

O uso de Histórias em Quadrinhos para o Ensino de História e Geografia

The use of comics for Teaching History and Geography

Flávia Jocowski Ravello¹

Resumo: O artigo a seguir apresenta o uso de história em quadrinhos como metodologia de ensino das disciplinas de História e Geografia. Método que possibilita a investigação, tematização e problematização no processo de ensino aprendizagem. As histórias em quadrinhos estabelecem um suporte técnico e metodológico, como um facilitador do processo de ensino aprendizagem, efetivo no processo de apropriação do conhecimento pelo educando e pela educanda, para promover em sala de aula reflexões. As histórias em quadrinhos podem ser usadas como fonte documental, como produção material do conhecimento construído a partir da sua confecção e apoio para promover a reflexão dialética em sala de aula.

Palavra-chave: História em quadrinhos. Ensino Aprendizagem. Facilitador. Reflexões.

Abstract: The following research project presents the use of comics as a teaching methodology for the History and Geography disciplines. Method that enables the investigation, thematization and problematization in the teaching-learning process. The comics establish a technical and methodological support, as a facilitator of the teaching-learning process, effective in the process of knowledge appropriation by the student to promote reflections in the classroom. Comic books can be used as a documentary or material source, support to promote reflection in the classroom.

Keyword: Comics. Teaching Learning. Facilitator Reflections.

O objetivo deste artigo é evidenciar que, o trabalho de confecção de histórias em quadrinhos em sala de aula, é praticável no processo de ensino-aprendizagem nas disciplinas de História e Geografia. As histórias em quadrinhos apresentam uma forma efetiva de aprendizagem, auxiliando o professor em sua prática em sala de aula, porque fornecem uma metodologia assertiva para o processo de apropriação do conhecimento pelo educando e pela educanda. Os alunos e as alunas aprenderão de uma forma mais lúdica, conteúdos sobre a história das ações dos sujeitos históricos no tempo, nos espaços geográficos físicos e nos espaços construídos socialmente.

O propósito principal é oferecer um recurso didático que apresente uma possibilidade de construir o conhecimento, de uma forma divertida, mas, com uma dialética que proporcione as correlações com as realidades de cada discente e os conhecimentos científicos, estimulando assim, as múltiplas interpretações. O trabalho foi realizado com educandos e educandas, do 9º Ano - Ensino Fundamental II, visando à apresentação de conteúdos históricos, a problematização dos mesmos e a produção de histórias em quadrinhos realizada pelos alunos.

¹ Historiadora e Professora da Rede Pública de Ensino do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.

As HQ's são produzidas a partir da compreensão e interpretação dos fatos históricos e os espaços geográficos físicos ou sociais, onde esses fatos são construídos. Auxiliando a apropriação do conhecimento e despertando ainda, o aprofundamento do tema através de pesquisas realizadas pelos estudantes.

Portanto, utilizar as HQ's para o estudo de História e Geografia, tempo e espaço, contribuem para a compreensão do conteúdo, instigando os alunos a um pensamento reflexivo e crítico, promovendo o desenvolvimento do conhecimento.

As Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos com conteúdos históricos e geográficos apresentadas em sala de aula para leitura e reflexão, são facilitadoras do processo de ensino aprendizagem, a partir da apresentação dos conteúdos e da construção do conhecimento pela estudante e pelo estudante. É de vital importância para o processo de ensino, que este seja diferenciado, onde os dados que são apresentados e são informados, possam se transformar verdadeiramente em conhecimento adquirido.

As HQ's podem ser utilizadas como fonte histórica, pois elas revelam formas de interpretação do mundo vinculadas a um momento, a um lugar ou a uma autoria. O estímulo à produção de HQ's como recurso didático pode colaborar no desenvolvimento de capacidades narrativas, de articulação entre o individual e coletivo, ou ainda revelar o ponto de vista de quem narra, neste caso a educanda ou o educando. Articulando a historicidade de cada estudante, o conhecimento histórico adquirido como conteúdo em sala, aproximando ambos com o processo de conhecimento histórico e as histórias em quadrinhos, que fazem parte da cultura juvenil. Segundo Marcelo Fronza,

As histórias em quadrinhos são compreendidas como artefatos narrativos da cultura juvenil que permitem aos jovens desenvolver uma relação de intersubjetividade com o conhecimento histórico. Por isso, é vital investigar o que, para os jovens, é plausível nas narrativas históricas gráficas e qual é a especificidade que a relação de intersubjetividade com a História fornece no processo de formação de sua identidade. Entendo que a cultura juvenil, no âmbito da cultura escolar, manifesta, nos estudantes, uma determinada forma de operar historicamente com os quadrinhos. (FRONZA, 2016).

As HQ's, em grande medida, fazem parte de nossa cultura, sobretudo, da juvenil, nesta direção é ampla a possibilidade das estudantes e dos estudantes se identificarem com elas. Os jovens podem estruturar a absorção do conhecimento histórico em sequências de imagens, sendo essas sequências a materialização do pensamento histórico. Ao fazerem a leitura de histórias em quadrinhos que apresentem uma correlação com o contexto histórico abordado pelo professor, os educandos e as educandas, podem desenvolver suas próprias HQ's, com o ponto de vista e lugar de fala do aluno ou da aluna.

A história da humanidade está intimamente ligada à história das imagens. Desde os primeiros registros de arte rupestre em cavernas, vestígios do homem nos artefatos encontrados, como as pinturas em cerâmicas gregas, dos relevos romanos à perspectiva, ou a falta dela na pintura medieval, arte bizantina, renascimento, na arte moderna ou nas imagens que todos os dias invadem nossas vidas pela televisão, vídeos, fotografias, outdoor's, redes sociais, álbuns, histórias em quadrinhos e etc. Entende-se que desde os primórdios o homem “transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos” (VERGUEIRO, 2012). Portanto, os seres humanos sempre tiveram necessidade de enviar algum tipo de mensagem por imagens. É possível observar que ainda hoje, a forma como as pessoas se portam em sociedade, ou as roupas que vestem, o tipo de fotos nas redes sociais, variam dependendo da imagem, intenção ou significado que querem passar.

A história da história... em quadrinhos

A história das HQ's teve sua origem em 1827, com a criação pelo suíço Rodolphe Töpffer, *L'Histoire de M. Vieux-Bois*, publicada pela primeira vez em Genebra, Suíça em 1837. Em 1865, na Alemanha, surgem os personagens *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch, que narra as travessuras de dois meninos através de desenhos e quadrinhos (no Brasil em 1915, Juca e Chico – *A História de Dois Meninos em Sete Travessuras*, a tradução para o português foi feita por Olavo Bilac). Em 1893, na França, Christophe (Marie-Louis-Georges Colomb) publica *La Famille Fénoillard*, história das viagens burlescas de uma típica família burguesa, através de desenhos e textos curtos. A 16 de Fevereiro de 1896, no suplemento dominical do New York World, Richard Fenton Outcault lança *The Yellow Kid*, menino de traços orientais e vestido de amarelo (a cor foi escolhida por oferecer menos problemas de secagem). Em 1897, inspirando-se em Busch, Rudolph Dirks (*alemão naturalizado norte-americano*), publica pela primeira vez nos EUA a história em quadrinhos sobre os *Katzenjammer Kids* (no Brasil, 1950, *Os Sobrinhos do Capitão*), que são alemães e falam um inglês estranho; Dirks inaugura o uso de balões para o diálogo. (LOVRETO, 2011).

No Brasil, as histórias em quadrinhos tiveram seu marco inicial nos desenhos do ítalo-brasileiro Angelo Agostini. O primeiro capítulo de *As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem à Corte* datam de 1869, esta série foi considerada por muitos estudiosos como sendo a primeira HQ realmente desenvolvida e publicada no Brasil (CARDOSO 2002, CIRNE 1990, PATATI & BRAGA, 2006). Em homenagem a história em quadrinhos, *As Aventuras de Nhô-Quim*, foi estabelecido o dia 30 de Janeiro, como o Dia do Quadrinho Nacional. Em 11 de Outubro de 1905, é lançada o *Tico-Tico*² a primeira revista brasileira de quadrinhos para crianças. A revistinha despertou o hábito de leitura nas crianças e nos jovens da época, fato digno de nota, pois a população brasileira de então tinha 70% de analfabetos. No Brasil,

² Revista Desvendando a História, Centenário da Revista Infanto-Juvenil *Tico-Tico*
Revista Vernáculo n.º 46 – segundo semestre/2020
ISSN 2317-4021

posteriormente surgiram os quadrinhos da *A turma da Mônica*, de Maurício de Souza, uma leitura despreocupada que contribuía com momentos de fruição, fazendo parte da infância e conseqüentemente do imaginário infantil-juvenil (CIRNE 1990).

Muitas HQ's podem ser utilizadas em sala de aula como fonte histórica do momento em que foram produzidas, pois são testemunhos de uma época e lugar, olhando o passado, presente e ou futuro. Como conteúdo histórico didático ou como instrumento metodológico para aproveitamento dos conteúdos.

Algumas histórias em quadrinhos são excelentes para o processo de ensino aprendizagem, pois podem servir de inspiração para os discentes entenderem, como colocar os eventos históricos em formato de HQ's. Neste caso as histórias em quadrinhos como: *Adeus, Chamigo Brasileiro*, (TORAL, 1999), que é uma história ambientada na Guerra do Paraguai; *O Diário de Anne Frank*, (FOLMAN, POLONSKY, 2017), conteúdo histórico, uma narrativa do cotidiano da família de Anne Frank, que tenta se esconder do regime nazista em meio à Segunda Guerra Mundial, e o dia a dia no campo de concentração Bergen-Belsen, na Alemanha, onde Anne viveu com a irmã até a sua morte. Também, *As Barbas do Imperador*, (SCHWACZ, e Spacca, 2013), História do Brasil, a vida e reinado do imperador D. Pedro II do Brasil, desde seu nascimento até sua morte, analisando a imagem do monarca e sua personalidade pessoal. Assim, como a História da Revolta da Chibata (HEMETÉRIO; GADELHA, 2009), narrada com idas e vindas cronológicas, a partir de flashbacks do velho João Cândido no período em que esteve internado na Praia Vermelha, no Rio de Janeiro, podem ser exemplos de narrativas de eventos históricos.

A disciplina de História infelizmente, tende a abranger a formação cultural das elites, fazendo relatos de heróis nacionais, práticas cívicas, simbolismos sobre a pátria entre outras questões. Entretanto, as várias transformações em nossa sociedade, trouxeram uma nova concepção para a disciplina de História. A Escola nova recomendou modificações na proposta do ensino da disciplina de História, fazendo surgir possibilidades metodológicas investigativas, críticas e possibilitando o raciocínio lógico sobre os contextos históricos a serem analisados. Historiadores e historiadoras passaram a repensar sua metodologia e os fatos históricos deixaram de ser super valorizados, surgindo assim novas tendências historiográficas e novas teorias.

A Escola dos “Annales”, que se apresentou como uma forte corrente historiográfica, voltou-se para a história de longa duração, onde além da política, também a economia e o cotidiano das pessoas eram fontes de pesquisa. Essa nova proposta aproximou a História de outras disciplinas, como por exemplo, a Geografia e o estudo dos espaços geográficos. Na Geografia o estudo não somente do espaço físico, geográfico terrestre, mas, que compreende o espaço social das pessoas, transformado e produzido pela sociedade humana, suas visões de mundo e intencionalidades. Com a aproximação da História e Geografia, assim como outras disciplinas, foram feitos levantamentos diferenciados e aplicações de metodologias de

pesquisas diversificadas, objetivando chegar a uma ou varias respostas sobre questionamentos históricos, geográficos ou sociais.

Essa nova proposta da disciplina de História priorizou o estudo do cotidiano dos sujeitos históricos ao longo do tempo, levantando discussões políticas significativas que influenciaram as formas do processo de ensino aprendizagem dos conteúdos históricos. Neste sentido, novas propostas curriculares surgiram com a produção dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), nos quais estão os indicativos de vários instrumentos metodológicos para o ensino da disciplina de História. Os PCNs norteiam um seguimento para disciplina de História, onde priorizam a história presente no movimento sociocultural, o homem como ser social, histórico, sujeito de sua própria historia. Os estudantes percebem que são construtores desta história, fazendo parte do desenvolvimento social, deixando suas marcas na sociedade em que estão inseridos. Estabelecido pelos PCN's:

A investigação histórica passou a considerar a importância da utilização de outras fontes documentais, além da escrita, aperfeiçoando métodos de interpretação que abrangem os vários registros produzidos. A comunicação entre os homens, além de escrita, é oral, gestual, sonora e pictórica (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1998: 21).

Os professores e as professoras devem inserir na prática de sala de aula uma diversidade de enfoques e mecanismos que auxiliem o processo de apropriação dos conhecimentos de uma forma contínua e transformadora. Para tal, o objetivo da História deixa de ser o conhecer o passado de forma passiva, para se tornar o estudo da relação entre presente e passado, suas rupturas e continuidades. Com pesquisas e ferramentas que propiciam a construção de uma visão histórica nova, libertando-se de conceitos pré-concebidos. As histórias em quadrinhos disponibilizam um mecanismo de aprendizagem facilitador:

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).

As histórias em quadrinhos são um meio quase ilimitado de aprendizagem, cabendo a criatividade de cada educador e educadora a utilização deste recurso didático. Os educadores e educandos no processo de construção do conhecimento devem adaptar novas formas de interação crítica e consciente. Construindo cenários e personagens, o tema ganha mais movimento e ação, possibilitando ao estudante dialogar com os conteúdos. A História apresenta os acontecimentos dos sujeitos históricos nos tempos sociais e a Geografia ilustra o espaço físico e social, onde estes sujeitos escrevem sua história. Segundo Roberto Elísio Santos

(2001), ao utilizar as histórias em quadrinhos (ela mesma um objeto de ludicidade) entende-se a forma como o homem utiliza meios e técnicas para facilitar e inovar seu trabalho. O tema, para a formulação de jogos dramáticos, pode-se conseguir um rendimento maior e uma integração mais espontânea do grupo de alunos. Santos, ainda alerta, para a grande necessidade dos educadores e educadoras, melhor compreenderem e explorarem o uso das histórias em quadrinhos. Ele ressalta que possivelmente a criança que não se entusiasma em ler uma história em quadrinhos, dificilmente se sentirá disposta a enfrentar textos didáticos, literários ou informativos.

Marcelo Fronza (2016) destaca que investigar como a verdade histórica e a intersubjetividade estão relacionadas com a forma como os jovens tomam o conhecimento para si a partir destes conceitos, é necessária para compreender as ideias históricas – tais como intersubjetividade e a verdade histórica – produzida por jovens estudantes. E reitera que, por meio da aprendizagem histórica com histórias em quadrinhos, as narrativas gráficas falam por si mesmas, pois são naturezas mortas mobilizadas pelas ideias históricas dos sujeitos.

Waldomiro Vergueiro enfatiza juntamente com Ângela Rama (2012), que tanto a sequência didática, quanto à diversificação de linguagens, são facilitadoras do processo de aprendizagem, corroborando assim com o descrito nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's). Porém, Waldomiro enfatiza que, apesar do empenho dos educadores, do aval e incentivo dos PCNs e da compra e distribuição, por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), a utilização dos quadrinhos na educação ainda necessita de reflexões que auxiliem o desenvolvimento de práticas educacionais positivas e que resultem num processo de ensino aprendizagem realmente efetivo. Dentro das práticas educacionais que podem realmente ser efetivas, as HQ's como leitura de um contexto histórico, como fonte histórica ou as produzidas pelos educandos e educandas, está entre um dos mais efetivos instrumentos metodológicos no processo de ensino aprendizagem das disciplinas de História e Geografia. No entanto, Moacir Cirne (1990), destaca a importância de entendermos que, os quadrinhos são uma prática social que se relaciona no processo histórico e o projeto político de uma dada sociedade.

A confecção de história em quadrinhos realizada pelos alunos e pelas alunas, precisa levar em consideração o contexto histórico estudado, mas é bastante nítido que o desempenho está relacionado a criatividade Segundo José Alberto Lovetro (2011) “qualquer criança rabisca algo, se dermos para ela um lápis e papel”. A presença do traço, do desenho, da arte está ligada ao raciocínio do ser humano desde os seus primeiros anos de vida. Portanto, é natural que a criança ou o adolescente sintam-se atraídos por esta leitura ou confecção de HQ's.

As Histórias em Quadrinhos como recurso didático

O argumento aqui esposado é o de tomar a produção de HQ's como recurso didático para as disciplinas de História e Geografia, com efeito, toma-se neste momento um estudo de caso. A experiência realizada em uma turma do nono ano do Ensino Fundamental – II, de uma escola da rede pública de Curitiba-Pr. Observando que muitos alunos e alunas gostavam de desenhar, foi proposto trabalhar o conteúdo referente à Segunda Guerra Mundial a partir da produção de HQ's.

Como isso funcionaria?

Inicialmente, levei para a sala de aula alguns exemplares de histórias em quadrinhos disponíveis na biblioteca da escola, os mais conhecidos, para que todos pudessem absorver a ideia, de como trabalhar um tema histórico no formato de histórias em quadrinhos. Depois, retomei o conteúdo e apresentei a história em Quadrinhos *O Diário de Anne Frank*, que como já citado neste texto, fala sobre a Segunda Guerra Mundial.

Posteriormente, os alunos realizaram a leitura da história em quadrinhos de Anne Frank em duas aulas seguidas e dialogamos coletivamente a respeito do conteúdo. Após o debate a cerca do contexto histórico abordado e a maioria das dúvidas sanadas, o último grande questionamento dos alunos foi: como fazer uma história em quadrinhos se alguns não sabiam desenhar? Expliquei então, que a ênfase daquela atividade não era avaliar os atributos técnicos em desenho de cada aluno, mas sim, trabalhar com a expressão que cada educando ou educanda, poderia atribuir a determinado tema ou contexto histórico.

Os resultados foram excelentes. Todos os alunos realizaram a atividade com total fruição. Foram apresentadas histórias em quadrinhos, com contexto histórico coerente e a utilização de certa comicidade dentro do contexto histórico (na maioria dos trabalhos apresentados).

É importante ressaltar que, neste processo de trabalho com HQ's, o ensino de História em sala de aula deve priorizar a coletividade dialógica. Deve-se criar um espaço para que os alunos não apenas recebam as informações, sentados e calados, mas que exista uma interação, uma dinamicidade participativa para que o processo de ensino aprendizagem seja realmente efetivo. Ao professor, a professora cabe selecionar os materiais, trazer para sala de aula a problematização necessária e incentivar as investigações históricas e geográficas. Proporcionar a análise do contexto de estudos populares e eruditos, estabelecendo uma forma de aprendizagem com linguagens contemporâneas, desenvolvendo a criticidade e a emancipação dos educandos e das educandas. Sendo o objetivo final, estabelecer a materialização em formato de histórias em quadrinhos, produzidos pelos estudantes, assim, os alunos podem expressar os seus conhecimentos com criatividade, senso-crítico e interpretativo.

Considerações finais

As possibilidades de trabalho em sala de aula com o uso das histórias em quadrinhos são ilimitadas, sua utilização no estudo de História e Geografia, como recurso para que a prática pedagógica torne-se mais

abrangente nos percursos da aprendizagem é muito ampla. As histórias em quadrinhos trabalham os conteúdos de forma imaginativa, narrativas históricas complementadas por composições materiais lúdicas, uma forma divertida e prazerosa de aprendizado. Contextualizando o cotidiano do aluno e os conteúdos das disciplinas de História e Geografia no tempo e espaço, proporcionando uma correlação com a vivência de cada educando e educanda, como sujeito histórico individual, com sua própria vivência dentro de uma sociedade, dentro de um espaço construído socialmente, realizando dialeticamente correlações com os saberes históricos científicos. Os conteúdos ganham ação e movimento, deixando de ser apenas leitura de acontecimentos para incorporar não somente o imaginativo do aluno mais suas dialéticas com a realidade.

As histórias em quadrinhos possuem a dinâmica dos movimentos imaginativos e tem uma liberdade maior de brincar com os personagens, facilitando as possíveis formas de trabalhar os diversos contextos estudados e as interpretações, criando nos estudantes uma liberdade maior de reflexão e contestação, gerando seu próprio conhecimento.

Na disciplina de História, por exemplo, muitos personagens e situações tornam-se mais próximos do educando e da educanda, quando se têm mais informações sobre as peculiaridades, as particularidades destes elementos são importantes para compor uma HQ. Logo, nota-se neste ponto um estímulo ao espírito investigativo. Uma vez que o espírito investigativo é fundamental para conseguir as informações necessárias para fornecer maior complexidade às personagens. Somos seres visuais e as imagens fornecem mais autenticidade aos conteúdos estudados, aprofundando nossos conceitos imaginativos e lúdicos.

Referências

CARDOSO, Athos Eichler. **As Aventuras de Nhô-Quim & Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883**/ Angelo Agostini. Brasília/DF: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002.

CIRNE, Moacy. **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Europa & FUNARTE, 1990.

FOLMAN, Ari; POLONSKY, David. **O diário de Anne Frank**. 3. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2017.

FRONZA, Marcelo. **As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos**, 2016.

HEMETÉRIO; GADELHA, Olinto. **Chibata! João Cândido e a revolta que abalou o Brasil**. São Paulo: Conrad, 2009.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, 2006.

RAMA, Ângela (Org.); VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. Ed. contexto. 2012

LOVETRO, Jose Alberto. **Origens das histórias em quadrinhos.** In: TV Escola/Salto para o futuro. História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem. Ano XXI, Boletim 01, abr. 2011.

SANTOS, Roberto Elísio. **Aplicação da história em quadrinhos.** Rev. Univerciência. Vol.08. nº 22, São Paulo: 2001. Disponível em: Acessado em 05 de agosto 2012.

SCHWACZ, Lilia Moritz e Spacca. **As Barbas do Imperador.** 1a ed. São Paulo : Companhia das Letras, 2013.

TORAL, André. **Adeus, Chamigo brasileiro** – uma história da Guerra do Paraguai. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

VEGUEIRO, W. (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

Recebido em 29/08/19 aceito para publicação em 16/07/20



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.