



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

CENTRO DE HUMANIDADES - CH

UNIDADE ACADÊMICA DE HISTÓRIA - UAHIS

LETICIA DAMIÃO DA SILVA

**UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COMO RECURSO DIDÁTICO
NO ENSINO DA “PRÉ-HISTÓRIA”: ESTUDO DE CASO**

CAMPINA GRANDE, PB

2023

LETICIA DAMIÃO DA SILVA

**UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COMO RECURSO DIDÁTICO
NO ENSINO DA “PRÉ-HISTÓRIA”: ESTUDO DE CASO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em História do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Knack

CAMPINA GRANDE

2023

LETICIA DAMIÃO DA SILVA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DA “PRÉ HISTÓRIA”: ESTUDO DE CASO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em História do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Knack

Aprovado em: de Junho de 2023.
Banca Examinadora

Prof. Dr. Eduardo Knac (PPGH-UFCG)
(Orientador)

Prof. Dra. Silêde Leila Oliveira Calvacanti (PPGH-UFCG)
(Banca)

Prof. Dra. Michelly Pereira De Sousa Cordão (PPGH-UFCG)
(Banca)

Ao Deus supremo, autor e consumidor da minha fé, que pela alegria que lhe fora proposta, suportou a cruz, desprezando a vergonha, e assentou-se à direita do trono de Deus único digno de honra e glória.

DEDICO!

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus por dar-me a oportunidade de viver e conceder-me força, coragem e determinação para vencer os inúmeros obstáculos ao longo desta difícil caminhada.

Aos meus apoiadores incondicionais, meus amados pais, José Severino Damião da Silva e Ana Lucia do Nascimento Silva por acreditarem em mim, amarem-me e lutarem sempre para que eu seja melhor. Vocês foram e são os maiores apoiadores de minha vida e sonhos, e ensinaram-me lições que não aprenderia em nenhum outro lugar, vocês foram a minha maior e melhor instituição educacional. A vocês todo o meu amor e gratidão enquanto eu viver.

À Igreja Assembléia de Deus em Fagundes e à Igreja Cidade Viva em Campina Grande, lugares que encontrei todo o apoio possível para a conclusão deste curso, onde fui instruída a seguir o melhor caminho e guardar a fé e o coração em meio a tantas tribulações.

Gostaria de agradecer de forma especial ao meu noivo e amor da minha vida, Raul Claudino da Silva, que vivenciou e me ajudou de todas as formas possíveis ao longo da reta final desta caminhada, e que sempre esteve ao meu lado, me ouvindo e me auxiliando nos momentos de angústia. Obrigada pela paciência e principalmente por tolerar os meus estresses no último ano da faculdade.

Agradeço a todos os professores e coordenação do curso de História pelo apoio e conhecimento que me foi passado ao longo do curso. Em especial, ao coordenador e orientador deste trabalho, Eduardo Knack, pela excelência orientação e paciência ao longo deste projeto. Gratidão por fazerem parte da minha história, de lutas, de fé e que em breve ganhará um novo capítulo.

Agradeço aos funcionários do Centro de Humanidade, Éverton Rocha e Alex Ferreira pela gentileza e carinho que sempre me trataram.

Agradeço aos meus colegas de turma, especialmente Gabriel Avelino, Salomão Alves e Edvaldo Júnior, pelas ajudas, conselhos e momentos de descontração durante essa árdua caminhada.

Por fim, a todos que me apoiaram direta e indiretamente para essa realização, em especial, o meu irmão Hugo Damião da Silva e a minha tia Maria de Lourdes do Nascimento, lhes dedico o meu muito obrigada!

RESUMO

O ensino da "pré-história" constitui um obstáculo para os docentes do Ensino Fundamental I, haja vista que representa uma disciplina árdua para os educandos, que se encontram na fase intermediária entre a etapa primária e a fase principal do Ensino Fundamental II. Este estudo objetiva abordar o emprego das histórias em quadrinhos (HQs) como recurso didático para o ensino da "pré-história".

O estudo ocorreu na escola Centro Educacional Construir no distrito de Galante - Campina Grande, onde realizei a prática docente da disciplina de PRAT ENS HIST NA ESC I E II G no semestre de 2022.2. A escola possui cerca de 15 professores, duas secretarias, sendo uma do turno da manhã, e a outra do turno da tarde, uma diretora e dois coordenadores pedagógicos. Localizada em zona urbana e de dependência administrativa privada. Possui atendimento educacional especializado, ensino infantil e fundamental (anos iniciais e finais).

A partir de uma análise bibliográfica e da descrição de uma atividade em sala de aula, procura-se sugerir, através deste trabalho, alternativas para o uso das HQs como recurso coadjuvante no processo de compreensão da "Pré-história", em temas como as conjecturas sobre a origem do homem e as distintas variedades humanas.

A utilização das histórias em quadrinhos (HQs) como recurso coadjuvante no ensino da Pré-história, especialmente em relação à origem do homem e às distintas variedades humanas, apresenta-se como uma alternativa promissora. As HQs engajam os alunos e facilitam a visualização dos conceitos por meio de ilustrações. Além disso, permitem a criação de narrativas que exploram diferentes teorias e conjecturas, envolvendo personagens fictícios ou reais. As HQs também proporcionam acesso a múltiplas perspectivas, estimulando a reflexão crítica, e podem ser integradas a outras fontes de informação, como livros e documentários, enriquecendo a abordagem multidisciplinar. Ao adotar essa estratégia, os educadores podem promover uma compreensão mais abrangente e significativa da Pré-história, despertando o interesse dos alunos de forma lúdica e visualmente atrativa.

Palavras-chave: Ensino de História. Histórias em quadrinhos. "Pré-história". Ensino de História.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO:	8
1. A “Pré-história”: debate acerca da expressão, uso de novas linguagens no ensino de História	10
1.1 O ensino da “Pré-história”	13
2. Histórias em quadrinhos: o que são e como elas podem ser usadas no ensino de História.	17
2.1 Narrativas históricas nos Quadrinhos: Da “Pré-História” ao humor contemporâneo por meio Carlos Ruas e Mauricio de Sousa	20
3. HQs no ensino da “Pré-história”: estudo de caso	24
Considerações finais	35
Referências Bibliográficas:	37
Apêndice - Sequência Didática	38

INTRODUÇÃO:

Nas escolas, ensinar sobre a “pré-história” é um dos desafios dos professores de História do ensino fundamental. Essa temática é geralmente trabalhada nas turmas do 6º ano, a “pré-história” é um tema difícil de compreensão para os alunos de 10, 11 ou 12 anos, na chamada fase de transição das séries iniciais para a fase maior do ensino fundamental, já que é um tema que trabalha sobretudo com um período distante, e discute a própria noção de “ser humano” e “humanidade”, e em alguns momentos, poderá fazer a criança questionar aquilo que possivelmente aprendeu em casa, com orientação dos pais ou responsáveis.

Nesta etapa, a criança adquire competências relativas a conceitos numéricos e relacionais, o que coincide com o início da educação formal, ou seja, com o ingresso no Ensino Fundamental. Tal fase se caracteriza por uma coerência interna e pela capacidade de resolver problemas de ordem prática. Para a criança, é de suma relevância esse progresso social, visto que, para além de aprender jogos e brincadeiras, ela passa a conviver com os outros, a respeitá-los e a conquistar seus próprios espaços.

Assim, alguns dilemas surgem durante a prática docente do professor de História no ensino fundamental, tais como: como abordar o tema da “Pré-história”? Que conteúdo específico devo eleger para ensinar aos estudantes? Que metodologia é apropriada para a situação? Quais fontes são relevantes para contribuir com a compreensão dos alunos? Como tornar o assunto da “Pré-história” mais relevante para os discentes?

O presente estudo de caso tem como objetivo destacar e apontar possíveis caminhos para auxiliar os profissionais docentes no ensino de História. Com base nisso, propõe-se o uso das histórias em quadrinhos (HQs) como recurso didático para o ensino da “Pré-história”. É importante ressaltar que o uso dos quadrinhos não é uma "solução mágica" para todas as dificuldades enfrentadas pelos professores de história, mas sim uma alternativa com potencial no processo de ensino da “Pré-história” para alunos do ensino fundamental.

Ao utilizar as HQs como recurso pedagógico, é possível explorar conceitos históricos de forma lúdica e interativa, facilitando a compreensão dos alunos. Além disso, as HQs podem oferecer uma experiência visual que pode contribuir significativamente para o aprendizado dos estudantes.

Para ilustrar essa possibilidade, o artigo também relata uma experiência do uso de HQs no ensino da “Pré-história” em uma turma do 6ºano. Através dessa experiência, foi possível observar uma maior participação e engajamento dos alunos durante as aulas, bem como um maior interesse no tema abordado. Dessa forma, o uso das histórias em quadrinhos

pode ser uma alternativa promissora para o ensino da “Pré-história” e outros temas históricos, contribuindo para um processo de ensino mais dinâmico e interativo.

Contudo, para alcançar o objetivo de ensinar a “Pré-História” de forma efetiva e lúdica, é necessário observar algumas controvérsias sobre as discussões relacionadas ao tema. Uma das controvérsias é a falta de consenso sobre o que deve ser considerado “Pré-História”. Enquanto alguns estudiosos consideram apenas o período anterior à escrita como “Pré-História”, outros consideram também o período posterior, mas antes do surgimento das civilizações.

Além disso, há controvérsias em relação às fontes utilizadas para estudar a “Pré-História”. Como não existem registros escritos desse período, os estudos são baseados em fontes arqueológicas, como vestígios de objetos e construções, o que pode gerar divergências na interpretação dos dados.

Outra controvérsia é a questão da evolução humana e a origem do homem. As teorias sobre a evolução humana estão em constante mudança e aprimoramento, o que pode gerar dúvidas e questionamentos por parte dos alunos.

Portanto, antes de ensinar a “Pré-História”, é importante estar ciente dessas controvérsias e estar preparado para abordá-las em sala de aula. Dessa forma, será possível fornecer um ensino mais completo e esclarecedor aos alunos, contribuindo para a construção de uma visão mais ampla e crítica sobre o tema. Em resumo, a “Pré-história” é um período fundamental para entendermos a história da humanidade. Com suas descobertas e transformações, os seres humanos pré-históricos deixaram um legado que influenciou profundamente o desenvolvimento da cultura e da sociedade ao longo dos séculos.

No primeiro capítulo, abordaremos o conceito de “Pré-História” e discutiremos as questões relacionadas à sua expressão e ao uso de novas linguagens no ensino de História. Nesse sentido, exploraremos como as histórias em quadrinhos podem ser uma forma inovadora e eficaz de abordar esse período histórico nas escolas. Serão discutidos os desafios enfrentados pelos professores ao ensinar a “Pré-História”, bem como as vantagens e possibilidades oferecidas pelas HQs como ferramenta pedagógica nesse contexto.

No segundo capítulo, faremos uma análise aprofundada sobre as Histórias em Quadrinhos e como elas podem ser utilizadas no ensino de História. Discutiremos a relevância das HQs como uma forma de linguagem visual e narrativa, capaz de envolver e cativar os alunos. Além disso, destacaremos as obras de Carlos Ruas e Mauricio de Sousa, reconhecidos cartunistas brasileiros, como exemplos de HQs que exploram temas históricos de forma educativa e acessível aos estudantes.

No último capítulo, apresentarei uma experiência prática de utilização das HQs no ensino da “Pré-História”. Relatarei as atividades desenvolvidas com turmas de 6º ano do ensino fundamental no primeiro semestre de 2023, com o objetivo de enfrentar os desafios no ensino desse período histórico. Compartilharei os resultados obtidos, incluindo o engajamento dos alunos, a compreensão dos conceitos históricos e as reflexões promovidas por meio das HQs. Essa experiência servirá como uma inspiração para outros educadores interessados em utilizar as histórias em quadrinhos como recurso didático no ensino de História, em particular no estudo da “Pré-História”.

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Escola: CENTRO EDUCACIONAL CONSTRUIR

Endereço: MAJOR JOÃO CORREIA, 58446-000 Campina Grande - PB.

Código INEP: 25259920

Etapas: Ensino Infantil, Ensino Fundamental

Modalidades: Ensino Regular

Professores: 15 professores

Secretários: 2 secretarias, sendo uma do turno da manhã, e a outra do turno da tarde.

Coordenadores pedagógicos: 2 coordenadores pedagógicos

Localizada em zona urbana e de dependência administrativa privada. Possui atendimento educacional especializado, ensino infantil e fundamental (anos iniciais e finais). No ano de 2021 – pois não tive acesso aos dados finais de 2022 – os dados referentes às matrículas eram os seguintes.

Matrículas por etapa

Creche: 20 matrículas

Pré-escola: 34 matrículas

Anos iniciais: 99 matrículas

Anos finais: 30 matrículas

Ambiente físico e arranjo espacial:

A escola possui duas unidades, um prédio principal em Galante e um prédio anexo em Fagundes, o que se encontra descrito neste projeto corresponde ao prédio principal, onde fui e conheci durante a prática docente. O mesmo possui 10 salas de aulas que chegam a comportar entre 15 e 20 alunos, sala de diretoria, sala de professores, sala de secretaria, banheiro adequado à alunos com deficiência ou mobilidade reduzida. Possui rampas que conectam um ambiente a outro, mas não tem certificado de escola ou dependências com acessibilidade. As escolas particulares, como o Centro Educacional Construir, geralmente possuem turmas menores em comparação com as escolas públicas, o que permite uma atenção mais personalizada aos alunos por parte dos professores.

As dependências da escola ainda contam com uma cozinha e dispensa, espaço aberto que é utilizado como refeitório, com mesa e cadeiras. Água tratada, energia elétrica, lixo com coleta periódica e esgoto; o ambiente sempre esteve muito limpo, durante o período decorrido, e os funcionários com o qual tivera contato foram receptivos e deram todo o suporte – até o último dia de prática, o quadro de funcionários envolvia 3 pessoas.

A escola ainda dispõe de aparelho DVD, retroprojeter e TV para uso didático, sendo todos para uso com aviso prévio. Há uma internet banda larga oferecida apenas aos funcionários e professores, em todo o ambiente que, mesmo com suas falhas, é fundamental. A sala de aula utilizada fora a última ao lado direito do corredor de entrada, as mesas e cadeiras estavam aptas para uso, mas algumas já desgastadas pelo tempo ou pela ação de pessoas. Salas com ar condicionado que funcionava bem, quadro branco e mesa para o professor.

Direção:

A direção da escola é responsável por liderar e gerenciar as atividades educacionais e administrativas da escola. Dentre as atividades desenvolvidas pela diretora Maria José Campos inclui atividades como: planejamento estratégico, desenvolver planos e metas de longo prazo para a escola, incluindo a definição de objetivos educacionais e estratégias para atingi-los.

Outras atividades desenvolvidas pela direção:

Tomada de decisões: tomar decisões importantes sobre assuntos administrativos e educacionais, como a contratação de professores, aquisição de materiais didáticos, investimentos em infraestrutura e tecnologia, entre outros.

Gestão de pessoal: gerenciar e supervisionar o trabalho dos professores, coordenadores e outros funcionários da escola, estabelecendo políticas e procedimentos claros.

Comunicação com a comunidade escolar: manter uma comunicação efetiva e constante com pais, alunos e demais membros da comunidade escolar, a fim de garantir a satisfação e a qualidade do ensino oferecido.

Monitoramento do desempenho escolar: acompanhar o desempenho dos alunos e professores, avaliando o progresso e identificando oportunidades de melhoria.

Finanças: gerenciar o orçamento escolar, estabelecendo prioridades, alocando recursos de forma eficiente e efetiva e realizar o pagamento dos funcionários e professores.

Proposta Pedagógica:

A proposta pedagógica da escola tende a formação do aluno como parte do ambiente que o cerca, e visando melhores notas, para crescer o status da escola na região. Sua prática envolve a participação de crianças, adolescentes, família e comunidade, visando apresentar como a escola é uma das melhores da região, típico interesses capitalistas da rede privada, deixando de lado, a importância de evidenciar os direitos e deveres de cada um como seres sociais e os apresentar sua voz, os dando consciência de que eles podem sim fazer algo pela sua comunidade.

Como escola com educação especial, inclusão e responsabilidade social também faz parte da sua proposta pedagógica, buscando uma conscientização dos membros do ambiente escolar, sejam eles alunos ou funcionários.

Nessa escola, como professora de história, vivenciei o que é ser professor no Brasil, pois recebia apenas 12,50 por hora/aula e enfrentava cobranças intensas da direção e coordenadores pedagógicos, o que reflete a realidade precária e desafiadora de muitos profissionais da educação. O baixo salário e a empatia impactam negativamente na motivação e qualidade do ensino, gerando um desgaste físico e emocional significativo. O baixo salário não apenas desvaloriza o trabalho docente, mas também impacta negativamente na motivação e bem-estar do professor.

DADOS REFERENTES À SALA DE AULA

As aulas de História para essa turma do 6ºano ocorriam na segunda-feira, das 07h às 08h40, sendo duas aulas de 50 minutos cada, e nas quartas das 10h35 às 11h25.

A turma do 6º ano é uma turma de crianças entre 10 e 12 anos, seu livro didático já conta com interdisciplinaridade. Cerca de 12 alunos estão matriculados na turma, presentes em todas as aulas. São alunos que acabaram de sair do ensino fundamental I, estão mudando muito de suas vidas e é um fato perceptível durante as aulas, alguns são muito tímidos, pouco interagem, outros conseguem participar de forma mais efetiva da aula. Um problema geral desta geração de alunos é o uso de smartphones durante as aulas, apesar de ser proibido o uso por parte dos discentes nas dependências da sala de aula, sempre de forma discreta usam celulares, mas que quebram o foco e geram conversas fora do contexto da aula.

1. A “Pré-história”: debate acerca da expressão, uso de novas linguagens no ensino de História

No senso comum, pode-se entender a “Pré-história” como um termo que se refere ao período anterior ao surgimento da escrita, por volta de 4000 a.C. É uma época marcada por grandes mudanças e transformações, onde os primeiros seres humanos começaram a se desenvolver e a se adaptar ao ambiente em que viviam. Até o século XIX, a crença predominante no ocidente era de que o mundo havia sido criado por Deus e que os primeiros habitantes da Terra eram Adão e Eva. Essas aspirações foram desafiadas somente a partir do século XIX, com a teoria do evolucionismo, o que gerou uma revolução na compreensão da origem humana. Em 1859, Charles Darwin publicou seu livro mais conhecido, intitulado "A Origem das Espécies".

De acordo com Funari e Noelli (2009), na introdução de seu livro, *A origem das espécies*, Darwin afirmava que "as espécies não são constantes, mas as que pertencem a um mesmo gênero, são originárias em linha direta, de outras espécies, que geralmente já se extinguíram, assim como as variedades reconhecidas de uma determinada espécie provém dessa mesma espécie". A espécie humana passou a ser considerada como parte do reino animal, e o ser humano como resultado de um processo evolutivo, e não de uma criação pronta e acabada.

Inicialmente, a teoria evolucionista de Darwin provocou reações violentas por parte dos religiosos e também de todos aqueles que se recusaram a aceitar que os seres humanos não haviam sido criados por Deus já na forma em que nos encontramos. Com o tempo, no entanto, começou-se a difundir a visão de que o ser humano é um animal e, mesmo entre

aqueles que acreditam no relato bíblico - exceto pelos fundamentalistas -, a criação de Adão e Eva passou a ser aceita como uma metáfora, e não como um fato histórico.

A História como uma ciência voltada para o estudo do passado a partir de documentos escritos surgiu no século XIX. Assim, convencionou-se que a invenção da escrita seria o marco inicial da História, o que ocorreu em diferentes momentos em várias regiões do mundo. A escrita começou a ser utilizada há cerca de 5 mil anos no Egito e na Mesopotâmia, e há 3 mil anos na Grécia. A Proto-História refere-se ao período inicial em que a escrita foi utilizada e, em particular, ao estudo de sociedades que ainda não a utilizavam, como os gauleses e os germanos antigos, descritos por povos letrados (Funari e Noelli, 2009).

Contudo, a questão de como definir o passado mais distante permanecia. Com o surgimento da teoria evolucionista, passou-se a acreditar na existência de vestígios muito mais antigos relacionados ao homem. Nesse sentido, Funari e Noelli afirmam que em 1856, a calota craniana do "homem de Neandertal" foi descoberta no vale do rio Neander, perto de Düsseldorf, na Alemanha. Em 1865, os termos Paleolítico (Idade da Pedra Antiga) e Neolítico (Idade da Pedra Recente) foram criados, o que possibilitou o estudo da "Pré-História", definida como o vasto período anterior à invenção da escrita.

Os estudos sobre a "Pré-história" são fundamentais para entendermos a origem e a evolução da humanidade. Durante muito tempo, acreditou-se que os homens pré-históricos eram seres primitivos e pouco desenvolvidos, mas com o passar dos anos e as descobertas arqueológicas, essa visão foi mudando.

Hoje em dia, sabemos que os seres humanos pré-históricos eram capazes de criar ferramentas sofisticadas, de construir abrigos e de desenvolver uma cultura própria, que era transmitida de geração em geração. Eles também tinham um conhecimento profundo sobre as plantas e os animais, que utilizavam para a alimentação e para a cura de doenças. Conforme afirmam Funari e Noelli:

No continente americano, entretanto, a definição de Pré-História tem como referência tradicional o período anterior à chegada dos europeus ao continente, em fins do século XV. Os europeus chamaram a sua presença na América de "história" e reservaram para todo o período que veio antes o termo "pré-história", ainda que hoje se saiba que se usava a escrita na América antes da vinda dos colonizadores. Os maias, civilização que se desenvolveu no México e na América Central, possuíam uma escrita muito elaborada, embora usada quase sempre em contexto religioso, ainda por ser totalmente decifrada. Os incas usavam cordas para registrar eventos, chamados quipus. (FUNARI e NOELLI, 2009, p.13)

Diante de tal valiosa informação, vale destacar a importância de considerar a perspectiva não eurocêntrica na definição de "Pré-História" nas Américas e reconhecer a

riqueza e diversidade das culturas pré-colombianas. Além disso, isso ressalta a necessidade de olhar para as sociedades como tendo sua própria história, em vez de compará-las a um padrão eurocêntrico de desenvolvimento histórico.

O estudo da “Pré-história” também tem gerado muitas discussões em relação ao seu ensino. Muitas vezes, o período é retratado de forma estereotipada e simplista, sem levar em conta as diversas culturas e civilizações que existiram nesse período. Por isso, é importante que o ensino da “Pré-história” seja abordado de forma crítica e contextualizada, valorizando a diversidade cultural e a riqueza histórica desse período.

Mas, afinal, o que vem a ser a “Pré-história”? Trata-se de um período anterior à existência da escrita ou, simplesmente, de algo que não é história? Essa questão é permeada por diversos sentidos comuns, sendo crucial elucidá-la. O conceito de “Pré-história” foi elaborado no século XIX, definido como o campo de estudos do passado mais remoto da humanidade, desde o seu surgimento até o aparecimento da escrita no Egito e na Mesopotâmia há cerca de 3000 a 2000 a.C. (SILVA; SILVA, 2013, p. 342). A partir desse momento, segundo Douglas Lima (2017), a escrita surge como o elemento que define o que seria a “Pré-história” e a História. O desenvolvimento da escrita, portanto, marcaria o início da História. Contudo, segundo os apontamentos de Kalina Vanderlei Silva e Maciel Henrique Silva, essa compreensão acerca do conceito de “Pré-história” apresenta duas graves questões:

O primeiro é o fato de que a escrita não surgiu em todos os lugares ao mesmo tempo, o que torna essa divisão temporal bastante arbitrária. O segundo é o etnocentrismo resultante do ato de considerar apenas a escrita, um elemento cultural restrito a determinadas culturas, como o fator determinante de quem se situa na história e de quem se situa fora dela. (SILVA; SILVA, 2013, p.343).

Com efeito, a consideração anterior possui grande relevância. No século XIX, quando se concebeu o termo “Pré-história”, havia a concepção de que somente as fontes escritas eram consideradas válidas para a construção histórica, como assinalado pelos historiadores da escola positivista ou metódica. Dessa maneira, os grupos sociais que não faziam uso da escrita eram interpretados como povos destituídos de história, sendo depreciativamente denominados de povos que habitavam a “Pré-história”.

Segundo Funari e Noelli, atualmente consegue-se investigar a “Pré-História” através de diversas fontes, tais como os vestígios arqueológicos, como ferramentas, objetos de arte, restos de animais e plantas, dentre outros, encontrados em sítios arqueológicos. Além disso, as pinturas e gravuras em rochas, conhecidas como pinturas rupestres, são fontes importantes de informações sobre a vida e cultura dos povos pré-históricos. Outra fonte relevante é a análise

de povos que ainda vivem de maneira primitiva, por meio de estudos antropológicos, que podem fornecer informações sobre como os seres humanos pré-históricos poderiam ter vivido e se organizado. Embora os registros escritos só tenham surgido após a “Pré-História”, algumas civilizações posteriores deixaram escritos que abordam as sociedades pré-históricas que elas conheceram, como é o caso dos antigos gregos e romanos. No entanto, é preciso enfatizar que a interpretação dessas fontes é um desafio, já que os vestígios encontrados nem sempre são claros, exigindo diversas análises e comparações para se chegar a conclusões sobre a vida e as culturas dos povos pré-históricos.

Desse modo, o conceito de “Pré-história” é questionado por alguns historiadores, pois ele pressupõe que existe um período anterior à história que é caracterizado pela ausência de registros escritos. Isso sugere que as sociedades pré-históricas eram menos desenvolvidas e menos importantes do que as sociedades que surgiram após a invenção da escrita. Alguns historiadores, como Giscard Agra Farias (2011), argumentam que essa visão é eurocêntrica e desvaloriza as culturas não ocidentais, que preservaram tradições orais e outras formas de registro da história que não envolvem a escrita.

Além disso, o conceito de “pré-história” é baseado na ideia de que o desenvolvimento humano é linear e progressivo, o que não é necessariamente verdadeiro. Existem sociedades contemporâneas que vivem de maneira similar às sociedades pré-históricas, e algumas sociedades pré-históricas eram mais avançadas do que outras em termos de tecnologia, organização social e cultura. A “Pré-História” é uma invenção da contemporaneidade, datada do século XIX e em constante reelaboração até os dias de hoje. (FARIAS, 2011, p. 52)

Outra crítica ao conceito de “pré-história” é que ele é baseado na ideia de que a história é uma narrativa única e linear, o que exclui outras formas de compreender a história, como a história oral e as histórias locais.

Por esses motivos, alguns historiadores preferem usar o termo "pré-escrita" em vez de “pré-história”, para evitar a implicação de que a história começa apenas com a escrita. Outros preferem adotar uma abordagem mais pluralista e inclusiva, que reconheça a diversidade das culturas e formas de registro da história ao longo do tempo e do espaço.

1.1 O ensino da “Pré-história”

O ensino de História é fundamental para o desenvolvimento de uma sociedade crítica e consciente de sua própria trajetória. Porém, muitas vezes, o ensino tradicional da disciplina

pode ser considerado monótono e pouco atrativo para os estudantes. Uma maneira de contornar essa situação é por meio da utilização de linguagens e recursos diversificados, tais como animações, música e imagens didáticas.

As animações são um recurso muito eficiente para ilustrar e representar visualmente determinados fatos históricos. Elas podem ser usadas tanto para contextualizar determinada época, quanto para retratar de maneira mais realista acontecimentos específicos. Além disso, as animações também são uma forma de aproximar o estudante do objeto de estudo, tornando o aprendizado mais dinâmico e interessante. Contudo, essas novas linguagens podem ser um grande desafio para os docentes, como afirma Helenice Rocha (2015), "às novas linguagens, como as imagens, os vídeos e as mídias sociais, oferecem novas possibilidades para a produção e circulação de conhecimento histórico, mas também podem representar desafios para os professores e alunos na compreensão e interpretação dessas fontes".

O surgimento de novas tecnologias de comunicação e informação está transformando profundamente a maneira como produzimos e circulamos conhecimento histórico. As imagens, vídeos e mídias sociais, por exemplo, oferecem novas possibilidades para a produção e compartilhamento de informações históricas, e podem enriquecer o ensino de história ao ampliar a variedade de fontes disponíveis para os professores e alunos.

No entanto, a compreensão e interpretação dessas fontes podem representar desafios para os envolvidos no processo educativo. A interpretação de imagens e vídeos, por exemplo, requer habilidades específicas de análise e interpretação, que nem sempre são desenvolvidas nos alunos e professores durante a formação. Além disso, as mídias sociais podem veicular informações históricas distorcidas ou equivocadas, o que exige a formação de um senso crítico mais apurado por parte dos estudantes e docentes. Portanto, o desafio para os professores é encontrar maneiras de utilizar as novas linguagens e tecnologias de forma produtiva e crítica, contribuindo para a formação de alunos mais reflexivos e capazes de interpretar as múltiplas formas de produção e circulação do conhecimento histórico na sociedade contemporânea.

Outra forma de incorporar linguagens diversas no ensino de História é por meio da música. A música é capaz de transmitir uma carga emocional muito grande, o que pode ser utilizado para reforçar determinadas mensagens históricas. Além disso, algumas músicas têm forte cunho político e social, o que possibilita a discussão e reflexão crítica sobre questões relevantes para o entendimento do mundo contemporâneo.

Por fim, as imagens didáticas são recursos que possibilitam a visualização de informações e conceitos históricos de forma mais clara e didática. Elas podem ser utilizadas

para ilustrar acontecimentos, mapas, gráficos e outras informações que podem ser de difícil compreensão sem um suporte visual. Além disso, as imagens também podem ser utilizadas para motivar o estudante a pesquisar mais sobre determinado assunto.

Desse modo, o ensino de história é uma atividade fundamental para a formação dos cidadãos, pois permite o conhecimento da trajetória da humanidade, suas culturas, tradições, conflitos e conquistas. No entanto, a utilização de novas linguagens nas aulas de história pode representar um desafio para os professores, como mencionado anteriormente, especialmente no que se refere à “pré-história”.

Nesse sentido, as fontes para o estudo desse período são escassas, o que dificulta o uso de novas linguagens em sala de aula. As imagens, principalmente os HQs, por exemplo, são importantes ferramentas pedagógicas, mas para a “pré-história”, as fontes iconográficas são bastante limitadas, o que impõe dificuldades para o desenvolvimento de atividades que utilizem esse recurso.

Ainda sobre o ensino de História, o historiador Luis Fernando Cerri tem contribuído com reflexões e propostas para o aprimoramento do ensino dessa disciplina. Uma das principais preocupações de Cerri é com relação à formação dos professores de história, que muitas vezes enfrentam desafios no processo de ensino e aprendizagem. "O desafio do professor de história é buscar alternativas metodológicas que possam tornar o ensino mais dinâmico e atrativo para os alunos." (CERI, 2011, p. 76).

Segundo Cerri (2011), é importante que os professores de história estejam atentos às diferentes metodologias de ensino, buscando alternativas que possam tornar o ensino mais dinâmico e atrativo para os alunos. Além disso, ele destaca a importância da utilização de fontes históricas em sala de aula, pois isso permite uma aproximação maior com o período estudado e possibilita que os alunos desenvolvam habilidades críticas de análise e interpretação. Outro aspecto destacado por Cerri (2011) é a necessidade de contextualizar o ensino de história, relacionando-o com as questões contemporâneas da sociedade. Isso permite que os alunos compreendam a importância da história para a compreensão do presente e do futuro, bem como estimulem a reflexão crítica sobre a realidade social.

Cerri (2011) também defende a importância da interdisciplinaridade no ensino de história, destacando a possibilidade de estabelecer relações com outras disciplinas e áreas do conhecimento, tais como a geografia, a sociologia, a antropologia, entre outras. Isso permite uma visão mais ampla e complexa da história e das sociedades, contribuindo para uma formação mais completa dos alunos.

Por fim, Cerri (2011) ressalta a importância da formação continuada dos professores de história, por meio de cursos, seminários, oficinas e outras atividades que possam contribuir para o aprimoramento do ensino e para a atualização dos conhecimentos. Essa formação continuada é fundamental para que os professores possam acompanhar as mudanças e desafios do mundo contemporâneo, e possam oferecer aos alunos um ensino de qualidade e relevante para a formação cidadã. “A formação continuada dos professores de história é fundamental para que possam acompanhar as mudanças e desafios do mundo contemporâneo, e oferecer aos alunos um ensino de qualidade e relevante para a formação cidadã.” (CERRI, 2011, p. 109)

Portanto, o ensino de História por meio de novas linguagens e recursos diversificados pode ser uma excelente estratégia para tornar o aprendizado mais dinâmico e atrativo para os estudantes. Esses recursos possibilitam uma maior aproximação entre os estudantes e o objeto de estudo, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso.

2. Histórias em quadrinhos: o que são e como elas podem ser usadas no ensino de História.

Antes de abordarmos sobre as histórias em quadrinhos que podem auxiliar o professor durante as aulas sobre a "Pré-história", é fundamental compreendermos o conceito de histórias em quadrinhos. Flávio Calazans defende que as HQs são uma “forma de expressão tecnológica característica da indústria cultural”, que possibilita que seus criadores abordem questões científicas, filosóficas e artísticas sem sofrerem censura. (CALAZANS, 2008, p. 7).

Compreende-se, portanto, que as HQ 's são um meio de comunicação visual que combinam texto e imagens para contar histórias. Elas têm sido uma forma popular de entretenimento por décadas e têm sido cada vez mais reconhecidas como um recurso valioso no ensino de História.

As histórias em quadrinhos podem ser usadas como uma ferramenta para envolver os alunos na aprendizagem de história, fornecendo uma abordagem diferente e mais dinâmica do que os métodos de ensino tradicionais. Elas podem ser usadas para explorar temas históricos complexos de maneira clara e concisa, e para contextualizar os eventos históricos em um contexto mais amplo.

Paulo Ramos, por sua vez, descreve as HQ 's como uma "linguagem autônoma", que utiliza “mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. (RAMOS, 2012, p. 17). As histórias em quadrinhos são veiculadas em diversos tipos de suportes, como jornais, revistas, internet, entre outros. Quanto à narrativa das HQs, Ramos a descreve da seguinte forma:

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto. (RAMOS, 2012, p. 18).

Por outro lado, é bastante difundida a ideia de que as histórias em quadrinhos são uma forma de literatura¹. No entanto, essa associação tem sido alvo de críticas por parte de

¹ Em 2011, Maurício de Sousa, o criador da Turma da Mônica, foi eleito membro da Academia Paulista de Letras (APL), tornando-se o primeiro quadrinista a ser empossado pela instituição. Na época, o presidente da APL, Antonio Pentead Mendonça, declarou que Maurício é, sim, um escritor", em certa medida justificando que as histórias em quadrinhos produzidas por ele também podem ser consideradas literatura. Fonte: "Maurício de Sousa toma posse na Academia Paulista de Letras." Portal Folha.com. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/915165-mauricio-de-sousa-toma-posse-na-academia-paulista-de-letas.shtml>. Acesso em: 24 nov. 2013.

pesquisadores, como Paulo Ramos, que questiona essa aproximação entre quadrinhos e literatura:

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. (RAMOS, 2012, p. 17).

O Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE)², do governo federal, associa as histórias em quadrinhos à literatura, conforme apontam Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos ao analisarem os editais de licitação para a compra de livros de HQs. Segundo os pesquisadores, "o governo vê os quadrinhos como gêneros literários" (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 17). Essa concepção fica evidente na lista de obras adquiridas pelo governo desde 2006, que inclui diversas adaptações literárias em formato de quadrinhos, como *Oliver Twist*, de Charles Dickens; *O beijo no asfalto*, de Nelson Rodrigues; *Triste fim de Policarpo Quaresma*, de Lima Barreto; *O alienista*, de Machado de Assis; *Os Lusíadas em quadrinhos*; *Dom Quixote em quadrinhos*, entre outros. A respeito disso, Vergueiro e Ramos afirmam que:

Dizer que quadrinhos são literatura evidencia duas posturas. A primeira é que se busca um rótulo social e academicamente prestigiado – o literário – para justificara presença dos quadrinhos na escola e, possivelmente, na lista do PNBE. A outra indica um desconhecimento da área de quadrinhos, que soma poucos estudos acadêmicos, embora em número suficiente para afirmar que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 36).

Seguindo a mesma linha de raciocínio de Vergueiro e Ramos, Marco Túlio Vilela argumenta que a discussão sobre se as HQs são ou não uma forma de literatura já foi superada, pelo menos para os pesquisadores brasileiros. Enquanto nos Estados Unidos ainda existem autores que consideram as HQs uma forma diferenciada de literatura, no Brasil a visão predominante atualmente é de que as HQs não são literatura, mas sim uma nova linguagem, isto é, uma linguagem autônoma. (VILELA, 2012b, p. 54).

Durante muito tempo, as HQs foram alvo de preconceito por parte de pais e professores, que temiam os possíveis efeitos que elas poderiam causar nas crianças e jovens. De acordo com Waldomiro Vergueiro, havia desconfiança em relação às aventuras fantasiosas presentes nas páginas multicoloridas das HQs, com a suposição de que elas poderiam desviar os jovens de leituras mais profundas e, conseqüentemente, prejudicar seu amadurecimento

² O objetivo do PNBE é promover o acesso dos estudantes à cultura e informação, bem como estimular o hábito de leitura. Para tanto, o governo realiza licitações junto às editoras para selecionar obras a serem distribuídas nas escolas brasileiras em lotes. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 12).

saudável e responsável. Como resultado, a entrada dos quadrinhos nas salas de aula encontrou inúmeras restrições (VERGUEIRO, 2012, p. 8).

Nos últimos anos do século XX, as HQs começaram a conquistar um novo status, passando a receber mais atenção de intelectuais e sendo reconhecidas como uma forma de manifestação artística autônoma e um elemento importante do sistema de comunicação global. Como resultado, os quadrinhos também passaram a ser considerados recursos didáticos relevantes para a sala de aula. (VERGUEIRO, 2012, p. 17).

Marco Túlio Vilela aponta para dois fatores que têm levado educadores a se interessarem cada vez mais pelo uso das HQs como recurso didático. Primeiramente, destaca-se que as gerações mais jovens de professores tiveram contato com as HQs durante a infância e adolescência, o que tem contribuído para a valorização desse tipo de leitura. Além disso, as HQs passaram a ser vistas como uma opção para combater o uso excessivo de videogames por parte das crianças e adolescentes, incentivando o hábito da leitura de forma lúdica e prazerosa. (VILELA, 2012b, p. 89).

As HQs possuem diversas vantagens que podem ser úteis para o professor em sua prática pedagógica. De acordo com Waldomiro Vergueiro, algumas delas são: o interesse dos estudantes pela leitura de quadrinhos; a combinação de palavras e imagens que facilita a compreensão e a aprendizagem; a riqueza de informações presentes nas histórias em quadrinhos; a familiaridade que muitos estudantes já possuem com esse tipo de linguagem, o que amplia as possibilidades de comunicação; a contribuição para o desenvolvimento do hábito de leitura; o enriquecimento do vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem, que estimula o leitor a pensar e imaginar; a natureza global dos quadrinhos; e a possibilidade de utilização em diferentes níveis e com diferentes temas escolares. (VERGUEIRO, 2012, pp. 21-25).

Os quadrinhos possuem um grande potencial para serem utilizados como recursos didáticos nas aulas de História, conforme aponta Marco Túlio Vilela. Algumas das formas de utilização das HQs seriam: como ilustração ou representação de aspectos da vida social de comunidades do passado; como registros históricos que possibilitam a análise e compreensão do contexto em que foram produzidos; e como ponto de partida para a discussão de conceitos importantes para o estudo da História. (VILELA, 2012, p. 109-110).

Diante do exposto, observa-se que as histórias em quadrinhos podem ser uma maneira eficaz de ensinar habilidades de análise crítica, como a interpretação de fontes primárias, a identificação de preconceitos e a avaliação da credibilidade das informações.

No entanto, é importante que os professores sejam cuidadosos ao selecionar histórias em quadrinhos para usar em sala de aula, pois nem todas as histórias em quadrinhos são historicamente precisas ou apropriadas para crianças. É importante avaliar cuidadosamente o conteúdo e a qualidade das histórias em quadrinhos antes de usá-las em uma aula de História.

Em resumo, as histórias em quadrinhos são um recurso valioso e eficaz para o ensino de História, pois proporcionam uma abordagem dinâmica e envolvente para explorar eventos históricos complexos e ensinar habilidades de análise crítica. No entanto, é importante selecionar cuidadosamente as histórias em quadrinhos a serem usadas para garantir sua precisão histórica e sua adequação ao público-alvo.

2.1 Narrativas históricas nos Quadrinhos: Da “Pré-História” ao humor contemporâneo por meio Carlos Ruas e Mauricio de Sousa

No trabalho acadêmico de Marco Túlio Vilela, intitulado *A utilização das histórias em quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites*, é destacada a forma como a “Pré-história” é retratada nas HQs. De acordo com Vilela, há uma variedade de quadrinhos ambientados na “Pré-História”, mas muitos deles apresentam representações anacrônicas. No entanto, essas representações podem ser aproveitadas como uma ferramenta útil no ensino de História. (VILELA, 2012b, p. 158). Nas histórias em quadrinhos que envolvem homens e dinossauros convivendo juntos, é bastante comum a presença de anacronismos. No entanto, é importante lembrar que isso não condiz com a realidade histórica, uma vez que quando os primeiros humanos apareceram na Terra, os dinossauros já estavam extintos há milhões de anos.

As HQs que se passam na “Pré-História” muitas vezes apresentam estereótipos que foram difundidos pela ciência do século XIX, tais como o "homem das cavernas", a "mulher das cavernas" e a representação negativa dos homens de Neanderthal. Segundo Vilela, os protagonistas dessas HQs geralmente são os "homens das cavernas", retratados como indivíduos barbudos e cabeludos, usando tangas ou restos de peles de animais e carregando clavas. (VILELA, 2012b, p. 165). Um exemplo bem conhecido é o personagem Piteco, criado pelo quadrinista brasileiro Maurício de Sousa na Turma da Mônica.

Quanto às “mulheres das cavernas” nos quadrinhos, estas “possuem um tipo de aparência que se encaixa muito mais nos padrões de beleza feminina estereotipados e

idealizados pela indústria cultural”. (VILELA, 2012b, p. 167). Alguns exemplos desse clichê são Jane, o par romântico de Tarzan, nas várias versões em diferentes mídias (livros, quadrinhos, filmes...), e Sheena, a “rainha das selvas”, personagem de quadrinhos que também ganhou versões para o cinema, criada pelo norte-americano Will Eisner. (VILELA, 2012b, p. 167).

De acordo com Marco Túlio Vilela, as HQs que apresentam anacronismos ao retratar homens das cavernas ou animais pré-históricos geralmente se enquadram em dois grupos distintos. O primeiro grupo usa os anacronismos para criar efeitos cômicos, enquanto o segundo os utiliza para contar histórias de aventuras com forte apelo visual. (VILELA, 2012, p. 168). Assim, Vilela explica o uso dos anacronismos nessas HQs:

Os anacronismos presentes em HQs ambientadas na Pré-História são muito mais uma “licença poética” do que erros propriamente ditos. Afinal, essas HQs são obras de ficção, de fantasia, produzidas para fim de entretenimento. Não se tratam de reconstituições com fins didáticos ou de divulgação científica. Essas HQs reúnem elementos, que embora anacrônicos, possuem mais apelo comercial junto ao grande público do que teria uma obra que priorizasse a autenticidade em detrimento da fantasia, da aventura ou do humor. (VILELA, 2012b, pp. 168-169).

Com base nas pesquisas de Vilela, podemos afirmar que existem diversas HQs que utilizam a “Pré-história” como cenário. Desse modo, cabe ao professor o desafio de encontrar essas obras e propor atividades que se adequem à série e faixa etária dos alunos.

A utilização de histórias em quadrinhos como forma de contar a história da humanidade é uma prática comum há décadas. Desde a década de 1940, com a criação do personagem Capitão América, os quadrinhos têm sido usados para representar a história, seja de forma mais ficcional, como no caso dos super-heróis, ou mais realista, como no caso de Piteco, de Mauricio de Sousa e de Carlos Ruas.

Piteco, personagem criado por Mauricio de Sousa em 1961, é um exemplo de como as histórias em quadrinhos podem ser usadas para contar a história da “Pré-História”. As aventuras de Piteco são ambientadas na Era do Homem das Cavernas, e mostram o personagem vivendo situações típicas desse período histórico, como a busca por alimento, a luta contra animais selvagens e a interação com outros homens das cavernas. Piteco é uma série de histórias em quadrinhos criada pelo cartunista brasileiro Mauricio de Sousa e publicada pela primeira vez em 1963 na revista Cebolinha, da editora Abril. A série é ambientada na “pré-história” e tem como protagonista o personagem homônimo, um jovem forte e corajoso que vive diversas aventuras em seu cotidiano.

A série Piteco é conhecida por abordar temas relacionados à história e cultura da humanidade, além de apresentar elementos de ficção científica. Além disso, as histórias de Piteco trazem um tom de humor leve e descontraído, característico das obras de Mauricio de Sousa.

Já Carlos Ruas, em seu quadrinho "Um Sábado Qualquer", apresenta uma visão irreverente e bem-humorada da história, misturando eventos históricos com elementos fantásticos e sobrenaturais. Seus personagens, que vão desde figuras religiosas a mitológicas, são usados para contar a história da humanidade de forma inusitada e bem-humorada.

O artigo "A suplantação dos deuses nas tirinhas de Carlos Ruas" de Amanda Carolina Santos e Elza Aparecida Oliveira Filha, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, apresenta uma análise sobre a presença da mitologia grega nas tirinhas do cartunista brasileiro Carlos Ruas. O objetivo do artigo é mostrar como o cartunista subverte a mitologia grega, criando novas narrativas e significados através da suplantação dos deuses.

Os autores exploram exemplos de personagens mitológicos presentes nas tirinhas de Carlos, como Zeus, o deus grego, Osíris, deus egípcio e o Deus do povo hebreu Jeová. Através desses personagens, os autores demonstram como o cartunista cria novas narrativas que desafiam a autoridade dos deuses. Em muitas das tirinhas analisadas, os personagens humanos são capazes de superar ou até mesmo enganar os deuses, demonstrando que a mitologia não é infalível e que os humanos podem ter seu próprio poder e sabedoria (SANTOS e FILHA, 2016).

Além disso, Santos e Filha (2016) destacam como as tirinhas de Carlos Ruas podem ser vistas como uma forma de reinterpretar a mitologia, trazendo novas perspectivas e significados para os mitos antigos. Através da suplantação dos deuses, o cartunista cria uma nova relação entre os personagens humanos e os deuses, demonstrando que é possível questionar e até mesmo desafiar a autoridade divina. O artigo também discute a importância das tirinhas de Carlos como uma forma de cultura popular que interpreta e subverte mitos antigos. Ao trazer a mitologia para um contexto mais moderno e cotidiano, as tirinhas de Carlos permitem que a mitologia seja acessível a uma audiência mais ampla, permitindo que novas gerações sejam apresentadas aos mitos antigos de uma forma divertida e inovadora.

Um Sábado Qualquer é uma webcomic criada pelo cartunista brasileiro Carlos Ruas e lançada em 2010. A série é uma sátira à religião e aborda temas filosóficos e existenciais de forma bem-humorada. Apesar de não ter relação direta com a "Pré-história", a série também utiliza elementos históricos e culturais em suas narrativas. As tirinhas do quadrinista Carlos Ruas têm como propósito promover uma reflexão crítica sobre as religiões, principalmente o

cristianismo e suas relações com outras crenças importantes da história da humanidade. Embora alguns textos apresentem falta de compromisso historiográfico, é possível identificar semelhanças, diferenças e conflitos entre as religiões. A capacidade de discutir abertamente e tolerar diferentes pontos de vista sobre religião é crucial nos dias atuais, já que o mundo enfrenta a disseminação do terrorismo por extremistas religiosos que afirmam que sua religião é a única verdadeira. Talvez se todos fossem capazes de debater religião com a calma e o humor de Carlos Ruas, o mundo seria um lugar melhor.

De modo geral, ambas as séries, Piteco e Um Sábado Qualquer, são exemplos de como as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como ferramenta pedagógica para ensinar conceitos importantes de história, cultura e religião de forma lúdica e acessível aos jovens leitores. Em resumo, as histórias em quadrinhos são uma forma criativa e acessível de contar a história da humanidade, seja de forma mais ficcional ou mais realista. Desde a “Pré-História” até os dias atuais, os quadrinhos têm sido usados para representar a história de forma cativante e envolvente, e podem ser uma ótima ferramenta para o ensino e aprendizado da História.

3. HQs no ensino da “Pré-história”: estudo de caso

Nesta parte final deste Trabalho de Conclusão de Curso, irei relatar uma experiência de uso das HQs no ensino de História. As atividades com HQs foram desenvolvidas no primeiro semestre de 2023 nas turmas de 6º ano da escola de iniciativa privada, Centro Educacional Construir, localizada em Campina Grande, no distrito de Galante. Após realizar um breve diagnóstico das turmas, constatamos que a grande maioria dos alunos já possuíam um hábito de leitura de histórias em quadrinhos. Quando perguntamos quais HQs eles costumavam ler, muitos mencionaram a Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, como uma das suas preferidas.

Com base nessas informações, realizamos uma pesquisa para identificar quais histórias em quadrinhos seriam adequadas para serem utilizadas em aulas sobre a “Pré-história”. Para fazer essa seleção, seguimos as orientações de Circe Bittencourt sobre o uso de documentos no ensino de História. Ela enfatiza que é importante escolher documentos que sejam interessantes e motivadores, e que não apresentem dificuldades que possam prejudicar o interesse e a curiosidade dos alunos. O objetivo é garantir que os alunos possam explorar esses documentos de maneira prazerosa e compreensível, sem encontrar muitos obstáculos no início do processo educativo (BITTENCOURT, 2004, p. 330).

Vitória Rodrigues e Silva destaca a importância da leitura em sala de aula e ressalta que é crucial para o professor garantir que os alunos tenham conhecimentos prévios necessários para a atividade, e que o problema a ser resolvido por meio da leitura seja relevante para eles e não apenas para o professor (SILVA, 2004, p. 80). Dessa forma, antes de utilizar histórias em quadrinhos, abordamos o conteúdo em sala de aula, pois os quadrinhos só teriam sentido para os alunos se já tivessem um conhecimento prévio sobre o assunto, no caso, a “Pré-história”.

Dessa forma, optamos por utilizar histórias em quadrinhos para ajudar os alunos a compreender alguns tópicos relacionados à “Pré-história”, tais como as divergências entre a teoria criacionista e evolucionista sobre a origem do ser humano, bem como as diferentes espécies humanas.

O criacionismo, fundamentado na Bíblia Sagrada, mais precisamente no Livro de Gênesis³, sugere que o ser humano foi criado por Deus. Por outro lado, a teoria evolucionista⁴,

³ “E disse Deus: Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança; e domine sobre os peixes do mar, e sobre as aves dos céus, e sobre o gado, e sobre toda a terra, e sobre todo o réptil que se move sobre a terra. E criou Deus o homem à sua imagem; à imagem de Deus o criou; homem e mulher os criou.” Gênesis 1:26-27. Bíblia online. Disponível em: <<http://www.bibliaonline.com.br/acf/gn/1>> Acesso em: 25 abr. 2023.

⁴ De acordo com Diogo Meyer e Charbel Niño El-Hani, a concepção fundamental do evolucionismo consiste na ideia de que “a mudança é o estado natural de todas as coisas que existem no mundo, e a permanência é uma

que se apoia principalmente na obra *A Origem das Espécies*, escrita por Charles Darwin (1809-1882) e publicada em 1858, propõe que o ser humano é resultado de um processo evolutivo que se originou a partir dos primatas⁵.

De acordo com Menezes Neto (2014), uma das abordagens mais interessantes sobre o tema é a apresentada nas tiras cômicas de Carlos Ruas, disponíveis no site "Um sábado qualquer". As tiras de Ruas tratam de forma cômica sobre Deus, Adão, Eva e outros personagens ocasionais, abordando os problemas enfrentados pela humanidade.

Figura 1: "Darwin 4" Um sábado qualquer. Disponível em:



Fonte: <<http://www.umsabadoqualquer.com/80-darwin-4/>> Acesso em: 22 nov. 2013.

De acordo com Geraldo Magella de Menezes Neto, as tirinhas em questão mostram um diálogo entre dois personagens barbudos, Deus e Charles Darwin, que estão vestindo roupas amarela e preta, respectivamente. No diálogo, Deus segura um pequeno pássaro vermelho e o transforma em um pássaro maior que voa, seguido do desafio a Darwin para fazer o mesmo com a frase "Faça melhor!". As ações dos personagens são representadas nas tirinhas, apresentando uma suplantação dos deuses ao subverter e questionar as narrativas mitológicas tradicionais. O quadrinista aborda de forma bem-humorada e irônica temas que envolvem a religião e a mitologia, incluindo as figuras divinas. Em muitas de suas tirinhas,

exceção. Portanto, as teorias de evolução biológica sugerem que os seres vivos não são imutáveis: aqueles que são observados atualmente não existiram sempre, não possuíam a mesma forma em todos os momentos e não existirão para sempre" (MEYER; EL-HANI, 2005, p. 18).

⁵ Carlos Ruas é um designer gráfico que criou as tiras de "Um sábado qualquer" baseadas em fatos religiosos, inspirado em seu hobby de estudar religiões e mitologia. Ele inicialmente queria criar um messias que ninguém acreditasse, mas depois decidiu que ninguém seria melhor que Deus como personagem principal.

Ruas retrata os deuses de forma humanizada, apresentando-os com defeitos e falhas, o que os torna menos divinos e mais próximos do cotidiano das pessoas. Além disso, ele faz uso de uma linguagem contemporânea e coloca os deuses em situações comuns do dia a dia, como discutindo em um bar ou usando redes sociais. Essa suplantação dos deuses, ao retirá-los do pedestal divino e aproximá-los dos seres humanos, ajuda a tornar a religião e a mitologia mais acessíveis e compreensíveis para o público em geral.

Nos quadrinhos da parte inferior, Darwin aparece segurando um pequeno pássaro verde e o coloca no chão. O tom humorístico da tirinha surge no último quadro, quando o pássaro de Darwin não se transforma rapidamente como o pássaro de Deus e este pergunta: "Vai demorar muito?" Darwin responde: "Não, só mais alguns milhares de anos". O efeito cômico é resultado da compreensão das duas teorias. Enquanto a teoria criacionista afirma que Deus criou as aves no quinto dia da criação⁶, a teoria evolucionista⁷ sugere que as aves surgiram a partir de uma evolução de répteis, um processo que levou milhões de anos.

Os quadrinhos de Carlos Ruas auxiliaram os alunos a compreender as discrepâncias entre a teoria criacionista e a evolucionista. A pergunta norteadora da atividade foi: por que Charles Darwin informou a Deus que seu pássaro levaria milhares de anos para evoluir? O último quadrinho foi essencial para que os estudantes identificassem a teoria da evolução e a diferenciassem da teoria criacionista. A partir disso, também foi possível estabelecer uma relação com as diferenças entre a criação do homem por Deus, segundo a ideia criacionista, e a teoria de que o homem evoluiu dos primatas durante milhões de anos, segundo a teoria evolucionista.

Utilizando por base, para realização desta atividade a pesquisa de Menezes Neto (2014), comprovamos seus resultados, embora a maioria dos alunos seja de religião cristã e, portanto, mais familiarizada com a teoria criacionista, muitos deles nunca tinham tido contato com a teoria da evolução. Nesse sentido, trabalhar com as tirinhas de Carlos Ruas foi mais acessível para a compreensão dos alunos do que utilizar apenas textos escritos para explicar as duas teorias que o livro didático trazia para os alunos.

⁶ "Disse também Deus: "Encham-se as águas de seres vivos, e voem as aves sobre a terra, sob o firmamento do céu". Assim Deus criou os grandes animais aquáticos e os demais seres vivos que povoam as águas, de acordo com as suas espécies; e todas as aves, de acordo com as suas espécies. E Deus viu que ficou bom. Então Deus os abençoou, dizendo: "Sejam férteis e multipliquem-se! Encham as águas dos mares! E multipliquem-se as aves na terra". Passaram-se a tarde e a manhã; esse foi o quinto dia. Gênesis 1:20-23, Bíblia Sagrada.

⁷ As aves evoluíram a partir dos répteis, passando por diversas modificações, como o desenvolvimento dos ovos fora do corpo da fêmea, o aparecimento de penas, a transformação dos membros anteriores em asas, entre outros. As Aves. Portal Só Biologia. Disponível em: <<http://www.sobiologia.com.br/conteudos/Reinos3/Aves.php>> Acesso em 26 abr. 2023.

Uma atividade adicional realizada com os alunos do 6º ano, conforme as pesquisas de Menezes Neto (2014), foi a criação de uma HQ. Túlio Vilela propõe que o professor estimule a produção de histórias em quadrinhos pelos próprios alunos, mas que, para manter a especificidade da disciplina História, é necessário propor a criação de histórias em quadrinhos que explorem os conteúdos específicos da disciplina ou relacionados ao tema da aula (VILELA, 2012, p. 128).

Desse modo, propusemos a produção de uma HQ baseada em um tema relacionado aos conteúdos abordados no primeiro bimestre, na disciplina de História. Para tal, trabalhamos com os alunos na leitura de textos relacionados ao tema escolhido. Após a leitura, dividimos os alunos em duplas e solicitamos que produzissem desenhos divididos em quadrinhos representando os eventos mais importantes relacionados ao tema. Outra instrução dada foi que cada quadrinho tivesse uma legenda indicando a descrição dos eventos representados.

Desse modo, a aula de “Pré-história” com uso de histórias em quadrinhos começou com a distribuição aos alunos das histórias em quadrinhos mencionadas ao longo deste trabalho. Apresentei as principais características e eventos da “Pré-história” e expliquei como as histórias em quadrinhos podem ser uma forma interessante e lúdica de aprender sobre o tema, por meio de um conhecimento prévio.

Inicialmente, nas primeiras duas aulas, a turma demonstrou um pouco de desconfiança com a proposta, mas expliquei a importância das histórias em quadrinhos como recurso pedagógico e como elas poderiam ajudar eles a compreender melhor as características e eventos da “Pré-história”. Durante a discussão sobre as histórias em quadrinhos, os alunos mostraram entusiasmo e compartilharam suas ideias e impressões.

À medida que a turma começou a ler e interpretar as histórias em quadrinhos, a atenção dos alunos se voltou completamente para as páginas diante deles. Eles ficaram animados em descobrir o que aconteceria a seguir na história e como as informações que encontravam estavam relacionadas aos conteúdos que haviam aprendido anteriormente.

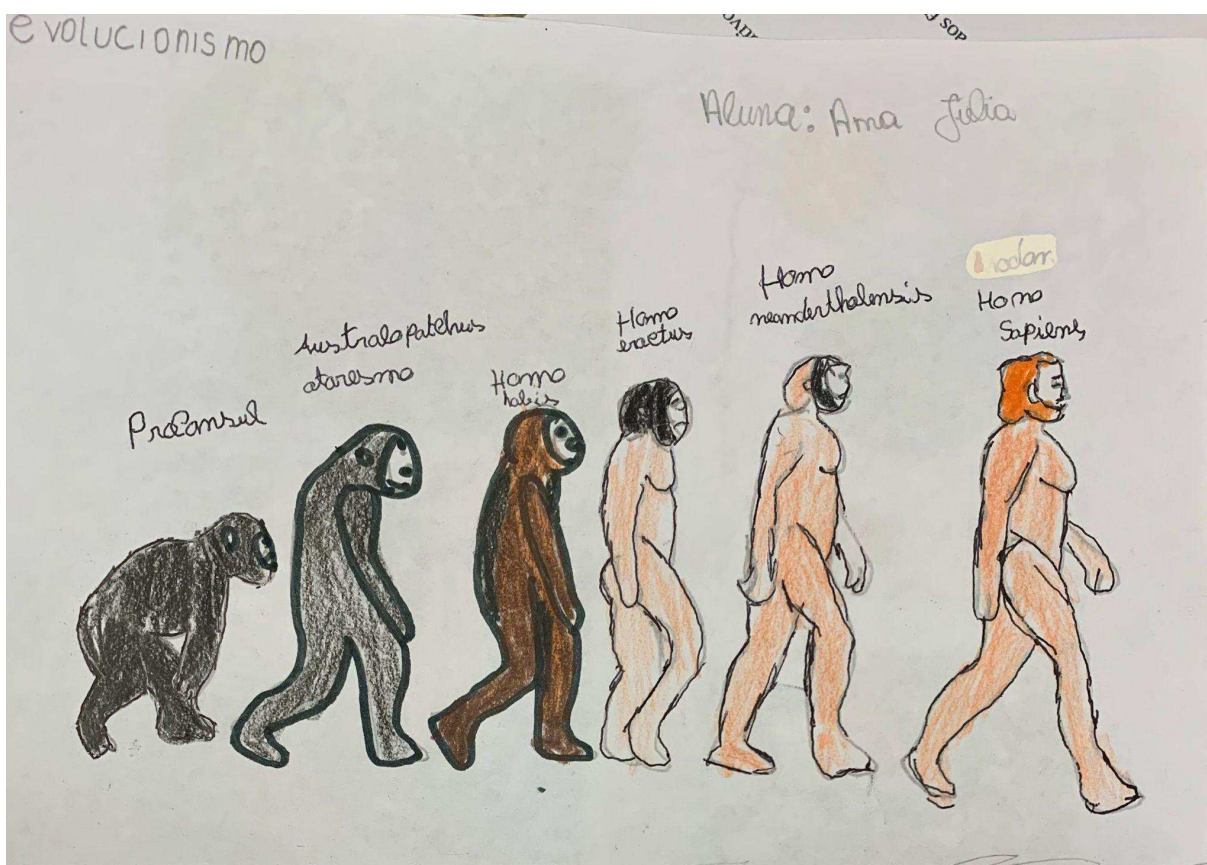
Os alunos iniciaram a leitura das histórias em quadrinho individualmente. Eles prestam atenção nas imagens e nos diálogos, e tentam interpretar as informações apresentadas nos HQ 's relacionando-as com as características e eventos da “Pré-história”, que discuti com eles no início da aula.

Depois de ler as histórias em quadrinhos, eu promovi uma discussão em sala de aula para que os alunos compartilhassem o que aprenderam e suas primeiras impressões sobre as histórias em quadrinhos. Durante a discussão, fiz questionamentos para que os alunos

identifiquem as informações mais importantes e relacionem as informações das histórias com as características e eventos da “Pré-história”.

A partir daí, consegui elaborar atividades para a turma que ajudem na fixação dos conceitos. Por exemplo, a turma pode produzir uma história em quadrinhos que retratam algum evento importante da “Pré-história”. Para isso, dividi a turma em grupos e cada grupo ficou responsável por criar um roteiro, desenhar e colorir a história em quadrinhos. Seguem abaixo alguns dos desenhos produzidos pelos alunos como exemplo.

Figura 2: Exemplo de história em quadrinhos produzida por alunos da disciplina de História do 6º ano (5ª série), retratando o evolucionismo conforme a teoria evolucionista.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 3: Exemplo de história em quadrinhos produzida por alunos da disciplina de História do 6º ano, retratando a criação do mundo conforme a teoria criacionista.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 4: Aluno do 6º ano produzindo a sua própria história em quadrinho.



Fonte: Acervo pessoal

Essa atividade consiste em fazer com que os alunos criem suas próprias histórias em quadrinhos que explicassem, de forma criativa, a teoria evolucionista e criacionista. Cada dupla escolheu uma teoria em particular e, a partir daí, desenvolveram uma história que mostre como ela evoluiu ao longo do tempo. Além disso, eles incluíram fatos e informações científicas precisas em suas histórias para torná-las ainda mais educativas.

As duplas que realizaram a atividade de produção de histórias em quadrinhos baseadas na teoria criacionista se mostraram muito importantes para estimular a pesquisa e a prática entre os alunos do 6º ano. Ao solicitar que os alunos lessem os dois primeiros capítulos do livro de Gênesis para produzir os desenhos, a atividade incentivou a pesquisa e a leitura crítica por parte dos estudantes. Além disso, ao expressarem seus conhecimentos por meio de desenhos em forma de HQ, os alunos puderam exercitar sua criatividade e imaginação.

O fato de a atividade fugir da rotina tradicional das aulas, em que os alunos apenas copiam o conteúdo do quadro e respondem questões do livro didático, foi um ponto positivo para o engajamento dos estudantes na aula de História. Até mesmo alunos que costumavam mostrar desinteresse nas aulas tiveram uma participação mais ativa na atividade, o que demonstra a sua relevância como estratégia de ensino.

Ao finalizar as histórias em quadrinhos, os alunos puderam compartilhar suas criações com a classe e discutir as diferentes abordagens usadas para explicar a teoria evolutiva. Isso pode levar a discussões interessantes sobre as semelhanças e diferenças entre as histórias em quadrinhos e a teoria científica real.

A atividade de produção de histórias em quadrinhos baseadas na teoria evolucionista foi uma maneira criativa e divertida de ensinar aos alunos sobre a evolução das espécies. Além disso, essa atividade estimulou a pesquisa e a prática entre os alunos do 6º ano (5ª série), pois eles tiveram que trabalhar em equipe, aprender novos conceitos e desenvolver suas habilidades criativas.

Por fim, é importante destacar que atividades práticas como essa, que incentivam a pesquisa e a criatividade, são fundamentais para tornar o aprendizado mais significativo e interessante para os alunos, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades importantes, como o pensamento crítico, a imaginação e a expressão artística. No final das aulas, fiz uma síntese do que foi aprendido e como as histórias em quadrinhos foram importantes para a compreensão dos conteúdos. Também incentivei os alunos a procurarem mais histórias em quadrinhos sobre a “Pré-história” para lerem em casa e ampliem seus conhecimentos. Essas

aulas de “Pré-história” com uso de histórias em quadrinhos representou uma forma criativa e lúdica de ensinar um tema complexo e importante, além de estimular a leitura e a interpretação dos alunos. Observei que os alunos conseguiram relacionar as informações apresentadas nas histórias em quadrinhos com as principais características e eventos da “Pré-história”, o que mostrou o quanto o recurso pedagógico foi eficaz em auxiliar a compreensão do tema.

O assunto abordado na temática da “Pré-história” inclui as várias espécies humanas que existiram antes do Homo sapiens. Jayme Pinsky, em seu livro "As primeiras civilizações", resumiu algumas dessas espécies com base nas atuais pesquisas arqueológicas. Essas espécies incluem Ramapithecus, Australopithecus africanus, Australopithecus boisei, Homo habilis, Homo erectus e Homo sapiens neanderthalensis (PINSKY, 2012, pp. 20-21). Acredita-se que a espécie mais antiga, o Ramapithecus, tenha surgido há cerca de 12 milhões de anos.

O estudo das espécies humanas que antecederam o Homo sapiens é uma parte importante da “Pré-história”, mas muitas vezes é abordado de forma sucinta nos livros didáticos. Isso pode tornar o assunto difícil de compreender para alunos de 5ª série que ainda estão desenvolvendo suas habilidades de leitura e escrita. Para ajudar a superar essa dificuldade, as histórias em quadrinhos (HQs) podem ser um recurso didático valioso.

As HQs são uma forma divertida e acessível de apresentar informações complexas de forma visual e envolvente. Elas podem trazer as espécies humanas à vida, mostrando como elas eram fisicamente e como viviam. As informações importantes podem ser apresentadas em balões de fala e pensamento, tornando mais fácil para os alunos acompanharem a narrativa. Além disso, as HQs podem ser uma ferramenta útil para ensinar sobre a teoria da evolução. Ao ver como as espécies mudaram ao longo do tempo, os alunos podem começar a entender como a seleção natural funciona e como os organismos evoluem para se adaptar ao ambiente.

A HQ "Piteco em: Homus erectus", do personagem Piteco, da Turma da Mônica, foi a escolhida para ajudar a explicar a espécie Homo erectus em sala de aula. Essa escolha foi baseada no fato de que a história está relacionada ao conteúdo abordado e apresenta um personagem conhecido pelos alunos. Segundo Flávio Calazans, é importante usar materiais de leitura que já fazem parte do universo dos alunos (CALAZANS, 2004, p. 13).

Embora alguns alunos possam não conhecer o personagem Piteco, eles estão familiarizados com os traços de Maurício de Sousa, que criou personagens icônicos como Mônica, Cebolinha, Cascão e Chico Bento. A utilização de personagens familiares pode ajudar a tornar a leitura mais envolvente e interessante, estimulando o interesse dos alunos

pelo assunto abordado. Portanto, a escolha da HQ "Piteco em: Homus erectus" como recurso didático foi uma estratégia inteligente para facilitar a compreensão dos alunos sobre a espécie Homo erectus. Ao utilizar personagens conhecidos pelos alunos, a leitura se torna mais acessível e agradável, permitindo que os alunos se envolvam mais profundamente com o assunto abordado.

A escolha da HQ "Piteco em: Homus erectus" também visou incentivar a leitura entre os alunos. Embora a história seja um pouco mais longa do que as tirinhas de Carlos Ruas, o uso de humor por Maurício de Sousa torna a leitura agradável e, portanto, estimula o hábito de leitura entre os estudantes. Dessa forma, concordamos com a perspectiva de Vitória Rodrigues e Silva, que observa que "os professores devem agregar ao rol de variáveis que orientam seu trabalho uma metodologia para o desenvolvimento da linguagem". Especificamente, os professores de História devem estar comprometidos tanto em atingir os objetivos da sua disciplina quanto em promover o desenvolvimento da leitura e da escrita (SILVA, 2004, p. 71). Assim, ao escolher uma HQ que se encaixa no universo dos alunos e que pode ser lida com prazer, os professores de História conseguem estimular o interesse e o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. Eles conseguem, assim, desenvolver habilidades de leitura e escrita no processo de ensino-aprendizagem sobre o passado humano e suas diversas espécies.

A HQ "Piteco em: Homus erectus" é uma história interessante criada por Maurício de Sousa, que destaca duas características importantes do Homo erectus: sua bipedia e sua invenção do fogo.

Na história, Piteco encontra uma tribo que andava engatinhando e caça dele por andar com dois pés. Depois de serem atacados por um tigre-dente-de-sabre, Piteco escapa mais rápido e usa um tacapec para derrotar o animal, mostrando as vantagens de andar com dois pés.

Figura 5: "Piteco em: Homus erectus"



Fonte: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.461812737171685.111302.435784396441186&type=3>> Acesso em 20 abr. 2023.

A imagem destaca os benefícios de ser bípede, como ter mãos livres. O Homo erectus saiu da África para Ásia e Europa há cerca de 1 milhão de anos graças à mobilidade proporcionada por ser bípede, afirma Jaime Pinsky (2012, p. 23-24).

O quadrinho de Piteco foi usado como ponto de partida para explicar as vantagens de ser bípede, mostrando aos alunos que essa característica evoluiu ao longo de milhões de anos. Isso permitiu que eles entendessem que até mesmo algo tão simples como andar tem uma historicidade por trás. "Piteco em: Homus erectus" também ensinou aos alunos sobre a invenção do fogo. Após ajudar a tribo a andar com os dois pés, Piteco recebe carne crua como presente, uma vez que a tribo desconhecia o fogo. A HQ termina assim:

Figura 7: "Piteco em: Homus erectus"



Fonte: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.461812737171685.111302.435784396441186&type=3>> Acesso em 22 abr. 2023.

Nos quadrinhos acima, Piteco apresenta a tribo ao fogo e esquenta a carne, que é uma novidade para eles. Ele conclui a história dizendo: "Puxa! Depois da era de dois pés... vamos entrar na era da carne queimada!". Pinsky destaca que o fogo foi uma inovação crucial para o Homo erectus, ajudando a resistir a condições climáticas adversas e simbolizando o domínio da natureza. (PINSKY, 2012, p. 24).

Com o objetivo de desenvolver a compreensão dos alunos sobre a HQ "Piteco em: Homus erectus", foram elaboradas questões norteadoras que buscavam relacionar a história com o conteúdo trabalhado em sala de aula.

A primeira pergunta aborda a identificação dos personagens da história. Isso é importante para que os alunos possam se situar no enredo e acompanhar a história. Os personagens principais são Piteco, o protagonista, e a tribo que ele encontra, que é composta por pessoas que andam engatinhando.

Em seguida, a pergunta sobre as características da tribo busca levar os alunos a observarem o modo de vida e as particularidades dessas pessoas. A resposta é que a tribo andava engatinhando, utilizando mãos e pés. Além disso, a tribo não conhecia o fogo e nem tinha armas para se defender de animais selvagens.

A terceira questão aborda a utilização do tacape por Piteco. Isso é importante para os alunos perceberem que as características do Homo erectus, como a capacidade de andar com os dois pés e utilizar as mãos para pegar objetos, foram fundamentais para a sobrevivência da espécie. Piteco utiliza o tacape para se defender do tigre-dente-de-sabre que ataca a tribo.

A pergunta seguinte busca destacar as vantagens de andar com dois pés. É importante que os alunos percebam que essas vantagens foram adquiridas ao longo de milhões de anos e foram essenciais para a evolução da espécie. As vantagens apresentadas são: ter as duas mãos livres, carregar crianças e objetos.

Em seguida, a questão sobre a carne que Piteco ganhou busca destacar a importância da invenção do fogo para a humanidade. Piteco acende o fogo e esquenta a carne, demonstrando para a tribo a utilidade do fogo na cozinha dos alimentos. As pessoas se surpreenderam com a atitude de Piteco porque não conheciam o fogo, o que revela a importância dessa invenção para a história da humanidade.

Assim, ao responder essas questões, os alunos conseguem relacionar a história em quadrinhos com o conteúdo trabalhado em sala de aula, compreendendo a importância das características do Homo erectus e da invenção do fogo para a evolução da espécie humana. Dessa forma, os quadrinhos se revelaram mais eficazes para que os estudantes pudessem compreender as características das espécies que antecederam o homem atual, bem como a relevância da invenção do fogo, em comparação com a simples leitura do livro didático.

Considerações finais

A pesquisa realizada buscou explorar o potencial pedagógico das histórias em quadrinhos no ensino da “Pré-História”, e os resultados obtidos apontam que essa forma de mídia é uma ferramenta eficaz para engajar os alunos e facilitar a compreensão de temas complexos, como a evolução humana e a invenção do fogo. A utilização das questões norteadoras também se mostrou útil para promover a leitura crítica dos quadrinhos e relacionar o conteúdo com a realidade dos estudantes. É importante ressaltar que, para obter bons resultados, é fundamental que as HQs sejam utilizadas de forma planejada e contextualizada.

Ao finalizar o primeiro capítulo, é possível reconhecer a importância de buscar novas abordagens e linguagens no ensino de História, especialmente quando se trata do desafiador período da “Pré-História”. As histórias em quadrinhos surgem como uma alternativa inovadora e eficaz para engajar os alunos nesse tema, oferecendo uma combinação única de elementos visuais e narrativos. A utilização das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica no ensino da “Pré-História” apresenta diversas vantagens e possibilidades para os educadores. Ao explorar essa forma inovadora de linguagem visual e narrativa, é possível engajar os alunos de maneira eficaz, despertando seu interesse e curiosidade pelo período

histórico estudado. Através das HQs, é possível superar os desafios enfrentados pelos professores ao ensinar a “Pré-História”, tornando o conteúdo mais acessível e compreensível para os estudantes. A linguagem visual das HQs proporciona uma representação gráfica dos acontecimentos e personagens históricos, facilitando a assimilação dos conceitos e estimulando a imaginação dos alunos.

Além disso, a escolha de obras de cartunistas como Carlos Ruas e Mauricio de Sousa, que exploram temas históricos de forma educativa, oferece aos educadores exemplos concretos de como utilizar as HQs como recurso didático de qualidade. Essas obras proporcionam uma oportunidade valiosa de aprendizado, ao mesmo tempo em que entretêm pedagogicamente e divertem os alunos.

A experiência prática apresentada no último capítulo mostra como as HQs podem ser incorporadas ao ensino da “Pré-História”. Os resultados obtidos, como o engajamento dos alunos, a compreensão dos conceitos históricos e as reflexões promovidas, evidenciam o potencial das histórias em quadrinhos como uma ferramenta pedagógica poderosa.

Dessa forma, a utilização das histórias em quadrinhos como recurso didático no ensino de História, especialmente na abordagem da “Pré-História”, representa uma forma inovadora e eficaz de ensinar e aprender. Ao explorar essa linguagem visual e narrativa, os educadores podem despertar o interesse dos alunos, facilitar a compreensão dos conceitos históricos e estimular o pensamento crítico e reflexivo. A incorporação das HQs no ensino de História é uma estratégia que merece ser explorada e difundida, proporcionando uma experiência educativa enriquecedora para os estudantes.

Portanto, conclui-se que as histórias em quadrinhos podem ser uma valiosa aliada no ensino da “Pré-História”, contribuindo para a construção de conhecimento significativo e para o desenvolvimento da curiosidade e do interesse dos alunos pela temática desde os anos iniciais da sua trajetória educacional.

Referências Bibliográficas:

BITTENCOURT, C. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004.

CALAZANS, F. M. de A. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

Funari, Pedro Paulo e Noelli, Francisco Silva. **Pré-história do Brasil** / Pedro Paulo Funari e Francisco Silva Noelli. 3.ed., 1ª reimpressão. - São Paulo: Contexto, 2009.

NETO, Geraldo. História & Ensino, Londrina, v. 20, n. 1, p. 223-242, jan./jun. 2014.

O ensino de história em questão: cultura histórica, usos do passado / Orgs. Helenice Rocha, Marcelo Magalhães, Rebeca Gontijo. - Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015.

PINSKY, J. **As primeiras civilizações**. São Paulo: Contexto, 2012.

RUAS, Carlos. Blog “Um Sábado Qualquer”. Disponível em <http://www.umsabadoqualquer.com/>. 2009-2015. Acesso em 16/11/2015.

SILVA, K. V.; SILVA, M. H. **Dicionário de conceitos históricos**. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2013.

SILVA, V. R. E. **Estratégias de leitura e competência leitora: contribuições para a prática de ensino em História.** São Paulo, 23 (1-2), 2004.

VERGUEIRO, V. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, V. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Contexto, 2009.

VILELA, M. T. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites.** 322 fl. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.

Apêndice - Sequência Didática



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE HISTÓRIA
PRAT ENS HIST NA ESC I E II G – 2022.2
SEQUÊNCIA DIDÁTICA – HISTÓRIA
LETICIA DAMIÃO DA SILVA

ESCOLA: Centro Educacional Construir

DISCIPLINA: História

PROFESSOR REGENTE: Leticia Damiano da Silva

MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA A SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Livro didático, caderno, caderno de desenho, histórias em quadrinho (Piteco, Mauricio de Souza).

REFERÊNCIAS UTILIZADAS PARA PREPARAR A ATIVIDADE:

“Piteco em: Homus erectus” Disponível em:

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.461812737171685.111302.435784396441186&type=3> Acesso em 14 fev. 2023.

Piteco em: Homus erectus” Disponível em:

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.461812737171685.111302.435784396441186&type=3> Acesso em 22 fev. 2023.

TEMA: Pré-História

TURMA: 6ºano

CONTEÚDOS ABORDADOS: Introdução à pré-história, período paleolítico e neolítico, Idade dos Metais.

DURAÇÃO: Quatro segundas-feiras contendo duas aulas por dia com duração de cinquenta minutos cada.

OBJETIVO: Contextualizar, analisar e refletir o período da pré-história e suas características; Identificar os períodos históricos que compõem a pré-história; Compreender a importância do estudo da pré-história para a compreensão da evolução da humanidade.

COMPETÊNCIAS:

Competência Específica 2: Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica. (BNCC, 2017, p. 400)

HABILIDADES:

(EF06HI03) Identificar as hipóteses científicas sobre o surgimento da espécie humana e sua historicidade e analisar os significados dos mitos de fundação.

(EF06HI04) Conhecer as teorias sobre a origem do homem americano.

AULA 1 – INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DA PRÉ-HISTÓRIA

CONTEÚDO: Apresentação do tema "pré-história", definição e contextualização do período, características gerais da pré-história, analisar e discutir a divisão da pré-história em Paleolítico, Neolítico e Idade dos Metais.

CONCEITOS FUNDAMENTAIS DO CONTEÚDO: Pré-História, eurocentrismo, hominídeos, evolucionismo.

OBJETIVOS DA AULA: Apresentar, analisar e discutir o conceito de “Pré-História” com e características desse período da história com os alunos. A aula busca fornecer uma compreensão mais profunda da evolução humana e da adaptação dos seres humanos ao ambiente natural ao longo do tempo, bem como destacar a importância desses aspectos no desenvolvimento da humanidade.

METODOLOGIA E ESTRATÉGIAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO: Seguindo a metodologia ao qual os alunos estavam acostumados, utilizar-se da escrita no quadro e diálogo aluno-professor e aluno-aluno onde também ocorrerão as discussões em cima do conteúdo, sendo os principais questionamentos levados a debates posteriores com intuito de avaliar os alunos por meios destas questões. Buscar também um diálogo entre a cultura pop e o assunto, tornando melhor a compreensão.

AVALIAÇÃO:

Criação de histórias em quadrinhos que retratem a vida dos homens pré-históricos. Para isso, os alunos podem ser divididos em grupos e cada grupo receberá uma breve tirinha sobre um aspecto específico da vida pré-histórica, como a caça e a coleta de alimentos, a construção de abrigos, a criação de ferramentas, entre outros. Cada grupo deve usar seu conhecimento e criatividade para criar uma história em quadrinho que retrate o aspecto escolhido da vida pré-histórica. Os alunos podem usar lápis de cor, canetas e outros materiais de arte para ilustrar as histórias em quadrinhos. Depois de criarem as histórias em quadrinhos, cada grupo pode apresentar suas histórias para a classe. Durante a apresentação, os alunos devem explicar o aspecto da vida pré-histórica retratado em sua história em quadrinhos, bem como compartilhar fatos interessantes sobre a vida pré-histórica.

FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA:

Por fim, a finalização da aula se dará por meio de observação direta, produção de textos, exercícios e apresentações orais. Caso necessário, atividades de recuperação devem ser planejadas para aqueles que não alcançaram os objetivos propostos. Essas atividades podem incluir revisão dos conceitos com auxílio do professor, realização de atividades de fixação e complementares, garantindo assim que todos os estudantes tenham a oportunidade de aprender sobre a pré-história.

AULA 2 – PALEOLITICO

CONTEÚDO: Definição e contextualização do período, características gerais do Paleolítico, como o modo de vida dos homens e mulheres paleolíticos, desenvolvimento da tecnologia e da cultura material (ferramentas de pedra, arte rupestre, entre outros) e discussão sobre a importância da caça e da coleta para a sobrevivência no Paleolítico.

CONCEITOS FUNDAMENTAIS DO CONTEÚDO: Nomadismo, economia de subsistência, tecnologia de pedra, arte rupestre, organização social e religião.

OBJETIVOS DA AULA: O objetivo da aula é apresentar e discutir com os alunos os principais aspectos desse período da história. A aula busca fornecer uma compreensão mais profunda da evolução humana e da adaptação dos seres humanos ao ambiente natural ao longo do tempo.

METODOLOGIA E ESTRATÉGIAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO: Escrita no quadro e diálogo aluno-professor e aluno-aluno onde também ocorrerão as discussões em cima do conteúdo, sendo os principais questionamentos levados a debates posteriores com intuito de avaliar os alunos por meios destas questões.

AVALIAÇÃO:

Será solicitado a criação de um "museu" de artefatos pré-históricos. Os alunos serão divididos em grupos e cada grupo receberá uma "caixa de tesouro" contendo materiais como pedras, ossos, galhos, argila e outros materiais naturais. Eles serão orientados a criar ferramentas, utensílios e outros objetos que teriam sido usados pelos humanos pré-históricos. Depois de criarem os objetos, cada grupo deve escrever uma breve descrição dos materiais usados, como a ferramenta era usada e qual era sua função. Eles também podem desenhar ou fazer uma

representação visual da ferramenta em ação. Finalmente, os grupos podem exibir seus artefatos em um "museu" improvisado na sala de aula. Eles podem apresentar seus objetos para a classe e discutir como eles se comparam com as ferramentas modernas que usamos hoje. Os alunos também podem fazer perguntas uns aos outros sobre suas criações e responder para que serviam as ferramentas dos outros grupos. Essa atividade ajudará os alunos a compreender a importância das ferramentas para a sobrevivência humana no período paleolítico, bem como incentivará a criatividade e a colaboração entre os alunos.

FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA:

Por fim, a finalização da aula se dará por meio de observação direta, produção de textos, exercícios e apresentações orais. Caso necessário, atividades de recuperação devem ser planejadas para aqueles que não alcançaram os objetivos propostos. Essas atividades podem incluir revisão dos conceitos com auxílio do professor, realização de atividades de fixação e complementares, garantindo assim que todos os estudantes tenham a oportunidade de aprender sobre o período paleolítico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOULOS JUNIOR, Alfredo; OLIVEIRA, Amarílis Beraldo de. História: Ensino Fundamental II. 4. ed. São Paulo: Editora FTD, 2022.

FERREIRA, Luciano. O que é o período Paleolítico? São Paulo: Brasiliense, 2010.

AULA 3 – NEOLÍTICO

CONTEÚDO: Definição e contextualização do período, características gerais do Neolítico, modo de vida dos homens e mulheres neolíticos, desenvolvimento da agricultura e da pecuária, discussão sobre a importância da sedentarização e da produção de alimentos para o desenvolvimento da sociedade.

CONCEITOS FUNDAMENTAIS DO CONTEÚDO: Sedentarismo, agricultura, tecnologia de pedra polida, comércio, desenvolvimento de cidades e desenvolvimento de sistemas políticos.

OBJETIVOS DA AULA: O objetivo da aula sobre o período Neolítico é apresentar, analisar e discutir com os alunos as principais mudanças que ocorreram na história da humanidade

durante esse período. A aula busca fornecer uma compreensão mais profunda do impacto dessas mudanças na evolução das sociedades humanas e na transição do modo de vida nômade para o modo de vida sedentário.

METODOLOGIA E ESTRATÉGIAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO:

Escrita no quadro e diálogo aluno-professor e aluno-aluno onde também ocorrerão as discussões em cima do conteúdo, sendo os principais questionamentos levados a debates posteriores com intuito de avaliar os alunos por meios destas questões.

AVALIAÇÃO:

A avaliação será por meio de um debate entre dois grupos de alunos sobre o impacto da agricultura no período neolítico. Cada grupo deve elaborar argumentos que sustentem sua posição e apresentá-los em um debate mediado pelo professor. Após o debate, os alunos deverão escrever um texto reflexivo sobre a atividade. A atividade tem como objetivo estimular o pensamento crítico e a argumentação dos alunos sobre as mudanças sociais e culturais ocorridas com a introdução da agricultura no período neolítico.

FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA:

Por fim, a finalização da aula se dará por meio de observação direta, produção de textos, exercícios e apresentações orais. Caso necessário, atividades de recuperação devem ser planejadas para aqueles que não alcançaram os objetivos propostos. Essas atividades podem incluir revisão dos conceitos com auxílio do professor, realização de atividades de fixação e complementares, garantindo assim que todos os estudantes tenham a oportunidade de aprender sobre o período neolítico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOULOS JUNIOR, Alfredo; OLIVEIRA, Amarílis Beraldo de. História: Ensino Fundamental II. 4. ed. São Paulo: Editora FTD, 2022.

FUNARI, Pedro Paulo A. O Neolítico e a expansão humana. In: __. Arqueologia. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2003. p. 31-44.

CONTEÚDO: Definição e contextualização do período, características gerais da Idade dos Metais, desenvolvimento da metalurgia e da tecnologia do bronze e do ferro, discussão sobre a importância dos metais para a sociedade (armas, ferramentas, jóias, entre outros).

CONCEITOS FUNDAMENTAIS DO CONTEÚDO: Avanços tecnológicos, metalurgia, desenvolvimento das sociedades, surgimento de impérios, conflitos e guerras.

OBJETIVOS DA AULA: O objetivo de uma aula sobre a Idade dos Metais é apresentar, analisar e discutir com os alunos os principais conceitos e características desse período da história. A aula busca fornecer uma compreensão mais profunda do impacto que a inovação tecnológica e a exploração de recursos naturais tiveram no desenvolvimento humano ao longo do tempo.

METODOLOGIA E ESTRATÉGIAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO: Escrita no quadro e diálogo aluno-professor e aluno-aluno onde também ocorrerão as discussões em cima do conteúdo, sendo os principais questionamentos levados a debates posteriores com intuito de avaliar os alunos por meios destas questões. A aula em questão conta com participação ainda mais efetiva dos alunos.

AVALIAÇÃO:

A atividade de avaliação será por meio de um debate entre os alunos com mediação do professor sobre as inovações tecnológicas no período da Idade dos Metais. Os alunos serão divididos em grupos e cada grupo receberá um tema para discutir e elaborar argumentos. Em seguida, os grupos se reúnem para um debate mediado pelo professor, no qual apresentam seus argumentos e rebatem as questões do outro grupo. Ao final, os alunos escrevem um texto reflexivo sobre o que aprenderam. A atividade tem como objetivo estimular a reflexão crítica sobre as inovações tecnológicas no período da Idade dos Metais e o impacto delas na sociedade da época.

FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA:

Por fim, a finalização da aula se dará por meio de observação direta, produção de textos, exercícios e apresentações orais. Caso necessário, atividades de recuperação devem ser planejadas para aqueles que não alcançaram os objetivos propostos. Essas atividades podem incluir revisão dos conceitos com auxílio do professor, realização de atividades de fixação e

complementares, garantindo assim que todos os estudantes tenham a oportunidade de aprender sobre a idade dos metais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOULOS JUNIOR, Alfredo; OLIVEIRA, Amarílis Beraldo de. História: Ensino Fundamental II. 4. ed. São Paulo: Editora FTD, 2022.

FUNARI, Pedro Paulo A. A Idade dos Metais e o início da escrita. In: __. Arqueologia. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2003. p. 45-62.