

QUADRINHOS NA PRÁTICA EDUCATIVA: VIVÊNCIAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

José Jerônimo Vieira Júnior¹

RESUMO

Na presente pesquisa observamos como os educadores compreendem o uso didático das histórias em quadrinhos em sala de aula. Esta análise foi argumentada e analisada durante uma Oficina de Quadrinhos na Escola Municipal CIEP V – Maria Eudócia / Santa Terezinha, situada na cidade de Patos (PB), com base na observação das produções realizadas com os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, investigando a compreensão dessa linguagem visual aplicada a prática pedagógica. No período pós-moderno o âmbito das artes se ampliaram, e a arte sequencial, assim como são conhecidas, ela passa a se estender dentro das escolas como uma ferramenta didática, principalmente nas áreas de conhecimentos voltadas às linguagens, em que destacamos o Ensino de Arte que esmiúça os seus códigos desenhados, através dos símbolos, como produção de requadros, personagens, cenários, balões e até mesmo as letras. Esperamos que o resultado deste trabalho venha a contribuir para a compreensão da importância de usar as Histórias em Quadrinhos (HQs) como um eixo temático que possa ter uma função reflexiva para o aluno e o professor, disseminando melhor a sua linguagem verbal e não verbal, através das suas representações visuais.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Prática Pedagógica, Ensino de Arte, Educomunicação.

INTRODUÇÃO

O uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) na prática de ensino e na vivência escolar possibilita com que os alunos tenham um rendimento positivo no processo de ensino e aprendizagem, pela sua dinamicidade e criatividade específica da sua linguagem. Considerada como a nona arte, ela poderá provocar debates em sala, pois apesar de que elas tem a sua relevância para o entretenimento, também tem recebido um destaque na área do campo educacional, pois não apenas desenvolve a escrita, mas a leitura imagética ajuda a melhorar a percepção habitual de mundo, do indivíduo que se faz uso desse tipo de leitura.

Através das artes temos a representação simbólica dos traços espirituais, materiais, intelectuais e emocionais que caracterizam a sociedade ou o grupo social, seu modo de vida, seu sistema de valores, suas tradições e crenças. A arte, como uma linguagem presentacional dos sentidos, transmite significados que não podem ser transmitidos através de nenhum outro tipo de

¹ Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo (Faculdades Integradas de Patos), Licenciado em Artes Visuais (UNIP) e Pedagogia (UNINTER) e Mestrando do Programa de Pós-Graduação Prof-Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), jrmisaki@uol.com.br;

linguagem, tais como as linguagens discursiva e científica (BARBOSA, 1998, p.16).

O conceito de educação no sentido amplo nos remete a sociedade e cultura, seja de modo formal ou informação. Subtende-se que a pedagogia é a ciência que estuda a educação, e que a didática é o principal ramo da pedagogia. Nesse âmbito também entendemos o que significa “instrução e ensino” onde são ligadas a formação intelectual e a aplicabilidade das ações, entretanto pode-se considerar que a aprendizagem é um processo de aquisição e assimilação de novos padrões e formas de ser, agir e pensar. Segundo Libâneo (1994), a didática auxilia o aluno a aprender melhor:

(...) didática define-se como mediação escolar dos objetivos e conteúdos do ensino, a didática investiga as condições e formas que vigoram no ensino e, ao mesmo tempo, os fatores reais (sociais, políticos, culturais, psicossociais) condicionantes das relações entre docência e aprendizagem. LIBÂNEO (1994, p.52)

A ação de ensinar está ligada como parte cotidiana de uma instituição de ensino para o seu público, onde de acordo com Freire (1996), para se exercer esse ato é necessário ter um conhecimento prático sobre o assunto. A Educação tem um caráter também social, pois ela transforma e emite transformação, crenças, valores e conhecimentos retratados dentro de um contexto histórico e social.

Utiliza-se da interdisciplinaridade na didática das HQs, envolvendo temas transversais em projetos por áreas temáticas, pode contribuir para a construção dos conhecimentos em Arte, que também poderá beneficiar a comunidade escolar, na multiplicação dos saberes que são trabalhados.

(...) A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. VERGUEIRO (2010, p. 21).

De acordo com Vergueiro (2010), ao destacar as HQs em sala de aula, o professor deverá considerar o nível de linguagem de cada aluno, respeitando as características de cada ciclo, desde a Educação Infantil, as duas fases do Ensino Fundamental e o Ensino Médio.

A Arte é uma disciplina que segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional é de aplicação obrigatória nos anos finais do Ensino Fundamental, onde proporciona ao aluno, um contato reflexivo e criativo sobre a sua filosofia e historicidade. Diante essa concepção desperta-se o interesse em analisar como os seus métodos e as metodologias estão

sendo desenvolvidas por parte da prática docente, entre os profissionais que estão exercendo a sua função de mediadores dos seus saberes.

Em relação aos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, que será tratado como o foco principal deste estudo, como professor proponente deste trabalho percebi que os educandos têm uma noção mais considerada em relação a uma consciência crítica social, onde poderão destacar nas Histórias em Quadrinhos detalhes correlatas a sociedade que vivem, e a sua familiaridade com os ícones da sua arte é bem mais aprofundada do que a consciência dos ciclos anteriores.

Passando pela história por mais de um século, sobrevivendo a preconceitos e ultrapassando fronteiras ideológicas, as histórias em quadrinhos (HQs) representam uma importante expressão na cultura de massa, entrelaçando influências da literatura e do cinema. Assimiladas com rapidez, em uma difusão de alcance universal, ganharam nomes e características próprias do ambiente cultural de cada nação.

Carlos Patati e Flávio Braga (2006) destacam que algumas denominações como *Comics Strips*, *Comics*, *Comix* ou *Funnies* (engraçados) são atribuídas a alguns países de língua inglesa, ganhando força nas revistas norte-americanas que o batizaram com o termo de *Comic Books*. Em países de língua não inglesa foram adotados nomes como *Bandes Dessinées* (França), *Fumetti* (Itália), *Tabéo* (Espanha), *Gibi* (Brasil), *Mangá* (Japão) e *Histórias aos Quadrinhos* (Portugal).

Os Quadrinhos, no modelo que se consagraram, não nasceram em livretos dedicados a um público especializado, mas sim no espaço destinado ao jornalismo, nas páginas de jornais norte-americanos que passaram a servir como canal de exposição dessa nova linguagem. Embora haja discussões entre pesquisadores sobre a data precisa de nascimento das HQs no padrão mundialmente assimilado, temos conhecimento que foi em outubro de 1896 que se deu o surgimento da primeira banda desenhada, em uma publicação dos Estados Unidos. *O Menino Amarelo* (*The Yellow Kid*), personagem do desenhista Richard Felton Outcault, tem sido a referência historicamente confirmada. Carlos Patati e Flávio Braga (2006, p. 15) confirmam que,

Pela primeira vez fez convergir o interesse dos leitores sobre Yellow Kid, fazendo sua fala aparecer escrita e assumida na primeira pessoa do singular, no seu camisolão amarelo, em vez de aparecer na legenda como as falas dos outros personagens, em discurso indireto. (...) Ele foi o primeiro a conquistar seu público próprio na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos os traços básicos da nova forma de expressão. Suas falas e, pouco depois, a inserção delas em balões, foram um sinal inequívoco de que o leitor estava diante de uma HQ.

A fase do notável crescimento do público leitor dos quadrinhos e da fixação das especificidades de sua linguagem aconteceu a partir da década de 1920, impulsionada, sobretudo, pelos acontecimentos políticos e sociais desse período, época que proporcionou uma concentração muito grande na produção de obras curtas, e da aparição de personagens como *Tarzan*, *Flash Gordon* e o *Príncipe Valente*, marcando o surgimento do gênero *aventura* nas primeiras décadas do século passado.

No Japão, as HQs se popularizaram com o título de *Mangá* ganhou esse nome através das charges desenhadas pelo artista *Hokusai*, que significa desenhos irresponsáveis. Mas foi a partir da segunda metade da década de 1940, que essa arte sequencial começou a ganhar forças, através do desenhista *Osamu Tezuka*, considerado o pai do *Mangá* moderno. Foi ele quem caracterizou o quadrinho com personagens que se diferenciavam fisicamente dos japoneses, com olhos e cabelos exagerados, com traços artísticos diferenciados da estética figurativista.

O autor de personagens como *Astro Boy* e *A princesa e o cavaleiro*, *Osamu Tezuka*, abriu as portas para vários artistas desse segmento a se aventurar nessa nova mídia. Os *Mangás* foram propagados pelo mundo, onde cruzaram continentes e oceanos, ganhando características de cada cultura por onde passou, deixando de ser um produto cem por cento nipônico, embora muitos seguidores contestarem essa ideia de hibridação.

Junto à paralela evolução da linguagem da arte sequencial aqui tratada, temos uma grande indústria cultural marcada por crises e sustentações abalizadas na força de personagens que sobrevivem há décadas, auxiliadas pelas novas tecnologias que se integraram aos quadrinhos para proporcionar o avanço e a sobrevivência dessas fabulações. Personagens de HQs como *Batman*, *Superman*, *Fantasma*, *Mulher-Maravilha*, *Capitão América*, *Homem Aranha*, entre outros, foram beneficiados pelo avanço tecnológico e formação de mercados, incorporando novos valores estéticos, experimentando novas narrativas, conquistando novos canais de difusão e contribuindo com a interdisciplinaridade nas já frequentes adaptações para o cinema.

METODOLOGIA

Com base na abordagem que trataremos a seguir refletiremos acerca do ensino-aprendizagem eficiente da disciplina de Arte, com ressalva na produção de ilustrações e nas linguagens apresentadas nessa observação. Percebemos, através de observações metodológicas com os discentes, durante a observação de aulas ministradas, que as HQs são

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

apresentadas pelo educador como uma temática relevante para o educando aprender a desenvolver uma percepção de códigos visuais proporcionados pelo ensino de Arte, como nas imagens e nos textos descritos, que integram personagens, roteiros, cenários, e outros elementos que são específicos da nona arte.

Para iniciar a proposta pedagógica em sala foi questionado aos alunos o que eles entenderiam sobre as histórias em quadrinhos, numa turma de 5º ano do Ensino Fundamental, na Escola CIEP V – Maria Eudócia / Santa Terezinha, na cidade de Patos (PB), uma turma com aproximadamente 15 alunos. O plano de aula surgiu da necessidade da professora Joselanda Medeiros em trabalhar a linguagem dos quadrinhos através de oficinas, onde devido a minha vivência educacional no campo das Artes Visuais, o convite foi realizado pela professora para elaborarmos uma oficina que pudesse apresentar para os seus estudantes um novo olhar para a linguagem dos quadrinhos.

No primeiro momento, depois que os discentes comentaram seus conceitos baseados em suas vivências com essa arte, citando os seus personagens favoritos, eles destacaram personagens que não surgiram dentro do núcleo dos quadrinhos, mas devido à expansão de produtos voltados para o público infanto-juvenil, como filmes, séries e games, alguns alunos associavam o que eles apreciavam nesses e em outros formatos midiáticos, que tais personagens também pertenciam as HQ's, como *Power Rangers*, *Hanna Montana*, *Dora Aventureira*, *Ben 10*, entre outros.

Durante a explanação foi destacada a historicidade das HQs pelo mundo, desde o primeiro personagem norte-americano *O Menino Amarelo*, onde surgiu nos periódicos dominicais dos jornais americanos até se popularizar conseguindo desenvolver uma linguagem peculiar. Após esse momento inicial foi apresentada a importância dos seus elementos visuais para a decodificação de sua linguagem, como as falas, balões, onomatopeias, requadros, espaço-tempo, entre outras, que o alunado pode conhecer melhor que leitura das HQs não é um processo tão simples de ser ler como parece, pois, é preciso desvendar cada código que neste é inserido (EISNER, 1989).

Dentro da abordagem apresentada em sala de aula foi entregue diversas HQ's de vários gêneros, para que os alunos pudessem diferenciar as singularidades das produções nacionais e internacionais, se elas teriam formatos diferenciados, como por exemplo; “Porque os mangás japoneses são lidos de trás para frente? Porque eles não são coloridos como os Gibis da *Turma da Mônica*, do Mauricio de Sousa?”.

Expor para os alunos a peculiaridade cultural dos trabalhos publicados entre diversos países salientou que essas produções não são apenas realizadas em uma localidade, e que cada

continente, país ou espaço se apropria de sua cultura e costumes para poder também produzir a sua arte.

Nessa contextualização também foram apresentados personagens populares como *Super Homem, Capitão América, Batman, Tex, Mickey e sua Turma, Batman, Goku, Naruto, o Menino Maluquinho, Mafalda, a Turma da Mônica* para análise das características destacadas, contudo foi ressaltado à questão social da arte sequencial tão presente na vida deles. Durante um segundo momento os alunos tiveram a oportunidade de escolher um dos quadrinhos oferecidos e fizeram uma leitura imagética dos elementos dessa arte, e depois abriu-se um espaço para que cada um pudesse falar o que conseguiu identificar nas revistas, em convergência ao momento anterior, e o que eles acharam de folhear algumas produções que são diferentes dos trabalhos em que já estão habituados a lerem.

As Histórias em Quadrinhos, na perspectiva aqui adotada são compostas por dois códigos: icônico e verbal. Embora compreendidos como códigos distintos, na arte sequencial a verbalidade acaba incorporando na sua representação a iconicidade dos desenhos, atribuindo à mensagem linguística valores de uma expressão. Vanoye (2003, p. 249) diz: “Dado que a história em quadrinhos pode transformar os signos verbais em signos icônicos, são grandes suas possibilidades de expressar os traços específicos da linguagem falada”.

Os Quadrinhos que eram coloridos foram os que mais chamaram a atenção do grupo, assim como a fácil assimilação com os personagens que são populares por terem suas histórias em animação ou adaptadas às obras cinematográficas, como os personagens da *DC* e *Marvel*. A *Turma da Mônica* foi destacada como uma importante obra significativa para a identidade dos gibis brasileiros, que há mais de 50 anos está na indústria cultural desse segmento, sendo exportado para outros países, que Maurício de Sousa tem sido uma referência para outros artistas.

Os estudantes comentaram que já viram os personagens da *Turma da Mônica* e da *Disney* estampados em produtos incomuns aos quadrinhos, como bolachas, macarrão instantâneo, mochilas e outros, dentro desse momento foi explicado um breve contexto histórico sobre o movimento *Pop Art* e a sua influência para o consumismo que também fragmentava elementos da publicidade, televisão e produtos da cultura popular para representar seus ícones, criada na segunda metade do século XX, popularizada nos Estados Unidos e na Inglaterra.

Segundo Lara (2010), as histórias em quadrinhos também foram outro atributo que serviu de inspirações para os artistas construírem as suas obras na época, adequando-se à sua

linguagem visual, incorporando elementos que até então não tinham sido trabalhados pelas vanguardas anteriores ao pós-modernismo.

E dá-lhe história em quadrinhos em telas, colagens irreverentes, cores escandalosas, objetos fora do contexto habitual. [...] A pop art, além de punhados de interpretações cabíveis sobre estética e importância, é o movimento da materialização do novo. Do verdadeiramente novo. (LARA, 2010, p. 52).

De acordo a proposta didática foi solicitado que os alunos trouxessem revistas em quadrinhos ou tirinhas publicadas em jornais para uma observação do material. Chegado o dia, percebemos que a maioria trouxe publicações da *Turma da Mônica* e de personagens da *Disney*, como o *Zé Carioca*, *Pateta* e o Mickey (ver Figura 01). Os que trouxeram mais de uma edição compartilharam com os colegas que se esqueceram de levar o material para sala ou que não tiveram como conseguir o material para levar.

Figura 01: HQ's utilizadas no laboratório experimental de observação



Foto: Registro pessoal do autor

A professora também disponibilizou o material do seu acervo que também serviu de expositor para o momento anterior. Após a observação e apreciação dos gibis a aplicação da metodologia pedagógica foi direcionada ao fazer artístico, solicitando que os alunos pudessem escolher algum tema que poderia ser uma releitura ou não, de alguns dos personagens dos quadrinhos que eles conheciam, e realizassem a reprodução de alguns elementos que chamassem mais a atenção deles, durante o estudo, através de folhas do tamanho A4, em papel sulfite, lápis grafite, borracha e lápis de cor.

As ilustrações foram elaboradas com muito estima com o grupo, algumas técnicas básicas de desenhos foram apresentadas para que eles pudessem desenvolver melhor o traço (ver Figura 02), por exemplo, uma aula passo-a-passo de como desenhar a cabeça do *Cebolinha*, um personagem da *Turma da Mônica*.

Figura 02: Oficina de Produção dos Quadrinhos



Foto: Registro pessoal do autor

Seguindo a mesma estruturação na composição de criação para os olhos, formato da cabeça, bocas e os demais membros, os alunos desenvolveram o seu processo criativo inovando em cores, figurinos e adereços aos personagens. Os resultados atingidos foram considerados positivos, a produção foi realizada em duas aulas e alguns ainda levaram para concluir em casa os seus trabalhos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No último momento, depois das produções terem sido encerradas foi recolhido o material para uma exposição no pátio da escola, conforme mostra a Figura 03. Os alunos puderam apreciar os trabalhos dos colegas e também refletir melhor sobre a sua arte. Podemos dizer que a metodologia aplicada propiciou aos alunos o desenvolvimento da percepção estética e do desenvolvimento artístico, e que muitos hábitos de suas vivências foram aplicados nos roteiros de suas tirinhas, e distribuídos na linguagem própria dos quadrinhos, como balões, requadros, espaço e tempo (Eisner, 1989), que foi uma ferramenta relevante para o estímulo à leitura e a assimilação da linguagem imagética.

Figura 03: Exposição das Produções realizadas em Sala de Aula



Foto: Registro pessoal do autor

A partir das reflexões resultantes entende-se que o uso das histórias em quadrinhos como instrumento didático e pedagógico na disciplina de Arte deve garantir que os alunos vivenciem e compreendam aspectos técnicos, criativos e simbólicos proporcionados pelas artes visuais e suas interconexões. Nesse sentido é necessário um planejamento organizado, consistente, por meio de atividades artísticas relacionadas com as experiências e necessidades da sociedade em que os alunos vivem.

Em relação ao tema pautado nesse estudo observamos que as HQs é uma ferramenta de auxílio pedagógico que ajuda a desenvolver a linguagem verbal e não verbal. Embora seja uma arte que hoje não é mais presa a periódicos dominicais, e que ganhou uma linguagem própria assim como uma mídia especializada que configura a sua publicação, em cada parte do mundo se transfere um pouco da sua cultura, seja através das cores, formatos e costumes que são representados pelas personagens e narrativas sequenciadas.

Convenho destacar que as personagens de HQ's que tiveram um processo de adaptação voltada para o cinema ou a produção audiovisual são mais populares entre as crianças e adolescentes que foram observados. A narrativa da *Turma da Mônica* tem sido de fácil reconhecimento entre os discentes pela sua cultura industrial através de produtos e de desenhos animados que são exibidos na TV aberta. A linguagem direcionada ao público infanto-juvenil e algumas tirinhas que são publicadas em livros didáticos que não são da disciplina, proporciona uma familiaridade ao enredo diferente de outros quadrinhos que não são explorados tão comumente nas escolas.

O acompanhamento pedagógico durante a produção da Oficina de Quadrinhos de Arte da Escola Municipal CIEP V – Maria Eudócia / Santa Terezinha, na cidade de Patos (PB), com as turmas do 5º ano do Ensino Fundamental foi primordial para o entendimento base de como os educandos reagem quando a arte sequencial é inserida de forma conteudista e laboratorial. O ensino de Arte na contemporaneidade proporciona uma diversidade de manifestações artísticas que poderão ser inseridas na prática de ensino, embora o estudo das artes visuais seja uma linguagem de maior ênfase para a elaboração das atividades prática.

Contudo, percebemos a importância que as HQ's têm enquanto agente disseminador da informação, e o interesse ao ambiente escolar, analisando atividades referentes às práticas educacionais percebendo na escola aplicada, os primeiros contatos dos alunos com os elementos da arte sequencial, objetivando a vivência de experiências no universo dos Quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre os pontos que prejudicou num melhor desenvolvimento das atividades desta pesquisa foi à ausência de um material escolar especializado, como livros didáticos e gibis, tem dificultado um melhor desempenho desses profissionais na escola, e tem sido uma grande barreira que os educadores enfrentam quando vão colocar em prática as suas teorias, distanciando da proposta conduzida pela pesquisadora Ana Mae Barbosa, que reflete também no fazer artístico, pois muitos alunos são de comunidade carente e não tem acesso a aquisição de obras que são importantes para o estudo, embora a culminância expositiva fosse realizada na escola, mas a falta de um laboratório de multimídia no ambiente e uma biblioteca estruturada deixou a desejar para pesquisas mais aprofundadas.

Após a reflexão sobre a proposta pedagógica apresentada, nota-se que se faz necessário investir nas infraestruturas das escolas, com um espaço para que os professores possam experimentar as linguagens artísticas fora da sala de aula, assim como em material didático, que conduzam ao bem ensinar para uma ação cultural, onde eles possam vivenciar com seus alunos, os prazeres e as descobertas inseridas na arte sequencial.

Refletindo sobre a experiência singular, saliento que este trabalho foi de suma importância para a minha formação docente e como admirador da arte sequencial, pois é prazeroso ver na parte da prática da pesquisa, como a nossa vivência com as HQs é introduzida na vida do educando, assim como desvendar junto com eles essa linguagem que é lúdica e própria a essa arte.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

LARA, Milton. **Publicidade: a máquina de divulgar**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2010.

LIBANEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

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

VANOYE, Francis. **Usos da linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita**. Tradução de Clarisse Madureira Sabóia. 12 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.