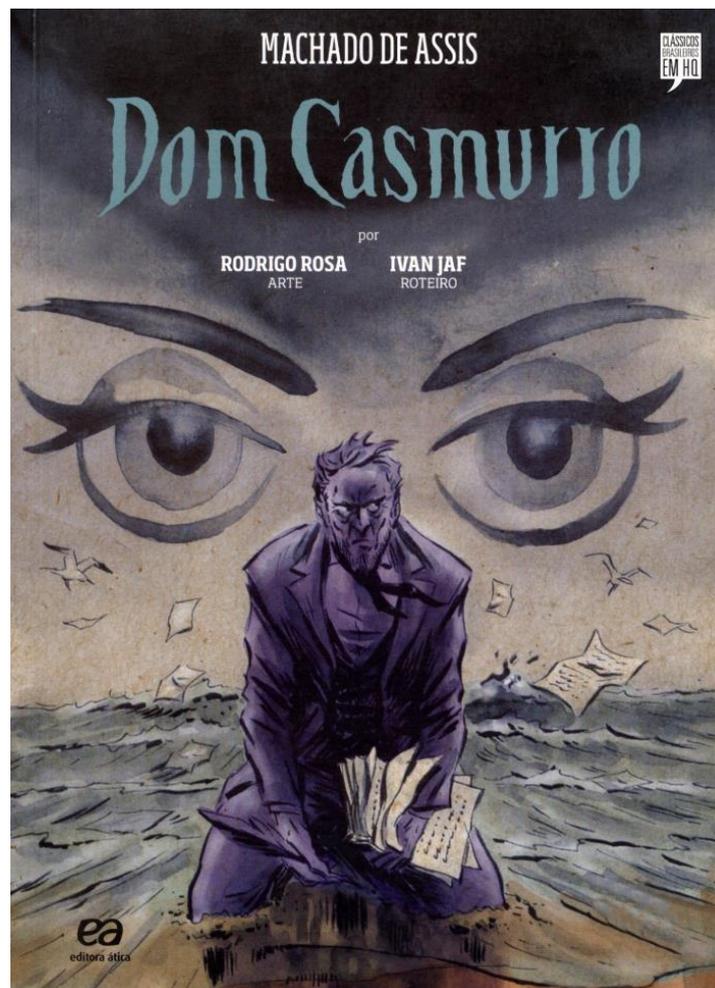


Fig.5- Rodrigo rosa. Dom Casmurro de Machado de Assis. HQ. Brasail. 1996

As publicações em quadrinhos têm ganhado mais espaço junto às práticas de ensino, principalmente, pelo seu uso como leitura paradidática. Percebe-se que as histórias em quadrinhos estão sendo compreendidas não apenas como meio de comunicação, mas também pelo seu viés pedagógico.

2- Experiência pedagógicas com as HQs

As histórias em quadrinhos, frequente no imaginário de tantas pessoas, independentemente da idade, é um dos meios mais difundidos meios de fabulação visual. Sendo assim, a ideia do trabalho surgiu ao analisar o perfil de alunos entre o 6º e 8º ano no ambiente escolar.

Como regra geral, com a idade entre 5 e 7 anos de idade o aluno aprende no ambiente escolar a ler e a escrever. Essa é a faixa etária inicial da criança na escola, em que ela estabelecerá seus primeiros contatos com o aprendizado que servirá de base para todos os anos escolares seguintes. Deste modo, é de extrema importância que o educador possua ferramentas capazes de incentivar o aluno a querer aprender. É neste cenário que a história em quadrinhos se insere, com a função principal de tornar o aprendizado mais dinâmico além de demonstrar que aprender pode ser divertido. Além disso, vale ressaltar que as histórias em quadrinhos podem vir a diminuir a dificuldade da leitura – um dos principais obstáculos que a criança enfrenta com a idade em questão. Neste caso, os desenhos ao incitar a curiosidade das crianças acabam por chamá-las a conhecer o que está representado no papel e, nesse processo de associação da imagem com o texto, o aluno passa a compreender melhor a formação e o significado de cada palavra no decorrer da história apresentada.

Já em relação aos alunos compreendidos entre 8 e 12 anos de idade (faixa etária foco desse trabalho) as HQs auxiliam na manutenção do foco do aluno na aula, visto que a falta de atenção do estudante na sala de aula é um problema recorrente no ambiente escolar. Desta forma, os desenhos conseguem chamar o aluno para o conteúdo apresentado, mantendo-o atento ao que é ensinado e facilitando, assim, o aprendizado de toda e qualquer matéria.

Além de sua poética, que quando analisada percebemos sua característica estimulante, que serve principalmente como liberdade imaginativa, pois é responsável pela aproximação do jovem com o próprio fazer artístico.

2.1- Estratégias de inovação pedagógica em ambiente escolar

Um aspecto importante a ser lembrado acerca das histórias em quadrinhos é o fato de que elas exigem de seu público o exercício da imaginação no decorrer da história. Existem pontos em que fica a cargo do leitor imaginar o que aconteceu naquele exato momento, de elaborar em sua mente a ação idealizada. São responsáveis também pela estimulação da imaginação é fundamental para uma boa formação intelectual da criança.

Em outro âmbito, a arte sequencial estudada e utilizada de maneira pedagógica, ou até mesmo realizada com o objetivo de entretenimento, pode se tornar uma estratégia de extrema importância para inovação na sala de aula. É um material de fácil acesso e, principalmente, já faz parte do mundo moderno da criança. Não é apenas fonte de diversão, mas sim, um material com requinte visual e literário. Trata-se de uma arte de comunicação, une conceitos estruturais de artes agregado a uma informação, formas e aspectos específicos dessa comunicação. Essa versatilidade permite que esse meio de comunicação alcance uma maior significação por parte dos estudantes como uma metodologia, devido sua condução mais direta, aos conectores mais próximos aos estudantes, conseqüentemente de uma abordagem mais prazerosa do assunto, retomando então, àquilo dito anteriormente sobre aprendizagem significativa.

A história em quadrinhos pode se abrir em várias outras áreas específicas do conteúdo de artes, como por exemplo, o uso da perspectiva, a figura humana, o uso das cores, equilíbrio e diagramação das páginas, dentre outras inúmeras possibilidades. Tudo depende de um prévio estudo sobre o assunto a ser debatido em sala, para então, procurar um repertório necessário de quadrinhos que possam ser utilizados em determinada situação educativa.

2.2- Experiências acadêmicas

Durante as disciplinas de Estágio Supervisionado em Artes Plásticas, oferecidas pela Universidade de Brasília, correspondente a estágio I, estágio II e estágio III, realizadas no período entre o início do 1º semestre de 2013 e o fim do 1

semestre de 2014, pude observar de forma mais direcionada e clara, a importância de se trabalhar com estratégias para que os estudantes possam assimilar ou construir seus conhecimentos de maneira significativa sobre aqueles assuntos abordados em sala de aula.

Após as horas de observação e conversa com os alunos, no estágio 2, disciplina realizada no 2º semestre de 2013, na escola Centro Educacional 02 do Guará, busquei ministrar de forma interessante e chamativa o conteúdo direcionado aos alunos presentes. Percebi em um primeiro momento que o estudo da arte não tem nenhum significado na vida dos estudantes no Ensino Médio em muitas escolas que conheci e onde estagiei. A inclusão desta disciplina nos vestibulares não aumentou o interesse dos estudantes do Ensino Médio. Ela ainda é discriminada por boa parte dos estudantes quando comparada às demais matérias.

Para tanto, construí um plano de aula, no qual, além de trabalhar com os alunos os conteúdos selecionados anteriormente com a professora – nesse caso, assuntos acerca de Portinari – mostro o quanto está presente as artes plásticas no cotidiano de cada um no momento em que crio, em conjunto com os alunos, paralelos entre as obras de arte já renomadas, com as quais trabalhei no decorrer da aula, com o que está exposto aos olhares da grande maioria da população, como televisão, cinema, propagandas, as quais utilizam conhecimentos artísticos para sua produção, por exemplo, cor, composição, desenho entre outros. Assim como também busco ampliar o conhecimento dos alunos a cerca dos trabalhos realizados atualmente dentro do âmbito artístico, tais como ilustração, animação, fotografia por exemplo, assuntos que geraram no decorrer das aulas interesse de uma grande parte da turma, fato comprovado devido a busca por mais informações, por parte desses estudantes fora do horário das aulas de artes plásticas.

Tendo em vista que desde 2007 estou imerso nesse universo de desenhista e quadrinista profissionalmente, apresentei sobre as histórias em quadrinhos, utilizando conhecimentos próprios adquiridos com minha experiência profissional, acerca do meu processo de produção, de criação e até mesmo sobre o mercado de trabalho.

Constatei que atingi meus objetivos, no momento em que meu principal objetivo era despertar essa curiosidade acerca desses assuntos abordados. Vale ressaltar

que, de maneira unânime, todos demonstraram carências de conhecimento acerca dos assuntos abordados (mesmo assuntos base de artes), os quais tentei suprir a partir da dinâmica com as histórias em quadrinhos, e notei o resultado sendo bastante promissor, devido a maneira com a qual fui procurado para a produção de aulas extracurriculares, por parte dos alunos, para trabalhar com aulas de desenho e até mesmo de história em quadrinhos.

Utilizando a Abordagem Triangular (BARBOSA, 2001) como referencia metodológica, na qual trabalhamos a leitura da obra, o contexto histórico e o fazer artístico de Candido Portinari após uma aula expositiva da vida pessoal e artística do personagem, propus uma pesquisa relacionada unicamente às obras, de forma guiada para o melhor entendimento do assunto, além de suas especificações. Após a aula expositiva propus aos alunos o fazer artístico, uma vez mais voltando o trabalho a minha área de pesquisa, as HQ's. A sala composta por 40 alunos foi dividida em grupos de 4, e a cada grupo ficou a responsabilidade de eleger um quadro de Portinari, descrever sua características e no segundo momento, a criação de uma releitura dessa obra. Essa releitura deveria ser feita em uma HQ transportando a realidade da obra original para o tempo e cotidiano vivido pelo próprio aluno, numa folha de cartolina disponibilizada pela própria escola. A avaliação foi realizada a partir de pontos estabelecidos anteriormente com esses alunos, como organização, limpeza, e principalmente coesão entre a releitura e o trabalho original. Para tanto, os conceitos necessários já haviam sido trabalhados em momentos anteriores, como estruturas básicas artísticas, como composição, cor, entre outros. Com isso, ao mesmo tempo a atividade proposta, além de forçar a realização de uma experiência distinta da usual, forçou o aluno à raciocinar frente à necessidade de se pensar de forma conjunta e harmônica texto e desenho.

2.3-Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (Pibic)

Utilizo também como embasamento meu trabalho realizado no período entre 2011 e 2012 (Pibic¹), o qual foi premiado pela Universidade de Brasília. A pesquisa relacionava o potencial pedagógico das histórias em quadrinhos com o ensino do conteúdo ministrado pela professora Therese Hofman na disciplina Materiais em Arte. O trabalho era dividido em duas partes, uma teórica e outra prática. A parte teórica abrangia a necessidade de se utilizar as histórias em quadrinhos no ambiente escolar (como pode ver, este é um ideal que defendo já há alguns anos), enquanto a prática era composta pela criação de uma história em quadrinhos voltada para o público infantil e tem como temática o uso e a origem do giz pastel.

O trabalho se fundamenta em cima de um personagem ilustrativo, um ícone para as histórias. Ícone, segundo MCCLOUD, seria “qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia” (MCCLOUD, 2005, p.27). Esse personagem é uma criança do sexo masculino com aproximadamente 8 anos de idade. Optei por essas características para que haja uma maior empatia por parte dos alunos, uma vez que a história se passa com uma criança sendo o personagem principal.

Na criação do nome do personagem, ao invés de escolher algo como “Lucas” ou “João”, optei por escolher um substantivo comum a fim de universalizar o personagem; sendo assim, resolvi apelidá-lo de “Panqueca”. Panqueca possui uma mochila nas costas para carregar seus utensílios, dentre eles, pincéis para pintura que ficam aparecendo propositalmente, visto que as crianças comumente associam a arte como sendo a pintura de telas. Outra característica marcante do personagem é o uso recorrente de seu boné, sendo esta sua principal marca de identificação. Dependendo da situação, ele pode aparecer com outro acessório na cabeça (como um capacete, por exemplo), mas nunca com o cabelo totalmente exposto.

Panqueca também possui um companheiro em suas aventuras: um animal de estimação. Esse animal é um cachorro comum chamado “Bisnaguinha”. Bisnaguinha

¹ PIBIC: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica - trata-se de um programa que tem por base apoiar a política de Iniciação Científica (IC) desenvolvida nas Instituições de Ensino através do gerenciamento de bolsas de IC a alunos de graduação incluídos na pesquisa científica.

tem como principal característica a simpatia e um círculo preto ao redor do olho esquerdo.

Na criação dos personagens, optei por um desenho colorido e com traço simples, tendo em vista que a criança aceita melhor o desenho quando este assume a forma de um desenho em si, e não uma cópia fiel do real. Exemplificando de maneira simples este conceito, um desenho comum entre as crianças é aquele em que aparece uma casa, uma pessoa e uma árvore; percebe-se que a criança não se preocupa com a proporção do desenho e nem mesmo com a sua ligação com a realidade; ou seja, a pessoa normalmente é maior do que a porta da casa, tendo quase o mesmo tamanho da casa e da árvore. Desse modo, para adentrar no universo infantil de uma forma mais eficaz, resolvi trabalhar com um desenho aparentemente simples.

O trabalho prático utiliza os personagens citados acima para a criação e concepção de uma única história em quadrinhos com oito páginas concebidas à lápis, finalizadas em nanquim e coloridas em computador com o programa *Photoshop*. A história tem como ponto principal a curiosidade do personagem acerca do material pastel: suas especificidades, sua origem e uso do material até os dias atuais, realizando para isto um pequeno apanhado histórico acerca do uso do pastel no decorrer dos séculos. Material esse abordado na disciplina Materiais em Arte. O pastel possui grande expressão artística, podendo ser seco ou oleoso. O seco, mais antigo, é conhecido desde o século XV, sendo muito utilizado por grandes nomes da arte, como por exemplo, Leonardo da Vinci e perpetuado por Edgar Degas.

Para abordar de maneira mais fácil os diversos assuntos que a arte abrange, Panqueca e Bisnaguinha conseguem se transformar em qualquer objeto ou animal nas histórias, sem perder as características que permitem o reconhecimento dos personagens independente da forma assumida por eles. Ao tratar da arte rupestre, por exemplo, Panqueca pode assumir a aparência de um homem das cavernas e Bisnaguinha, o de um tigre-dentes-de-sabre, enquanto apresentam o conteúdo. À medida que essa interação entre imagem e texto ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, é alcançado mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra – o que ocorre, por exemplo, nos livros ilustrados. Mais do que isso, é criado um novo nível de comunicação, que amplia a possibilidade de compreensão do conteúdo didático por parte dos estudantes. Vale ressaltar que não

só a história da arte pode ser explicada através dos quadrinhos, mas também os fundamentos da arte (ponto, linha, ponto de fuga, dentre outros).

Essa história criada ainda está em criação e revisão, pois existe a pretensão de publicação, por isso apenas uma página foi apresentada.



Fig.6- Cássio Batista. Panqueca e Bisnaguinha. HQ. Brasil.2012

CONCLUSÃO

As Hqs, no decorrer de todo o trabalho – tanto com base nas investigações realizadas, quanto às observações durante os estágios – se mostraram uma estratégia pedagógica capaz de engrandecer o ensino, tanto no âmbito do professor (que passa então a ter uma nova ferramenta para ser trabalhada em sala de aula) como e principalmente no âmbito do aluno. Para o jovem em formação, cria-se, com base nesse meio artístico de comunicação, significância; conseqüentemente, capaz de ancorar novos conceitos e transformar a aprendizagem em algo que seja passível de despertar novos interesses.

Um aspecto relevante surgido durante a pesquisa foi a fácil aceitação por parte dos alunos desse meio artístico e de informação. A maioria dos jovens com os quais trabalhei mostraram um interesse antes não observado, fato descoberto após conversas com a professora com a qual trabalhei em Estágio 2. Após o estágio, fui convidado pelo Centro Educacional 02 do Guará a pedido dos alunos para elaborar oficinas relacionadas a desenho e HQ's. Esse convite me proporcionou a sensação de objetivo alcançado, pois despertar essa curiosidade, esse interesse, era uma das minhas principais metas pré-estabelecidas com a utilização dessa proposta. A oficina realizada durante duas semanas no horário contrário das aulas, na qual participaram cerca de 30 alunos diários, serviu para reafirmar esse interesse e curiosidade citados anteriormente.

Contudo, ressalto que as HQ's não substituem os métodos já utilizados em sala de aula: trata-se de uma estratégia pedagógica. Deve agir em conjunto com os demais recursos mais comumente observados na didática dos professores; como aula expositiva, livros didáticos, filmes, entre outros. Não conseguimos alcançar a todos os jovens com uma única didática, utilizando um único método ou uma única ferramenta, mas acredito que com a união dessas estratégias pode-se alcançar melhor o aluno, conseqüentemente, criar significâncias a um número maior de crianças e jovens.

Desse modo, com este trabalho meus objetivos foram alcançados, com suas devidas ressalvas. A proposta de se trabalhar com as HQ's nas salas de aula se mostrou eficiente e capaz de ser responsável para ancorar, além de conhecimentos

oriundos das próprias HQ's, os novos conhecimentos didáticos a serem trabalhados em sala de aula

Referências bibliográficas.

AUSUBEL, D.P. **The psychology of meaningful verbal learning**. New York, Grune and Stratton. 1963.

BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino de arte no Brasil**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 24 dez. 1996. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf> >. Acesso em: 16 mar. 2014

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília. 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2014

ECO, Umberto. **O Super-Homem de Massa**. São Paulo: Perspectiva, 1991

_____, _____. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: editora Perspectiva. 1998.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999

FIORANI, Flavio. **História Ilustrada da II Guerra Mundial**. Volume 3. São Paulo. Larousse editora , 2009

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRONICAS: do suporte papel à rede internet**. Annablume/Fapesp. 2004.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M. Books, 2005

_____, _____. **Reiventando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: editora Cultrix, 1964.

MOREIRA, Marco Antônio **Aprendizagem significativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília 1999. .

____, _____. **Mapas conceituais e aprendizagem significativa**. São Paulo: Cantauro Editora. 2010.

____, _____. Masini, E.A.F.S **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo, Editora Moraes. 1982.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (orgs). **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.