

“HISTÓRIA” EM QUADRINHOS: DISCUSSÕES SOBRE O USO DE HQS NO ENSINO DE HISTÓRIA DURANTE A PANDEMIA DO COVID-19

Ana Victória de Medeiros Oliveira ¹
Aline Vieira Fernandes ²

INTRODUÇÃO

Sabendo que os antagonismos estruturais e metodológicos existentes no ensino foram se tornando mais evidentes com o modelo remoto, empregado durante a Pandemia do COVID 19, o presente estudo discutiu o uso das Histórias em Quadrinhos, como um material didático alternativo para o ensino de História em tempos de pandemia. Esta análise, que parte da experiência vivenciada no Programa de Residência Pedagógica, no subprojeto do curso de História, da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras – PB, e teve duração entre os anos de 2020 e 2021, buscou discutir e indicar formas, procedimentos e recursos que possibilitam o aprimoramento do conhecimento histórico produzido durante as aulas de História, de maneira que resultou na produção de uma HQ intitulada “Capitã Vac”, a qual foi desenvolvida juntamente com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Dom Moisés Coelho, localizada em Cajazeiras-PB.

Assim, compreendendo que a emergência ocasionada pela pandemia do COVID-19, aos mais variados setores da vida, trouxe inúmeras preocupações à humanidade, a suspensão das aulas presenciais, nos níveis infantil, médio e superior, foi tomada como o ponto de partida para o desenvolvimento desta análise. Pois, em virtude da impossibilidade da realização das atividades presenciais, e do enfrentamento de constantes dificuldades estruturais, novos desafios foram sendo percebidos pelos profissionais da educação, e metodologias emergentes tiveram que ser pensadas para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Pois, apesar de todos os impactos que a pandemia causou, a educação não parou e medidas alternativas foram sendo pensadas através do Ensino Emergencial Remoto.

Para Behar (2020,s.p), pelo caráter excepcional do contexto de pandemia, esse novo formato escolar trata-se de uma modalidade que se baseava no distanciamento de alunos e professores, de modo que foi adotada em todo mundo nos mais variados níveis educacionais.

¹ Mestranda em História pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, anavictoria.dma@gmail.com;

² Mestranda em História pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, alievieira_f5@hotmail.com.

Deste modo, o ensino remoto foi basicamente uma medida emergencial, para a realização do processo de ensino-aprendizagem, em tempos de pandemia e que presumia a necessidade de distanciamento físico entre aqueles que compõem a comunidade escolar. Dessa maneira, como um modo de garantir a eficácia possível nesse período, outra característica deste formato educacional foi a utilização de tecnologias digitais, para o contato e desenvolvimento dos procedimentos que antes eram realizados na sala de aula presencial.

Todavia, muitas passaram a ser as preocupações dos educadores, com a crise sanitária, vivenciada desde março de 2020, até o final de 2021 pois se antes os antagonismos econômicos e sociais, já eram evidentes, principalmente na Escola Pública, eles se tornam muito mais claros com a pandemia e o ensino remoto emergencial. No entanto, ainda que existam problemas estruturais, que esse ensino tenha adquirido outra configuração, a educação precisava, e foi sendo desenvolvida, sobretudo com uma nova roupagem e com a pretensão de ser mais atrativo. Por isso, o uso das Histórias em Quadrinho pareceu uma alternativa para o desenvolvimento das atividades da Residência Pedagógica e do Ensino Básico.

Conforme explica Neves (2021), os quadrinhos podem ser utilizados na educação como uma ferramenta para a prática educativa. O sucesso dos quadrinhos está principalmente no uso de imagens em situações contextuais que facilitam o entendimento da leitura. Essa produção explora a linguagem não verbal, complementada pelo uso da linguagem verbal de forma clara e objetiva. Dessa forma, o uso de metodologias ativas que buscam aproximar os conteúdos do universo dos alunos vem sendo uma alternativa cada vez mais recorrente entre muitos docentes que procuram proporcionar uma experiência de ensino remoto mais lúdica e interativa, conforme podemos constatar no trabalho desenvolvido por Neves.

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, sequência de ações, inserção de onomatopéias, diálogos), além da disciplina do tema transversal abordado. (NEVES, p 8, 2012)

O trabalho com outras linguagens que venham a dialogar com o conteúdo programático é uma possibilidade interessante e que pode estimular o aprendizado dos alunos por meio de um universo que lhes seja mais familiar, um possível material a ser explorado didaticamente são as histórias em quadrinhos, tendo em vista a familiaridade de sua linguagem com o universo dos alunos, no caso do ensino de História, especificamente, o uso de tais ferramentas pode ser feito com base no potencial desses materiais didáticos.

É nesse sentido que podemos falar sobre as metodologias ativas que têm a capacidade de inserir os alunos nas aulas, pois, como afirma José Morán, “se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades” (MORÁN, 2015, p. 17). Portanto, o modelo de ensino ativo deve acompanhar os objetivos do professor (a) na prática, para que o desejo de uma maior participação dos discentes em sala, em interação produtiva com os conteúdos trabalhados, de modo a tomarem iniciativas em prol do seu próprio aprendizado, saia do planejamento apenas no papel e se torne uma realidade do cotidiano educacional. Tudo isso precisa estar em consonância com o que se pretende alcançar em relação à aprendizagem, bem como com os materiais disponíveis para realizar determinadas atividades, a exemplo das tecnologias, que apesar de apresentarem certos desafios, também podem ser muito úteis para o ensino.

Por isso, a justificativa pela escolha deste tipo de material, para o desenvolvimento da análise, se dá principalmente por ser um atrativo entre crianças e adolescentes, pela riqueza de imagens e linguagem acessível, além da riqueza de temáticas tratadas nas HQs, desde o seu surgimento. Podendo representar ao professor, uma ferramenta atrativa para ser utilizada para a discussão sobre os eventos históricos, e produzida em sala de aula como forma de contar as suas perspectivas sobre estes, suas análises e vivências, despertando também, o desejo pela leitura em crianças e adolescentes, visto possuir um conteúdo destinado a esses grupos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Para aplicar tais metodologias no contexto escolar do Ensino Remoto, o principal recurso foi a plataforma *Google Meet*. Através dela, realizamos encontros semanais com os alunos do 9º ano. Em um momento inicial selecionamos algumas partes da HQ do Capitão América, primeira edição, e discutimos de modo coletivo sobre o contexto histórico relacionado à Segunda Guerra Mundial. Após esse processo de familiarização com esse tipo de material, passamos para a fase de produção da nossa própria História em Quadrinhos. Para a realização dessa empreitada, utilizamos o aplicativo *Storyboard*, o qual possibilita a criação de quadrinhos de forma totalmente online, possuindo diversos recursos, tais como: balões de falas, cenários, personagens e etc.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O principal objetivo na realização da História em Quadrinhos associado a Pandemia era a produção de um material que falasse sobre o momento histórico que estávamos vivendo coletivamente, por isso as discussões também tinham um caráter político. Dessa maneira, o processo de construção do material contou com debates interativos a respeito dos respectivos contextos de crise em que os heróis das histórias trabalhadas surgiam, e a medida em que discutiam as circunstâncias conflituosas dos períodos em que esses personagens estavam dispostos, concluíram que a conjuntura hodierna da pandemia do Covid-19 seria a ambientação ideal para a narrativa, evidenciando a capacidade de relacionarem os conhecimentos adquiridos com o meio em que estávamos inseridos.

Como toda História em quadrinhos também possui heróis e vilões, a escolha desses personagens se deu de modo coletivo, como uma maneira de produzir sentido sobre aquilo que estava acontecendo no cenário político nacional e internacional. Jaqueline Goes foi a cientista brasileira que liderou a pesquisa responsável pela primeira publicação da sequência do genoma do Coronavírus na América Latina (SILVA MORAIS, 2020), por isso ela foi escolhida como a personagem que salvaria o mundo da pandemia, a “Capitã Vac”, tendo em vista que a sua contribuição foi significativa para o desenvolvimento de estudos científicos que contribuiriam para e solucionamento do caos instaurado.

Já como vilão, escolhemos o “Cloroquito”, como referência ao ex-presidente do Brasil, Jair Messias Bolsonaro, que foi a público várias vezes desdenhar do que a ciência alegava em relação a pandemia. Assim, o nome da super-heróina “Capitã Vac”, é uma referência à arma da personagem: a vacina, já “Cloroquito”: uma referência à Cloroquina, uma medicação bastante indicada no período, mas sem eficácia comprovada. Ou seja, a narrativa desenvolvida trata-se de um embate, da ciência e da anti-ciência.

Com isso, a abordagem empregada para a construção da HQ possibilitou não apenas a participação dos alunos, mas a produção de sentido sobre o momento histórico vivenciado. Assim, cumpriu-se um propósito dentro do projeto executado: o estímulo da criatividade, a prática de leitura e o desenvolvimento de consciência histórica, pois os discentes delimitaram aspectos espaciais, ambientais e sociais, conectando a realidade complexa da pandemia com elementos ficcionais, desenvolvendo assim a capacidade crítica e reflexiva. Ou seja, mostraram-se engajados e ativos na produção, logo, foi passível de observação um entusiasmo e motivação positivos para o processo de ensino implantado.

Mediante a soma dos resultados acima apresentados, constatou-se a partir da utilização das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica durante Ensino Remoto, que este recurso é um aliado viável ao processo de ensino, pois os alunos envolvidos neste estudo efetivaram-se como protagonistas e autônomos na construção e assimilação concreta e ativa de seus saberes. Assim sendo, comprova-se a partir do saldo positivo extraído do projeto, a eficácia metodológica das HQs e seu potencial fortalecedor para o ensino de História.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todo o cenário exposto até aqui, podemos perceber a necessidade de pensar o meio educacional de ensino através das lentes da mudança, não só educacional, mas também social e cultural, pois o cotidiano escolar tem o papel de influenciar em todos os âmbitos da vida humana. Ademais, é importante salientar que as metodologias interferem diretamente na formação escolar dos alunos, e por esse motivo, necessitam de olhares que viabilizem uma maior abertura nos momentos de planejamentos individuais ou coletivos, por exemplo.

Portanto, levando em consideração o contexto pandêmico, que levantou a necessidade de mudanças, é válido ressaltar que o cenário educacional também foi vítima dessas adaptações, e dessa forma, precisou recepcionar novas idéias, sugestões e práticas, já que o ensino tradicional vem sendo caracterizado como algo monótono na maioria das vezes, principalmente na nova modalidade do Ensino Remoto, que apareceu como um contexto repleto de desafios para o corpo docente e também para os alunos.

Desse modo, ressaltamos que essas reflexões fazem parte de um projeto desenvolvido em meio a pandemia, e assim como todas as nossas produções eles fazem parte do tempo histórico que estamos vivenciando. Portanto, o presente trabalho teve como principal objetivo, discutir e apresentar sobre caminhos que pretendiam o desenvolvimento de um ensino de História atrativo, que visava, principalmente, as necessidades dos alunos, tendo em vista que o foco do momento era o desenvolvimento das atividades educacionais de uma forma leve e satisfatória. Sendo assim, as mudanças teóricas e metodológicas que foram aplicadas, ressignificaram a vida de todos aqueles envolvidos no mundo da educação, mas também deixaram inúmeras marcas negativas nesse âmbito, que só serão entendidas, e

consequentemente transformadas, a partir da análise científica e educacional do cenário pós-pandemia, ao qual cabe aos pesquisadores e pesquisadoras desvendar...

Por fim, lembramos que a quem interessar, a HQ “Capitã Vac: a super-heroína que salvou o mundo da Pandemia” está disponível para leitura, e pode ser acessada, **clique aqui**.

Palavras-chave: HQs, Ensino Remoto, Ensino de História, Pandemia.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Leonardo Ferreira Farias da; SILVA, Alcineia de Souza; SILVA, Aurênio Pereira da. O ensino remoto no Brasil em tempos de pandemia: diálogos acerca da qualidade e do direito e acesso à educação. *Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal, Brasília*, v. 7, n. 3, p. 27-37, ago. 2020. Disponível em:

<http://www.periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/924>. Acesso em: 15 fev. 2021.

LOPES, Mirleide Dantas et al. **Mulheres cientistas no enfrentamento à COVID-19**. *Revista Conexão UEPG*, v. 17, n. 1, p. 1-14, 2021.

MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: *Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

NEVES, Sílvia da Conceição. **A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO EM SALA DE AULA**. 2012. 30 f. Monografia (Especialização) - Curso de Artes Visuais, Artes Visuais, Universidade de Brasília, Palmas, 2012. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/5588/1/2012_S%C3%ADIviadaConcei%C3%A7%C3%A3oNeves.pdf#:~:text=As%20HQs%2C%20em%20sala%20de%20aula%2C%20podem%20ser,cotidiano%2C%20transformar%20textos%20narrativos%20em%20quadrinhos%2C%20construir%20hist%C3%B3rias. Acesso em: 30 jun. 2021.

PARALHES, Marjory Cristiane. **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história**. Araruama: Uem, 2008. 35 p. Disponível em: <https://docplayer.com.br/18439171-Historias-em-quadrinhos-uma-ferramenta-pedagogica-para-o-ensino-de-historia-caderno-pedagogico.html>. Acesso em: 30 jun. 2021.