



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE-UFCG**  
**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES-CFP**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA-UNAGEO**

**ÉRIDA PEREIRA DANTAS**

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA  
METODOLÓGICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA**

**CAJAZEIRA-PB**

**2022**

ÉRIDA PEREIRA DANTAS

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA  
METODOLÓGICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA**

Trabalho apresentado à Coordenação da Unidade Acadêmica de Geografia (UNAGEO) do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Cajazeiras-PB como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Geografia.

**Orientador:** Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa

CAJAZEIRAS -PB

2022

D192u Dantas, Érida Pereira.

A utilização das histórias em quadrinhos como ferramenta metodológica no ensino-aprendizagem de geografia / Érida Pereira Dantas. - Cajazeiras, 2021.

61f.: il

Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa.

Monografia (Licenciatura em Geografia) UFCG/CFP, 2021.

1. Geografia - ensino. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Ensino-aprendizagem. 4. HQs. I. Pessoa, Rodrigo Bezerra. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU - 91:37

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)  
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764  
Cajazeiras - Paraíba

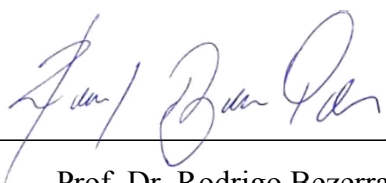
**ÉRIDA PEREIRA DANTAS**

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA  
METODOLOGICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA**

Trabalho apresentado à Coordenação da Unidade Acadêmica de Geografia (UNAGEO) do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Cajazeiras-PB como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Geografia.

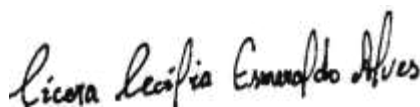
Aprovado em 26/08/2022 Nota: \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa  
(CFP-UFCG-Orientador)



---

Profa. Dra. Cícera Cecília Esmeraldo Alves  
(CFP-UFCG- Examinador Interno)



---

Prof. Ms. Marcos Assis Pereira de Souza  
(CFP-UFCG- Examinador Interno)

“A criatividade não espera por aquele momento perfeito.  
Ela molda seus próprios momentos perfeitos fora do  
comum”

Bruce Garrabrandt

Dedico essa monografia a minha mãe Terezinha, mulher forte e guerreira, que sempre batalhou para que eu pudesse ter oportunidade de estudar e crescer profissionalmente.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me permitido chegar até aqui, sempre me guiando e protegendo. Por ter me ajudado a conquistar todos os meus objetivos até hoje. Agradeço a minha mãe Terezinha Pereira e meu Pai José Verissimo, que desde sempre batalharam e trabalharam bastante para proporcionar a mim e aos meus irmãos as melhores condições de vida que eles pudessem oferecer. Agradeço aos meus irmãos Edino Dantas, Erica Dantas e Judivan Dantas que sempre torceram por mim e acompanharam com entusiasmo todo o meu progresso.

Ao Professor Rodrigo, meu orientador e amigo. Gratidão pela sua disponibilidade e incentivo que foram fundamentais para realização deste trabalho. Obrigada por todas as conversas, pela compreensão e pelos sábios conselhos sempre que o procurei para conversar. Você é um exemplo de ser humano e profissional.

Aos alunos, e a toda equipe escolar da E.E.E.F.M Antônio Francisco Duarte por terem me acolhido e apoiado durante toda minha pesquisa, dedicando tempo e atenção a todas as etapas, respondendo os questionários com dedicação e comprometimento.

Ao meu noivo, Rayslan Braz, por sempre ter sido meu maior companheiro nesta graduação, um parceiro para a vida, meu porto seguro nos meus dias difíceis.

A minha Amiga Brenda Steffani por ter sido a pessoa que mais me apoiou e estimulou durante o curso, me ensinando valorosas lições sobre a vida e ajudando nos momentos em que precisei.

Ao meu melhor amigo João Paulo por ter me ajudado com palavras de apoio em momentos nos quais eu me encontrava sem chão e sozinha, consumida pela ansiedade, obrigado por cada palavra elas foram essenciais.

Agradeço à minha mais querida turma, 2017.2, em especial a Bruna Araújo, Fabia Larissa, Marcelo Tavares, Ana Cristina, Macilândia Custodio, Kátia Marcelino e Jefson Costa por sempre estarem presentes ao longo da minha trajetória na graduação, me mostrando que tudo pode ser mais simples e divertido quando estamos juntos, mesmo com tantas diferenças. A minha amiga Maria Rodrigues, pela motivação, força e todo conhecimento compartilhado.

As minhas amigas Assidia Parnaíba e Iasmim Borroso por tornarem os meus dias mais felizes e nos momentos de aflição estarem do meu lado e com poucas palavras tornarem os dias escuros mais coloridos.

A Cecília e Marcos, meus professores e amigos pelos momentos de aprendizagem que foram essenciais para meu crescimento acadêmico e pela disponibilidade em participar da banca examinadora dessa pesquisa, pela leitura cuidadosa e pelas valiosas contribuições.

Agradeço ao Programa Residência Pedagógica e às pessoas que fizeram parte dele comigo por todo o aprendizado e crescimento pessoal e profissional que obtive na qualidade de bolsista.

Por fim agradeço a todos os professores do Curso de Licenciatura em Geografia da UFCG – Campus Cajazeiras, em especial aos Professores, Marcelo Brandão, Josenilton, Jackeline e Ivanalda pelos ensinamentos e conversas enriquecedoras.



## RESUMO

A presente pesquisa tem como principal objetivo entender como as histórias em quadrinhos podem auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem de uma forma lúdica e prazerosa, buscando despertar para novas habilidades em relação ao processo de desenvolvimento cognitivo do educando, promovendo assim uma melhor construção dos conceitos geográficos, tendo como campo de estudo a turma do 9º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Antônio Francisco Duarte, situada na cidade de Triunfo-PB. Desta forma, buscou-se superar as dificuldades no processo de ensino-aprendizagem de Geografia baseando-se na utilização das histórias em quadrinhos, assim como a importância das HQs na mediação do ensino. A metodologia utilizada é de caráter qualitativo, com foco em compreender e aprofundar os conhecimentos sobre os fenômenos desde a percepção dos participantes, fazendo assim uma conexão com a realidade que os rodeia. Nesse estudo foi utilizado uma abordagem denominada pesquisa-ação, na qual requer uma relação participativa entre o pesquisador e os participantes característicos do contexto estudado, onde se objetiva aumentar o conhecimento do pesquisador como também o nível de compreensão dos participantes. Entre os resultados alcançados expõem o trabalho com HQs que auxilia na compreensão dos conteúdos Geográficos, incentivando a criatividade, a autonomia e a criticidade dos alunos.

**Palavras-chaves:** Histórias em quadrinhos; Aulas de Geografia; Ensino-aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The main objective of this research is to understand how comics can help in the development of learning in a playful and pleasurable way, seeking to awaken new skills in relation to the student's cognitive development process, thus promoting a better construction of geographic concepts, having as field of study the class of the 9th year of elementary school of the State School of Elementary and High School Antônio Francisco Duarte, located in the city of Triunfo-PB. In this way, we sought to overcome the difficulties in the teaching-learning process of Geography, based on the use of comics, as well as the importance of comics in the mediation of teaching. The methodology used is of a qualitative nature, focusing on understanding and deepening knowledge about the phenomena from the participants' perception, thus making a connection with the reality that surrounds them. In this study, an approach called action research was used, which requires a participatory relationship between the researcher and the participants characteristic of the studied context, which aims to increase the researcher's knowledge as well as the participants' level of understanding. Among the results achieved are the work with comics that helps in the understanding of Geographic contents, encouraging creativity, autonomy and criticality of students.

**Key words:** Comics; Geography classes; Teaching-learning.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

Figura 1 - Yellow Kid, criação do norte-americano Richard F. Outcault para o New York World.....	19
Figura 2 - O Tico-tico a primeira revista infantil brasileira, publicado em 11 de outubro de 1905.....	20
Figura 3 - Balões e seus significados.....	21
Figura 4 - Tirinha do Cebolinha criado por Maurício de Sousa.....	22
Figura 5 - Plano geral.....	23
Figura 6 - Gargantua.....	26
Figura 7 - Poluição das águas.....	27
Figura 8 - Tira sobre o aquecimento do planeta.....	27
Figura 9 – Área interna.....	33
Figura 10 – Entrada de acesso.....	33
Figura 11 - Sala de aula.....	34
Figura 12 - Sala dos Professores.....	34
Figura 13 - Capa do livro didático do 9º do ensino fundamental.....	37
Figura 14 - Ministração da aula.....	37
Figura 15 - HQs sobre revolução industrial.....	38
Figura 16 - Construção dos quadrinhos.....	39
Figura 17 - História com tema vaquejada.....	39
Figura 18 - História elaborada pelos alunos sobre os Simpsons e a Revolução Industrial.....	40
Figura 19 - História elaborada pelos alunos do 9º ano sobre Ludismo.....	41
Figura 20 - História elaborada pelos alunos do 9º ano sobre modernização dos transportes.....	42

### MAPAS

Mapa 1 - Mapa de localização da E.E.E.F.M. Antônio Francisco Duarte.....	33
--	----

## GRÁFICOS

Gráfico 1 - Durante a ministração da aula com o tema “Revolução Industrial” houve uma boa compreensão do conteúdo explicado?.....	44
Gráfico 2 - Esse tipo de metodologia ativa (Construção de Histórias em Quadrinhos) é eficaz no processo de ensino-aprendizagem?.....	45
Gráfico 3 - De acordo com a proposta apresentada, como você conceitua a utilização dos HQs?.....	45
Gráfico 4 - Os HQs ajudaram na fixação do conteúdo estudado?.....	46
Gráfico 5 - A utilização das Histórias em Quadrinhos foi capaz de contribuir para o aumento do seu interesse e participação durante a aula?.....	47
Gráfico 6 - Foi difícil a construção dos HQs?.....	47
Gráfico 7 - O que você acha desse tipo de ferramenta metodológica?.....	48
Gráfico 8 - A utilização das Histórias em Quadrinhos tornou a aula mais atrativa?.....	49
Gráfico 9 - Se você fosse professor, você utilizaria esse tipo de metodologia ativa com suas turmas?.....	49

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	12
<b>2. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</b>	15
2.1 METODOLOGIA ATIVA: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA	15
2.2 ORIGENS E CONCEITUAÇÃO	18
2.3 CARACTERIZAÇÃO DOS HQS	21
2.4 A DIVERSIDADE DOS QUADRINHOS	25
2.5 USO DOS HQS EM SALA DE AULA	28
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	31
3.1 TIPO DE ABORDAGEM	31
3.2 CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO	32
<b>4 A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>	36
4.1 CONSTRUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	36
4.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA COLETA DE DADOS	43
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	50
<b>REFERÊNCIAS</b>	52
<b>APÊNDICES</b>	53
<b>APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO</b>	54
<b>APÊNDICE B: QUESTIONÁRIO DE CARACTERIZAÇÃO DOS SUJEITOS DA PESQUISA - ALUNOS DO 9º ANO DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ANTÔNIO FRANCISCO DUARTE.</b>	56
<b>APÊNDICE C: QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DA OFICINA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS- ALUNOS DO 9º ANO DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ANTÔNIO FRANCISCO DUARTE.</b>	58

## 1. INTRODUÇÃO

O ensino tradicional com apenas explanação de conteúdos e aplicação de atividades, torna a construção do aprendizado cansativo e pouco atrativo para os educandos. Dessa forma, os professores precisam inovar os processos de ensino e aprendizagem em sala de aula. A utilização de ferramentas didáticas auxilia na elaboração de um aprendizado mais dinâmico e ligado com a vivência dos alunos. Nesse caso, as histórias em quadrinhos – HQs, por já estarem inseridas no cotidiano dos alunos, torna-se uma metodologia atrativa e que desperta sua curiosidade.

As HQs possuem diversidade em seus temas, sendo capazes de conterem crítica, humor, saberes sobre o mundo e a sociedade, trazendo narrativas desenvolvidas a partir de diferentes visões e ideias. Apresentando uma linguagem prazerosa, cativante e até mesmo intensa em relação ao cotidiano dos alunos, fato que pode contribuir para o aprendizado destas. Logo, pode-se perceber que há uma importância educativa nas HQs que, assim como outras mídias, utilizam recursos múltiplos, tendo como base as imagens, as narrativas e os diversos elementos linguísticos.

As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas de diversas formas, os livros didáticos por exemplo utilizam as HQs para potencializar as temáticas estudadas, usando como foco de discussões, contribuindo assim para melhor compreensão dos conteúdos geográficos. Diante disso, os quadrinhos são positivamente um ótimo material didático, que possibilita a leitura geográfica de mundos, de culturas em diferentes temporalidades e espacialidades. Tornando-se, para o ensino de Geografia uma alternativa pedagógica diferenciada, de forma que se configura como opção atrativa aos alunos e que pode resultar na melhora do desempenho escolar. Diante disso, essa ferramenta metodológica caracteriza-se como um recurso didático, capaz de atender às diferenças do aluno originando um ambiente de trabalho mais atraente.

Sabemos que atualmente ensinar é um grande desafio para os profissionais da educação, pois é necessário que estejam sempre inovando seus métodos de ensino, para que assim possam despertar o interesse dos educandos. Portanto, a vontade de trabalhar com as HQs surgiu quando ainda cursava a disciplina de Prática de Ensino em Geografia Humana, onde observei que grande maioria dos professores utilizava apenas o livro didático como material metodológico. Tal recurso, quando utilizado de forma isolada, não oferece a compreensão e fixação necessária dos conteúdos estudados. Em vista disso, não se busca trocar uma ferramenta por outra, mas propor complementaridades que reforcem as metodologias da ciência geográfica, unindo-se a

novas formas alternativas de leitura do espaço, do território, da paisagem e outros aspectos conceituais.

Portanto, esta pesquisa se faz relevante visto que, as metodologias ativas oferecem aos professores de Geografia uma série de recursos educativos que contribuem para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Permitindo que o estudante participe da sua construção de conhecimento proporcionando a resolução de problemas práticos, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento crítico. Assim, o uso de alternativas metodológicas para o ensino de Geografia é essencial, tendo em vista que estas são capazes de despertar o interesse do aluno fazendo com que este perceba que os conhecimentos adquiridos durante as aulas não se limitam ao espaço de sala de aula.

Diante disso, o presente trabalho surge com o propósito de apresentar as histórias em quadrinhos aos alunos do 9º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Antônio Francisco Duarte, localizada no município de Triunfo, permitindo que os discentes desenvolvam a partir da temática Revolução Industrial seus próprios quadrinhos, aproximando o conteúdo estudados à realidade do aluno, por meio da criação de cenários e personagens presentes no seu dia a dia, exercitando sua capacidade de reflexão sobre o tema proposto, avaliando a eficiência desse recurso no processo de ensino-aprendizagem de Geografia.

Dessa forma, é necessário compreender os referencias que fundamentam o uso das histórias em quadrinhos como ferramenta metodológica, podendo assim entender como a utilização das HQs podem contribuir de maneira significativa para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. Em razão do que foi exposto, especificamos como objetivo geral da pesquisa:

- Entender como as histórias em quadrinhos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de uma forma lúdica e prazerosa, buscando despertar para novas habilidades em relação ao processo de desenvolvimento cognitivo do educando, proporcionando assim uma melhor construção dos conceitos geográficos.

Para atingir tal propósito, apresentam-se os seguintes objetivos específicos:

- Apresentar a linguagem e a estrutura das histórias em quadrinhos;
- Mostrar aos alunos e o professor através da pesquisa-ação a potencialidade dessa ferramenta de ensino por meio da construção de histórias em quadrinhos;

- Identificar a partir da construção das HQs os possíveis avanços no processo de ensino-aprendizagem;

Assim, a presente pesquisa é de caráter qualitativo, optamos pela abordagem metodológica baseada na pesquisa-ação, que é uma forma de investigar uma ação baseada em uma autorreflexão coletiva. Onde existe uma colaboração entre pesquisadores e pesquisados. Nessa perspectiva, a metodologia da pesquisa está dividida nas seguintes etapas: A primeira etapa refere-se a pesquisa bibliográfica, de campo e documental que serviu de embasamento teórico para auxiliar nesse estudo, bem como a produção da oficina e construção das Histórias em Quadrinhos. A segunda etapa diz respeito à delimitação da pesquisa, da escolha e caracterização dos sujeitos envolvidos. A terceira etapa corresponde ao planejamento da oficina sobre a utilização das HQs no processo de ensino-aprendizagem. A quarta e última etapa corresponde à ministração da oficina e pôr fim a construção dos Quadrinhos.

Dessa forma, a pesquisa está organizada em cinco capítulos, o primeiro capítulo é de caráter introdutório, o segundo capítulo corresponde ao referencial teórico trazendo a origem das histórias em quadrinhos desde o período pré-histórico até o momento atual como também sua conceituação, características e diversidade dos HQs, destacando sua potencialidade como ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem em Geografia. Posteriormente, o terceiro capítulo consiste em apresentar o percurso metodológico da pesquisa, da produção da oficina e construção dos quadrinhos. O quarto capítulo compreende as considerações e análises do processo de aplicação da oficina, das aulas e da confecção do material didático, como também análise dos dados obtidos a partir do questionário de avaliação da oficina, e por fim as considerações finais acerca do desenvolvimento geral da pesquisa.



## 2. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A princípio os quadrinhos eram objeto de preconceito e perseguição, em vista disso, não podia ser levado para sala de aula, uma vez que os pais acreditavam que o enredo contido nos HQs poderia causar um certo impacto em seus filhos. Nessa época essas mídias não estavam disponíveis às crianças em idade escolar e não estavam ao alcance delas, em materiais didáticos, como livros e apostilas. Porém, hoje em dia, as histórias em quadrinhos já são encaradas de forma muito mais positiva pela sociedade, passando assim a serem aceitas nos mais diversos espaços educacionais sendo utilizadas por professores de todas as áreas e níveis de ensino.

Nessa perspectiva, esta pesquisa foi realizada com o intuito de mostrar a potencialidade dos HQs no processo de ensino e aprendizagem de Geografia e sua contribuição para melhor desenvolvimento das aulas, visto que já está frequentemente presente na vida escolar dos alunos através dos livros didáticos de diversas áreas, inclusive no de Geografia. Portanto, este capítulo dividido em 5 subtópicos, tem como principal objetivo destacar a introdução dos quadrinhos no cotidiano escolar, contando sua origem desde o tempo dos homens que habitavam nas cavernas até a atualidade, mostrando as características e diversidade dos quadrinhos e suas potencialidades para o desenvolvimento do ensino de Geografia.

### 2.1 METODOLOGIA ATIVA: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

As metodologias ativas têm se tornado importantes ferramentas didático-pedagógicas que estimulam o processo de ensino-aprendizagem, em diferentes esferas educacionais. Para o ensino de Geografia, elas podem contribuir para um entendimento do “espaço vivido, percebido, imaginado e concebido”, conforme destaca Katuta (2011).

A implantação das metodologias ativas na educação não é algo novo. No entanto, elas têm se revelado como um excelente material didático, que se situam como referências de quebras de padrões quando apresentam uma mudança na dinâmica do espaço de ensino-aprendizagem e desafiam que o foco central da aprendizagem seja agora o estudante. Desse modo, segundo Mota e Werner da Rosa (2018), foi a partir de 1980 que as metodologias ativas passaram a ser uma tentativa de incentivar o processo de aprendizagem, para que os estudantes fossem inseridos em ambientes que facilitasse a construção do conhecimento, promovendo a comunicação e a investigação, a partir da ação destes sujeitos.

Desse modo, as metodologias ativas, inicialmente, representam uma resistência aos padrões tradicionais de transmissão de conhecimentos. Contudo, o objetivo não é substituir um modelo pelo outro e sim promover espaços mais interativos de aprendizagem. Elas funcionam como oportunidades de estabelecer uma relação de diálogo entre professor e estudante, onde, a este, é disponibilizado, durante as aulas e situações didáticas, investigando e refletindo que sua participação pode influenciar em tudo que está sendo feito.

Tommasini (2017) confirma que elas estão diretamente envolvidas no processo aprendizagem do estudante, no qual professor passa a ser um facilitador da aprendizagem e não mais o detentor absoluto do conhecimento a ser transmitido. Nesse caso, nota-se que o campo de conhecimento dos estudantes é aumentando a partir do uso das metodologias ativas, pois estas os proporcionam a pensar criticamente, permitindo os estudantes agirem de forma autônoma. Assim, a característica principal delas refere-se ao fazer do estudante protagonista do saber no processo de ensino-aprendizagem.

Pensar as metodologias ativas como importante meio de estímulo a aprendizagem, de forma a desafiar os estudantes a refletirem sobre sua condição cidadã e o contexto socioespacial em que estão postos, e que também podemos pensar a prática docente como ferramenta de igual importância, para que tais impulsos e desafios possam ser efetivados. Desse modo, pensar o espaço geográfico a partir do uso de metodologias ativas presentes na ação didático-pedagógica docente, promove a ideia de que o estudo da Geografia pode constituir em uma bagagem essencial para leitura do mundo que os estudantes podem ser provocados a desenvolver.

Dessa forma, é importante destacar a importância do professor e seu papel no cenário educativo, posto que, é impossível separar a mediação do professor e a aprendizagem ativa do estudante, pois, uma coisa conecta-se a outra profundamente. O papel do professor enquanto mediador do conhecimento, possibilita auxiliar os estudantes a nortear os caminhos de suas aprendizagens, levando em consideração suas individualidades e ritmos de aprendizagem, respeitando-os.

A utilização das metodologias ativas na construção da aprendizagem, não requer do professor mais trabalho do que ele já desempenha diariamente, mas, em contrapartida, exige do mesmo maior sensibilidade em oportunizar diferentes maneiras de aproximar o cotidiano dos estudantes aos conceitos estudados, buscando estimulá-los em suas diferentes percepções e inteligências. Dessa forma, destacamos como material didático o uso de HQs como ferramenta de ensino capaz de proporcionar uma relação de aproximação entre a vida cotidiana, o

conhecimento cotidiano do aluno, com o conhecimento científico proposto pela escola, por ser um material que está incluso no dia a dia destes.

As HQs estão presentes em gibis nas casas dos estudantes, outros tem contato com os quadrinhos na escola, enfim está constantemente presente na vida dos jovens estudantes. Em vista disso, é fundamental incentivar a leitura dessa mídia, visto que a leitura das histórias em quadrinhos é mais simples. Na disciplina de Geografia se dá mais ênfase para o uso de charge, que utiliza a comédia ou ironia, mas as histórias em quadrinhos também são exploradas, trazendo aos alunos temas do seu dia a dia e do lugar em que estão inseridos.

Atualmente, o recurso mais utilizado em sala de aula, e que engloba os quadrinhos, é o livro didático. Por ser um material pedagógico disponível para professor e aos educandos, o seu conteúdo pode ser discutido junto às histórias em quadrinhos. Estruturado com uma linguagem simples, os alunos compreendem melhor e se sentem mais ligados às temáticas, tornando a aprendizagem significativa. Monfardini, Grazinoli e Ferreira (2012, p. 7) evidenciam:

Primeiro, começaram apenas ilustrando conteúdos de livros didáticos – antes explicados somente por textos –, porém de forma restrita, visto que os autores não sabiam como seria a reação das “escolas”. Conforme os resultados obtidos foram agradando, as editoras foram ampliando a utilização das histórias em quadrinhos em seus conteúdos, aumentando, também, o destaque a elas oferecido. Apesar de ainda não serem utilizadas em seu potencial máximo, respeitando suas características e sua linguagem própria, os quadrinhos estão deixando de ser a “figurinha” que torna o livro “bonitinho” e passando a fazer parte do conteúdo didático trabalhado.

A presença dos HQs nos livros didáticos hoje em dia é muito comum. São utilizados fortemente para trabalhar conteúdos mais específicos na sala de aula tornando as aulas mais agradáveis. Os estudantes demonstram interesse sobre esse tipo de leitura porque por várias décadas as HQs fizeram parte de suas vidas, era algo popular entre eles. Assim sua inclusão na sala de aula por meio dos livros didáticos foi facilitada e recebida de forma entusiasmada.

Esse material didático possui um alto nível de informação porque as revistas abordam os mais diferentes temas sendo facilmente aplicados em qualquer área. Elas podem ser empregadas tanto para utilização de conceitos teóricos como para reforçar pontos particulares do programa curricular. A familiaridade do aluno com os quadrinhos possibilita que muitos estudantes encontrem menos dificuldades para a concentração em leituras cuja finalidade é o estudo. Assim,

Essa característica dos quadrinhos atende à necessidade dos estudantes de utilizar um repertório próprio de expressões e valores de comunicação, comum ao grupo em que se encontram inseridos, não agredindo o seu vocabulário normal da forma como o fazem algumas produções literárias (como os livros clássicos de literatura, por exemplo). (RAMA, 2005, p. 23).

Os quadrinhos levam o leitor a pensar e imaginar, permitindo que o aluno exercite seu pensamento. Este processo auxilia para o desenvolvimento do raciocínio lógico e ainda estimula o método de análises. Portanto, essa ferramenta permite que a professor trabalhe de forma mais prazerosa e com diversas habilidades de interpretação, tanto no campo visual, como verbal.

## 2.2 ORIGENS E CONCEITUAÇÃO

A origem dos HQs é bem mais antiga, vem do período Paleolítico ou Idade da Pedra Lascada. Nessa época, uma das necessidades dos homens pré-históricos era de se comunicar. Para isso, recorriam as pinturas rupestres nas paredes das cavernas, marcando assim sua existência e que, hoje, facilitam o entendimento de como nossos ancestrais se relacionavam com a natureza e com os demais grupos humanos. Os desenhos nas paredes mostravam desde cenas cotidianas, como uma caçada obtida com sucesso, até mesmo a descrição completa de suas ações, deixando evidente a organização de sua sociedade e as paisagens ao entorno.

Com o avanço da humanidade, os meios de comunicação dos homens que habitavam as cavernas se tornaram insuficientes, em vista disso, a forma de se comunicar sai das paredes e passam a ser grafadas em materiais mais leves como o couro ou pergaminho. No entanto, com o aparecimento do alfabeto fonético, as imagens deixaram de ser o elemento principal de comunicação entre os homens. Porém, a utilização da palavra escrita ocorreu de forma lenta atingindo no primeiro momento uma parte mais privilegiada da população, o que possibilitou a continuidade da imagem gráfica como elemento vital da comunicação.

Ao longo dos anos ocorreu um grande desenvolvimento das técnicas de impressão, permitindo assim que as histórias em quadrinhos fossem fortemente utilizadas nos livros e jornais. Portanto, os quadrinhos não são apenas uma mídia de entretenimento, mas uma maneira de proporcionar leituras recheadas de informações, com narrativas dos mais variados assuntos. A princípio os quadrinhos eram publicados apenas aos domingos nos jornais norte-americanos, com desenhos satíricos e personagens caricaturais. Com o passar do tempo foram crescendo passando a ter publicações diárias com temas mais diversificados.

Dessa forma, o aparecimento da primeira HQ mundialmente conhecida foi em 1894, do Yellow Kid, criação do norte-americano Richard F. Outcault para o New York World, jornal sensacionalista de propriedade de Joseph Pulitzer.

Tratava-se de um garoto com orelhas grandes, pés descalços, um camisolão cuja cor foi azul e, a partir de 5 de janeiro de 1896, amarelo – dizem que a pedido do técnico de cores. Em contrapartida, o próprio público começou a chamá-lo de „The yellow

kid”, embora o autor jamais tivesse nomeado a figurinha. Por influência das charges políticas, seu camisolão tornou-se panfletário, portando frases e críticas do momento. Eram mensagens irreverentes, ligando com o outro painel desenhado e sem balões (MOYA, 1993).

Diante disso, “o moleque amarelo” (Figura 1), tornou-se uma grande atração. Este marco é importante, pois os quadrinhos, que antes eram editados somente em álbuns ou livros, passam a ser divulgados por um transmissor de comunicação de massa, sendo acessíveis a um número bem maior de pessoas. A partir daí, os quadrinhos passaram a ser fator decisivo na vendagem dos jornais.

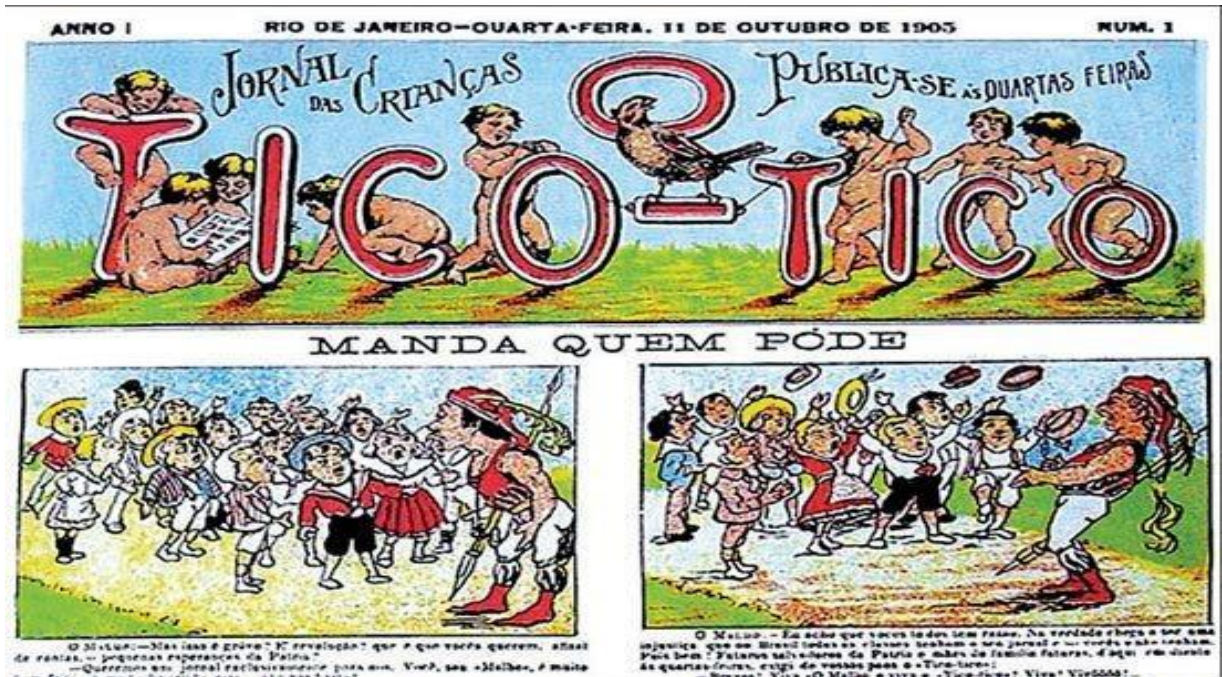
Figura 1- Yellow Kid, criação do norte-americano Richard F. Outcault para o New York World



Fonte: <https://www.zebeto.com.br/2017/09/07/era-uma-vez-um-garoto-amarelo/>

Mendonça (2002), destaca que os HQs com o passar do tempo foram ganhando permanência e obtendo sucesso com publicações especializadas, chamadas de gibis. No Brasil, o primeiro gibi foi O Tico-tico, no Rio de Janeiro, em 1905 (Figura 2). Acredita-se que foi o início dos quadrinhos infantis, pois trazia em seu íntimo contos, curiosidades, poesia, datas históricas como também textos informativos. As publicações não eram inteiramente dedicadas a um personagem, mas somavam várias manifestações culturais, com destaque na literatura.

Figura 2 - O Tico-tico a primeira revista infantil brasileira, publicado em 11 de outubro de 1905



Fonte: <https://radamesgnattali.com.br/timeline/1905/>

Por sua vez, as HQs são obras ricas em simbologia que podem ser vistas como objeto de lazer e estudo. Portanto, pode-se definir as histórias em quadrinhos como enredos narrados quadro a quadro, através de desenhos e textos, fazendo uso do discurso direto, específico da língua falada em um gênero textual bem reconhecido entre os estudantes. Diante disso, conseguimos perceber que a sequência é uma das particularidades dos quadrinhos. Anselmo (1975, p. 33) destaca:

Os quadrinhos são uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras, existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes (KLAWA; COHEN apud ANSELMO, 1975, p. 33).

Percebemos então que um dos principais objetivos das HQs é facilitar compreensão dos leitores, por meio dos recursos textuais e visuais, visto que por meio da leitura das histórias em quadrinhos, observamos a facilidade com a qual compreendemos as histórias, de maneira que a leitura se torna agradável e interessante. Para Silva (2007) o uso da HQs no processo de aprendizado é muito rico porque são várias as possibilidades que os quadrinhos possuem e quando aplicadas na sala de aula estimula no aluno o interesse em estudar os conteúdos a serem

trabalhados. A leitura das imagens e textos dos quadrinhos possibilita a reflexão e o desenvolvimento do pensamento crítico e isto é fundamental para a Geografia escolar.

### 2.3 CARACTERIZAÇÃO DOS HQS

As HQs são marcadas, em geral, como um tipo de linguagem, que combina textos e desenhos, para contar uma história. Esses dois elementos podem ser separados, porém são complementares para a leitura dos quadrinhos. Ainda assim, em alguns casos pode acontecer a domínio de uma ou outra linguagem. Segundo Cagnin (1997) a magnitude na linguagem das HQs é obtida por meio das imagens; como, por exemplo, nas cores, nos elementos criados pelas sombras, pelos enquadramentos, que nos indicam as características das personagens e a evolução da obra.

Os quadrinhos têm como característica marcante da linguagem os balões, o espaço onde a fala ou pensamentos dos personagens são postos, que permite que o leitor já tem pistas do que se passa na cena, se é um sonho, se o personagem está falando em tom de voz normal ou grita e até mesmo se utiliza algum aparelho eletrônico. A Seguir (Figura 3) temos alguns tipos de balões mais usados.

Figura 3- Balões e seus significados



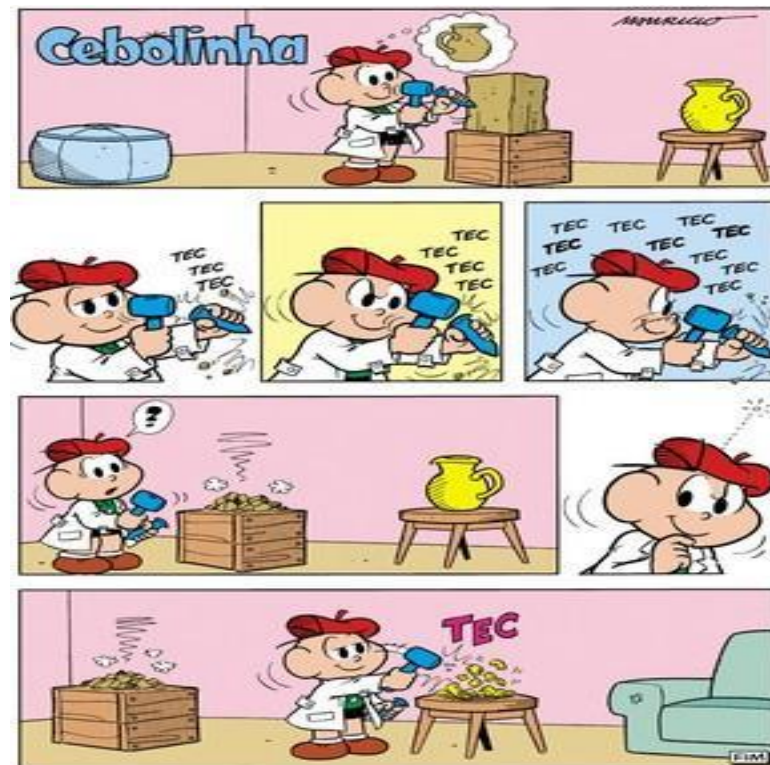
Fonte: <https://ecokidsecoteens.mpba.mp.br/noticias/entenda-os-diferentes-tipos-de-balao-nas-historias-em-quadrinho/>

Dessa forma, para superar algumas limitações são criados recursos linguísticos representativos, por exemplo para falta do som, o tamanho das letras e tipos de balões vão

indicar intensidade da voz. Isto permite que os leitores possam ‘escutar’ sem que nenhum som seja manifestado.

Essa ferramenta que representa os sons, ruídos e ideias por meio de palavras, letras, sinais e desenhos é denominada de onomatopeia. Ela é resultante dos HQs americanos e são utilizadas em toda parte do mundo. Isto se deve em parte à grande amplitude sonora dos verbos em inglês. Em vista disso, alguns verbos ingleses são levados para os quadrinhos e viram onomatopeias, por exemplo, quando há alguma colisão esta é acompanhada da onomatopeia ‘crash’ que é um verbo que significa colidir. Vejamos um caso de onomatopeia na tirinha ilustrado na figura 4, onde pode-se observar que o termo “tec” ele reproduz o barulho da ferramenta ao bater na pedra.

Figura 4- Tirinha do Cebolinha criado por Maurício de Sousa



Fonte: <https://clubedoportugues.com.br/onomatopeia/>

Muitas das ideias usadas para estudar os quadrinhos são procedentes da narrativa cinematográfica. Assim como o cinema, os quadrinhos são uma sequência de quadros, e vinhetas. A diferença é que no cinema as imagens estão em movimento constante já nos quadrinhos não. No entanto, os desenhistas conseguem muito bem dar a ideia de movimento e ação às suas histórias. Portanto, o leitor consegue em sua imaginação dar movimento aos personagens.



Para caracterizar essa linguagem visual é necessário começar pelos elementos que formam os quadros. O desenhista sempre tenta ajustar a realidade ao papel, este recurso é chamado de enquadramento. E de acordo com o espaço que reproduzem, os enquadramentos são denominados de plano, esse se dividem em seis principais: o plano geral que é um enquadramento em que permite observar todo o ambiente em que se desenvolve a ação; o plano total onde coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem; plano americano que recorta as personagens a partir dos joelhos; o plano médio que mostra a personagem acima da cintura; o primeiro plano que limita o espaço ao ombros e por último o plano de detalhe em que é mostrado apenas uma parte do corpo ou de um objeto qualquer. A figura 5 mostra um exemplo de enquadramento, onde permite focar e mostrar com mais detalhes um objeto ou personagem, mais ainda tendo como objetivo principal a ambientação.

Figura 5 - Plano geral



Fonte: <https://criesuashqs.wordpress.com/2015/11/13/medidas-angulos-e-quadros-%E2%80%95-calma-nao-e-aula-de-geometria/amp/>

A utilização de cada um desses planos vai depender do que o desenhista pretende comunicar no momento. Nessa perspectiva, observa-se que enquanto o plano geral dá pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano mostra mais detalhadamente as expressões faciais. Dessa forma, a predominância de determinado plano mostraria preferência do autor por um tratamento mais íntimo ou não em relação às personagens.

Outro ponto importante é o formato. Os enquadramentos podem variar em forma (retangular, quadrada, redonda) ou em relação ao tamanho, ou seja, tudo vai depender do espaço e do tempo que se deseja representar. Assim, um quadro que ocupa meia página indica um tempo maior na narração, logo o tempo de leitura é maior. No que se refere às linhas que delimitam o espaço dos quadros, elas são eventuais e podem ser colocadas ou não. Contudo elas possuem uma importância quando desenhadas diferentemente, por exemplo, se o autor utilizar uma linha pontilhada indica que esta ação apenas ocorreu na imaginação da personagem.

Para a interpretação adequada dos quadros é necessário mais um elemento, denominado ângulo de visão, que é o ponto a partir do qual se observa a ação. Este pode ser de três tipos: o médio ocorre como se a cena estivesse acontecendo à altura dos olhos; o superior observa a ação de cima e o inferior que se coloca abaixo das personagens. Por fim, é necessária uma análise profunda dos balões, pois como já apontado eles são marca registrada dos quadrinhos. Levando em consideração as linhas que formam os balões, elas podem trazer expressividade às imagens, por exemplo as linhas pontilhadas indicam uma voz com pouca intensidade que expressa segredos, confidências já as linhas tremidas indicam uma vacilação na voz.

Outro recurso importante são os rabichos, que são as pontes que ligam os balões aos personagens: quando o balão é cortado de um jeito que não aparece o rabisco é porque quem está falando não está sendo visto na cena, ou quando o autor quer destacar um tempo duplo em que há uma pausa entre a fala da personagem, ele desenha dois balões conectados por um rabicho<sup>1</sup>. Junto com os balões se encontra o letreiro, onde vai informar o andamento da história.

A respeito dos textos dos quadrinhos percebe-se que os tipos de letra também indicam o andamento das ações. Em geral se utiliza as letras de imprensa, mas também se usa a letra escrita à mão. O tamanho das letras indica diferentes tonalidades de voz, ou seja, letras maiores apontam uma voz dita num tom mais alto enquanto letras menores indicam o oposto. Outra característica de expressão acontece quando a forma da letra é ondulada imitando o som de uma música; ou quando as letras saem dos balões e invadem todo o texto indicando que aquele som tomou conta de todo o ambiente.

---

<sup>1</sup> Rabicho é elemento que aponta para um personagem para indicar precisamente ao leitor quem está falando, ou pensando. (Fonte: < <https://henriquedecastrocombr.wordpress.com/2018/01/30/6-elementos-basicos-para-criar-uma-historia-em-quadrinhos/> >. Acesso em 06 de agosto de 2022).

## 2.4 A DIVERSIDADE DOS QUADRINHOS

As produções em quadrinhos costumam ser as primeiras leituras das crianças e mantêm-se existindo na vida de alguns adultos. Nota-se que o uso de tiras de quadrinhos, charge, cartum no ensino escolar tem-se expandido, como também, em muitas provas de processo seletivo e que este tipo de abordagem faz parte da vida cotidiana de quase todas as pessoas, pois é muito divulgada pelos meios de comunicação. Por ser uma leitura agradável, envolvente a maioria dos alunos acha prazeroso as atividades que envolvem esse tipo de ferramenta. Portanto, facilita a compreensão de discussões com um certo rigor científico, a partir de elementos do cotidiano.

O cartum, a charge e os quadrinhos podem ser usados para representar diversas situações, que podem ser avaliadas em várias escalas (local, regional, nacional ou mundial). Todavia, segundo (Moretti 2006, p. 1) “não é fácil estabelecer uma diferença definitiva entre essas formas de arte”. Enquanto a charge faz uso da caricatura, o cartum dificilmente a contém, ele surgiu após a charge e seus personagens são criações do autor. Em geral, ambos fazem críticas sociais e políticas. Já os quadrinhos são mais versáteis, com uma visão mais ampla, podem ser críticos, misteriosos, infantis ou adultos. Moretti (2006, p. 20) aponta:

Os quadrinhos têm personagens e elenco fixos, narrativa sequencial em quadros numa ordem de tempo em que um fato se desenrola através de legendas e balões com texto pertinente à imagem de cada quadrinho. A história pode se desenvolver numa tira, numa página ou em duas ou em várias páginas (revista ou álbum). É óbvio que para uma história ser em quadrinhos ela precisa ter no mínimo dois quadrinhos (ou cenas). A tira diária é uma exceção, pois, às vezes, a história pode ser muito bem contada em 1 (sic) só “quadrinho” (o espaço da própria tira), mas isso não a torna um Cartum, apesar da proximidade. (Moretti, 2006, p.20).

Portanto, pode-se observar que a Mafalda, por exemplo, caracteriza-se na categoria de tiras de quadrinhos, já obras como de Jorge Braga<sup>2</sup> aproximam-se mais da charge. Segundo Fonseca (1999, p. 17) a caricatura e a charge não são excludentes, sendo a primeira, em geral, utilizada como ilustração de uma matéria (fato), mas quando esse “fato” pode ser contado inteiramente numa forma gráfica, é chamado de charge. Portanto, a charge nasceu da caricatura.

No século XIX, quando o desenhista francês Honoré Daumier criticava fortemente o governo da época com seu traço feroz no jornal *La Caricature*. Ao invés de escrever nomes ou descrever fatos, ele interpretava os fatos em imagens sintéticas que misturavam figura social, classe social e a situação. Uma das suas caricaturas mais famosas foi a Gargantua ilustrada na

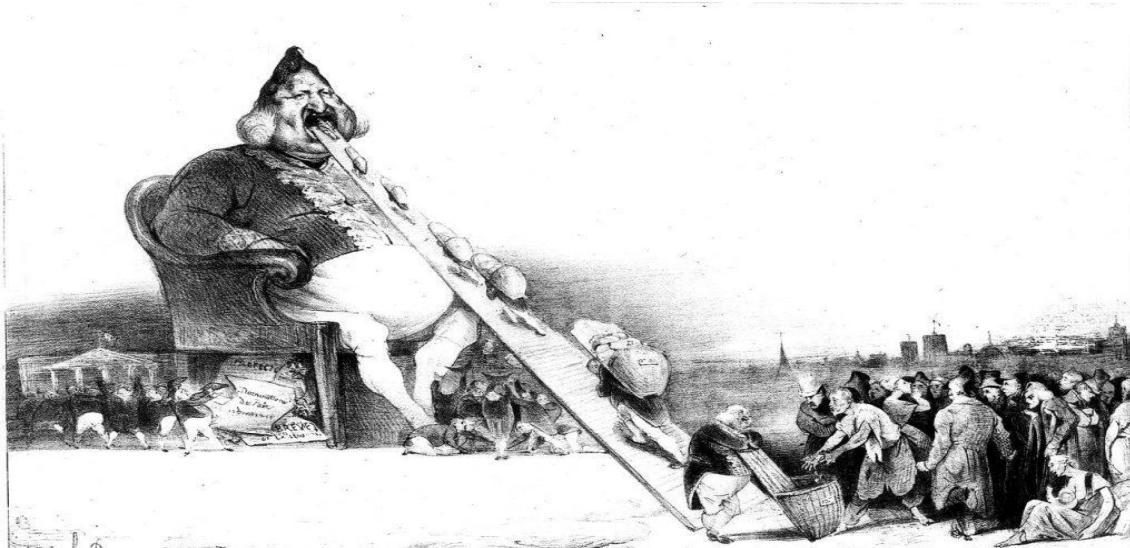
---

<sup>2</sup> Jorge Dos Reis Braga foi editor de arte da Televisão Anhanguera, fez teatro, shows humorísticos e promoveu quatro festivais de humor em Goiás. Em quarenta anos de trabalho, ele publica suas charges diariamente no jornal *O Popular* e já teve seus desenhos publicados em *O Globo*.

(Fonte: <<http://gibitecajorgebraga.blogspot.com/>>. Acesso em 06 de agosto de 2022)

figura 6, que criticava o Rei Luís Filipe I. Publicada em 16 de dezembro de 1831, o desenho mostrava o rei sentado em seu trono devorando sacos de moedas retirados do povo desamparado, com pouco dinheiro e com fome. Abaixo do trono, estão os ministros, retratados todos gordos, coletando comissões e condecorações pelo resultado da coleta destes impostos.

Figura 6 - Gargantua



Fonte: <https://nanquim.com.br/gargantua-de-honore-daumier/>

Dessa forma, os jornais logo observam que as charges tinham uma grande potencialidade para noticiar atacando as áreas: política, esportiva, religiosa, social. Depois disso ela virou forma de expressão. Onde a sua forma gráfica pode ter uma imagem (a mais comum) também ter uma sequência de duas ou três cenas ou estar dentro de quadrinhos ou totalmente aberta, com balões ou legendas. Portanto, a charge pode estabelecer uma relação com os textos didáticos, estimulando a leitura e a reflexão sobre os conteúdos recomendados. Essa forma de linguagem baseia-se no humor e na sátira, misturando desenhos e textos hilários, o que a torna atrativa aos alunos.

O cartum veio depois da charge, esse recurso didático apresenta um único desenho. Segundo Houaiss o cartum é:

Desenho humorístico ou caricatural, espécie de anedota gráfica que satiriza comportamentos humanos. Adaptado do Inglês cartum (1671) significa esboço ou modelo desenhado em cartão ou (1863) desenho humorístico ou satírico veiculado em geral por jornais e revistas. Mais tarde se chamou animated cartum, desenho animado (HOUAISS, 2001).

Do mesmo modo, a charge, o cartum podem conectar linguagem verbal e não verbal permitindo que o leitor reflita sobre o seu dia a dia. Esse gênero textual tem como objetivo a

realização de uma crítica veloz através de uma imagem que possa ser representativa para o leitor e levá-lo a uma reflexão, como podemos observar na figura 7 onde mostra dois peixes que conversam no fundo mar sobre o lixo descartado, percebemos a crítica feita aos seres humanos que continuam poluindo o meio ambiente salientando que os homens nem evoluíram e nem estão mais inteligentes, porque ao poluir as águas colocam em risco sua própria sobrevivência.

Figura 7- Poluição das águas



Fonte: <https://www.tudosaladeaula.com/2019/02/analise-textual-cartum-compreensao-e.html>

A sequência narrativa do cartum é semelhante à dos quadrinhos principalmente quando se estende em várias cenas, mas isso não o torna quadrinho, pois falta-lhe personagem fixo, elenco, e o cartum pode ser feito com apenas um quadro (cena) e os quadrinhos não (com exceção da tira).

Como já exposto, os quadrinhos constituem-se em uma forma de arte visual, caracterizando-se pelo uso da sequência, e recursos diversos, como balões, no estudo de várias temáticas, em uma linguagem gráfica. Na figura 8 verifica-se um exemplo de história em quadrinhos onde mostra o personagem Chico Bento que ainda tem esperança de que o mundo seja melhor sem desmatamento.

Figura 8 - Tira sobre o aquecimento do planeta



Fonte: <http://www.monica.com.br/comics/tirinhas/tira195.htm>

A história em quadrinhos, por possuir um formato agradável quando unido aos conteúdos estudados, pode desenvolver melhor a aprendizagem, além de construir o conhecimento necessário na formação de um cidadão mais perceptivo.

Nessa perspectiva, as charges, cartuns e os quadrinhos são tanto transmissores de informação, quanto agentes de lazer para um grande número de pessoas que gostam deste tipo de leitura. Dessa forma, seu uso na escola amplia a capacidade de observação e de expressão, tornando as atividades escolares mais prazerosa e contribuindo para estabelecer o hábito saudável da leitura além de construir os conteúdos geográficos de uma forma mais lúdica.

## 2.5 USO DOS HQS EM SALA DE AULA

Hoje em dia, é fundamental que o aluno conheça várias linguagens para que possa desenvolver seu próprio conhecimento ligado aos conteúdos estudados. É necessário que o aprendizado aconteça de forma harmônica, ou seja, que o aluno interaja com os conteúdos e a prática, com o objetivo de levar estes conhecimentos adquiridos e produzidos como ajuda para o aperfeiçoamento da sociedade.

Carvalho (2009) ressalta que, o motivo principal para utilizar os quadrinhos na escola está ligado ao fato de os estudantes serem atraídos por esse tipo de leitura, a combinação de palavras e imagens proporciona um avanço do ensino mais eficiente, a qualidade da informação,

o enriquecimento da comunicação pelas HQs, a colaboração no desenvolvimento do hábito de leitura e o crescimento do vocabulário.

Deste modo, Rama e Vergueiro (2012, p.14) destaca:

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

Tendo em vista o cenário atual, onde é essencial recriar aulas mais contextualizadas, em um ambiente que garanta a aprendizagem significativa, a história em quadrinhos pode representar uma solução. A HQ é um recurso didático, capaz de trabalhar diversas disciplinas, combinando linguagem verbal e não-verbal, possibilitando o uso de imagens e textos escritos, de fácil compreensão, articulando conteúdo com o cotidiano.

No ensino de Geografia as HQs se tornam uma ferramenta pedagógica interessante, capaz de despertar a curiosidade do aluno, levando-o a aprender de uma forma divertida. Essa ferramenta apresenta-se como um material didático capaz de tornar o estudo do espaço geográfico mais prazeroso tanto para o aluno quanto para o professor. Além disso, ao produzir os HQs em sala de aula motiva o aluno e leva-o a apresentar sua visão sobre o conteúdo abordado.

Essa metodologia pode ser aplicada em vários contextos. Palhares (2013, p. 4), nos apresenta algumas eventualidades.

As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas para introduzir um tema, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia. Não existem regras para sua utilização, porém, uma organização deverá existir para que haja um bom aproveitamento de seu uso no ensino podendo desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem.

A introdução das HQs no ambiente escolar amplia a familiaridade dos alunos com outros tipos de recursos, como as revistas, jornais e livros. Assim, os estudantes desenvolvem melhor a leitura, encontrando menos dificuldades no processo de compreensão de textos, fazendo uso de materiais presentes no seu cotidiano e explorando formas de linguagem com reflexões mais críticas. O quadrinho pode ser usado com objetivo de atender diferentes ideias que contribuem para a formação de valores e o exercício da cidadania.

Segundo Macedo (2011), do projeto Garapa<sup>3</sup>, as HQs são capazes de intensificar procedimentos de contextualização, processo, transposição, didática e diversificação das técnicas de ensino, ampliando e motivando a criatividade. Contudo, a realidade do ensino favorece o processo de aprendizagem através da transmissão de conhecimento, não havendo interesse em ampliar o potencial do educando, trabalhando conteúdos que sejam relevantes e utilizando metodologias que incentivem o aluno a fazer relação entre o que se está aprendendo e a sua vida cotidiana.

Cabe destacar também a necessidade de uma boa relação entre professor e aluno, pois sabemos que a proximidade e a confiança entre ambos são fatores que permitem o educador perceber as necessidades do aluno e assim reorganizar suas práticas como também intervir com novas ferramentas para o ensino em sala de aula, de maneira a envolver o aluno, ampliando sua leitura de mundo. Dessa forma, esse material didático possui suas especificidades que satisfaz todas as idades além de ser um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Portanto, pode-se aproveitar a sua influência para trabalhar conteúdos geográficos diversos, no intuito de que o aprendizado seja mais prazeroso.

---

<sup>3</sup> O projeto Garapa foi criado em 2002 com o objetivo de auxiliar o professor no desenvolvimento de habilidades como: observar, conhecer, analisar, refletir, relacionar, criar, compreender, debater, interpretar, criticar, interagir, pesquisar, entre outras. (Fonte: <<http://hqnasaladeaula.blogspot.com.br/>>. Acesso em 27 de junho de 2022)



### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente capítulo tem como objetivo apresentar detalhadamente os procedimentos metodológicos utilizados para a realização desta pesquisa, ou seja, descrever o contexto em que se realizou, os meios utilizados para caracterização dos sujeitos, assim como organização e planejamento da aula para construção das HQs.

#### 3.1 TIPO DE ABORDAGEM

A pesquisa em questão é de caráter qualitativo. O foco deste estudo compreende aprofundar os conhecimentos sobre os fenômenos desde a percepção dos participantes ante um contexto natural e conexão com a realidade que os rodeia. Em meio às diversas formas de pesquisa qualitativa, optamos pela abordagem denominada pesquisa-ação, na qual requer uma relação participativa entre o pesquisador e os participantes característicos do contexto estudado, onde, se objetiva aumentar o conhecimento do pesquisador como também o nível de compreensão dos participantes.

De acordo com embasamento teórico, organizou-se o percurso metodológico em pesquisa bibliográfica de campo e documental. O levantamento teórico inclui livros, teses, dissertações e artigos sobre as histórias em quadrinhos, sua origem e inclusão no espaço escolar, características e diversidade dos HQs e a importância dessa ferramenta no ensino de Geografia. Em relação à pesquisa de campo foi realizada na escola EEEF Antônio Francisco Duarte, na sala do 9º Ano “A” do ensino fundamental (anos finais), dividida em três etapas distintas: (I) caracterização do sujeito da pesquisa; (II) aula expositiva com apresentação das histórias em quadrinhos ligando-as aos conteúdos como também a construção dos HQs; (III) avaliação da atividade prática.

A primeira etapa de realização do trabalho foi a aplicação do termo de consentimento livre e esclarecido para os interlocutores da pesquisa (Apêndice A). Em seguida com a devolução dos termos devidamente assinados foi feita a aplicação dos questionários para os alunos, com objetivo de caracterizar os sujeitos envolvidos e o conhecimento acerca das metodologias utilizadas pelo professor de Geografia, a importância do ensino de Geografia, e a utilização dos HQs nas aulas de Geografia.

A seguir, na segunda etapa foi ministrada uma aula, com o tema “Revolução Industrial” que teve como objetivo: compreender as diversas mudanças que aconteceram na Europa nos

séculos XVIII e XIX destacando a principal característica da revolução industrial que foi a substituição do trabalho artesanal pelo assalariado e com o uso das máquinas, assim como reconhecer a importância da primeira revolução industrial para consolidação do capitalismo, compreender as transformações tecnológicas trazidas pela segunda revolução industrial e identificar os principais aspectos da terceira revolução industrial. Ao final da explicação foi exposto os HQs já prontos sobre a temática estudada, para que assim eles pudessem compreender melhor o conteúdo como também se familiarizar com esse tipo de material, conhecendo a grande potencialidade que as histórias em quadrinhos possuem, ao tratarem da temática de uma forma, mais bem-humorada.

Na etapa prática da pesquisa, os alunos começaram a desenvolver seus próprios quadrinhos que tinham como tema central a “Revolução Industrial”. O cenário, personagem e contexto da história foram de livre escolha dos alunos, onde colocaram em prática toda sua criatividade. A sala foi dividida em quatro grupos, dois grupos composto por quatro pessoas, um grupo de três pessoas e uma dupla, totalizando treze alunos que participaram da construção das HQs.

Por fim, a quarta etapa foi aplicado um questionário para que os alunos pudessem avaliar a metodologia utilizada, com a finalidade de saber as contribuições que a construção das histórias em quadrinhos proporcionou para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem dos conteúdos geográficos e se realmente é eficaz a utilização dessa ferramenta didática. Os resultados foram sistematizados e analisados no capítulo seguinte.

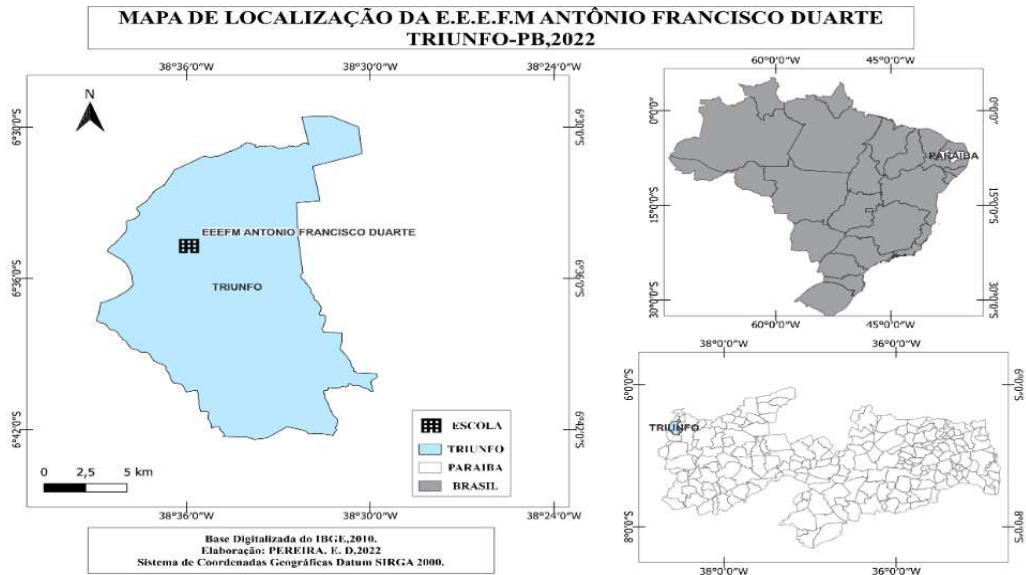
### 3.2 CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO

O presente trabalho foi desenvolvido em uma escola localizada no município de Triunfo-PB, no extremo oeste da Paraíba, a aproximadamente 500 km da Capital João Pessoa. Limitando-se ao norte com Bernardino Batista - PB, ao Sul com Santa Helena - PB e São João do Rio do Peixe-PB, a Leste com Poço de José de Moura - PB, e a Oeste com Umarí no vizinho estado do Ceará. Atualmente Triunfo faz parte da região imediata de Cajazeiras, e da região intermediária do município de Sousa.

A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Antônio Francisco Duarte situa-se no município de Triunfo, Paraíba (Figura 1), está localizada na Av. José Duarte de Sá. Esta instituição de Ensino entrou em funcionamento em 29 de outubro de 1948 através do decreto

nº 4.619, com o nome de Grupo Antônio Francisco Duarte, nome dado em in memoriam a um antigo e querido inspetor de educação.

Mapa 1- Mapa de localização da E.E.E.F.M. Antônio Francisco Duarte



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

A escola atende atualmente turmas de 7º a 9º ano do Ensino Fundamental II e 1º a 3º ano do Ensino Médio, nos turnos manhã e tarde com alunos oriundos da zona urbana e rural. No entanto, os sujeitos desta pesquisa atuam no Ensino Fundamental (anos finais), mais precisamente na turma do 9º ano “A” no turno manhã.

Quanto à estrutura física a escola como mostra as figuras 6, 7,8 e 9 ela dispõe de: um (01) pátio coberto, quatro (04) salas de aula, seis (06) banheiros, uma (01) cantina, uma (01) dispensa, uma (01) sala de professores, um (01) Laboratório/sala de leitura, uma (01) diretoria, uma (01) secretaria, um (01) almoxarifado e uma (01) quadra de esportes. Toda a estrutura física encontra-se comprometida no momento visto que será entregue uma nova escola ao final deste ano de 2022.

Figura 9 - Área interna



Fonte: Autor (2022)

Figura 10 - Entrada de acesso



Fonte: Autor (2022)

Figura 11- Sala de aula



Fonte: Autor

Figura 12 - Sala dos professores



Fonte: Autor

No que se refere à caracterização socioeconômica da comunidade, a economia deste município gira em torno de alguns eixos principais como a agricultura, pecuária, pesca, comércio e serviço público. Desta forma, podemos afirmar que os alunos da instituição provêm de famílias cujas rendas são obtidas majoritariamente desses aspectos econômicos, além dos auxílios sociais do governo, como bolsa-família, aposentadorias e pensões, caracterizando-se como uma comunidade simples, com recursos mínimos necessários a suas sobrevivências. Alguns pais de alunos têm renda inferior ao salário-mínimo, razão por que se faz necessário o compromisso da escola em oferecer material didático e merenda escolar.

Para caracterização dos sujeitos dessa pesquisa foi aplicado um questionário de caracterização dos alunos (Apêndice B). Os alunos totalizam treze participantes, dos quais 69% são do sexo feminino e 31% do sexo masculino, com idades entre 14 e 16 anos, onde 69% residem na zona urbana e 31% na zona rural. Quando questionado sobre a disciplina de

Geografia, 100% dos alunos responderam que gostam da disciplina e tem uma boa convivência com o professor desta matéria. Em relação a importância de estudar Geografia e os assuntos que eles mais gostam, a maioria dos alunos respondeu que é importante estudá-la pois por meio da Geografia pode-se entender a dinâmica do espaço e ações do homem sobre ele e o conteúdo que mais prende atenção deles é referente aos fenômenos climáticos.

Com relação ao questionamento referente a pesquisa, 100% dos alunos responderam que o professor faz sim uso de outros materiais didáticos como vídeos e slides. A respeito da indagação do contato com os HQs no ensino fundamental 100% responderam que já tiveram contato com esse material didático, principalmente nas disciplinas de Português, Geografia e História para explicar um conteúdo específico promovendo uma melhor compreensão do tema exposto. E por fim foi questionado se eles acham a utilização das histórias em quadrinhos um recurso metodológico eficaz para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem em Geografia a partir do primeiro contato que eles tiveram com os HQs nos livros escolares, e como resposta eles comentaram que sim é um bom material pois estimula a aprendizagem de forma mais atrativa e lúdica.

Dessa forma, o presente questionário permitiu traçar um perfil dos estudantes envolvidos na pesquisa, possibilitando vivenciar na prática o que foi discutido ao longo do referencial teórico deste trabalho, destacando a importância de trabalhar essa temática. Diante disso, pode-se perceber a necessidade de se trabalhar com mais frequência as metodologias ativas no âmbito escolar, visto que a partir da pesquisa observamos a importância que essas ferramentas proporcionam na fixação das temáticas abordadas em sala de aula. No capítulo seguinte será apresentado a análise dos resultados obtidos a partir da aplicação da oficina de construção dos HQs.

## **4 A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

O presente capítulo tem por objetivo analisar o processo de planejamento da oficina, ou seja, desde a ministração da aula expositiva até a construção das histórias em quadrinhos e análise dos dados. Para uma melhor estruturação, foram estabelecidas duas seções nas quais são abordadas as diferentes etapas que compreendem o processo de desenvolvimento dos quadrinhos. A primeira etapa retrata a aula expositiva dialogada sobre a revolução industrial e apresentação de quadrinhos já prontos sobre a temática exposta, e a segunda etapa faz referência a construção dos quadrinhos por parte dos alunos com aplicação de um questionário com intuito de comprovar a eficácia dessa ferramenta didática.

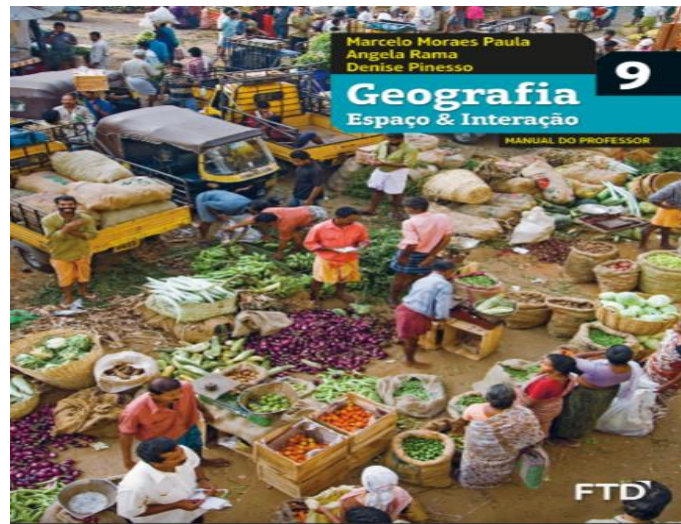
### **4.1 CONSTRUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

As HQs preservam uma estreita relação com o processo educativo, mantendo-se presentes em todas as etapas da educação básica nos livros didáticos, em questões de vestibular e demais atividades desenvolvidas pelos profissionais de educação.

No ensino de Geografia, muitos conceitos são importantes para seu estudo, alguns deles clássicos e outros mais atuais, que surgem em razão da necessidade de compreender e apreender o mundo atual, cujo significado resulta da necessidade de uma nova forma de enxergar e examinar a sociedade. Dessa forma, as HQs surgem como uma ferramenta pedagógica cativante, capaz de despertar o interesse do aluno, levando-o a aprender de uma forma mais lúdica. Ela apresenta-se como uma possibilidade de tornar o estudo dos temas Geográficos mais prazerosos tanto para o aluno quanto para o professor, além do mais a produção de HQs induz o aluno a apresentar sua visão sobre o conteúdo abordado.

Portanto, a construção de histórias em quadrinhos, desenvolvida na escola Antônio Francisco Duarte no dia 09 e 15 de junho de 2022, foi dividida em dois momentos que consiste na explanação do conteúdo abordado que foi estruturado a partir do livro didático Geografia espaço e interação (Figura 13), e construção dos quadrinhos com a finalidade de promover uma melhor compreensão e fixação do conteúdo explicado.

Figura 13 - Capa do livro didático do 9º do ensino fundamental



Fonte: [https://issuu.com/editoraftd/docs/geografia-espaco-e-interacao-mp-9\\_divulgacao](https://issuu.com/editoraftd/docs/geografia-espaco-e-interacao-mp-9_divulgacao)

A primeira etapa foi composta pela explicação da temática “Revolução industrial”. Dessa forma, ocorreu uma aula expositiva e dialogada (Figura 14) onde foi abordado importância da primeira revolução industrial para consolidação do capitalismo, transformações tecnológicas trazidas pela segunda revolução industrial e as principais características da terceira revolução industrial.

Figura 14- Ministração da aula

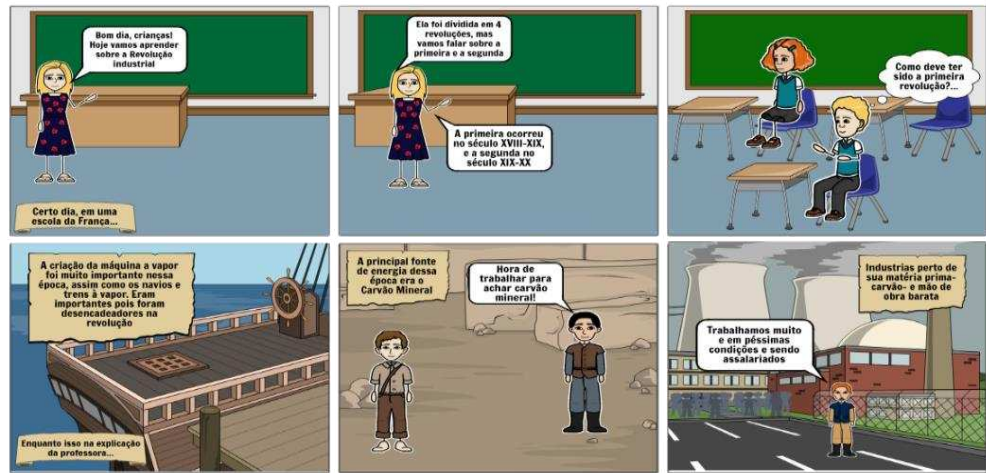


Fonte: Autor (2022)

A presente aula teve como objetivo construir o conhecimento referente aos eventos que caracterizam a revolução industrial, evidenciando o rápido crescimento tanto da indústria têxtil, mostrando também as condições que as pessoas eram impostas a trabalhar naquela época. Os alunos participaram constantemente durante a explanação do conteúdo, expondo suas dúvidas

e opiniões que foram esclarecidas durante a aula. Dessa forma, foi possível perceber que os alunos não tinham conhecimento sobre o conteúdo abordado, não conseguindo relacionar com a sua vida cotidiana, porém quando exposto quadrinhos que tratavam do tema (Figura 15) os alunos começaram a compreender melhor a temática.

Figura 15 - HQs sobre revolução industrial



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/c9cffb75/hq-revolucao-industrial>

A figura acima é um dos quadrinhos expostos durante a aula, que mostra uma professora explicando sobre a primeira e segunda revolução industrial. O quadrinho permitiu que os alunos compreendessem melhor o conteúdo além de servir como inspiração para o desenvolvimento da etapa seguinte onde eles construíram suas próprias histórias.

A segunda etapa da oficina aconteceu no dia 15 de junho de 2022, onde os alunos começaram a confecção das suas próprias histórias (figura 16). A turma foi dividida em equipes e foi disponibilizado para os alunos via aplicativo de mensagens de áudio e voz WhatsApp um texto em formato PDF com todo o conteúdo abordado na aula, para facilitar a construção dos quadrinhos, permitindo que os alunos interpretassem as informações expostas tanto na aula como no documento apresentado e as organizassem em forma de HQs, para que pudessem ver que os conteúdos de Geografia não precisam ser explicitamente apresentados em forma de textos e que esta ferramenta é um recurso importante.



Figura 16 - Construção dos quadinhos



Fonte: Autor (2022)

Todos os HQs foram concluídos em sala de aula para que assim qualquer dúvida que surgisse pudesse ser esclarecida. Os alunos criaram os seus próprios personagens e os enredos, apresentando uma sequência lógica para cada história. A seguir (figura 17) temos uma história que passa em um parque de vaquejada.

Figura 17 - História com tema vaquejada

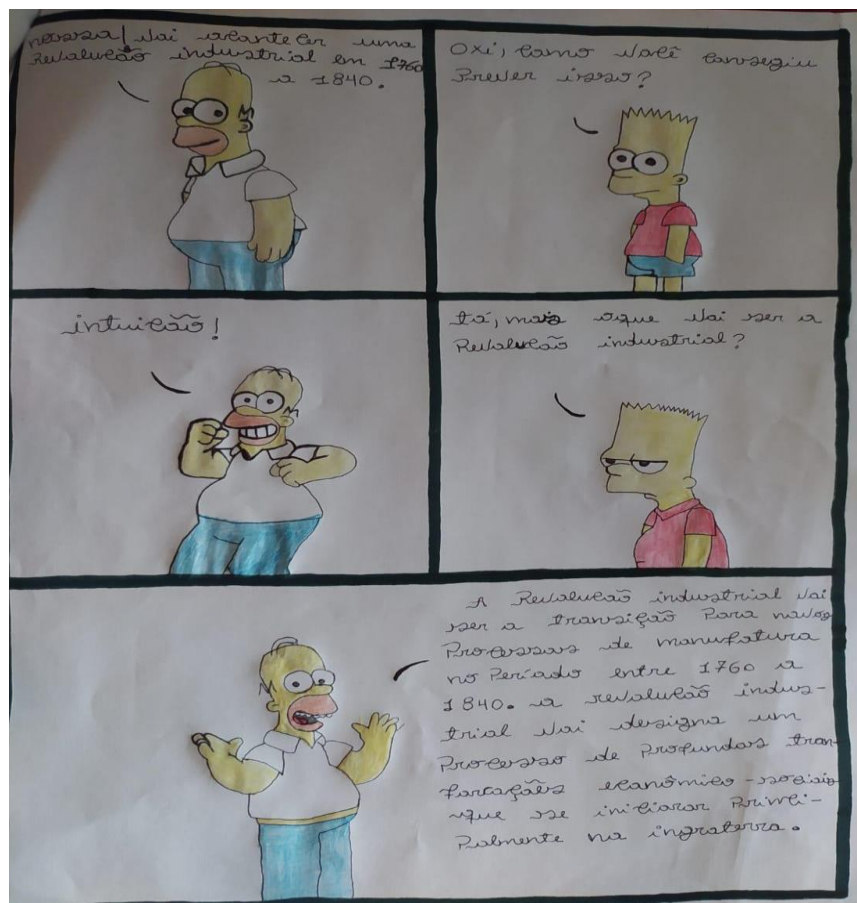


Fonte: Autor (2022)

A história em quadrinhos acima retrata a revolução industrial de uma forma bastante criativa utilizando a vaquejada e os personagens da turma da Mônica para tratar a troca da mão de obra humana pelo maquinário, na qual o trabalho do locutor que era feito por uma pessoa foi substituído por um robô que é mais eficiente e poderia aguentar mais horas trabalhando do que um ser humano. Observa-se que os alunos reproduziram a primeira revolução industrial trazendo para a sua vida cotidiana aproximando o conteúdo a sua realidade.

O quadrinho a seguir (figura 18) trouxe como personagens os Simpsons onde o desenho é conhecido por prever o futuro, dessa forma os alunos explicaram de uma forma bem-humorada o que foi a revolução industrial, onde o personagem Homer fala que vai acontecer uma revolução industrial nos anos de 1760-1840 e personagem Bart pergunta como ele sabe disso e Homer responde que seria intuição. Portanto, a história permitiu que os alunos fixassem melhor o conteúdo estudado a partir da utilização de uma série animada.

Figura 18 - História elaborada pelos alunos sobre os Simpsons e a Revolução Industrial



A próxima história em quadrinhos (figura 19) tem a representação do ludismo<sup>4</sup>, um movimento de protesto dos trabalhadores contra as máquinas. A ação organizada dos ludistas consistia em invadir uma indústria têxtil e promover a destruição das máquinas que produziam as mercadorias. O primeiro quadrinho mostra um diálogo entre dois trabalhadores que reclamam do pouco salário oferecido, já no quadrinho seguinte mostra o patrão falando que vai optar pelas máquinas causando uma revolta nos funcionários que acabam quebrando as máquinas para que assim elas não tomem o seu emprego e por fim no último quadro o narrador explica o que foi o ludismo.

Figura 19 - História elaborada pelos alunos do 9º ano sobre Ludismo



Fonte: Autor (2022)

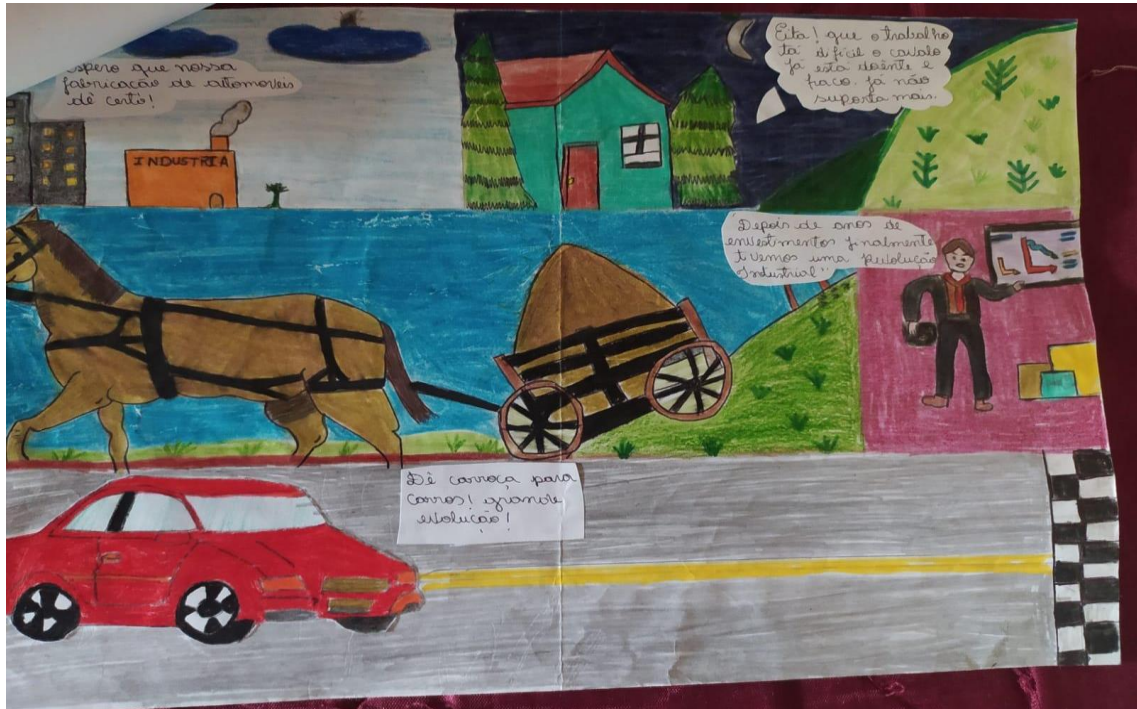
E por fim temos uma história (figura 20) que vai retratar o salto tecnológico proporcionado pela revolução industrial que permitiu modernizar os transportes. Os alunos utilizaram como meio de transporte antes da modernização a carroça, onde eles destacam a

<sup>4</sup> O ludismo foi um movimento que ocorreu na Inglaterra durante o século XVIII, onde os ludistas quebravam as máquinas como forma de protesto frente as más condições de trabalho.

(Fonte: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/ludismo.htm>>. Acesso em 06 de agosto de 2022)

dificuldade no trabalho pois o cavalo já estava cansado e não supria mais as necessidades, e por fim mostra depois dos avanços com invenção de motores que facilitou a locomoção de pessoas como também de mercadorias.

Figura 20 - História elaborada pelos alunos do 9º ano sobre modernização dos transportes



Fonte: Autor (2022)

Ao longo da confecção das histórias em quadrinhos foram trocadas ideias para efetuar a construção. A prática foi interessante o que despertou a curiosidade dos educandos tanto na história, como na criação de cenários, personagens e enredo. Dessa forma, é importante destacar o papel das metodologias ativas, que são práticas pedagógicas estruturadas com a finalidade de fazer com que o estudante participe do seu processo de aprendizagem.

Durante a construção dos HQs notou-se um melhor desempenho dos alunos que não participavam das aulas ativamente e daqueles que não se adaptaram às práticas tradicionais de metodologias (provas, seminários etc.). Portanto, as histórias em quadrinhos contribuem de forma enriquecedora para trabalhar os conceitos geográficos de forma leve, prazerosa e divertida. Cabe destacar que inúmeras outras HQs podem ser construídas nas várias temáticas que envolvem o ensino de Geografia, pois conseguem ligar os conteúdos a realidade cotidiana facilitando o trabalho do professor e o aprendizado dos alunos.

Diante disso é papel do educador adotar estratégias que resultam em efeitos significativos para incluir esses alunos e obter resultados satisfatórios no processo de

aprendizagem. Podemos dizer que a prática educativa foi positiva, os alunos participaram, deram suas opiniões e tiveram curiosidade de como confeccionar sua história, além da cooperação entre os grupos. A atividade desenvolveu nos educandos a criatividade, a argumentação e uma melhor fixação dos conteúdos. Dessa maneira, o subtópico a seguir será explanado os resultados obtidos com a confecção dos HQs a fim de destacar as contribuições dos quadrinhos.

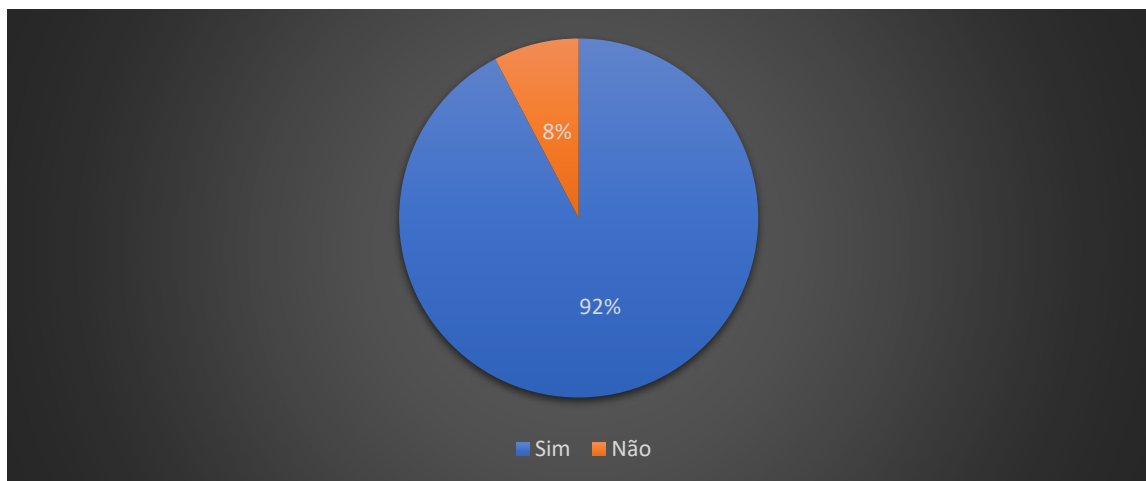
## 4.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA COLETA DE DADOS

Com o intuito de analisar os resultados obtidos a partir da construção dos quadrinhos, foi aplicado um questionário de avaliação da oficina (apêndice C), com treze alunos do 9º Ano “A” do Ensino Fundamental da escola Antônio Francisco Duarte, em vista disso, o presente subtópico tem como objetivo compreender a eficácia das histórias em quadrinhos no ensino de Geografia e se os alunos obtiveram bons resultados com a utilização dessa ferramenta didática. O questionário possui dez questões e foram aplicados após a finalização da oficina.

Dessa forma, as informações coletadas permitirão avaliar a eficácia dessa metodologia ativa no ensino de Geografia sob a perspectiva dos participantes, servindo de referência para fundamentar a eficácia das histórias em quadrinhos quanto aos objetivos propostos, como também destacar possíveis melhorias em relação a aplicação dos HQs em sala de aula. Deste modo, com objetivo de permitir uma maior liberdade de expressão com relação as avaliações feitas pelos participantes, decidimos manter suas identidades sob sigilo, diante disso, atribuímos aos interlocutores adotando os seguintes códigos: A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12 e A13. A letra “A” escolhida representa todos os alunos.

O primeiro questionamento buscou saber se durante a ministração da aula com o tema “Revolução Industrial houve uma boa compreensão do conteúdo explicado. Como resposta de acordo com o gráfico 1, 92% dos participantes afirmaram que obtiveram um bom entendimento do conteúdo estudado e 8% não obtiveram uma boa compreensão do conteúdo.

Gráfico 1 - Durante a ministração da aula com o tema “Revolução Industrial” houve uma boa compreensão do conteúdo explicado?



Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dos comentários feitos pelos alunos pode-se observar que a maioria conseguiu entender o conteúdo abordado principalmente quando foi feito uso dos quadrinhos, como afirma o interlocutor A6:

O conteúdo se tornou mais fácil de ser compreendido quando foi exposto a partir das histórias em quadrinhos, que facilitou o entendimento por possuir uma linguagem mais fácil e atrativa.

Porém o interlocutor A2 relatou que não conseguiu compreender totalmente o assunto, dando a seguinte declaração:

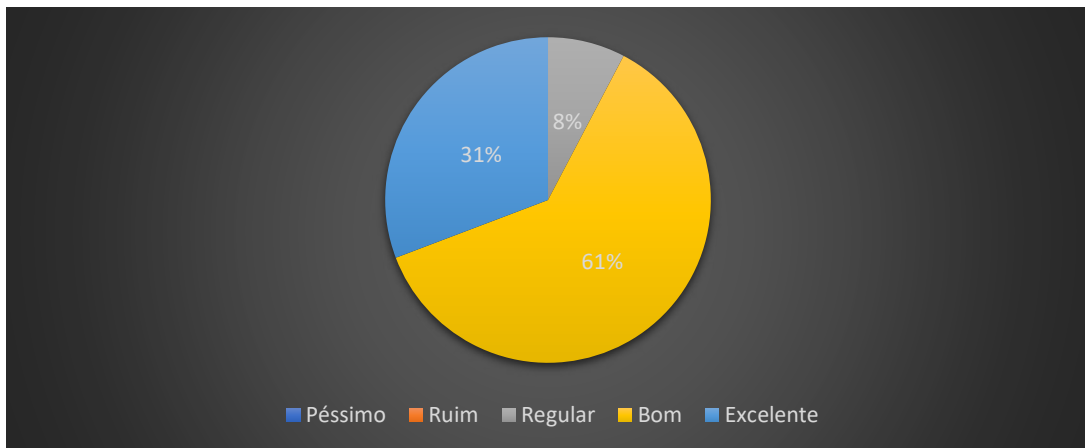
A temática explicada não foi totalmente entendida pois não gosto do conteúdo exposto.

O segundo questionamento foi referente a eficácia dessa metodologia de ensino no processo de ensino-aprendizagem. Onde 100% dos alunos responderam que sim, essa metodologia ativa é eficaz no desenvolvimento do ensino. Em relação ao comentário o interlocutor A2 destacou que “O quadrinho é eficiente e facilita o entendimento por esta presente em nossas vidas, em gibis e revistas”.

A terceira pergunta buscou saber como os participantes conceituam o uso dos HQS. O Gráfico 2 mostra que 61% dos alunos conceituam como bom, 31% como excelente e 8% como regular. O aluno A6 afirmou ser uma boa ferramenta porque “facilita o desenvolvimento da aprendizagem”, já o aluno A1 que pontuou como excelente destacou que “é um material pedagógico mais interessante e atrativo que estimula a vontade de aprender por conter uma sequência de imagem e texto que prende atenção do leitor”. Já o aluno A10 que conceituou

como regular, justificando que “é um bom material de estudo porem são complicados para construir em determinados temas”.

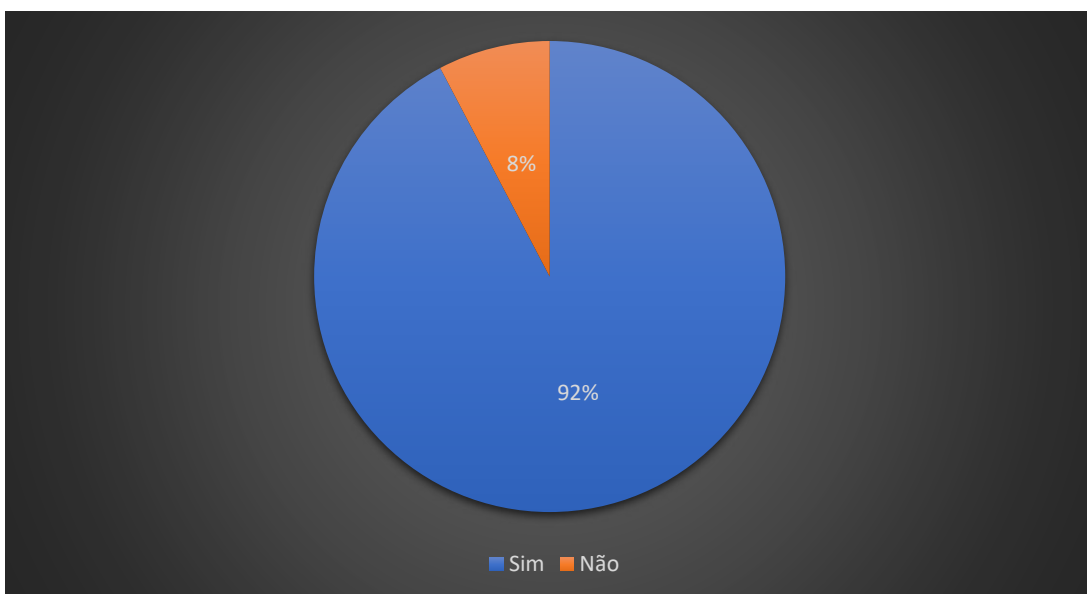
Gráfico 2- De acordo com a proposta apresentada, como você conceitua a utilização dos HQs?



Fonte: elaborado pelo autor

A quarta pergunta buscou saber se as histórias em quadrinhos ajudaram a fixar os conteúdos abordados em sala de aula. Segundo o gráfico 3, 92% dos participantes responderam que sim obtiveram uma melhor fixação do conteúdo com a utilização dos quadrinhos, já 8% dos alunos não obtiveram uma boa fixação do conteúdo.

Gráfico 3 - Os HQs ajudaram na fixação do conteúdo estudado?



Fonte: Elaborado pelo autor

O participante A6 deixou seguinte comentário:

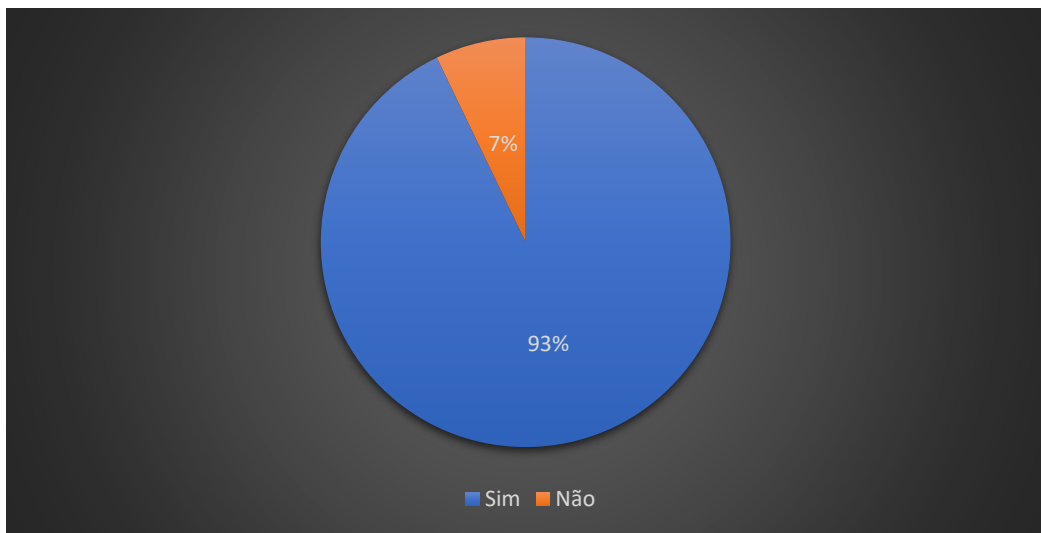
Os HQs ajudam na fixação da temática abordada pois é uma metodologia de ensino que transforma uma aula considerada monótona mais atrativa ao utilizar uma ferramenta mais “divertida”.

Os alunos A13 também justificou sua resposta afirmando que:

Os enredos dos quadrinhos instigam os alunos a querer aprender mais sobre determinado conteúdo de uma forma mais legal e divertida.

A quinta pergunta, gráfico 4, é referente a utilização dos quadrinhos com intuito de entender se esse material didático contribui para aumentar o interesse dos alunos durante a aula, 96% dos participantes destacaram que sim com o uso dos HQs eles conseguiram ter mais interesse na aula, já 7% dos participantes apontaram que não tiveram mais interesse em participar da aula.

Gráfico 4 - A utilização das Histórias em Quadrinhos foi capaz de contribuir para o aumento do seu interesse e participação durante a aula?



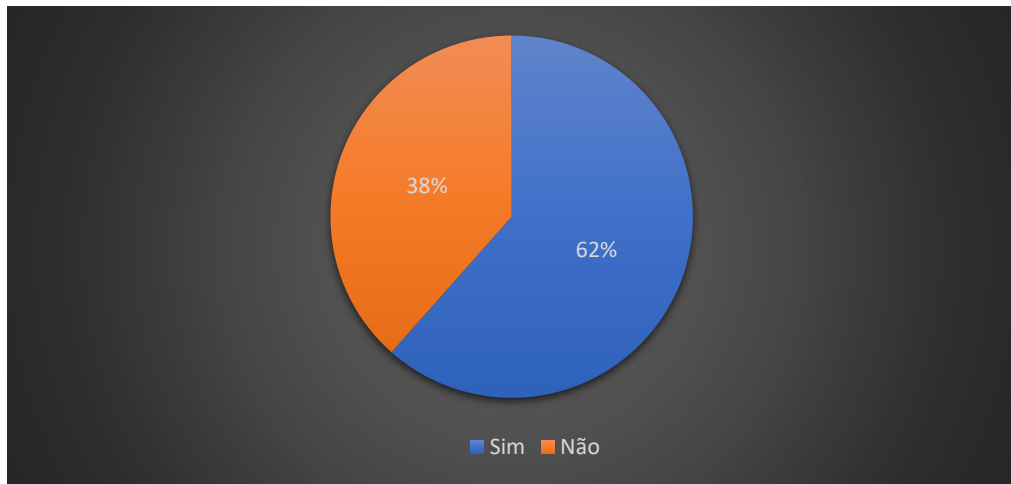
Fonte: Elaborado pelo autor

Os participantes A6 e A13 comentaram que “o interesse em participar durante a aula foi maior porque a leitura das histórias em quadrinhos é realizada diariamente seja de forma física em gibis e revistas ou nos aparelhos tecnológicos via páginas de redes sociais”. Já o aluno A2 justificou sua resposta destacando que “não gosto dos conteúdos teóricos mesmo exposto em uma ferramenta de contato diário”.

A sexta pergunta, gráfico 5, tinha objetivo de saber se eles acharam difícil construir os quadrinhos. 62% dos participantes responderam que sim foi difícil a construção dos HQs e 38% responderam que não tiveram dificuldade de confeccionar os quadrinhos.



Gráfico 5 - Foi difícil a construção dos HQs?

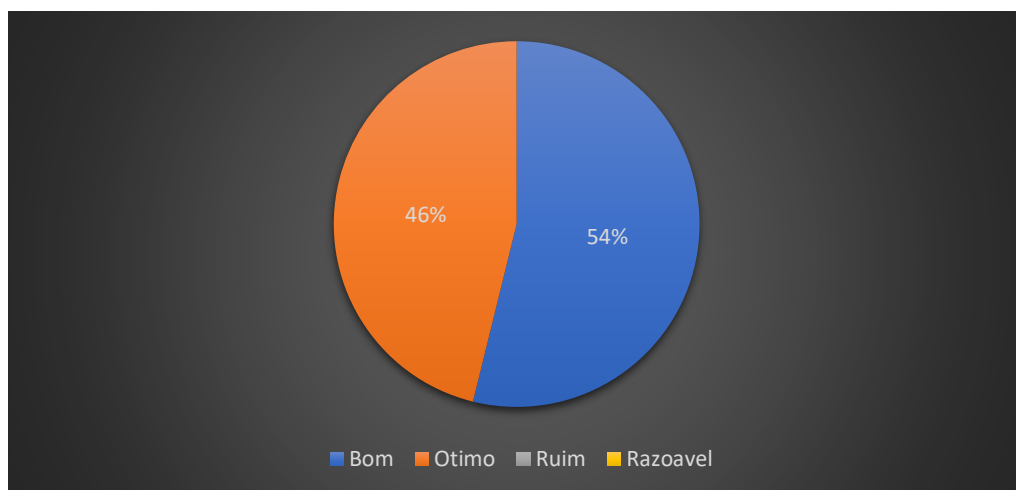


Fonte: Elaborado pelo autor

A maioria dos participantes tiveram dificuldade em construir suas histórias porque não sabiam desenhar e desenvolver um diálogo com sequência, o aluno A6 destacou que “com a leitura do texto base e a escolha de um cenário próximo a nossa realidade o desenvolvimento da história começou a fluir”. Já os alunos A4 e A13 afirmaram que não tiveram dificuldade na confecção comentando que “gosto de desenhar e criar histórias”.

A pergunta de número sete, gráfico 6, procurou saber o que os alunos acharam desse tipo de metodologia, onde 46% dos participantes responderam que acharam uma metodologia ótima e 54% responderam que é boa.

Gráfico 6 - O que você acha desse tipo de ferramenta metodológica?



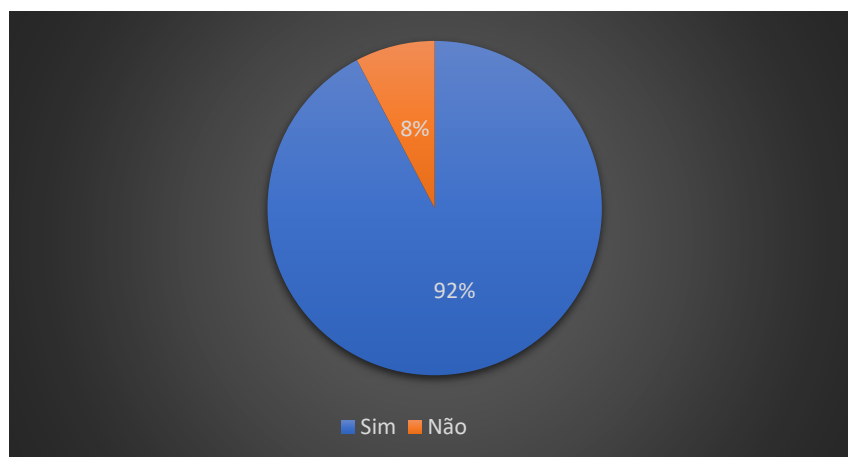
Fonte: Elaborado pelo autor

Os participantes demonstraram gostar dessa ferramenta metodológica pelo fato de ser uma atividade totalmente diferente do habitual, onde estimula mais fortemente a curiosidade e o desejo de buscar saber sempre mais. O aluno A6 comentou que “os professores de todas as disciplinas deveriam utilizar com mais frequência esse tipo de ferramenta pois atividades diárias com várias questões torna a aula bastante chata”. O oitavo questionamento, buscou saber se a aula se tornou mais atrativa a partir da construção dos quadrinhos. A resposta dos participantes foi bem satisfatória onde 100% dos alunos responderam que sim a aula ficou mais atrativa com a confecção das histórias em quadrinhos.

O aluno A13 destacou que “durante meus anos de estudo nunca um professor fez uso das HQs como atividade”, dessa forma quando eles tiveram o contato com essa ferramenta durante a explicação e começaram a construir a suas próprias histórias eles não viram nem o tempo passar, ou seja, uma aula antes demorada por ser apenas conteudista se tornou mais atrativa quando os alunos tiveram a chance de construir suas histórias, fazendo com que o tempo como eles mesmos destacam “voasse”.

A questão de número nove, gráfico 7, tinha como objetivo saber se eles fossem professor utilizariam esse tipo de metodologia ativa em suas aulas. 92% dos participantes responderam que sim utilizaram, já 8% deles responderam que não utilizariam.

Gráfico 7 - Se você fosse professor, você utilizaria esse tipo de metodologia ativa com suas turmas?



Fonte: Elaborado pelo autor

Os alunos A6 destacou que “faria uso sim, pois é um material muito atrativa e conhecida por todos os jovens atualmente”. Portanto da mesma forma que chamou atenção deles chamaria atenção das suas turmas se eles fossem profissionais da educação. Já os alunos que destacaram que não usaria essa ferramenta, comentaram que não acharam um material de

fácil construção o aluno A2 comentou que “os meus alunos não conseguiriam criar histórias com uma sequência lógica” e aluno A9 destacou “muito difícil criar um cenário e diálogos com sequência”.

Por fim, o questionamento de número dez foi solicitado que os participantes comentassem sobre suas experiências vividas através da utilização das histórias em quadrinhos, como também suas sugestões e melhorias desse material didático. Como resposta o aluno A13 destacou “achei legal ter trabalhado com esse tipo de material, pois possibilitou o trabalho em grupo permitindo o compartilhamento de ideias tornando espaço de sala de aula mais atrativo e agradável”. Também destacaram ter gostado de construir suas próprias histórias visto que o conteúdo se tornou muito mais divertido de ser compreendido, permitindo que a temática Revolução Industrial fosse completamente fixada, mostrando o grande potencial didático fornecido pelas HQs.

Após a análise dos resultados dos questionários e da confecção das histórias em quadrinhos, avalia-se que esse recurso didático é eficiente para a aprendizagem dos conteúdos de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. Embora não seja muito trabalhado em sala de aula, é um recurso importante para tornar as aulas mais dinâmicas. Durante a confecção das histórias notou-se o envolvimento e a curiosidade dos alunos para criar uma história que tivesse um enredo coerente e atrativo.

Foi uma experiência bastante significativa que promoveu resultados bastantes satisfatórios, comprovando que os quadrinhos possuem uma dimensão ampla de possibilidades, capazes de desenvolver melhor qualquer temática, promovendo a fixação e apreciação dos conteúdos. Cabe destacar que os alunos tiveram um pouco de dificuldade na compreensão e interpretação do conteúdo de Geografia. Entretanto, durante a prática observou-se que eles compreenderam o propósito da atividade e que se motivaram para fazer sua parte.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Geografia é uma ciência na qual possui um papel fundamental para a sociedade, pois ajuda a construir e entender o espaço geográfico, formando cidadãos críticos e participativos nos diferentes espaços da sociedade. Portanto é necessário que os professores utilizem ferramentas pedagógicas mais atrativas que facilitem o desenvolvimento da aprendizagem. Dessa forma, os HQs apresentam-se como um excelente material didático, referente uma manifestação criativa e cultural que exerce um papel fundamental: a comunicação.

Portanto, seu uso nas práticas pedagógicas torna-se essencial para levar até aos alunos os conceitos dos conteúdos programáticos de forma mais fácil e divertida de serem assimilados. As histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas como material didático de diferentes formas nas aulas, podendo ser aproveitada como: contextualização, recurso avaliativo e incentivo à leitura e à produção textual. Motivando a criatividade de forma prazerosa e divertida. Neste sentido, pode-se observar que as histórias em quadrinhos se apresentam como um recurso que tem êxito no processo de ensino e aprendizagem.

Na turma do 9º ano “A” do ensino fundamental, onde usou-se a história em quadrinhos como metodologia, percebeu-se que ela é um recurso envolvente e que no geral apesar da limitação de alguns, no desenho (que pode ser substituído por colagens ou montagens), foram duas aulas bem produtivas que permitiram aproximar os conteúdos geográficos a vida cotidiana dos alunos, auxiliando assim o professor no momento de mediar o processo ensino-aprendizagem.

Observamos que os quadrinhos vêm ganhando espaço no contexto escolar, trazendo elementos característicos da linguagem visual a conteúdos diversos. Hoje, as HQs são utilizadas em diferentes contextos: como em provas de concurso, ENEM e vestibulares, fazendo com que as escolas sejam incentivadas a explorar esse recurso. Apesar do surgimento de algumas limitações durante a prática educativa, os objetivos foram alcançados. Contribuiu de forma significativa com o ensino e aprendizagem da Geografia ao utilizar as histórias em quadrinhos em sala de aula. O aprendizado com a implantação desse recurso didático facilita a aprendizagem, e é uma prática que deveria constar nos planos de ensino.

As histórias em quadrinhos- HQs foram bem aproveitadas pelos alunos, que tiveram curiosidade em saber mais sobre as fases da revolução industrial e suas características. Além da grande contribuição promovida pelo auxílio na confecção das histórias, observou-se que eles

tinham interesse em desenhar e conseguiram elaborar uma sequência lógica para a história, evidenciando o conhecimento anteriormente adquirido. Confeccionar as histórias em quadrinhos não foi uma tarefa simples, exigiu dos estudantes capacidade de pensamento, argumentação e criatividade. Contudo os resultados foram além do esperado, revelando que a temática foi mais bem compreendida pelos alunos com o uso dos HQs.

Diante disso, presenciamos que os quadrinhos permitem a assimilação dos saberes, ao mesmo tempo em que “conecta” os alunos em um universo que eles reconhecem como seu, possibilitando o melhor desenvolvimento da aprendizagem e promovendo uma maior fixação dos conteúdos de Geografia. Por fim, os professores podem e devem incentivar seus alunos a acessarem as HQs, assim como desenvolver atividades que possibilitem a construção coletiva e individual de quadrinhos, levando em conta as habilidades e os saberes dos discentes a partir das diferentes realidades vivenciais.

## REFERÊNCIAS

- ANSELMO, Z. A. **As histórias em quadrinhos. Petrópolis:** Vozes, 1975.
- CAGNIN, A. L.; CALAZANS, F. M. A. **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática,** São Paulo: UNESP, 1997.
- CARVALHO, J. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula.** CECIERJ – Educação Pública. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>>. Acesso em 27 de junho de 2022.
- FONSECA, J. **Caricatura: a Imagem Gráfica do Humor.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- KATUTA, A. M. Representação do espaço vivido, percebido, imaginário e concebido. **Boletim de Geografia**, v. 19, n. 2, p.179-186. 2011.
- MENDONÇA, M. R. de S. **Um gênero quadro a quadro: história em quadrinhos.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.
- MONFARDINI, J. C. de G.; GRAZINOLI, D. de C.; FERREIRA M. N. As epistemologias do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula: uma abordagem histórica. In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO, 2012, Campinas. **Anais...** Campinas: UNICAMP, 2012.
- MORETTI, F. **Qual a diferença entre charge, Cartum e quadrinhos?** Disponível em: <<http://ccghumor.com.br>>. Acesso em 01 de julho de 2022.
- MOTA, A.; WERNER, da R. C. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 25, n. 2, p. 261-276. 2018.
- MOYA, A. de. **História da história em quadrinhos.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.
- PALHARES. M. C. **História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>>. Acesso em 27 de junho de 2022.
- RAMA, A.; VERGUEIRO, W. **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula.** Disponível em: <<http://www.editoracontexto.com.br/como-usar-as-historias-em-quadrinhos-na-sala-de-aula.html>>. Acesso em 27 de junho de 2022.
- SILVA, E. I. Charge, Cartum e Quadrinhos: Linguagem Alternativa no Ensino de Geografia. **Revista Solta a Voz**, v. 18, n. 1, p. 42-49. 2007.
- TOMMASINI, P. **O que é metodologia ativa?** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9Ec3EM0X5UE>>. Acesso em 23 julho de 2022.
- VERGUEIRO, V. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004.
- VERGUEIRO, W.; RAMOS, P.; INEN, N. **Os pioneiros no estudo de Quadrinhos no Brasil:** Depoimentos de Álvaro de Moya, José Luiz Cagnin, José Marques de Melo, Moacy Cirne, Sonia Bibe Luyten, Waldomiro Vergueiro. Criativo. São Paulo, 2013.

## **APÊNDICES**

## **APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

### **Título da pesquisa: A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA**

Orientanda: Érida Pereira Dantas<sup>5</sup>

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa<sup>6</sup>

Você está sendo convidado(a) a participar desta pesquisa, cujo objetivo é entender como as Histórias em Quadrinhos podem auxiliar o professor de Geografia no processo de ensino-aprendizagem de uma forma lúdica e prazerosa, promovendo assim uma melhor fixação dos conceitos geográficos.

Ao participar da pesquisa, você permitirá que a investigadora faça a coleta de dados, com o propósito de obter informações pertinentes para a execução do estudo, através da aplicação de questionários. A utilização dos questionários tem o intuito de obter informações e esclarecimentos alusivos à formulação do perfil dos interlocutores discentes e do professor. Bem como, avaliar a perspectiva dos interlocutores sobre a oficina ministrada e a utilização das “HQS”.

É importante frisar que sua participação é totalmente voluntária e que, a qualquer instante, você poderá desistir e retirar seu consentimento sem que isso lhe acarrete qualquer ônus ou prejuízo.

Ressaltamos que lhe é plenamente garantido o acesso às informações alusivas a esse trabalho, inclusive para esclarecer quaisquer dúvidas acerca de sua participação. Além disso, asseguramos a privacidade quanto à sua identidade. Informamos que nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade, que sua participação no processo investigatório não acarretará em forma de aporte financeiro.

Por fim, reiteramos que os procedimentos utilizados neste trabalho estão de acordo com os critérios da ética em pesquisas que envolvem seres humanos, segundo a resolução<sup>o</sup> 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

Feitos esses esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma voluntária para participar do estudo.

---

<sup>5</sup>Discente do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina Grande (CFP-UFCG)

<sup>6</sup> Docente do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina Grande (CFP-UFCG)



### CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Depois de ser devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, eu, \_\_\_\_\_, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar desta investigação e autorizo a divulgação dos dados obtidos no estudo, uma vez que reconheço a importância e as possíveis contribuições que o estudo poderá trazer para se compreender bem mais a discussão sobre contribuições dos jogos digitais para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

---

Assinatura do(a) participante da pesquisa

---

Assinatura da Pesquisadora

---

Assinatura do Orientador

Uma via deste termo ficará em seu poder. Desde já, agradeço por sua atenção e colaboração na realização da pesquisa.

Atenciosamente,

**Érida Pereira Dantas**

(Discente, CFP-UFCG)

E-mail: eridadantas21@gmail.com

**Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa**

(Orientador, CFP-UFCG)

E-mail: Prof.rodriigo.ufcg@gmail.com

**APÊNDICE B: QUESTIONÁRIO DE CARACTERIZAÇÃO DOS SUJEITOS DA PESQUISA - ALUNOS DO 9º ANO DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ANTÔNIO FRANCISCO DUARTE.**

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa acerca da utilização das Histórias em Quadrinhos como ferramenta metodológica no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, que está sendo desenvolvida pela licencianda Érida Pereira Dantas para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Precisamos da sua colaboração para desenvolver esse estudo respondendo as questões abaixo.

Responda com sinceridade, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos a colaboração.

<b>Érida Pereira Dantas</b> (Discente, CFP-UFCG) E-mail: eridadantas21@gmail.com	<b>Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa</b> (Orientador, CFP-UFCG) E-mail: <a href="mailto:Prof.rodriigo.ufcg@gmail.com">Prof.rodriigo.ufcg@gmail.com</a>
--	---

**QUESTÕES:**

**1. DADOS PESSOAIS:**

- 1.1 Idade: \_\_\_\_\_
- 1.2 Sexo: \_\_\_\_\_
- 1.3 Você reside na Zona Urbana ou Rural? \_\_\_\_\_

**2. A DISCIPLINA DE GEOGRAFIA:**

2.1 Você gosta da disciplina de Geografia?

( ) SIM ( ) NÃO

Por quê? \_\_\_\_\_

2.2 Seu professor desta disciplina é um bom professor?

( ) SIM ( ) NÃO

Quais requisitos fazem dele um bom professor?

\_\_\_\_\_

2.3 Seu professor possui uma boa relação com os alunos?

( ) SIM ( ) NÃO

Comente: \_\_\_\_\_

2.4 Para você qual a importância de estudar Geografia?

\_\_\_\_\_

2.5 Quais assuntos de Geografia você mais gosta de estudar?

---

**3. SOBRE A PESQUISA:**

3.1 Além do livro didático, ele utiliza outros recursos na sala de aula?

( ) SIM ( ) NÃO

Se sim, quais? E qual a frequência que esse recurso é utilizado?

---

3.2 Durante o ensino fundamental você teve contato com os HQs nas aulas?

( ) SIM ( ) NÃO

Se SIM, em qual disciplina e como foi essa experiência?

---

3.3 Você acha que a utilização das histórias em quadrinhos como recurso metodológico pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos geográficos? Justifique.

---

3.4 Você já viu nos livros didáticos histórias em quadrinhos para explicar algum conteúdo específico ?

( ) SIM ( ) NÃO

Se Sim, comente sobre a experiência e o que você acha sobre a utilização dessa ferramenta.

---

---

---

**Obrigada pela atenção!!**

**APÊNDICE C: QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DA OFICINA HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS- ALUNOS DO 9º ANO DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO  
FUNDAMENTAL ANTÔNIO FRANCISCO DUARTE.**

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa acerca da utilização das Histórias em quadrinhos como ferramenta metodológica no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, que está sendo desenvolvida pela licencianda Érida Pereira Dantas para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Precisamos da sua colaboração para desenvolver esse estudo respondendo as questões abaixo.

Responda com sinceridade, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos a colaboração.

<b>Érida Pereira Dantas</b> (Discente, CFP-UFCG) E-mail: eridadantas21@gmail.com	<b>Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa</b> (Orientador, CFP-UFCG) E-mail: <a href="mailto:Prof.rodriigo.ufcg@gmail.com">Prof.rodriigo.ufcg@gmail.com</a>
--	---

**QUESTÕES:**

1. Durante a ministração da aula com o tema “Revolução Industrial” houve uma boa compreensão do conteúdo explicado?

( ) SIM ( ) NÃO

Justifique sua resposta.

---

2. Esse tipo de metodologia ativa (Construção de Historias em Quadrinhos) é eficaz no processo de ensino-aprendizagem?

( ) SIM ( ) NÃO

Justifique sua resposta.

---

3. De acordo com a proposta apresentada, como você conceitua a utilização dos HQs?

( ) PÉSSIMO ( ) RUIM ( ) REGULAR  
( ) BOM ( ) EXCELENTE

Porque você atribui esse conceito?

---

4. Os HQs ajudaram na fixação do conteúdo estudado?

( ) SIM ( ) NÃO

Justifique sua resposta.

---

5. A utilização das Historias em Quadrinhos foi capaz de contribuir para o aumento do seu interesse e participação durante a aula?  
( ) SIM ( ) NÃO  
Justifique sua resposta.  
\_\_\_\_\_
6. Foi difícil a construção dos HQs?  
( ) SIM ( ) NÃO  
Justifique sua resposta.  
\_\_\_\_\_
7. O que você acha desse tipo de ferramenta metodológica?  
( ) BOM ( ) OTIMO ( ) RUIM ( ) RAZOAVEL  
Justifique sua resposta  
\_\_\_\_\_
8. A utilização das Historias em Quadrinhos tornaram a aula mais atrativa?  
( ) SIM ( ) NÃO  
Justifique sua resposta  
\_\_\_\_\_
9. Se você fosse professor, você utilizaria esse tipo de metodologia ativa com suas turmas?  
( ) SIM ( ) NÃO  
Justifique sua resposta.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
10. Faça um comentário sobre sua experiência vivida através da utilização da ferramenta Historias em Quadrinhos na sala de aula, atribuindo suas considerações e sugestões de melhoria.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Obrigada pela atenção!**