

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Sílvia da Conceição Neves

**A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO EM  
SALA DE AULA**

Palmas - Tocantins  
2012

**Sílvia da Conceição Neves**

**A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO EM  
SALA DE AULA**

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. MS<sup>a</sup>. Alexandra Cristina Moreira Caetano.

Palmas-Tocantins  
2012

Dedico este trabalho àquele que sempre me acompanhou e supriu-me de tudo que preciso com sua grande sabedoria e dividade, Deus.

Dedico a minha família, esposo, Lourisval. Meus Netos: Douglas, Juninho, Venicíus, Patrik, Gabriel, Luan e Lorena. Meus queridos filhos: Sandra, Patrícia, Elisângela, Sinvaldo os quais acreditaram em mim, e mesmo nos momentos mais difíceis não deixaram de me apoiar.

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço a Deus por está sempre ao meu lado, me abençoando sempre e por dar a oportunidade de ter feito e está terminando este curso.

Agradeço aos todos os meus tutores, professores. E em especial a orientadora: Alexandra Cristina M. Caetano, sem esquecer da tutora: Shirley.

Sem esquecer de um grande incetivador Marcelino Matos

Aos meus amigos que direto ou indiretamente contribuíram de forma positiva ao longo do curso.

“Não basta ensinar ao homem uma especialidade, porque se tornará assim uma máquina utilizável e não uma personalidade. É necessário que adquira um sentimento, um senso prático daquilo que vale a pena ser empreendido, daquilo que é belo, do que é moralmente correto.”

Albert Einstein

## RESUMO

O trabalho aborda-se um estudo sobre como ampliar os recursos didáticos na sala usando a história em quadrinhos como uma ferramenta de aprendizagem. O objetivo geral deste trabalho é fazer um levantamento bibliográfico e propor o uso da história em quadrinhos como recurso didático nas salas de aula. Os objetivos específicos são: mostrar a importância do uso da história em quadrinhos para aproximar a escola do cotidiano dos alunos; explorar as possibilidades dos quadrinhos para recontar este cotidiano; explorar o trabalho com temas transversais nas aulas de artes. Aborda-se sobre a origem das histórias em quadrinhos. Estabelecem-se conexões entre a arte nos quadrinhos e a Arte em si. O uso da história em quadrinhos em sala de aula comum representou a pesquisa de campo desenvolvida junto à turma 7º ano do Ensino Fundamental II, da Escola Municipal Anne Frank, em Palmas/TO.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Recurso didático. Cotidiano. Aprendizagem.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	8
1. HISTÓRIA EM QUADRIHOS .....	10
1.1 A Origem das Histórias em Quadrinhos .....	10
1.2 Inspirações da Arte nos Quadrinhos - Pop Arte .....	12
1.3 Uso da História em Quadrinhos em Sala de Aula.....	16
2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM TEMAS TRANSVERSAIS .....	19
2.1 Como a HQ pode ser usada em sala de aula .....	19
2.2 Aplicação e Relatório da Pesquisa .....	23
2.3 Avaliação e Sugestões para outras propostas .....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	26
REFERÊNCIAS.....	27
ANEXOS .....	29

## INTRODUÇÃO

A sociedade atual demanda mudanças constantes, provocando a necessidade de se inovar os processos de ensino e aprendizagem em sala de aula. Deste modo busca-se oportunizar um aprendizado mais dinâmico e associado com a vivência dos educados. Teixeira e Vaz (2001) afirmam que, “numa sociedade tecnológica que valoriza os procedimentos do saber fazer, como a nossa, o professor tem que saber ensinar não só os procedimentos, as teorias, os conceitos, mas as atitudes”.

A escola tem a responsabilidade de passar o conteúdo atraente para que leve o educando ao aprendizado. Para isso, incentiva o uso de recursos didáticos que favoreçam o intercâmbio entre o cotidiano do aluno e a aplicação destas experiências no conhecimento em sala de aula. Objetiva-se, assim, derrubar o paradigma de conteúdos sem atratividade.

A história em quadrinhos (HQ) configura-se como um destes recursos didáticos, constitui-se em uma alternativa capaz de atender às diferenças do aluno criando um ambiente de trabalho amistoso e atraente. Seu uso envolve o intercâmbio de disciplinas, tais como artes visuais (desenho, animação, uso da linguagem não verbal), português (história, seqüência de ações, inserção de onomatopéias, diálogos), além da disciplina do tema transversal abordado.

Os quadrinhos podem ser utilizados na educação como uma ferramenta para a prática educativa. A HQ tem sua própria sedução por apresentar uma seqüência lógica de imagens. O sucesso dos quadrinhos está no uso de imagens em situações contextuais que facilitam o entendimento da leitura. A história em quadrinhos explora a linguagem não verbal, complementada pelo uso da linguagem verbal de forma clara e objetiva.

A presente pesquisa justifica-se pelo incentivo dado à interdisciplinaridade e á transversalidade pelos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN<sup>1</sup> e pelo interesse particular trabalhar com ferramenta metodológica, com possibilidades de tornar o trabalho em sala de aula mais prazeroso, tanto para o aluno como para o professor. A história em quadrinhos foi escolhida como ferramenta para uso nas

---

<sup>1</sup>Ver sobre Transversalidade e Interdisciplinaridade (PCN, 1998, pp.29/30). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ttransversais.pdf>, acesso em 02/10/2012

aulas de arte e no estudo de temas transversais por se aproximar do cotidiano dos alunos e explorar diferentes formas de linguagem.

O objetivo geral deste trabalho é fazer um levantamento bibliográfico propor o uso da história em quadrinhos como recurso didático nas salas de aula. Os objetivos específicos são: mostrar a importância do uso da história em quadrinhos para aproximar a escola do cotidiano dos alunos; explorar as possibilidades dos quadrinhos para recontar este cotidiano; explorar o trabalho com temas transversais nas aulas de artes.

O trabalho foi realizado com base em levantamento bibliográfico e pesquisa de campo desenvolvida junto à turma 7º ano do Ensino Fundamental II, da Escola Municipal Anne Frank, em Palmas/TO.

Este trabalho de conclusão de curso divide-se em dois tópicos. O primeiro refere-se à história em quadrinhos. Aborda-se sobre a origem das histórias em quadrinhos. Estabelecem-se conexões entre a arte nos quadrinhos e a Pop Arte. E finaliza-se o tópico com uma abordagem geral sobre o uso da história em quadrinhos em sala de aula.

Já no segundo tópico, desenvolve-se a proposta da pesquisa de campo em que se apresenta a história em quadrinhos como recurso de aprendizagem em temas transversais. Após a apresentação da proposta do uso das HQs em sala, aborda-se a aplicação e apresenta-se o relatório da pesquisa.

O trabalho é finalizado com as considerações finais que apontam sugestões para outros trabalhos.

# 1. HISTÓRIA EM QUADRINHOS

## 1.1 A Origem das Histórias em Quadrinhos

Estamos inseridos em uma sociedade do conhecimento, da revolução da informação e da exigência da produção do conhecimento. E com isso, o professor passa a ser articulador e mediador entre o conhecimento elaborado e o conhecimento a ser produzido. Nessas mudanças constantes, com a necessidade de inovar os recursos didáticos em sala de aula. Behrens (1998) relaciona o termo tecnologia inovadora<sup>2</sup> com a prática pedagógica, ou seja, à visão do todo, para evitar a fragmentação do saber.

Uma prática competente que dê conta dos desafios da sociedade moderna exige a inter-relação e a instrumentalização da tecnologia inovadora, tendo como instrumentos a rede de informações como suporte à prática docente, porém inovadora no sentido de interconexão entre os sujeitos produtores de seus conhecimentos.

Embora quase todos percebam que o mundo ao redor está em constante transformação, apresentando resultados cada vez mais preocupantes, a grande maioria dos professores continua privilegiando a velha maneira como foram ensinados, reforçando o ensino tradicional, afastando o aprendiz do processo de construção do conhecimento que produz seres que repetem modelos, incapazes de criar, pensar, construir e reconstruir conhecimento. (MORAES, 1997).

O surgimento da história em quadrinhos ocorreu no final do século XIX. E tornou um fenômeno em todo o mundo, consolidando-se. Principalmente, com o surgimento dos super-heróis. Mesmo depois de mais de um século continua despertar grande interesse nos dias atuais.

A utilização de histórias em quadrinhos como recurso didático, na sala de aula, pode ser uma ferramenta fundamental uma vez que a mesma apresenta uma combinação de comunicação visual e verbal. Podendo ser uma metodologia para os constantes desafios de desenvolver práticas pedagógicas mais eficientes, no intuito de sair da tendência tradicional. Segundo Santos(2001), ao utilizar a história em quadrinhos (ela mesma um objeto de ludicidade) para a encenação de um

---

<sup>2</sup>Por tecnologia inovadora entende-se a forma como o homem utiliza meios e técnicas para facilitar e inovar seu trabalho.

tema, para a formulação de jogos dramáticos, pode-se conseguir um rendimento maior e uma integração mais espontânea do grupo de alunos, com ganhos de eficiência e economia de tempo na aprendizagem.

A forma de o homem passar uma mensagem, através de uma seqüência de imagem, de forma narrativa, confunde-se com a história da humanidade desde o registro arte rupestre. A imagem narrativa como forma de comunicação vem inserida no processo construção da sociedade. A história em quadrinhos que conquistou o povo pela sedução das imagens, por causa da facilidade de entendimento da leitura e a apresentação de inúmeras possibilidades.

Formalmente, as narrativas existem no tempo e as imagens no espaço. Durante a idade média, um único painel poderia representar uma seqüência narrativa, incorporando o fluxo do tempo nos limites de um quadro espacial, como ocorre nas modernas histórias em quadrinhos, com o mesmo personagem aparecendo várias vezes em uma paisagem unificadora, à medida que ele avança pelo enredo da pintura. Com o desenvolvimento da perspectiva, na Renascença, os quadros se congelam em um instante único: o momento da visão tal qual como percebida do ponto de vista do espectador. A narrativa, então passou a ser transmitida por outros meios: mediante “simbolismos, poses dramáticas, alusões à literatura, títulos”, ou seja, por meio daquilo que o espectador, por outras fontes, sabia estar ocorrendo. (MANGUEL, 2001)

O quadrinho veio consagrar, segundo Alves (2001), com um meio de comunicação de massas, cujas histórias são narradas por imagens desenhadas e texto inter-relacionado. A unidade básica das HQs é o quadrinho (ou vinheta). Os quadrinhos quando se apresentam enlaçado sem encadeamentos, formam a estrutura seqüencial do relato. A vinheta pode ser publicada em almanaques, periódicos e revistas. Além de informar e entreter, a HQ se junta a outros meios de comunicação de massa no papel de formação da criança.

Santos (2001) afirma que a história em quadrinhos é transmissora de ideologia e, portanto, afeta a educação de seu público leitor. Reproduzindo contextos e valores culturais, oferecendo oportunidades para as crianças ampliarem seus conhecimentos sobre o mundo social.

A história em quadrinhos é uma forma narrativa, que une duas linguagens, uma não verbal e outra verbal e com grande potencial criativo. Segundo Palhares (2010),

A interpretação do não verbal, assim como do verbal, pressupõe a relação com a cultura, com o histórico, com a formação social do sujeito intérprete. Nesse sentido, na história em quadrinhos são veiculadas duas mensagens: uma icônica ou visual e outra lingüística, que se relacionam, constituindo uma mensagem global. A mensagem icônica e verbal nos quadrinhos não se exclui, mas interagem, combinandodetal forma a ponto de permitir novas possibilidades de encaminhamento e de recepção da mensagem.

A apropriação desta linguagem pode ampliar o processo educativo e favorece a construção e consolidação de muitos conhecimentos em que se associa a imagem com o texto escrito, de fácil compreensão, articulando temas do cotidiano.

## **1.2 Inspirações da Arte nos Quadrinhos - Pop Arte**

Segundo Bosi (2000, p.13), “a arte é um fazer, a arte é um conjunto de atos pelos quais se muda a forma, se transforma a matéria oferecida pela natureza apela cultura”. A história em quadrinhos congrega diferentes atributos com a possibilidade da condução de prazer e satisfação e se faz presente em quase todas as manifestações culturais. Sendo arte ou não-arte, o quadrinho faz parte de nossa vida.

O quadrinho influencia a imaginação do leitor, por causa da sua riqueza de detalhes. O roteiro, assim como o desenho, sem esquecer, das cores, traços e o formato são os atrativos que seduzem e que satisfazem diversos gostos.

[...] o verdadeiro (e bom) quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e conteudísticas, mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto e o objeto de fato desejado. A função poética, assim entendida, passaria a ter, digamos, uma função amorosa baseada, inicialmente, na sedução. E a arte, mesmo a mais clássica, desde que sensível e de modelar competência, não é apenas para ser vista, para ser contemplada como algo inerte; é para ser desejada, amada (ou odiada) com intensidade (CIRNE, 2000, p.19).

Os quadrinhos são uma expressão artística que usa o desenho e pintura para levar o leitor a acompanhar suas aventuras, ou melhor, suas narrativas. Estabelece uma comunicação simples, utilizado contexto, consegue construir, um diálogo científico através de situações que contemplam sua curiosidade natural.

As atividades manuais, principalmente nas artes, contribuem efetivamente para o desenvolvimento motor e intelectual do homem, com ou sem deficiência intelectual. A atividade artística proporciona uma oportunidade de experiência, outra forma de expressão, que não a verbal, por meio da qual esses jovens e crianças podem apresentar os conteúdos aprendidos e sua capacidade. Essa capacidade muitas vezes não aparece em atividades rotineiras, mas pode aparecer na produção artística. A ampliação da possibilidade de auto-expressão possibilita às pessoas uma experiência prazerosa de auto-realização. (CANEIRO, 2000)

A Pop Arte é um movimento estilístico inspirado na cultura da sociedade. Uma das suas inspirações foi a história em quadrinhos, sem deixar seus atrativos que seduzem o apelo das cores vivas.

A arte pop (ou Pop Art, em inglês) ganha lugar no cenário artístico em fins da década de 1950 como um dos movimentos que recusam a separação arte/vida, apresentando como característica a incorporação das histórias em quadrinhos, da publicidade, das imagens televisivas e do cinema. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2008)



**Figura 1:** “Oh, Jeff ... I love you, too ... but” (1964) © Estate of Roy Lichtenstein  
**Fonte:** [http://www.leninimports.com/roy\\_lichtenstein\\_gallery\\_7.html](http://www.leninimports.com/roy_lichtenstein_gallery_7.html)

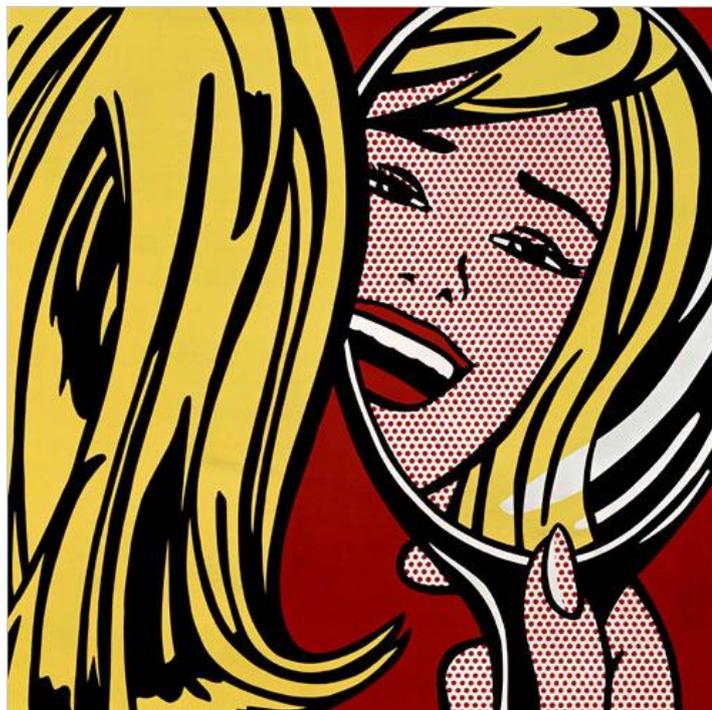
Entre os representantes da Pop Arte está Roy Lichtenstein, em cuja obra se utiliza da linguagem dos quadrinhos. Para Berclaz (2009), é necessário ressaltar que as pinturas pop de Roy Lichtenstein foram extremamente importantes à trajetória das histórias em quadrinhos, pois as HQs passaram a ser vistas como

arte e, conseqüentemente, foram inseridas em galeria e museus, alcançando assim, um novo estado: à de obra aurática.(É onde procura criar emoções, vida, e demonstrar seus sentimentos através de uma pintura) Berclaz (2009) considera que a HQ é, sem dúvida, uma forma de comunicação visual com alto poder de penetração na mídia, nas artes plásticas e nas múltiplas possibilidades de manifestação iconográfico/verbal.

Segundo o crítico, Agnaldo Farias (apud MUSEU OSCAR NIEMEYER, 2005),

A partir de imagens vulgares e banais, extraídas de cartoon, história em quadrinhos e anúncios publicitários, Lichtenstein demonstrou que as imagens veiculadas pelos canais de comunicação em massa são meticulosamente produzidas com a finalidade de esvaziar o pensamento, rebaixar a leitura e a escrita, transformar a fala numa forma de expressão repleta de gírias e balbucios sem sentido.

Lichtenstein contesta com humor e ironia o próprio conceito da arte, ao incorporar elementos da cultura de massa, imagens vulgares ou mesmo banais, para expressar o momento que a arte passada, era do consumismo e da reprodução, fazendo assim com que o quadrinho se popularize ainda mais.



**Figura 2:** "Girl in Mirror" (1964) © Estate of Roy Lichtenstein

**Fonte:** [http://www.nytimes.com/slideshow/2008/06/10/arts/20080611\\_ROY\\_SLIDESHOW\\_2.html](http://www.nytimes.com/slideshow/2008/06/10/arts/20080611_ROY_SLIDESHOW_2.html)



**Figura 3:** "Pow! Sweet Dreams Baby!" © Estate of Roy Lichtenstein  
**Fonte:** <http://www.tumblr.com/tagged/roy-lichtenstein?before=1337991049>

No Brasil, o artista Romero Britto também tem sua linha de trabalho inspirada em histórias de quadrinhos e desenhos animados, sempre coloridíssimos. O artista combina o cubismo com o pop, abusa das cores vibrantes e da linguagem visual. Desenvolveu as peças da campanha da Rede Cegonha do Ministério da Saúde, trazendo imagens representativas deste universo que envolve a maternidade.



**Figura 4:** Logomarca da Rede Cegonha **Figura 5:** A Parteira **Figura 6:** Mulher grávida dançando

**Fonte:** [http://portal.saude.gov.br/portal/saude/area.cfm?id\\_area=1698&area=124&pagina=dspFotos&CO\\_EVENTO=1639](http://portal.saude.gov.br/portal/saude/area.cfm?id_area=1698&area=124&pagina=dspFotos&CO_EVENTO=1639)



**Figura 7:** Colors of Brazil (1996) **Figura 8:** In the Park (2007)

**Fonte:** <http://archeblog.blogspot.com.br/2012/07/cores-vibrantes-romero-britto.html>

A história em quadrinhos está impregnada na sociedade, fazendo parte da cultura da sociedade contemporânea. Por sua boa aceitação popular é que ela pode ser uma ferramenta muito útil de aprendizado em sala de aula.

### 1.3 Uso da História em Quadrinhos em Sala de Aula

Nos dias atuais, é necessário que o aluno conviva com diversas linguagens para que produza seu próprio conhecimento atrelado aos conteúdos estudados. De forma harmônica, o aprendizado deve ocorrer a partir da interação do aluno com os conteúdos e a prática, de modo que o aluno possa levar estes conhecimentos adquiridos e produzidos como contribuição para a melhoria da sociedade.

Para Carvalho (2009), entre as razões para se utilizar os quadrinhos na escola estão a atração dos estudantes por esse tipo de leitura, a combinação de palavras e imagens-forma mais eficiente de ensino-, a qualidade da informação, o enriquecimento da comunicação pelas HQs, o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura e a ampliação do vocabulário.

Atualmente, é muito comum a publicação de livros didáticos, em praticamente todas as áreas, que fazem farta utilização das histórias em quadrinhos para transmissão de seu conteúdo. No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções. (RAMA. VERGUEIRO, 2012, p.14)

No contexto atual em que é necessário reinventar aulas mais contextualizadas, em um ambiente estimulante que garanta a aprendizagem significativa, a história em quadrinhos pode representar uma solução. A HQ pode atender alguns destes requisitos, como recurso didático, podendo ser uma ferramenta para trabalhar diversas disciplinas. Combinando linguagem verbal e não-verbal, a história em quadrinhos combina imagens e textos escritos, de fácil compreensão, articulando conteúdo com o cotidiano.

Segundo Carvalho (2009),

Antes de desenvolver atividades de qualquer disciplina – um trabalho com operações matemáticas, por exemplo –, é preciso explorar todas essas formas de representação para ampliar a capacidade leitora e garantir que a criança ou jovem entenda ao máximo os recursos oferecidos, gerando sentido.

As HQs, em sala de aula, podem ser usadas para trabalhar diferentes disciplinas. Podem ser uma ferramenta que além possibilitar a interação entre as disciplinas, faz com que o aluno adquira um conhecimento utilizando materiais presentes no seu cotidiano e explorando formas de linguagem com reflexões mais críticas. O quadrinho pode ser usado no intuito de atender diferentes proposta se contribuem para formação de valores e o exercício da cidadania. Fazer releitura de cenas do cotidiano, transformar textos narrativos em quadrinhos, construir histórias e propostas de abordagem de temas de forma mais lúdica e divertida são apenas algumas das formas de se utilizar a HQ em contexto escolar.

Para Macedo (2011), do projeto Garapa<sup>3</sup>, com as HQs é possível potencializar procedimentos de contextualização, processo, transposição, didática e diversificação das técnicas de ensino etc. Macedo (2011) acrescentam que as HQs propiciam, ampliam e despertam motivações para trabalhar diversos aspectos da criatividade.

Porém, a realidade do ensino prioriza o processo de aprendizagem através da transmissão de conhecimento, não havendo interesse ou talvez consciência da necessidade de ampliar o potencial do educando, trabalhando conteúdos que sejam significativos e utilizando metodologias que possibilitem ao aluno fazer relação entre o que se está aprendendo e a sua vida. Outro fator em

---

<sup>3</sup>O projeto Garapa foi criado em 2002 com o objetivo de auxiliar o professor no desenvolvimento de habilidades como: observar, conhecer, analisar, refletir, relacionar, criar, compreender, debater, interpretar, criticar, interagir, pesquisar, entre outras. (<http://hqnasaladeaula.blogspot.com.br/>, acesso em 13/11/2012)

questionamento é a afetividade, presente na relação professor e aluno, que precisa ser dialógica, pois sabemos que a proximidade e a confiança entre ambos são fatores que possibilitam ao educador perceber as necessidades do aluno e reformular sua prática para uma eficiente aprendizagem e, para o aluno, permite expor seus questionamentos e anseios. Assim, na perspectiva de tornar indivíduos críticos, capazes de construir e reconstruir conhecimentos busca-se sensibilizar educadores para uma constante reflexão e tomada de atitude frente a determinados comportamentos do aluno no seu dia-a-dia. (SANTOS & CHAVES, 2002)

A história em quadrinhos peculiaridade que encanta todas as idades e é meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Podemos aproveitar a sua atratividade para trabalhar conteúdos diversos, no intuito de que o aprendizado seja mais prazeroso.

## **2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM TEMAS TRANSVERSAIS**

Segundo os PCNs (1997), o conjunto de conteúdos está articulado dentro do processo de ensino e aprendizagem e explicitado por intermédio de ações em três eixos norteadores: produzir, apreciar e contextualizar. A estrutura dos eixos de aprendizagem e sua articulação entre os tipos de conteúdos das disciplinas ofertadas e dos Temas Transversais configuram uma organização para que as escolas estruturam seus currículos com certa liberdade que permita considerar o seu contexto educacional.

A história em quadrinhos poderá ser instrumento que contemple esses eixos de aprendizagem, pela facilidade que ela transmite informações de forma atrativa, divertida e facilita a memorização.

A escola tem a função de formar indivíduos que contribuam para a melhoria dessa sociedade e sem deixar de atender necessidades individuais. Os PCNs reforça dizendo “[...] é necessário que a escola garanta um conjunto de práticas planejadas com o propósito de contribuir para que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira crítica e construtiva.”

Ainda segundo os PCNs (1997),

Os quadrinhos devem estar e estão inseridas nos conteúdos de temas transversais que tratam de questões sociais (saúde, orientação sexual, cultura, meio ambiente e ética). Organizadas em diversas linguagens, as histórias em quadrinhos viabilizam diferentes contextos e produzem informações vinculadas aos temas sociais.

A história em quadrinhos integra temas transversais com uma linguagem do dia a dia. Explorando diferentes linguagens a história em quadrinhos leva a uma aprendizagem mais dinâmica e divertida.

### **2.1 Como a HQ pode ser usada em sala de aula**

Para Rama e Vergueiro (2012, p.20), em se tratando de quadrinhos, “pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula

é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”. A história em quadrinhos pode ser um recurso didático que oferece uma variação de metodologia para se trabalhar em sala de aula. Torna-se necessário apropriar de maneira crítica e consciente. Deste recurso didático no intuito desenvolver novas formas de criar uma sociedade mais democrática e justa para todas as pessoas.

A aplicação das HQs, segundo Rama e Vergueiro (2012), deve ser adaptada ao cronograma do curso, sendo utilizadas na seqüência normal das atividades e sem qualquer destaque em relação a outras linguagens ou alternativas didáticas. De uma forma mais ampla, pode-se dizer que os quadrinhos podem ser utilizados na contextualização do conteúdo, como recurso avaliativo e no incentivo à leitura e à escrita. Atendendo a disciplinas diversas, como História, Geografia, Artes, Matemática, Língua Portuguesa entre outras.

Os quadrinhos não podem ser vistos pela escola como uma espécie de panacéia que atende a todo e qualquer objetivo educacional, como se eles possuíssem alguma característica mágica capaz de transformar pedra em ouro. Pelo contrário, deve-se buscar a integração dos quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica etc., tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes. (Rama Vergueiro, 2012 p.21)

A seguir são apresentadas situações em que as HQs ou mesmos as tirinhas ou o quadrinho possam ser utilizados em sala de aula.

Na **contextualização de conteúdo** de estudo buscando ampliar a possibilidade de compreensão. Integrando um determinado tema a uma linguagem agradável, mais próxima do educando. Essa estratégia pode ser usada no intuito de quebrar o paradigma de conteúdo de difícil compreensão para a maioria dos alunos, buscando uma abordagem mais lúdica que pode facilitar a construção de uma aprendizagem significativa.

A utilização de quadrinhos neste caso permite a construção de cenários, a criação de personagens e caracterização dos mesmos. O conteúdo ganha ação, movimento e diálogo, deixa de ser uma leitura distante, para poder dialogar com o estudante de forma objetiva, por meio de elementos linguagem verbal e não-verbal que atendem a diferentes estilos de aprendizagem.

Figura 9: Exemplo tirinha em Português



Figura 10: Exemplo tirinha em Geografia



Fonte: <http://alfabetizandocomunicaeturma.blogspot.com.br/2010/07/histórias-em-quadrinhos.html>

A tirinha acima e a esquerda, tanto pode contextualizar uma introdução de um conteúdo, sobre o tema que não é mais aplicado, como ser usado em uma questão de uma avaliação. Já a tirinha acima e a direita pode ser usada, nas aulas de ciência sobre aquecimento global como em português para a interpretação de texto.

A história em quadrinho ou uma tirinha também pode ser usada como **recurso avaliativo** para que o aluno exteriorize o resultado do seu aprendizado. Neste contexto a tirinha pode ser utilizada tanto no enunciado da questão, para contextualizar a situação problema, quando nas alternativas de questões objetivas para criar diferentes respostas para a apresentação dos resultados.

**Figura 11:**Exemplo de quadrinhos em problemas de matemática

Joana vende bolos.



- Quanto a menina irá pagar pelos 8 bolos?
- Quantos bolos o menino irá comprar com os 24 reais?

Fonte: CENTURION, Marília. Porta aberta: Matemática.

No **incentivo a leitura**, as histórias em quadrinhos, com seu formato dinâmico, mesclando texto e desenhos e atraem a atenção de todos que as leem. Podendo despertar e motivar jovens e gosto pela leitura, levando a ler desde cedo, e com isso tornando um provável leitor no futuro. Podendo ser uma porta de entrada para o mundo dos livros, quando as HQs são exploradas em função das linguagens utilizadas. Entretanto o professor deve ficar atento, porque é muito mais fácil e dinâmico ler uma HQ que ler um livro “cheio de letras”.

**Figura 12:**Exemplo de quadrinhos como incentivo a leitura



Fonte: CORREA, Maria helena. A palavra é sua: Língua portuguesa. 8ª série

A história em quadrinhos também pode ser usada como recurso para incentivo à escrita. O próprio aluno pode ser levado a escrever sobre um determinado tema utilizando-se dos quadrinhos, seja para a apresentação de um contexto ou uma situação.

## **2.2 Aplicação e Relatório da Pesquisa**

A aplicação da proposta foi realizada junto aos alunos da 7º ano do ensino fundamental II, na escola Municipal Anne Frank, em Palmas, Tocantins.

A atividade proposta foi desenvolvida com a professora regente, na aula de artes. Foi proposto o desenvolvimento de uma atividade envolvendo história em quadrinhos para que se percebesse como os alunos reagem com o uso deste recurso didático. Decidiu-se que o tema que era “Meio Ambiente”, com direcionamento para queimadas. Como na região de Palmas estavam acontecendo muitas queimadas em função da seca, fazendo com que o ar fosse só fumaça, o tema foi considerado relevante e adequado à exploração como tema transversal.

De início contextualizou-se a abordagem e abriu-se para alguns pontos de vista, sobre a adequação do tema e a forma como a atividade seria trabalhada em sala. Por fim, solicitou-se que os alunos produzissem uma história em quadrinhos que trouxesse as queimadas como foco central.

Tudo foi trabalhado em duas aulas, sendo que a 1ª foi a abordagem, e muitas das atividades foram concluídas em casa na aula seguintes eles trouxeram e cada aluno mostrou o seu trabalho e explicou o por que de sua contextualização. O resultado foi satisfatório e a maioria dos alunos realmente se envolveu com a temática.

Observou-se que os educando se interessaram pelo assunto abordado, talvez pela atratividade dos quadrinhos associada ao tema que eles estavam vivenciando. A vivência da aplicação da proposta em sala de aula possibilitou a verificação do que era estudado na teoria. Explorar a prática da história em quadrinhos abriu possibilidades tanto para a investigação da metodologia, quanto da elaboração de planos de aula com temas transversais.

**Figura 13:** Demonstrando o trabalho desenvolvido com a turma do 7º ano – no anexo consta mais fotos



Durante a produção deste trabalho, alguns professores foram questionados para saber como eles usavam esta metodologia na sala de aula. Alguns relataram a experiência com certa propriedade sobre o assunto, sendo que a grande maioria não demonstrou preocupação com o desenvolvimento de metodologias. Ou talvez já estivessem desmotivados pelo desgaste da profissão, pelo não reconhecimento, por estarem acostumados em aplicarem sempre a mesma proposta. Antes de tentarem inovar nas aulas, o professor precisa planejar aulas diferenciadas.

É importante, neste contexto, que o professor esteja atento às novas possibilidades, buscar por recursos que aproximem os conteúdos estudados do cotidiano dos alunos, da faixa etária em que seus alunos se encontram.

### **2.3 Avaliação e Sugestões para outras propostas**

O professor de História relatou uma experiência vivida por ele. Um determinado aluno que tinha dificuldade de aprendizado e que sempre estava alheio às aulas e nas avaliações não tinha êxito, mas ele observou que sempre estava a desenhar. Ai ele propôs para o aluno que através de personagem ele fizesse o resumo da matéria dada. Pois o professor se surpreendeu com o resultado. Depois deste episódio o aluno era avaliado pelas suas produções contextualizadas. Este episódio nos leva a entender que os professores devem

estar atentos a tudo e abertos a mudanças e a constante avaliação de seus planejamentos didáticos.

Para o bom aproveitamento dos recursos que a HQ oferece nas aulas é preciso que o professor seja criativo, explore as interdisciplinaridades possíveis por meio deste tipo de representação.

Por fim, na utilização da história em quadrinhos na sala de aula, depende do professor dominar sua linguagem, sua estrutura seqüencial, fragmentada em cenas e a possibilidade de representação do imaginário, para que possam incorporar de forma positiva em seu processo didático, dinamizando suas aulas, ampliando a motivação de seus alunos e conseguindo melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Convém destacar que os objetivos do trabalho de analisar, avaliar e propor o uso da história em quadrinhos como recurso didático nas salas de aula foram atingidos, depois de estudo aprofundado sobre o tema, afirmar-se que a história em quadrinhos pode ser um recurso didático que aguça a curiosidade do educando e desafia seu senso crítico.

Considero-se que as HQs podem ser trabalhadas como ferramentas de diferentes formas nas aulas, podendo ser empregada como: contextualização, recurso avaliativo e incentivo à leitura e à produção textual. Exercitando a criatividade de forma prazerosa e divertida. Neste sentido, as pesquisas empregada a história em quadrinhos mostram como um recurso que tem êxito no processo de ensino e aprendizagem.

No 7º ano, onde usou-se a história em quadrinhos como metodologia, na aula de arte, na prática percebem-se que ela é um recurso em que se nos identificaram envolvente e que no geral apesar da limitação de alguns, no desenho (que pode ser substituído por colagens ou montagens), foram duas aulas bem produtivas.

Os quadrinhos ganharam espaço na contextualização de outras disciplinas dentro da escola, integrando elementos característicos da linguagem visual à conteúdos diversos. Hoje, as HQs são utilizadas em diferentes contextos: como em provas de concurso, ENEM e vestibulares, fazendo com que as escolas sejam incentivadas a explorar o recurso.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Moysés Alves. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. Rev. Psicologia ciência profissão v.21 n.3 Brasília set. 2001. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1414-98932001000300002script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1414-98932001000300002script=sci_arttext)> Acessado em 05 de agosto 2012.
- AVELLAR, Ariane Ferreira. **Jogos Pedagógicos para o Ensino da matemática**. Goiânia: 2010. Disponível em: <<http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/JOGOS%20PEDAG%C3%93GICOS%20PARA%20O%20ENSINO%20DA%20MATEM%C3%81TICA%20-%20ARIANE%20 FERREIRA.pdf>> Acessado em 05 de agosto 2012.
- BEHRENS, Marilda Aparecida. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Curitiba: Champagnat, 1999.
- BERCLAZ, Ana Paula Soares. **A Memória Visual dos Quadrinhos de Lichtenstein na Arte Pop**. 2009. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/111032288/A-Memoria-Visual-dos-Quadrinhos-de-Lichtenstein-na-Arte-Pop>>. Acessado em 05 de agosto 2012.
- BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte: Série Fundamentos, 7ª Ed.** São Paulo: Ática, 2000.
- CANEIRO, Celeste. **A Arte e o Cérebro no Processo da Aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.cerebromente.org.br/n12/opinioao/criatividade2.html>><<http://inclusaobrasil.blogspot.com/2007/10/o-que-deficincia-intelectual-ou-atraso.html>> Acessado em 05 de agosto 2012.
- CARVALHO, Juliana. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula**. CECIERJ – Educação Pública, publicado em 19/05/2009. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>, acesso em 12/11/2012
- CHAVES, Simone da Silva Chaves & SANTOS, Susana Barbosa. **Problema de Aprendizagem: Fracasso Escolar. De quem aprende, ou de quem ensina?** Belém-Pa. 2002. Disponível em: <[http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/problemas\\_de\\_aprendizagem\\_fracasso\\_escolar.pdf](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/problemas_de_aprendizagem_fracasso_escolar.pdf)>. Acessado em 05 de agosto 2012.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL – Artes Visuais. **Arte Pop**. Publicação eletrônica. Atualizado em 04/09/2008. Disponível em: [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=367](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=367), acesso em 12/11/12

MACEDO, André. **HQ na sala de aula**. Publicações de maio e abril/2011 sobre o Projeto Garapa. Disponível em: <http://hqnasaladeaula.blogspot.com.br/>, acesso em 13/11/12.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens: Uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MUSEU OSCAR NIEMEYER, **VIDA ANIMADA – DESENHOS DE ROY LICHTENSTEIN**, release da exposição, publicação em 21/11/2005. Disponível em <http://www.pr.gov.br/mon/exposicoes/roy/release.pdf>, acesso em 12/11/2012.

PALHARES. Marjory Cristiane. **História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História**. 2010. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>> Acessado em 05 de agosto 2012.

PCN - **Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa** (1997). Brasília: MEC/SEF

RAMA, Ângela (Org.);VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula. Ed. contexto. Capítulo 1 disponível em: <http://www.editoracontexto.com.br/como-usar-as-historias-em-quadrinhos-na-sala-de-aula.html>, acesso em 13/11/2012

SANTOS, Roberto Elísio. **Aplicação da história em quadrinhos**. Rev. Univerciência. Vol.08. nº 22, São Paulo: 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4507/4229>> Acessado em 05 de agosto 2012.

## ANEXOS

Fotos da pesquisa de campo desenvolvida junto à turma 7º ano do Ensino Fundamental II, da Escola Municipal Anne Frank, em Palmas/TO.



