



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

KÁTIA MARCELINO DE SOUSA

**UM OLHAR PARA A FORMAÇÃO DE ALUNOS CRÍTICOS REFLEXIVOS Á LUZ
DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-HQ's NAS AULAS DE
GEOGRAFIA**

**CAJAZEIRAS - PB
2022**

KÁTIA MARCELINO DE SOUSA

**UM OLHAR PARA A FORMAÇÃO DE ALUNOS CRÍTICOS REFLEXIVOS Á LUZ
DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-HQ's NAS AULAS DE
GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura em Geografia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande - *Campus* Cajazeiras-PB, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa

**CAJAZEIRAS - PB
2022**

S725o Sousa, Kátia Marcelino de.
Um olhar para a formação de alunos críticos reflexivos à luz da
produção de Histórias em Quadrinhos-HQ's nas aulas de Geografia / Kátia
Marcelino de Sousa. - Cajazeiras, 2022.
92f.: il.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa.
Monografia (Licenciatura em Geografia) UFCG/CFP, 2022.

1. Geografia - ensino. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. HQ's. 4.
Metodologias ativas. 5. Cidadãos críticos-reflexivos. 6. Alunos. 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

KÁTIA MARCELINO DE SOUSA

**UM OLHAR PARA A FORMAÇÃO DE ALUNOS CRÍTICOS REFLEXIVOS Á LUZ
DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-HQ's NAS AULAS DE
GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura em Geografia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande - *Campus* Cajazeiras-PB, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Aprovado em: 25/08/2022.

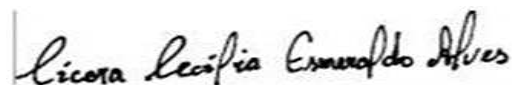
Banca Examinadora:



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



Prof. Dr. Aldo Gonçalves De Oliveira
(UNAGEO/CFP/UFCG - Examinador 1)



Prof.ª Dra. Cícera Cecília Esmeraldo Alves
(UNAGEO/CFP/UFCG - Examinador 2)

AGRADECIMENTOS

A Jesus e a Nossa Senhora de Lourdes, por terem me guiado e me dado forças para concluir mais essa etapa da minha vida.

A minha mãe, Raimunda Marcelino de Sousa e, ao meu pai Francisco Sales Guimarães de Sousa, por terem me apoiado desde o início da minha vida estudantil. Mãe! Pai! Essa conquista é nossa.

A minha irmã, Karina Marcelino de Sousa, por ser minha companheira de estudo, batalhas e conquistas.

A minha avó, Maria de Lourdes Marcelino, as minhas tias, Maria de Fátima Marcelino, Lúcia Marcelino de Melo e a Zilda Marcelino, por toda confiança e apoio depositado a mim.

A Solange Alves de Sousa, Gabriele Soares de Oliveira e a Erida Pereira Dantas, por termos construído uma amizade pautada no companheirismo e dedicação.

Ao meu orientador, Professor Doutor Rodrigo Bezerra Pessoa, por ter aceitado e confiado no meu trabalho e, por sua contribuição em minha vida acadêmica. Obrigada, por fazer desse processo um momento leve e cheio de aprendizados.

A professora Doutora Cícera Cecília Esmeraldo, pelos seus ensinamentos, conversas, companheirismo, compreensão e por seu carisma em sala de aula.

Ao professor Doutor Aldo Gonçalves de Oliveira, pelos aprendizados, ensinamentos, paciência e dedicação.

Aos professores da UNAGEO, por todos os conhecimentos partilhados durante esses anos acadêmicos.

RESUMO

A presente pesquisa é fruto de uma pesquisa-ação, proposta a partir da produção de histórias em quadrinho-HQ's utilizando um tema geográfico em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, da EEEF e Médio Estevam Marinho, situada no Distrito de São Gonçalo município de Sousa-PB. Como ponto de partida iniciamos com a seguinte pergunta problema: a introdução de metodologia ativas do tipo HQ's contribuem para formação de cidadãos críticos-reflexivos durante as aulas de Geografia, a partir de temas geográficos? Do ponto de vista dos objetivos propomos como geral demonstrar a importância da utilização de metodologias ativas durante as aulas de Geografia a partir da produção de HQ's envolvendo um tema específico da disciplina, como forma de atingir um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e consequentemente mais reflexivo. E específicos: apresentar as HQ's como uma ferramenta metodológica capaz de promover a imaginação geográfica do aluno; desenvolver a produção de HQ's junto com os discentes utilizando um tema específico contido no livro de Geografia; avaliar através da aplicação de questionários no início e ao fim da atividade proposta, o desenvolvimento crítico e reflexivo dos estudantes frente a produção das HQ's. Este trabalho é fundamentado nas contribuições teóricas de autores como: Berbel (2011); Beuren (2017); Brasil (2017); Cavalcanti (2008); Rama (2006); Vergueiro (2020) e entre outros pesquisadores que trabalham na mesma perspectiva teórica. Com relação a metodologia contamos com uma pesquisa-ação fundamentada nas contribuições de Prodanov e Freitas (2013), com análises dos dados obtidos de forma qualitativa e quantitativa descritiva. Os resultados obtidos foram positivos, comprovados a partir das respostas favoráveis dos discentes além da construção do conhecimento geográfico produzido por meio da associação entre a linguagem verbal e não verbal mostrados nas HQ's, construídas durante a pesquisa.

Palavras-chave: Ensino de geografia. Histórias em quadrinhos. HQ's. Metodologias ativas. Cidadãos críticos- reflexivos. Alunos.

ABSTRACT

The present research is the result of an action-research, proposed from the production of comics-HQ's using a geographical theme in a class of the 9th year of Elementary School, from EEEF and Estevam Marinho Middle, located in the District of São Gonçalo municipality from Sousa-PB. As a starting point, we start with the following problem question: does the introduction of active methodology such as HQ's contribute to the formation of critical-reflective citizens during Geography classes, based on geographical themes? From the point of view of the objectives, we propose, in general, to demonstrate the importance of using active methodologies during Geography classes from the production of comics involving a specific theme of the discipline, as a way of achieving a more dynamic and consequently more dynamic teaching-learning process reflective. And specific: to present the comics as a methodological tool capable of promoting the student's geographical imagination; develop the production of comics together with the students using a specific theme contained in the geography book; to evaluate, through the application of questionnaires at the beginning and at the end of the proposed activity, the critical and reflective development of the students in the face of the production of the comics. This work is based on the theoretical contributions of authors such as: Berbel (2011); Beuren (2017); Brazil (2017); Cavalcanti (2008); Rama (2006); Vergueiro (2020) and among other researchers working in the same theoretical perspective. Regarding the methodology, we have an action research based on the contributions of Prodanov and Freitas (2013), with analyzes of the data obtained in a descriptive qualitative and quantitative way. The results obtained were positive, proven from the favorable responses of the students in addition to the construction of geographic knowledge produced through the association between verbal and non-verbal language shown in the comics, built during the research.

Keywords: Teaching geography. Comics. HQ's. Active methodologies. Critical-reflective citizens. Students.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1	-	The Yellow Kid.....	26
Figura 2	-	Turma do xaxado.....	43
Figura 3	-	O tucano Ecologista.....	44
Figura 4	-	Tirinha de Chico Bento.....	45
Figura 5	-	Mapa de localização.....	53
Figura 6	-	Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Estevam Marinho...	54

Gráficos

Gráfico 1-	Respostas da 1ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's ...	59
Gráfico 2-	Respostas da 2ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's ...	60
Gráfico 3-	Respostas da 3ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's.....	59
Gráfico 4-	Respostas da 4ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's ...	61
Gráfico 5-	Respostas da 1ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's.	62
Gráfico 6-	Respostas da 2ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's.	63
Gráfico 7-	Respostas da 3ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's.	64
Gráfico 8-	Respostas da 4ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's.	64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CFP	-	Centro de Formação de Professores
BNCC	-	Base Nacional Comum Curricular
DCNs	-	Diretrizes Curriculares Nacionais
ENEM	-	Exame Nacional do Ensino Médio
HQ's	-	Histórias em Quadrinhos
IBGE	-	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INEP	-	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
JN	-	Jornal Nacional
LD	-	Livro Didático
LDB	-	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PB	-	Parábola
PCNs		Parâmetros Curriculares Nacionais
PNBE	-	Programa Nacional Biblioteca na Escola
TCC	-	Trabalho de Conclusão de Curso
UNAGEO	-	Unidade Acadêmica de Geografia
UFCG	-	Universidade Federal de Campina Grande

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-HQ'S: UM RECURSO CAPAZ DE PROMOVER A IMAGINAÇÃO GEOGRÁFICA.....	16
2.1 O NOVO CENÁRIO EDUCACIONAL	16
2.2 METODOLOGIAS ATIVAS: AS HQ'S COMO UM RECURSO METODOLÓGICO	24
3 AS HQ'S E SEU POTENCIAL METODOLÓGICO NO CONTEXTO ESCOLAR... 33	33
3.1 PERCURSO HISTÓRICO E DEFINIÇÃO DAS HQ'S	33
3.3 AS HQ'S NAS AULAS DE GEOGRAFIA E SUAS POSSIBILIDADES DE ELABORAÇÃO A PARTIR DE UM TEMA GEOGRÁFICO	40
4 A PRODUÇÃO DE HQ'S E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO CRÍTICO REFLEXIVO DOS DISCENTES	47
4.1 O GÊNERO QUADRINHO E SUA LINGUAGEM AUTÔNOMA.....	47
4.2 A FALA E O PENSAMENTO NAS HQ'S.....	48
4.3 OS RECURSOS ORAIS UTILIZADOS NOS QUADRINHOS	49
4.4 A ONOMATOPEIA, A CENA NARRATIVA E SUAS INFLUÊNCIAS NAS HQ'S	50
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	53
5.1 PRIMEIRAS CONSIDERAÇÕES.....	53
5.2 LOCALIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO	53
5.3 OS ALUNOS INSERIDOS NA PESQUISA.....	55
5.4 RELATANDO AS ETAPAS DA PESQUISA	56
6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	59
6.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DO 1º QUESTIONÁRIO (ANTES DA ATIVIDADE)....	59
6.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DO 2º QUESTIONÁRIO (DEPOIS DA ATIVIDADE)...	62
6.3 ANÁLISE DAS HQ's PRODUZIDAS PELOS ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL A PARTIR DO TEMA GEOGRÁFICO: GLOBALIZAÇÃO E MEIO AMBIENTE.....	65
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
REFERÊNCIAS.....	72
APÊNDICES	74
APÊNDICE A - 1º QUESTIONÁRIO.....	75
APÊNDICE B - 2º QUESTIONÁRIO	76

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE).....	77
ANEXOS	79
ANEXO A- 1ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTE	80
ANEXO B- 2ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES	81
ANEXO C- 3ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES	82
ANEXO D- 4ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES	83
ANEXO E - 5ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES.....	84
ANEXO F - 6ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES.....	87
ANEXO G - 7ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES	89
ANEXO H - 8ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES	90
ANEXO I - 9ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES.....	91
ANEXO J - 10ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES	92

1 INTRODUÇÃO

Muito se tem refletido, analisado e debatido, sobre os novos caminhos a serem percorridos para atingir um processo de ensino aprendizagem mais eficiente. Ao longo dos anos, o ensinar sofreu e vem sofrendo inúmeras transformações, essas ocasionadas pelo processo de desenvolvimento dos meios de comunicação. Os fluxos de informações que percorrem pelas redes tecnológicas são constantes, esse aglomerado de dados é refletido nos diversos âmbitos da nossa sociedade, tornando-a cada vez mais multimídia.

Os profissionais docentes ao pensarem no seu fazer pedagógico, ou seja, nas suas práticas metodológicas, em sala de aula, são levados a uma reflexão de técnicas que envolvam seus alunos, cujo intuito é buscar a atenção dos mesmos. Ao utilizar-se dessas novas ferramentas metodológicas o discente buscará desenvolver um pensamento mais amplo acerca dos diversos cenários a qual os rodeiam.

A Geografia por sua vez, enquanto ciência, foi construída ao longo dos anos seguindo ideias de respectivas correntes epistemológicas do pensamento. Com o passar do tempo essa ciência assumiu novos papéis frente à sociedade, ela é definida como a responsável pelo estudo do espaço geográfico e suas diversas relações entre o homem, o meio e as dinâmicas resultantes das interações entre eles. Essa área de estudo contribui com a sociedade, ao permitir que estudem e compreendam os resultados das modificações realizadas no ambiente e suas respectivas consequências no espaço geográfico.

O processo de ensino aprendizagem da Geografia enquanto disciplina escolar, atualmente vem assumindo novos papéis. Diversas pesquisas nos mostram que, até poucos anos os alunos não demonstravam um grande interesse pelo saber geográfico, uma das grandes prioridades desses problemas se resume ao fato dos conteúdos trabalhados em aula não fazerem conexão com a realidade vivenciada e experienciada no cotidiano do aluno.

Pensando na Geografia escolar, a sua função vem a ser de ampliar e integralizar as concepções de mundo e as relações dinâmicas estabelecidas na sociedade. Assim, o cidadão ao construir seu conhecimento filosófico, histórico e existencial, compreendendo, por conseguinte, o espaço geográfico e as relações estabelecidas dentro deles.

No novo cenário que cerca o ensino de Geografia, temos a introdução de metodologias que vem a colocar o estudante como ator principal e não mais no papel de coadjuvante. Como resultado, temos o desenvolvimento do raciocínio crítico frente a temas importantes da sociedade, onde os conhecimentos serão construídos de forma conjunta e não mais compartimentados, fazendo com que os saberes construídos, façam sentido na vida do aluno.

Os professores ao introduzirem as metodologias ativas em suas aulas, vão conseguir transformar o que antes era visto pelos discentes como aulas mecanizadas e conteudistas, agora em aulas marcadas por questionamentos, indagações e preocupações em pensar se essas afirmações abordadas em sala são relevantes ou não. Utilizar-se da capacidade de novos modelos de práticas metodológicas é fazer com que os alunos pensem a importância do seu papel em meio às tomadas de decisões frente a sociedade. É fazer com que, sua imaginação geográfica seja ampliada, e o seu pensar contribua para que compreendam o porquê da sua existência no espaço geográfico.

Na busca por novas metodologias que provoquem e faça o aluno pensar, os professores estarão contribuindo, para nos mostrar que os assuntos abordados em sala de aula não são conteúdos vagos, aleatórios e sem sentidos. Esses conteúdos transcendem os muros da escola, acompanhando-os por todas suas vidas, ajudando-os a compreenderem questões que os cercam como exemplo: questões políticas, econômicas, sociais e humanas.

Diante deste cenário, este trabalho tem como importância trazer formas de incitar os professores a implementarem novas ferramentas e, abrir novas portas para outras formas de linguagens em sala de aula.

Pesquisadores como Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro (2020), em seus estudos acadêmicos trazem a necessidade do olhar para as Histórias em Quadrinhos (HQ's) com novas perspectivas. Ao longo das discussões esplanadas neste trabalho, mostraremos a importância do desenvolvimento, modificações, e da aceitação de novos recursos metodológicos no âmbito educacional, a partir, da utilização de metodologias ativas do tipo histórias em quadrinhos como um acréscimo durante as aulas de Geografia.

Este trabalho tem como justificativa, mostrar as HQ's como uma metodologia capaz de acompanhar processos transformativos em meio a sociedade além de, trazer evidências ao público leitor que os quadrinhos podem ser trabalhados em diferentes faixas etárias, públicos alvos e, promover sua capacidade interdisciplinar entre as disciplinas escolares.

O interesse pela temática surgiu durante uma experiência pessoal nas aulas de Prática de ensino em Geografia Humana, ofertada pelo curso de Licenciatura em Geografia, no Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Capina Grande (UFCG), no semestre 2020.1. O professor pediu que a turma escrevesse um artigo científico, com base na produção de HQ's essas, confeccionadas dentro de sala de aula. Durante essa atividade, percebi o entusiasmo dos discentes e a facilidade deles em fazer o elo entre o conteúdo explanado e a formulação das histórias envolvendo o texto e a imagem. Essa atividade contribuiu para a definição do meu foco de pesquisa durante a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso

(TCC), focando na formação de alunos críticos e reflexivos à luz da produção de HQ's como um recurso metodológico durante as aulas de Geografia.

Esse recurso metodológico, ganha cada vez mais o seu espaço em meio a sociedade, isso fez com que, o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), implementasse de forma obrigatória no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), a presença de questões envolvendo HQ's, como forma de avaliar se o participante desenvolveu ao longo de sua vida estudantil a capacidade de ler e interpretar outras linguagens e não apenas a resolução de códigos.

A pesquisa sobre esse tema proporcionará aos professores da área de Geografia como também, de outras disciplinas, a carga significativa de fazer o uso cada vez mais frequente dos quadrinhos como uma forma de redefinir as aulas e conseguirem a atenção dos alunos. Será ampliado a visão de que os estudantes se comunicam e entendem o espaço geográfico mais rápido por meio de recursos imagéticos em grande formato, mostrando a sociedade a capacidade metodológica que os quadrinhos têm de associar os recursos verbais com os imagéticos. A partir dessas colocações, surge o seguinte questionamento: a introdução de metodologias ativas do tipo HQ's, contribuem para formação de cidadãos críticos-reflexivos durante as aulas de Geografia, a partir de temas geográficos?

Como forma de responder a esse questionamento destacamos como objetivo geral: demonstrar a importância da utilização de metodologias ativas durante as aulas de Geografia, a partir da produção de HQ's envolvendo um tema específico da disciplina, como forma de atingir um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e conseqüentemente mais reflexivo. E como forma de alcançar esse objetivo traçamos os seguintes objetivos específicos: apresentar as HQ's como uma ferramenta metodológica capaz de promover a imaginação geográfica do aluno; desenvolver a produção de HQ's junto com os discentes, utilizando um tema específico contido no livro de Geografia, e avaliar através da aplicação de questionários no início e ao fim da atividade proposta, o desenvolvimento crítico e reflexivo dos alunos frente a produção das HQ's. Este trabalho conta com uma abordagem metodológica do tipo pesquisa-ação com análise qualitativa e quantitativa descritivas dos dados coletados.

Este trabalho está organizado em 6 capítulos. No primeiro trataremos sobre as HQ's como um recurso capaz de instigar a imaginação geográfica, fazendo análises partindo das modificações ocorridas no novo cenário educacional, introduzindo as metodologias ativas no debate.

No segundo capítulo, trataremos as HQ's e seu potencial metodológico no contexto escolar, para discutirmos isso, partiremos da introdução das HQ's nas aulas desta disciplina

para mostrarmos suas possibilidades de elaboração de quadrinhos, a partir de um tema geográfico.

O terceiro capítulo tratará a produção de HQ's e suas contribuições para o desenvolvimento crítico, reflexivo dos discentes, para isso mostraremos o gênero quadrinho e sua linguagem autônoma, envolvendo a fala e o pensamento expressados nas HQ's, os seus recursos orais, a onomatopeia, a cor, a cena narrativa e suas influências nos quadrinhos.

No quarto capítulo, mostraremos o percurso metodológico que trilhamos como forma de melhor alcançar os nossos objetivos em estudo.

No quinto capítulo, faremos uma análise dos resultados e discussões obtidos a partir da aplicação dos questionários antes e depois da produção de HQ's, durante as aulas de Geografia.

E por último, nas considerações finais, será exposto as constatações obtidas a partir deste trabalho.

2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-HQ'S: UM RECURSO CAPAZ DE PROMOVER A IMAGINAÇÃO GEOGRÁFICA

Este capítulo tratará sobre as histórias em quadrinhos como um recurso capaz de promover a imaginação geográfica, e para isso, dividimos em duas seções, partiremos de análises sobre as modificações ocorridas no novo cenário educacional, introduzindo posteriormente as metodologias ativas no debate.

2.1 O NOVO CENÁRIO EDUCACIONAL

Ao pensar sobre as modificações ocorridas durante o último século, não há dúvidas sobre os novos cenários que percolam e modelam a sociedade no século XXI. As manifestações, análises e reflexões sobre os critérios a serem adotados para que, as pessoas consigam acompanhar essas transformações são alvos de estudos de diversas áreas do conhecimento. No cenário educacional, essas pesquisas têm ganhado cada vez mais destaque, ao pensarmos na educação como um âmbito inserido em uma sociedade globalizada, como também, em um palco heterogêneo é necessário levarmos em consideração caminhos que possibilitem e forneçam subsídios para que a população possa conviver em sociedade e, conseqüentemente tomar suas próprias decisões.

O processo de ensinar e aprender não ficou fora dessa ressignificação, assumindo novas configurações e exigindo dos professores, um olhar mais aguçado no que diz respeito à adequação de suas práticas pedagógicas ao momento atual da sociedade. Diante de tais desafios, os profissionais docentes são expostos a situações de ressignificação das ferramentas pedagógicas utilizadas em sala de aula.

A intensa proliferação dos meios tecnológicos, de consumo e das mídias digitais têm colocado a educação em patamar sujeito a intensas modificações. Seguindo esse raciocínio, a educação precisa se reinventar a todo momento para suprir as lacunas resultantes do cenário entre o ambiente escolar e o ambiente virtual, os professores por sua vez são obrigados a reverem suas metodologias utilizadas dentro de sala de aula, um docente ao pensar sua prática pedagógica deve levar em consideração alguns critérios sendo eles: análises, debates e reflexões de o quê, como e onde abordar determinados assuntos.

Planejar uma aula não é uma tarefa fácil, esse processo envolve uma série de saberes e competências, por mais que o professor tenha tudo organizado e pré-estabelecido em sua mente, esse nunca terá a certeza do que realmente ocorrerá durante a aula. É necessário neste viés que,

o docente faça uma análise antes, durante e depois da aula, isso contribuirá para que alguns pontos sejam analisados, tais como: se a metodologia utilizada abarcou boa parte da sala, a forma como foi construída os conhecimentos deixou os alunos mais livres para os questionamentos; reflexões se a aula foi dinâmica e acima de tudo se o conteúdo trabalhado durante a aula fez uma ponte com o cotidiano do aluno.

Um dos maiores desafios, encontrados dentro de sala de aula por parte dos professores, é a dificuldade em prender a atenção do aluno frente aos conteúdos trabalhados, como também encontrar maneiras e caminhos que agucem a curiosidade dos alunos. A escola é caracterizada em si como um palco que reflete as manifestações sociais, trazidas pelos alunos e refletida dentro da sala de aula, pensando por esse lado, somos levados a refletir, dessa forma, que os alunos carregam consigo uma bagagem social heterogênea e essa sendo expressada dentro do ambiente escolar. Seguindo essa linha de raciocínio Costa (2012, p. 6), fala:

A busca por uma prática mais coerente como uma contemporaneidade globalizada, de espaços e tempos mais comprimidos, bem como uma juventude menos disposta a obediência segue a passividade, se faz necessário nesse momento. A atuação individual do professor em sala de aula, se não é a única responsável por uma maior abertura da escola para a vida, é um aspecto importante disso.

Nessa perspectiva, o professor é um dos principais responsáveis por contribuir para a formação de alunos mais reflexivos, passivos a mudanças e instigados a verem as transformações ocorridas em meio a sociedade com olhos mais apurados. Possui ainda a função de fazer um elo entre os assuntos da atualidade que medeiam o cotidiano dos educandos e os conteúdos trabalhados em sala de aula. A partir do momento que ocorre essa ligação os assuntos irão assumir um novo significado frente ao olhar das turmas, passando a ter para eles uma função, objetivo e importância no convívio em sociedade.

Pensando por esse lado e, como forma de superar as lacunas e desafios, esses profissionais de educação podem recorrer a algumas estratégias já disponíveis ou, elaborar suas próprias técnicas. Para Cavalcanti (2010), a escola contemporânea enfrenta avanços significativos durante as últimas décadas e isso graças a caminhos e alternativas adotadas pelos professores.

Se por um lado, temos esses profissionais adeptos à busca por novas metodologias a serem trabalhadas durante suas aulas, por outro, temos aqueles que assumem um posicionamento receoso acabando por se trancarem em suas práticas pedagógicas tradicionais, se limitando apenas a seguir sua rotina. É necessário destacar que os profissionais da educação

adeptos as mudanças, para Cavalcanti (2010), não são aquelas que buscam uma receita pronta, ou, até mesmo caminhos sempre iguais, mas sim que não basta apenas implementar uma metodologia específica em suas aulas, mas que essa precisa está apoiada em aportes teóricos e as especificidades do processo escolar.

Pensando por esse lado e introduzindo agora os conteúdos disponíveis nos LD, muitas das vezes esses profissionais pensam que, ao adentrar no ambiente escolar encontrará sempre motivados e interessados no conteúdo, mas essa não é uma realidade tão corriqueira. Para a autora supracitada os conteúdos trabalhados em sala de aula não devem apenas serem selecionados e organizados de forma criteriosa, mas sim, expostos de forma clara e que, esses tenham uma relevância para o cotidiano do aluno.

Nessa perspectiva, os profissionais da educação possuem uma importante ferramenta denominada Base Nacional Comum Curricular (BNCC), capaz de os ajudar no processo de seleção e organização dos conteúdos a serem trabalhados em cada série como também, os objetivos a serem alcançados a partir deles.

A BNCC, é um documento organizado levando em consideração as competências e habilidades a serem alcançadas a partir de determinado tipo de conteúdo. Como forma de alcançar essas estratégias, esse objeto é organizado em três etapas, sendo elas: ensino infantil, ensino fundamental e ensino médio, cada uma dessas possuem suas especificidades, na educação infantil temos os direitos de aprendizagens e desenvolvimento, envolvendo cada campo de experiência, a criança tendo a primeira experiência de convívio com outras pessoas, marcando assim, a separação dos seus vínculos afetivos e se socializando com a sociedade ao seu entorno.

Na etapa do ensino fundamental, podemos observar a divisão entre a Área de Linguagens e Ciências da Natureza, na primeira temos as competências específicas, objetos de conhecimentos, e as habilidades a serem desenvolvidas nas disciplinas de Língua Portuguesa, Artes, Educação Física, Língua Inglesa e Matemática. Na segunda temos as competências específicas de Ciências da Natureza abordando as temáticas, os objetivos e as habilidades a serem desenvolvidas nas disciplinas de Geografia, História e Ensino Religioso, nos anos iniciais e finais do ensino fundamental.

Na etapa do ensino médio, por sua vez, a BNCC traz o ensino dividido em quatro áreas, sendo elas: A área de linguagens e suas tecnologias, a Área de Matemática e suas tecnologias, a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Em cada área dessa com suas respectivas competências específicas para o ensino médio.

Na educação infantil, etapa considerada como preparatória das crianças para a entrada em sua vida estudantil, reconhecida como lei e responsável por atender as crianças em faixa etária de zero a cinco anos, considerada ainda como uma das primeiras etapas da Educação Básica, onde as crianças se separam dos berços familiares e adentram no meio social. Essa afirmação é reafirmada em Brasil (2018, p. 36):

Como primeira etapa da Educação Básica, a educação infantil é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou pré escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada.

A educação infantil, desta forma vem a funcionar como um ponto de partida para as crianças começarem a desbravar o mundo, conhecer novos horizontes, se depararem com situações antes desconhecidas e até mesmo, formular soluções para problemas que os cercam, o professor nessa etapa assume o papel de cuidar e educar os alunos para as novas experiências que os circundam nesse novo cenário.

A BNCC assegura seis direitos de aprendizagens e desenvolvimento assegurados as crianças para seu devido desenvolvimento na Educação infantil, sendo elas: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. A partir destas competências o documento disponibiliza ainda as características principais a serem desenvolvidas em cada estágio desses, de forma sucinta.

Na etapa do Ensino Fundamental, temos um processo um pouco mais longo atendendo alunos dos 6 aos 14 anos de idade, ou seja, crianças e adolescentes cada qual, com suas bagagens culturais e sociais que conseqüentemente será refletida dentro do ambiente escolar. Nessa etapa, as crianças se encontram em uma fase de transição da educação infantil. O Ensino Fundamental dentro da BNCC é aquela etapa que se faz necessária a valorização de situações que envolvam a ludicidade e vivências experienciadas na educação infantil, para Brasil (2018, p. 57):

Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-los, de refutá-los, de elaborar conclusões, uma atitude ativa na construção de conhecimentos.

Por estarem vivendo modificações constantes em suas vidas, as crianças desenvolvem nesse período, capacidades e experiências que consolidem os conhecimentos e as aprendizagens desenvolvidas na etapa da educação infantil. A BNCC divide o Ensino Fundamental em áreas

de conhecimentos e, dentro delas temos a de Ciências Humanas. Essa área tem a função de contribuir com a contextualização das noções sobre tempo e espaço para o aprimoramento do raciocínio espaço-temporal, ou seja, a capacidade do ser humano em produzir, apropriar-se e compreender o espaço em que vive e lá estabelece suas relações.

A área das Ciências Humanas tem como objetivos estimular uma formação ética, como também a valorização dos direitos humanos, respeito ao meio ambiente, solidariedade, participação e o protagonismo. Essa área é dividida em disciplinas e, cada qual com suas especificidades.

Na etapa das Ciências Humanas, no ensino fundamental, a Geografia se configura como uma oportunidade de entender o mundo e suas identidades formadas a partir de estudos de conceitos e transformações ocorridas na sociedade. Para que isso ocorra deve ser desenvolvido nos alunos o aprimoramento do raciocínio geográfico, ou seja, o pensar espacialmente que envolve a localização, distribuição, ordenamento e as conexões dos fatos ocorridos no mundo a partir das principais categorias de análise da Geografia, sendo elas: espaço, território, lugar, paisagem.

O ensino médio por sua vez se constitui o gargalo da educação, ou seja, a etapa final da Educação Básica, essa se constitui um dos principais momentos do processo de ensino-aprendizagem é nesse momento que os professores têm que ter o maior cuidado possível para manter os estudantes matriculados e assegurados no direito à educação. Essa etapa deve ser entendida como contingente de alunos, jovens e adultos com perspectivas e modos de vida diversas, a escola aqui, deve ser vista como uma porta capaz de diminuição e ampliação da inclusão social, o ensino médio tem como propósito a consolidação dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental e objetivo de construir um conhecimento integralizado e formulações de projetos de vidas.

É importante frisar que, é de suma importância que nesse momento seja aprimorado nos educandos o ser como uma pessoa humana a partir de suas formações éticas para consequentemente atingir sua autonomia intelectual. Para atender essas competências e habilidades que deverão ser desenvolvidos pelos alunos durante sua passagem no ensino médio para firmar e integralizar seus conhecimentos durante essa fase final, desta forma, deve ser desenvolvida nos discentes uma leitura de mundo realizada através da contextualização e criticidade de fatos, fenômenos, acontecimentos, processos e acontecimentos ambientados na realidade atual.

A Geografia nesse cenário, se torna mais complexa, ambientada na ampliação de conceitos e na capacidade de análises, reflexões e articulações de diálogos entre diferentes tipos

de indivíduos. A partir dessa dinamicidade, a BNCC abre parênteses para a introdução de novas ferramentas que auxiliem e ajudem no alcance dos objetivos propostos no documento, uma delas é a utilização de meios tecnológicos para atingir a formação de gerações atualizadas e capazes de ampliar e aprofundar suas aprendizagens construídas durante sua vida estudantil.

Como forma de atingir essas novas realidades, temos a escola como principal fonte integralizada que possuem a incumbência de promover e construir junto com os alunos uma sociedade capaz de decodificar temas mais complexos e, se comprometerem com suas ações em sociedade. Berbel (2011, p. 26), fala que na escola “[...] o processo é o grande intermediador desse trabalho, e ele tanto pode contribuir para a promoção de autonomia dos alunos como para a manutenção de comportamentos [...]”.

Pensando por esse lado, o docente é o grande responsável por promover na escola a autonomia dos alunos. Para se fazer isso é necessário que, esses profissionais reflitam novas formas de atuar dentro de sala de aula, trazendo para suas aulas ferramentas capazes de instigar a curiosidade dos alunos, vale ressaltar que para isso acontecer, não envolve apenas a introdução de novas práticas metodológicas em sala de aula, é preciso que os docentes façam uma leitura profunda acerca dos novos paradigmas exigidos no novo cenário, além de conhecer suas turmas e possuir um laço estabelecido entre professor e aluno. Como forma de corroborar no que tange a produção de discentes capazes de analisar e, manter diálogos mais complexos, o professor precisa selecionar os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula e quais os objetivos a serem alcançados a partir deles.

Os alunos muitas das vezes se sentem cobrados a fazerem algo que, ao seu ver, não contribuirá com sua realidade expressada no dia a dia, a exemplo disso são as atividades em sala de aula, tarefas para casa, seminários e provas tudo isso induz os aprendizes a serem obrigados com seu processo construtivo do saber. Fundamentando essas ideias Berbel (2011, p. 27), diz que “ao sentir-se obrigado a realizar algo por fatores externos, o indivíduo tem sua atenção desviada da tarefa, diminuindo as possibilidades de manifestar-se a motivação intrínseca”. Se pensarmos por esse lado, os alunos ao trabalharem em algo obrigatório, mas que, não lhe chamem atenção e não façam sentido para seu cotidiano, terá sua motivação de busca pelo algo novo desviada da reflexão e conseqüentemente seu processo de ensino e aprendizagem será comprometido.

Pensando nessas questões o professor precisa acreditar e se fundamentar em novas práticas, ou seja, uma metodologia por si só não irá resolver todas as questões que, envolvem às dificuldades enfrentadas em sala de aula, essas precisam se embasarem no sentimento de

positividade, como também, em teorias que trabalhem com essa mesma ideia. Berbel (2011, p. 37), fala:

Para que as metodologias possam causar um efeito na direção da intencionalidade pela qual são definidas ou eleitas, será necessário que os participantes do processo as assimilem, no sentido de compreendê-las, acreditem no seu potencial pedagógico e incluam uma boa dose de disponibilidade intelectual e afetiva (valorização para trabalharem conforme a proposta, já que são muitas as condições do próprio professor dos alunos e do cotidiano escolar que podem dificultar ou mesmo impedir esse intento).

Acreditar no potencial dessas metodologias é também oferecer oportunidades, para os discentes se inserirem no seu percurso da aprendizagem, oferecendo dentro de sala de aula veementemente o que antes era visto como algo forçado ou obrigatório, agora terá o espírito de pertencimento e da motivação. Isso é possível quando o docente apresenta um problema a sua turma que, envolva premissas relacionadas a questões da atualidade e, a partir daí, abre espaços para esses aprendizes formularem hipóteses que possuam respostas provisórias para o problema exposto durante à atividade. Essa atividade irá promover ainda, o desenvolvimento cognitivo do aluno quanto à reflexão, a análise, o debate, e o diálogo em equipe, gerando consequentemente, a promoção de alunos abertos a novas perspectivas com a visão mais ampla de questões importantes envolvendo a atualidade.

Para o autor supracitado, as metodologias ativas têm a função de motivar a curiosidade para o algo novo, isso a partir do momento em que é inserido no problema pesquisado, elementos recentes e que, ainda não eram considerados durante as análises, sejam durante aulas, ou, nas explanações do professor. Fornece também oportunidades aos alunos de, problematizarem o conhecimento exposto abrindo espaços para questionamentos, dúvidas e inquietações, os levando a pesquisarem por si só sobre os determinados conteúdos trabalhados em sala de aula.

Desta perspectiva podemos entender as metodologias ativas, como uma forma de promover o aprendizado a partir de assuntos concretos e capazes de serem solucionados a partir de análises criteriosas e engajamento para solucioná-las. Berbel (2011, p. 29), define as metodologias ativas como: "[...] formas de desenvolver o processo de aprender utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos".

Essa prática consiste em problematizar os conteúdos, a partir dos questionamentos e da abertura que esses sejam analisados do ponto de vista da reflexão e criticidade dos discentes,

essa problematização leva o estudante a analisar o problema sob seu ponto de vista, ou seja, o integralizando com novas formulações, significados e, conseqüentemente no seu próprio conhecimento. Por esse lado, a base para a metodologia ativa é a construção do conhecimento pautado no interesse, na liberdade e autonomia no processo de construção de conhecimento como também, nos processos de tomadas de decisão e atuação em meio a sociedade.

É importante frisar que, as metodologias ativas começaram a serem trabalhadas em meados de 1980, essas surgiram como uma forma diferente daquelas consideradas até então, como aprendizagem passiva, ou seja, aquelas metodologias que tinham a oralidade do professor em sala como a principal ferramenta didática. Para Mota e Rosa (2018), as metodologias ativas, ao contrário do ensino tradicional, vinham com a proposta de estimular os alunos a se posicionarem com posturas ativas e responsáveis pela construção de seus conhecimentos. Fazem parte dessas metodologias, segundo Mota e Rosa, (2018, p. 261): “[...] métodos e técnicas que estimulam a interação aluno-professor, aluno-aluno e aluno-materiais/ recursos didáticos e apostam, quase sempre na aprendizagem em ambiente colaborativo, levando o aluno a responsabilizar-se pela construção do seu conhecimento”.

Seguindo essa linha de raciocínio, o seu emprego teve e tem, como objetivo geral, fazer a junção dos diversos âmbitos que compõem a escola, junto com os alunos para a construção do conhecimento pautado na problematização. Elas surgiram ainda, segundo as autoras supracitadas, como uma forma de contribuir com respostas para os altos níveis de informação e, as aprendizagens diversificadas dos alunos daquele período. Era necessário que os discentes fossem instigados a assumirem uma postura mais comunicativa, reflexiva, exploratória e investigativa, se opondo desta forma, Mota e Rosa (2018, p. 263), “[...] há métodos e técnicas que enfatizam a transmissão de conhecimentos.” Sendo favorável assim, ao compartilhamento dos seus deveres no processo de aprendizagem, como também, na autoaprendizagem.

A partir da implementação dessas novas metodologias, ao longo dos últimos anos, foram surgindo diversas novas ferramentas didáticas possíveis de serem trabalhadas em ambiente escolar, isso como uma forma de superar as dificuldades que surgiram ao longo do tempo, em sala de aula, nos níveis de aprendizagem e, nos processos de ressignificação das práticas metodológicas utilizadas pelos professores.

A seguir, será feita explanações sobre a utilização das HQ's, como uma ferramenta metodológica, capaz de ser utilizada em sala de aula e contribuir com a aprendizagem. Vale destacar a existência de uma infinidade de tipos de metodologias ativas possíveis de serem utilizadas, mas, no trabalho aqui exposto, o enfoque será nas HQ's.

2.2 METODOLOGIAS ATIVAS: AS HQ'S COMO UM RECURSO METODOLÓGICO

Aprender é um processo constante, desde o momento em que nascemos já começamos a adquirir os primeiros níveis de conhecimentos. Fundamentada na teoria socio- construtivista de Vygotsky, Boiko e Zamberlan (2001), fala que um bebê recém-nascido faz o uso da sua percepção para identificar os momentos que precisa se alimentar, como também, do choro para identificar algo que o está incomodando-o. Avançando um pouco mais, quando esse recém-nascido evoluiu alguns degraus, ele faz o uso de sons e pinturas em grandes formatos para estabelecerem um certo diálogo com seus pais.

Se seguirmos essa lógica de crescimento e, conseqüentemente, passagem de etapas dos níveis de aprendizagem de uma criança ao longo de sua vida, somos levados a acreditar que o ser humano aprende por meio de suas interações com o meio em que vive. Acreditando também nessa teoria, Moran (2017), fala que o ser humano aprende através de um processo de “design aberto”. Isso nos remete a momentos de enfrentamento de problemas, combinação de caminhos para o alcance de soluções e a construção de habilidades e competências para um alcance de resultados positivos, seja em seu ambiente escolar, pessoal ou profissional. A vida segundo Moran (2017, p. 38), “[...] é um processo de aprendizagem ativa de enfrentamento de desafios cada vez mais complexos”.

Seguindo essa linha de raciocínio, a aprendizagem é um processo ativo, marcado por caminhos entrelaçados de questões às vezes simples, às vezes complexas e às vezes por envolvimento mais diretos. As metodologias mais utilizadas no processo de ensinar e aprender é a que Moran (2017), define como dedutiva, ou seja, são aquelas em que os professores constroem os conteúdos em sala para que em momentos específicos de suas vidas os discentes possam usar.

Contatamos a partir desse modelo que, uma aprendizagem pautada em transmissões de certa forma tem a sua significância, mas, a partir do momento que temos essa prática associada ao ambiente com questionamentos e interrogações teremos então, uma abordagem mais complexa das informações que cercam a sociedade e, conseqüentemente um conhecimento mais complexo de suas especificidades.

Aprender ativamente do ponto de vista de Moran (2017, p. 38), é “[...] quando avançamos em espiral, de níveis mais simples para mais complexos de conhecimentos e competências em todas as dimensões da vida”. Esses processos são complexos, marcados por traços de desenvolvimento que divergem de pessoa para pessoa, como também, por meio das interações políticas, econômicas e sociais estabelecidas entre os seres humanos.

Aprender exige do aluno níveis de movimentações que caminhem de acordo com o desejo daquilo que se almeja aprender e, como aprender. O como aprender determinado conteúdo, vai de encontro com o que o autor supracitado acredita, para ele cada pessoa constrói seu conhecimento de forma diferentes, ou seja, uns compreendem algo mais facilmente, outros nem tanto, tendo ainda aqueles que não compreendem o que está sendo exposto, mas, cultivam curiosidades e expectativas que só serão supridas em um momento posterior a partir de pesquisas realizadas de forma complementar aos seus estudos.

Moran (2017, p. 40), fala que “[...] aprendemos também de muitas maneiras, com diversas técnicas e procedimentos, mais ou menos eficazes para conseguir os objetivos desejados”. O professor, dentro desse processo, irá ser o principal responsável nesta tarefa e, a sala de aula será o ambiente de ponto de partida para o alcance dos resultados desejados.

Os caminhos, as ferramentas e os métodos utilizados pelos professores para alcançar uma aprendizagem satisfatória recebe o nome de metodologias do ensino, essas nada mais são do que, os caminhos traçados e arquitetados pelos docentes no ensino e aprendizagem. Concordando com essa afirmativa, Moran (2017, p. 42), define as metodologias como “[...] grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas”. Essas diretrizes seriam então, as ferramentas utilizadas pelos professores durante a construção dos conhecimentos com seus alunos e, a contribuição com a motivação e desempenho durante as aulas.

Para o autor citado anteriormente, a aprendizagem passa por três estágios sendo eles: a construção individual, a grupal e a tutorial. Cada um desses níveis apresenta suas respectivas características: Na aprendizagem individual temos alunos com a capacidade de escolher seus próprios caminhos de forma parcial; na aprendizagem grupal o aluno amplia sua visão de conhecimento por meio de saberes compartilhados através de, diferentes experiências construídas com seus pares e, com a supervisão docente, na aprendizagem tutorial o aluno aprende por meio da orientação de profissionais mais experientes, abarcando diferentes níveis de mediação.

Em todos esses níveis, o profissional docente exerce uma função primordial no processo de ensinar e aprender, e é de sua responsabilidade, seguindo essa linha de pensamento, o estabelecimento de critérios e organização dos melhores caminhos a serem utilizados durante esses processos para alcançar a curiosidade e, o desejo de busca de novos caminhos durante a vida acadêmica dos discentes.

O mundo acadêmico para Mota e Rosa (2018, p. 262) “[...] tem procurado desenvolver, implementar e avaliar ambientes educativos que permitam o desenvolvimento de competências essenciais como a autonomia intelectual, o pensamento crítico e a capacidade de aprender a aprender”. Como forma de desenvolver essa autonomia, no meio educacional, novas metodologias que buscam essa liberdade dos alunos nas resoluções dos problemas e tomadas de decisões são incrementadas, podemos elencar uma infinidade de opções que buscam suprir essas necessidades. Neste trabalho, focaremos em apenas uma: as HQ’s como uma importante ferramenta metodológica durante as aulas de Geografia.

As HQ’s possuem uma história sobre sua origem e desenvolvimento perante o mundo, se fazendo necessário que retornemos a uns anos atrás, para compreendermos suas marcas no presente. No próximo capítulo, deste escrito, faremos algumas considerações acerca do surgimento das histórias em quadrinhos, o que está sendo exposto aqui é sua capacidade de reinventar-se e, se introduzir no meio educacional até atingir proporções significativas em meio a sociedade atual.

Embora, alguns autores defendam a ideia que os quadrinhos tenham surgido no período neolítico através de pinturas rupestres, outros autores defendem que a sua gênese se deu por meio dos recursos linguísticos deixadas nas antigas pirâmides egípcias mas, é consensual em quase todos os trabalhos acadêmicos e pesquisas científicas que, as HQ’s tiveram seu apogeu a partir do surgimento da imprensa nos Estados Unidos, mais especificamente com a publicação da Tira denominada *The Yellow Kid*, do autor Richard F. Outcault, publicada inicialmente em 1895.

Para Rama (2006, p. 38), “[...] embora os elementos que caracterizem os quadrinhos [...] já tiveram surgido isoladamente, eles se reuniram pela primeira vez de forma constante na obra de ‘Outcault’”. A gênese dos quadrinhos pode ter sido no período neolítico, ou até mesmo nas pinturas egípcias, mas seu apogeu e disseminação no mundo só ocorreu através da junção dos balões, diálogos, das ações fragmentadas e das onomatopeias que integraram as primeiras HQ’s publicadas.

Costa (2012), fala que, existem fatos ocorridos através de acontecimentos interligados entre si, que demonstram em diferentes períodos do tempo, que o homem utilizava imagens sequenciadas para fixar na história acontecimentos importantes daquele determinado tempo. Começa então, a perceber as imagens nos paredões rochosos das cavernas pelos povos primitivos, como também as imagens exprimidas nos hieróglifos egípcios, não eram simplesmente signos aleatórios, ou, sem significados, esses com o passar do tempo

funcionariam como maneiras de as pessoas compreenderem as antigas sociedades e, suas perspectivas de funcionamento.

Para o autor supracitado, a partir das primeiras HQ's em 1895 e, com a ajuda do surgimento da imprensa nos Estados Unidos essas histórias abriram espaço para a mídia capitalista usufruir e fazer com que a população consumisse leituras de fácil proliferação, ao mesmo tempo foi uma forma dos autores fazerem críticas a determinadas situações decorrentes em meio a sociedade vigente, essas satirizações expressas no *Yellow Kid* eram em decorrência das tensões entre classes sociais, tensões raciais no ambiente urbano altamente consumista e, para apresentar todos esses problemas e fazê-los serem notados pela sociedade atual, o autor resolveu mostrá-los em formas de quadrinhos com crianças travessas em trilhos errados da cidade de *Nova York*.

Podemos perceber que, o surgimento dos quadrinhos além de abastecer o mercado capitalista daquele ano serviu também para a população nos casos os autores (quadrinistas), através de suas histórias denunciarem os acontecimentos ocorridos em sua sociedade, mais especificamente nas favelas Nova Iorquinas. Essas realidades eram expressadas justamente por meio de mensagens escritas em um camisão de um garoto de cabeça raspada, desengonçado, dentes tortos e pés descalços (ver figura 1), ou seja, esse menino denominado “Garoto amarelo” era o estereótipo das dificuldades enfrentadas pela população durante 1985.

Figura 1- *The Yellow Kid*



Fonte: <https://www.gratispng.com/baixar/menino-amarelo.html>. Acesso em: 26 ago 2022.

Não podemos negar a rápida disseminação das HQ's nos jornais americanos, principalmente por comporem, segundo Costa (2012), edições especiais com maior número de páginas e surgimento de novas histórias com novos personagens.

Apesar dessa rápida propagação, isso não impediu que as HQ's sofressem represálias por parte de alguns estudiosos, essa caça foi fundamentada na ideia de essas histórias comprometerem o raciocínio das crianças, tornando-as preguiçosas para a leitura de textos mais longos. Essa caça aos quadrinhos teve início nos anos de 1950 período esse conhecido como a “Caça às bruxas”, Dr. Frederick Wertham segundo Costa (2012, p. 32), “[...] começa a perseguição mundial aos *Comics* (como são conhecidos os quadrinhos nos EUA), acusados [...] de difundirem mensagens ambíguas”, pensando por esse lado, as HQ's por mais que tivesse uma boa distribuição nos mercados, abastecendo o mercado capitalista, isso pode ter se dado em virtude da abertura para a reflexão, debate e criticidade que começaram a impregnar na população no geral.

Segundo as ideias do autor citado acima, anos mais tarde as histórias em quadrinhos continuaram seu período de silêncio e perdeu boa parte do seu prestígio, retornando somente anos mais tarde, com a ajuda da indústria cineasta, alguns deles de acordo com Costa (2012), foram o francês Alain Resnais e o Frederico Fellini, esses dois cineastas elevaram novamente as HQ's ao sucesso mundial.

No Brasil, o sucesso dessas histórias só ocorreu anos mais tarde, por volta do século XX, com a mais famosa revista a *Tico- Tico*. Porém, para Costa (2012, p. 33),

O grande acontecimento das histórias em quadrinhos no Brasil se daria com o lançamento do Suplemento Juvenil, em 14 de setembro de 1934, por Adolfo Aizen. Era um apêndice semanal do jornal *A nação*. Mais tarde, seria lançada uma revista de quadrinhos independentes, isto é, não como um acompanhamento de jornal, publicado as quartas, sextas e domingos.

A literatura dos quadrinhos nos revela a valorização que essa linguagem tem no Brasil, tanto é que diversos autores de outros países deram suas contribuições em seu processo de desenvolvimento. No Brasil temos alguns autores consagrados como quadrinistas, um exemplo seria o Mauricio de Souza, com suas histórias da turma da Mônica que conquistou sucesso mundial com sua capacidade de se reinventar e agradar todos os públicos.

A partir das décadas de 1980 e 1990 temos uma febre de escritores de HQ's, produzidos de forma independente e distribuídos em plataformas digitais por meio da internet, nesse quesito Rahde (1996, p. 106), “[...] a história em quadrinhos começou a ultrapassar o espaço do divertimento de massa para, a partir daí influenciar os leitores em esferas psicológicas e sociais [...]”, os quadrinhos desta forma, ultrapassaram o limite de apenas divertir as pessoas, e começaram a adentrar em outros setores da sociedade, uns deles com amplo reconhecimento que foi a educação.

Assim, como no setor da mídia, a narrativa sequencial quadrinhos também passou por seu processo de aceitação no ambiente educacional. Para Santos e Vergueiro (2012), essas histórias ganharam seu espaço nas salas de aula no Brasil por volta da década de 1990, mas, com ressalvas e adequações que atendessem o propósito de formação cultural para os alunos, para os autores, a relação entre quadrinhos e educação nem sempre foi amigável.

Suas primeiras utilizações em sala de aula foram marcadas pelo espírito dos entusiasmos e não por questões metodológicas, essas narrativas sequenciais eram fonte de pesquisas com o intuito de mostrarem as inúmeras possibilidades positivas ao aprendizado dos alunos, incrementado na leitura reconhecimento de novos lugares, costumes, culturas e diversidade linguística.

A inserção dos quadrinhos no ambiente escolar se deu de forma gradativa, primeiro elas obtiveram a aceitação dos PCN's e, posteriormente começaram a ganharem seu espaço no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), esses estágios de desenvolvimento só é possível graças aos incentivos do Governo Federal, tornando assim para Vergueiro e Ramos (2009), uma política educacional. A era da tecnologia marcou mudanças significativas não somente na sociedade no geral, mas, também representou um pontapé para os quadrinhos no Brasil, eles passaram de acordo com os autores supracitados de leituras para crianças, agora entendida como uma ferramenta capaz de atingir vários públicos indo desde as crianças, até os adultos adentrando ainda, as áreas acadêmicas deixando de lado os preconceitos que a rodeavam.

Como ponto de partida para essa aceitação temos, segundo Vergueiro e Ramos (2009, p.10), “[...] a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promulgada em 20 de dezembro de 1996”. Essa determinação deixava clara uma necessidade de aprimoramento e inserção de novas formas de linguagem no ensino fundamental, quanto no ensino médio isso sem dúvidas fora um marco para os quadrinhos na educação, mas, é importante frisar que essa realidade só se tornou concreta em sala de aula, um ano após a promulgação da LDB e elaboração dos PCN's.

Esses parâmetros, traziam consigo uma espécie de releitura das práticas pedagógicas e, propostas de criação de métodos a serem adotados por professores do ensino fundamental e médio, a partir dessas propostas foi possível observar na educação, uma necessidade de promover nos alunos durante sua vida estudantil leituras de diversos gêneros textuais, e não mais somente a resolução de problemas. Podemos comprovar essa afirmação quando Vergueiro e Ramos (2009, p. 11), fala:

Diferentes gêneros de quadrinhos ligados ao humor se fazem presentes também no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), processo de avaliação feito pelo Governo Federal. Um dos eixos cobrados dos alunos é o domínio de leitura de outras linguagens, que não sejam apenas as transmitidas pelo código verbal escrito, [...].

As HQ's, iam cada vez ganhando seu espaço e reconhecimento, chegando a ser reconhecida no ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) como uma importante fonte de avaliação do domínio dos alunos no que se refere ao uso de diferentes linguagens. Um outro movimento que consagrou as HQ's no mundo educacional, foi a inclusão de compras de livros que continham quadrinhos em suas páginas, isso a partir do ano de 2006. Desde o ano de criação (1997), o PNBE (Programa Nacional Biblioteca na Escola) nunca tinha adicionado em sua lista de compras de livros, literaturas envolvendo HQ's, no ano de 2006 isso mudou com a aquisição de 7.233,075 livros que viriam a serem distribuídos somente no ano de 2007.

Desse total de exemplares, foram subdivididos em 225 títulos, mas, apenas 10 deles eram quadrinhos, isso demonstra que apesar do interesse na compra de obras que envolvessem HQ's para Vergueiro e Ramos (2009, p. 17) “[...] o governo vê os quadrinhos como gêneros literários”. Isso nos mostra na realidade que, a aquisição dessas histórias era derivada somente de adaptações literárias, no PNBE 2008 mais uma vez a compra de livros se concentrou em obras literárias, segundo Vergueiro e Ramos (2009, p. 18), “o edital previa a seleção de 160 títulos, divididos entre as três grandes áreas de atuação apresentadas nos PCNs: Ciências Humanas e Suas Tecnologias, Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias, Linguagens, Códigos e Suas tecnologias”.

Neste edital previa a compra de 160 títulos em quadrinhos a serem distribuídos nas bibliotecas das escolas, foram comprados 3.956.48 livros e, nenhum deles destinados ao ensino médio, na edição voltada ao ensino fundamental apenas 7 obras eram em HQ's, ainda resultantes de adaptações literárias. No PNBE 2009, as obras eram destinadas ao ensino fundamental anos finais e, ao ensino médio, novamente Vergueiro e Ramos (2009, p. 23) “[...] o interesse está na aquisição de títulos literários”. É preciso salientar que, embora isso ainda estivesse presente, foi possível perceber uma certa mudança tendo em vista os anos anteriores, ou seja, no edital de 2009 não continha um parágrafo específico que abrigasse a compra de adaptações literárias. Essa afirmação vai de encontro com o que Vergueiro e Ramos (2009, p. 24) fala:

A relação torna possível três leituras sobre o ponto de vista do governo federal. A primeira é que ela consolida a interpretação de quadrinhos como gêneros literários. A segunda é que os mesmos quadrinhos não precisam ser agora,

necessariamente, adaptações para configurarem leitura recomendada. A terceira é que, pela primeira vez, as histórias em quadrinhos podem migrar para o ensino médio, via lista do PNBE.

O PNBE, foi originado na ideia de fornecer aos alunos o direito a três coisas fundamentais: a leitura, a informação e a cultura, uma das inovações contidas dentro deste programa foi a introdução de artes sequenciais, ou seja, histórias em quadrinhos. Apesar das listas e obras selecionadas durante os anos 2006 à 2009 seguirem uma logística de degraus, colando os quadrinhos em patamares inferiores ao das obras literárias, a partir do ano de 2009 essas especificidades ganharam um novo embasamento. Embora a aquisição nesse período diminuísse de 7% para 5% (600 livros), sendo 300 obras para o ensino fundamental e 300 livros para o ensino médio, houve então, uma melhora no que diz respeito a visibilidade da arte sequencial, sendo introduzida agora 6 obras para o ensino médio, coisa que não ocorreu em nenhum ano anterior e, 15 obras ao ensino fundamental.

As HQ's são consumidas por milhares e, até milhões de pessoas em todo o mundo, possuindo um público fiel, ansiando por novidades, mesmo com a concorrência de outros meios de informações, os quadrinhos ainda conseguem seu destaque, atraindo cada vez mais milhares de fãs. A evolução do espaço geográfico e, os fluxos de informações contribuíram veementemente para a aceitação dos quadrinhos na educação, colocando em evidência seus pontos positivos, essa arte sequencial conseguiu se manter em pé mesmo nos anos em que as anti HQ's formularam documentos expressando ideias negativas acerca delas.

Por fazerem parte do cotidiano das crianças, os quadrinhos exercem influência não somente as crianças, mas, do grupo em geral, incluir HQ's durante as aulas é reconhecer a dinamicidade dessa metodologia, sua capacidade de instigar a atenção do público alvo e, acima de tudo, construir uma aprendizagem pautada na curiosidade, nos questionamentos e desafios do senso crítico, percebendo ainda através da linguagem autônoma a união entre palavra e imagem e sua capacidade de estabelecer um significado aos fenômenos ocorridos na sociedade.

Os quadrinhos não são mais vistos como uma fonte de entretenimento, mas sim, como uma ferramenta complexa, com linguagem própria carregada de significados, impulsionando os alunos a desenvolverem a capacidade interpretativa de outras formas de comunicação e, enriquecimento dos seus vocabulários. Pelo caráter globalizador, com os quadrinhos Vergueiro (2004, p.26), defende que “[...] tanto o professor quanto a instituição escolar estão, em princípio, isentos da necessidade de dispor de caros aparatos eletrônicos para uso em sala de aula”.

Isso nos reposta seu caráter dinâmico e, de acesso aberto quando utilizado de forma adequada, o limite de uso das HQ's irá até onde a criatividade do professor for dentro de sala

de aula, para Vergueiro (2004), não existem regras a serem adotadas no uso dessa ferramenta, elas podem ser utilizadas para introduzir um tema, aprofundar os conhecimentos acerca de um determinado conceito como também, ilustrar diferentes ideias sobre inúmeros assuntos. Se fundamentar nessas estratégias, os levarão a um alcance de bons resultados, os educadores podem se fundamentar também na ideia de Vergueiro (2004, p. 269), ao, “[...] estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e as características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos”.

Os quadrinhos não devem ser vistos como um salvador, eles consistem em uma prática metodológica eficaz a ser utilizada em sala de aula, mas, esse uso deve ser fundamentado em proporções organizadas, segundo uma lógica de delimitação do público alvo, conhecimentos prévios e o que se deseja atingir com essa prática. Que as HQ's possuem sua significância ao longo dos anos, sua linguagem própria e disseminação mundial, não ficou dúvidas até aqui, levando em consideração essas questões as HQ's podem ser utilizadas durante as aulas de Geografia.

No próximo capítulo, discutiremos sobre as HQ's e seu potencial metodológico no contexto escolar, para fazermos isso, partiremos de uma análise da historicização das histórias em quadrinhos, e sua definição, associando-a a utilização durante as aulas de Geografia, suas nuances, formatos e as possibilidades para a elaboração de quadrinhos, a partir de um tema específico da referida disciplina.

3 AS HQ'S E SEU POTENCIAL METODOLÓGICO NO CONTEXTO ESCOLAR

Neste capítulo, trataremos sobre as histórias em quadrinhos e todo o seu potencial metodológico dentro do contexto escolar. Para isso, o dividimos em dois tópicos começando com a caracterização do percurso histórico e definição das HQ's como uma forma de mostrarmos seu caráter autônomo e sua capacidade de reinvenção. Por último, trazemos as HQ's nas aulas de Geografia e sua função de associação entre o conteúdo geográfico e sua leitura imagética, fundamentando-as em propostas de utilização de quadrinhos durante as aulas de Geografia, como forma de estimular uma visão pedagógica mais reflexiva e criativa.

3.1 PERCURSO HISTÓRICO E DEFINIÇÃO DAS HQ'S

Desde a pré-história já existiam relatos que o Homem fazia o uso de pinturas para se comunicarem ou imprimirem suas marcas em rochas, madeiras ou paredões rochosos das cavernas. A partir dessas imagens as civilizações que iam surgindo anos mais tarde poderiam compreender esses signos.

Por meio dessas descobertas, estudiosos começaram a comprovar que os antigos povos faziam o uso dessas imagens para se comunicarem uns com os outros. Para Rahde (1996, p. 104), “[...] o desenho, a pintura e a modelagem não eram executadas apenas, sem nenhum propósito, contavam um fato percebido pela ótica do homem primitivo”. Sendo assim, esses signos não eram rabiscos de forma aleatória, mas carregados de significados, histórias e culturas, o autor afirma que, isso marcou a introdução desses povos com sua capacidade criativa e a opção de representar o perigo em forma de pintura utilizando suas mãos e pés.

Com o passar do tempo, as pessoas começaram a perceber as imagens em um novo contexto e não mais como uma representação de algo aleatório. Como bem salienta Rahde (1996, p. 104), as “imagens [...] fornecem elementos de comunicação social sobre os valores e a sensibilidade humana”. Com o desenvolvimento das formas de linguagem foram surgindo diversas formas de utilizá-las e uma delas foram as HQ's. Trazendo consigo um aparato geográfico, visual e artístico, a partir daí para Rahde (1996, p.105), “percebe-se, portanto, que a nova forma de linguagem que surgia, criava outros significados, novos valores que possuíam intensa relação com a cultura da época”.

Sobre esse impulso de imagens, Costa (2012, p. 31), diz que “a partir daí veio uma profissão de personagens e estilos”. Para o autor supracitado, pôr as HQ's terem conseguido

um local tão prestigiado nas colunas de jornais, passaram a compor seções exclusivas nos jornais e fundamentações mais completas.

O período da caça aos quadrinhos foi liderado pelo Dr. Frederick Wertham. Para Costa (2012), essa perseguição foi fundamentada no fato que as HQ's eram vistas como um método de alienação das crianças, os anti-quadrinhos afirmavam que as crianças ao lerem essas produções iam acabar por ficarem preguiçosas para a leitura e isso seria uma péssima influência naquela época.

Esses fatos fizeram com que as histórias em quadrinhos ficassem reconhecidas mundialmente a partir da sua capacidade de reconstrução e sobrevivência das críticas. Costa (2012, p. 32), diz que as "HQ's reencontraram seu respeito através de famosos cineastas europeus como o francês Alain Resnais e o italiano Federico Fellini [...] elevando-a novamente a um patamar ao lado da leitura e do cinema".

As HQ's no Brasil foram para Costa (2012, p. 34), "um grande movimento de produtores de HQ's independente, usando principalmente o recurso da internet". Elas se tornaram assim uma febre, fazendo com que as HQ's como as da Mafalda, turma da Mônica, Naruto e diversas outras fossem as mais procuradas para a leitura.

Para Teixeira (2019, p. 9), as "HQ's viabilizaram a união entre as linguagens gráficas e verbais, além da dimensão temporal e espacial". Essas histórias também já garantem seu espaço na sociedade a alguns anos, para Santos e Vergueiro (2012, p. 81), "após décadas de rejeição por parte dos educadores, no final dos anos 1990 as histórias em quadrinhos começaram a conquistar seu espaço nas salas de aula brasileiras".

Santos e Vergueiro (2012, p. 82), coloca que a "relação entre quadrinhos e educação nem sempre foi amigável, passando por momentos de grande hostilidade e outros de tímida cumplicidade". Em virtude disso as HQ's demoraram um certo período para serem aceitas em sala de aula, mas sempre existiu aqueles professores que se atreviam e faziam o uso desse recurso. Para Santos e Vergueiro (2012, p. 82), "[...] tratava -se de aplicação esporádicas, marcadas muito mais pela ousadia e entusiasmo de seus propositores do que propriamente por correção metodológica".

Em uma entrevista concedida ao site Escola de Formação, Vergueiro (2012), responde perguntas relacionadas desde a maneira como as histórias em quadrinhos podem se tornar um recurso de aprendizagem, a preconceitos enfrentados por elas até hoje em dia. Para ele, as HQ's, podem ser usadas em qualquer área da aprendizagem, e em todos os níveis. Assim as crianças precisam ter um maior contato com os quadrinhos, isso facilitará o desenvolvimento do olhar e

a percepção da criança, o autor supracitado fala ainda que as mensagens que chegam para as crianças vêm em forma gráfica e essas precisam aprender a lê-las.

As mudanças no cenário mundial têm trazido em pauta diversas inquietações em todas as áreas do conhecimento e da pesquisa. Reforçando isso, Beuren (2017, p. 14), coloca que, “[...] a educação é um tema que, devido às constantes transformações dos sujeitos envolvidos no processo (alunos e professores) precisa estar sempre sendo repensada e estudada”. Essa realidade não é muito diferente na disciplina de Geografia.

Para Silviano e Soares (2020), um ensino de Geografia mediado pelas HQ's torna-o instigante e questionador, pensando da mesma forma Cavalcanti e Silva (2008), já afirmava que, trabalhar com uma metodologia de ensino na Geografia, a partir da utilização de quadrinhos, é pensar antes de tudo em algo que seja instigante por meio do humor e da crítica, para servir de fundamentos pedagógicos.

Para Medeiro, Melo e Silva (2012), aprender a ler uma imagem de forma correta é uma das principais preocupações da Geografia, e com o ensino dessa, o propósito será a leitura minuciosa dos elementos, personagens, emoções e características específicas. Silviano e Soares (2020), reafirma isso quando fala que a leitura da imagem é sugerida para uma aprendizagem eficiente, e que favoreça o indivíduo no enfrentamento da avassaladora onda de informações que circulam pela mídia.

As manifestações artísticas carregam consigo significados próprios e tentam congelar um momento marcante através de uma imagem. Machado (2015, p. 8), diz que “[...] a arte sempre tentou imitar a vida naquilo que ela tem de mais surpreendente e assustador, sua relação com o tempo”. Pegar uma determinada imagem, seria assim conseguir guardar por meio de um papel, tela ou qualquer outro meio passagens de um determinado período de tempo. Isso contribuirá para que com o passar do tempo os novos povos que surgirão se inspirem com essas trajetórias.

Com o surgimento dessas novas formas de linguagens foram sendo introduzidas subdivisões advindas de tais. Os quadrinhos podem ser definidos como uma arte sequencial, onde sua principal função sempre é o registro vivenciado através de imagens, balões com falas ou até mesmo onomatopeias. Esses quadrinhos são dinamizados justamente por sua sequencialidade. Para Machado (2015, p. 11), o “principal elemento dos quadrinhos é aquele que nunca é retratado diretamente: A passagem de tempo”.

Se fizermos uma diferenciação entre quadrinhos, Gibis, *Charges* e *Grafic Novel*, é possível observar que por mais que possuam características parecidas, essas possuem diferenciações marcantes. A *Charge*, por exemplo, surgiu por volta do século XX, carregando

na sátira uma linguagem verbal com a finalidade de satirizar situações ou até mesmo ações de determinadas pessoas. Para Machado (2015), o chargista vai prezar por artistas, políticos ou personalidades públicas envolvidos em uma determinada situação que aguça o público.

Os Gibis por sua vez é definido como um termo brasileiro destinado ao público infantil, além de ser classificado como uma revista de ficção. Já o *Grafic Novel*, que traduzido para o português significa romance gráfico, nada mais é, que HQ's voltados para um público adulto, para Strougo (2020), esses tipos de quadrinhos geralmente são mais longos, elaborados de forma minuciosas, com traçados e histórias mais maduras.

Com essas colocações, somos levados a refletir sobre o poder das HQ's no processo de ensino e aprendizagem, por mais que essas conseguissem percorrer um longo caminho, sofreram diversas críticas e fossem silenciadas por um tempo, conseguiram se reinventar e assumirem seu papel frente à sociedade. Para Cavalcanti e Silva (2008), os quadrinhos são versáteis, modernos e apresentam uma perspectiva ampla, abrangendo diversos públicos. Os quadrinhos possuem de acordo com Santos e Vergueiro (2012), um caráter mais icônico, além de contarem com informações usuais e elementos verbais, ou seja, as HQ's podem ser utilizadas em diversas áreas do conhecimento, não se limitando a uma determinada área específica.

Por muito tempo a sociedade só via as histórias em quadrinhos como um gênero literário, ou uma forma de leitura de passa tempo. Essa visão ainda contribui com uma generalização e definição errônea, para Ramos (2019, p. 14) "há uma forma de professores, pesquisadores, estudantes de Letras e de cursos de comunicações carente de respostas sobre a linguagem e as características dos quadrinhos".

Para o autor supracitado, ler as HQ's é compreender a sua própria linguagem, essa pode ser verbal, não verbal, pode conter cores, formatos, sons, tamanhos ou não. Às HQ's são definidas como uma linguagem autônoma, possui suas próprias especificidades além da sua disposição quanto ao formato, tipo de leitura, formato dos balões, como também suas disposições de cores.

Em seu livro "A literatura dos quadrinhos", Paulo Ramos no primeiro capítulo de sua obra traz explanações sobre os equívocos cometidos ao tentarem definir os quadrinhos, reforçando essa afirmativa Ramos (2019, p. 16), fala:

O vestibular de 2006 da PUC- SP (Pontifícia Universidade católica de São Paulo) chamou uma história semelhante de duas formas diferentes em duas questões da mesma prova: ora como charge, ora como tira de quadrinhos. O jornal "Folha de São Paulo" usa o rótulo "quadrinhos" no espaço do caderno de cultura que publica tiras assim. Há até quem as chame de piadas ou piadinhas.

Seguindo essa linha de raciocínio, os equívocos frente a definição dessas histórias não ocorrem somente entre a sociedade, mas, abarca todos os cenários, indo desde edições de jornais até questões de provas em vestibulares, isso é, reflexo da falta de conhecimento sobre essa temática.

Ramos (2019), coloca que o ponto de partida para a compreensão do que são quadrinhos é compreendê-las em o que não se enquadra como quadrinhos, continuando o autor supracitado fala que as adaptações de quadrinhos a partir de obras literárias contribuem para que esses continuem recebendo o nome de literatura em quadrinhos, outra explicação para ele é, a maneira de classificar as HQ's de acordo com termos socialmente aceitos pela sociedade, ou bem quistos nas academias.

Os quadrinhos podem ser definidos como uma linguagem autônoma, apresentando a união de diversas linguagens interligadas entre si, com formatos e cores diferentes. Apresenta ainda, uma maneira própria em contribuir a disposição das HQ's, essas podem ser longas, ou, curtas, concordando com essa afirmativa Ramos (2019, p. 17) fala que, "quadrinhos são quadrinhos, e como tais, gozam de uma linguagem autônoma que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos". Desta perspectiva, os quadrinhos apresentam características parecidas com a literatura, mas, sua linguagem e as formas representadas são consideradas únicas e autônomas.

Os quadrinhos, segundo Ramos (2019), apresentam seu próprio espaço de construção das histórias, elas podem apresentar uma sequencialidade na própria disposição dentro dos quadrinhos, ou apresentarem sucessões de eventos, isso denominado pelo autor como linguagem dos quadrinhos. Para o autor anteriormente citado, os quadrinhos, mas especificamente sua linguagem é utilizada em diferentes outros gêneros, predominando uma sequência textual, personagens principais, secundários e terciários mostrados em apenas um quadrinho, ou tragos por meio de um desenho ou fotografia.

Os quadrinhos podem ser ainda, definidos como um tipo de gênero que agrega diversos subgêneros dentro das histórias, os quadrinhos geralmente recebem nomes a partir de temáticas a exemplo: terror, ficção científica, ação, histórica, biografia, aventura, etc. Se pensarmos sobre os temas geralmente empregados nas HQ's, esses podem apresentarem inúmeras possibilidades, ou seja, de acordo com Ramos (2019, p. 30) "[...] cada um pode construir um gênero autônomo, publicado em diferentes formatos e suportes".

Classificar e definir as HQ's, não é uma tarefa fácil e, muito menos apresenta rígida e mutável a sua classificação, é necessária para que as pessoas compreendam os quadrinhos como uma leitura que requer visões que enxerguem sua dinâmica, leitura, formato e representação.

Compreender um quadrinho é, saber refletir sobre sua linguagem e escrita, ou seja, é conhecer a leitura das HQ's. Para essa leitura, é necessário que se compreenda pelo menos suas características básicas para que não haja equívocos, Vergueiro (2020), acerca dessa fala diz que, uma forma de suprir esses equívocos e essas lacunas é o emprego do desenvolvimento da alfabetização da linguagem dos quadrinhos.

O intuito dela é que, os alunos aprendam a compreender os códigos, signos e, as mensagens que as HQ's querem repassar ao longo das histórias, para Vergueiro (2020, p. 31) "[...] quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal". Esses dois caracteres, atuam e possuem sua função desempenhada na interação entre eles.

Por apresentarem uma linguagem autônoma e diversas caracterizações equivocadas, Vergueiro (2020), propõe uma alfabetização no que diz respeito ao processo de compreensão de suas particularidades. Acerca dessa prática, podemos citar elementos básicos no entendimento de uma HQ's, sendo elas: a linguagem visual, a vinheta, ângulos de visão, protagonistas e personagens secundários, as montagens visuais, a linguagem verbal e o balão.

Para o autor supracitado, a imagem desenhada é um dos pontos mais importantes em um quadrinho, ela pode ser mostrada por meio de uma ficção, ou real, a sua disposição segue um critério de ordem de acordo com os fatos acontecidos dentro dos quadrinhos em uma sequência temporal, logo em seguida temos a vinheta, ela funciona como uma representação que guarda um momento importante no quadrinho, essa pode se estender nos quadrinhos seguintes, ou seja, essa representação pode ser marcada somente por um ou mais momentos.

Outro ponto importante, se trata dos ângulos visuais representados nas HQ's, elas aparecem com o formato como as imagens são disponibilizadas dentro dos quadrinhos tanto em tamanho, quanto em largura. Temos ângulos mais abrangentes que dominam toda uma cena nos quadrinhos, temos um plano que abrange apenas uma pessoa chamado plano total ou de conjunto, temos aquele que representa apenas uma parte do corpo chamado plano médio, temos o plano americano que representa as pessoas dos joelhos acima, como se estivessem em uma conversa normal.

O primeiro plano se constitui a forma de dar destaque nas características da personagem representadas do ombro acima, no *Close-up* tem a função de realçar as características geralmente se não tivesse esse efeito em seu rosto passaria despercebido pelo público, como forma de ajudar nesse *Close* temos os ângulos de visão, esses divididos em três.

No primeiro momento temos o ângulo de visão média, é como se o momento fosse observado a partir do ângulo dos olhos do leitor, o ângulo da visão superior o foco é de cima

para baixo isso provocará uma diminuição dos personagens, geralmente esse ângulo é utilizado em cenas com tensão ou suspense e, por último temos o ângulo de visão inferior que mostra a cena de baixo para cima enaltecendo e deixando as personagens maiores.

Esses ângulos não são utilizados de forma aleatória, para Vergueiro (2020), isso é uma forma de deixar os quadrinhos mais dinâmicos, além de alterar os ângulos ao longo da história. Por exemplo, os quadrinhos começam como um plano médio, passa por um plano americano e termina com uma cena de primeiro plano, essa prática ajuda a deixar a história mais dinâmica.

Uma outra característica importante para a leitura e o entendimento dos quadrinhos são as formas de montagem, funciona da seguinte forma: são divididos em três tipos sendo eles: as tiras de jornais, as HQ's de aventura e as de 1960, a primeira é trabalhada a partir de um tema específico tendo apenas dois, ou três quadrinhos, as de aventura geralmente tem seu desenvolvimento de forma diária como um gancho que abre espaço para sua continuação no dia seguinte, como forma de prender seu público.

A partir da década de 1960, as HQ's assumiram uma nova roupagem, marcados por uma capa central com o nome da história e suas sequências partem do título e posteriormente o desenvolvimento, ou seja, o bloco narrativo que representa as ações dos personagens.

A linguagem verbal, nos quadrinhos, desempenha um papel da união de duas formas de linguagem: O visual e a verbal. Para Vergueiro (2020, p. 55), "esta vai aparecer principalmente para expressar a fala ou pensamento das personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas narrativas apresentadas, [...]". Pensando por esse lado, nos elementos gráficos essa linguagem também pode aparecer como forma de unir os dois cenários entre a escuta e o imagético, para o autor anteriormente citado, essa prática é mostrada dentro dos quadrinhos por linhas em forma de círculo próximas a cabeça dos personagens e, em formato interno ou externo. Essas formas de linguagem, abrem espaço para a introdução das formas de balões utilizadas para integralizar as formas de escrita, os meios desses recursos possibilitam que os leitores imaginem em suas mentes o som da voz das personagens formando um código a ser decifrado.

Para Vergueiro (2020), o balão começa a representar a mensagem para o leitor, antes mesmo deles começarem a lerem o conteúdo dos quadrinhos, continuando ele fala que, esse recurso serve para indicar a ordem de fala dos personagens, ou seja, os balões que são mostrados na parte superior dos quadrinhos devem ser lidos primeiro daqueles que vem na parte inferior.

Os balões são formados a partir da unificação do tracejado das linhas, para Vergueiro (2020, p. 57) "A linha que o delimita também informa várias coisas ao leitor". Tomando como base essa afirmativa podemos destacar várias formas de linhas e seus respectivos significados,

temos as de formato tracejados que traz a ideia de um diálogo mais baixo entre determinados personagens não acessível assim aos demais ao redor. Temos linhas em formato de nuvens que, expressam o pensamento da personagem, nas de formato *zig-zag* a informação é referente ao som de um aparelho tecnológico, ou do grito de uma personagem, as linhas com vários rabiscos representam diversos diálogos ao mesmo tempo e, as linhas trêmulas usadas para representarem medo, pavor, ou as vozes elevadas.

É evidente, a existência de outras formas de tracejados dos balões, essa heterogeneidade varia de acordo com a imaginação do autor, como também da sua criatividade, para Vergueiro (2020), isso é um dos maiores atrativos dos quadrinhos, ou seja, a sua dinâmica e a incorporação de várias formas de representar a grafia.

3.3 AS HQ'S NAS AULAS DE GEOGRAFIA E SUAS POSSIBILIDADES DE ELABORAÇÃO A PARTIR DE UM TEMA GEOGRÁFICO

O docente de Geografia, ao pensar na utilização das HQ's durante suas aulas e, refletir nas mudanças, articulações e nos caminhos necessários para atingir a construção do conhecimento geográfico, chegam na implicação da introdução de possibilidade que coloquem os discentes a refletirem sobre as dinâmicas e multiplicidades que circulam em suas vivências.

A disciplina de Geografia segundo Teixeira (2019), é tida como uma das que menos desperta o interesse dos estudantes, muito deles veem com os olhos voltados a memorização dos conteúdos e dos nomes de países, essas afirmações abrem espaço para o que o autor chama do repensar do fazer pedagógico e, introdução de novas metodologias que ajudem os professores durante suas aulas. Dentro dessas mudanças, temos a introdução das HQ's como uma forma de sustentar a imaginação geográfica do aluno, fundamentando-a nas reflexões entre a linguagem gráfica e a visual.

Para Melo, Medeiros e Silva (2013), os professores utilizam em suas aulas, metodologias tradicionais, consideradas ultrapassadas que não conseguiram atender as necessidades do atual mundo globalizado, isso para os autores é um paradoxo das realidades vivenciadas dentro do âmbito escolar, ou seja, a falta de recursos pedagógicos que possibilitam a introdução de um ensino dinâmico ou, até mesmo a falta de experiência com esses determinados recursos. Para os autores supracitados, a disciplina aqui em análise apresenta uma pluralidade de conceitos mais recentes e outros nem tanto que precisam ser estudados e, compreendidos pelos discentes como uma forma de facilitar essa construção, eles acrescentam

a utilização das HQ's, essas entram como um recurso acessível aos profissionais docentes, com características próprias além de serem disseminadas facilmente.

Ler os quadrinhos na Geografia para Melo, Medeiros e Silva (2013), é construir um conhecimento pautado na observação das mudanças e permanências políticas, econômicas, sociais e ambientais presentes na sociedade. Contribuindo para os discentes, o desenvolvimento do olhar crítico frente às realidades que os cercam em micro e macro escala, tudo isso a partir das relações estabelecidas entre as diferentes formas de linguagem empregadas nos quadrinhos, além de contribuir com a integração entre as diferentes áreas do conhecimento, na Geografia, um dos critérios mais importantes no processo de ensino-aprendizagem é a observação e a leitura de imagens.

Para Melo, Medeiros e Silva (2013, p. 30), "[...] ela deve ser feita com o propósito de analisar minuciosamente, os elementos distribuídos, às personagens e, suas ações, emoções e características próprias [...]". Essa afirmação demonstra a necessidade de o ensino dessa disciplina ser pautada na associação do conteúdo com outras formas de linguagem, as HQ's proporcionam ao ensino dessa disciplina a construção de conhecimentos específicos, além do entendimento de conceitos geográficos bases como: relevo, clima, vegetação, hidrografia, *etc.*

Seguindo essa linha de pensamento do parágrafo anterior, os quadrinhos atendem o ensino das mais variadas disciplinas, envolvendo vários conteúdos, séries, além de não restringir o pensamento do aluno o colocando no papel do agente pensante. Para Melo, Medeiros e Silva (2013, p. 269) as HQ's "[...] não se restringem a mesma metodologia, porém modificam-se a cada conteúdo lecionado e proporcionam dessa forma, concepções de educação diversificada [...]". Essa metodologia, pensada dessa forma, é entendida como um recurso dinâmico, a cada nova formulação em sala de aula, ou seja, a sua dinamicidade se dá pelo fato da sua capacidade de se reinventar à medida que novos conteúdos são trabalhados dentro do ambiente escolar, essa metodologia pode possuir suas especificidades quanto a sua elaboração, mas, os modelos a serem elaborados são infinitos e atendendo cada um à sua necessidade.

As HQ's por apresentarem uma funcionalidade autônoma, como também, uma diversidade linguística, proporciona o desenvolvimento da capacidade de serem trabalhadas em todos os cenários educacionais. Para Vergueiro (2020), não existem regras no que diz respeito aos quadrinhos em sala de aula, o nível de desenvolvimento vai até onde a imaginação do professor e aluno for.

No ensino de Geografia, as HQ's tendem a atender os princípios das abordagens pedagógicas atuais, deixando de lado, de acordo com Rama (2020), o pensamento de que quadrinhos seria apenas descrição das paisagens, segundo a autora antes citada, o processo de

ensino-aprendizagem da Geografia durante alguns anos tem assumido novos papéis, colocando em pauta agora o ensino fundamentado na observação do espaço geográfico e, conseqüentemente reflexão nas tomadas de decisões.

Seguindo essa linha de raciocínio, as HQ's além de fazerem o uso da relação entre texto e imagem, proporciona ao ensino de Geografia concepções espaciais e temporais, para Ramos (2020, p. 87) "[...] interessa para a Geografia desde as revistas comerciais de super-heróis até os álbuns autorais que tratam de temas diretamente relacionados à matéria (como, por exemplo, Palestina de Joe Sacco)". Para a autora, a Geografia trabalha com diversos tipos de quadrinhos desde que haja uma relação com os conteúdos geográficos além de, favorecer a leitura do espaço geográfico a partir das análises de características expressadas dentro das HQ's.

Para a autora supracitada, ler quadrinhos é antes de tudo compreender suas especificidades, seus formatos, suas cores e, além do mais conhecer as formalidades necessárias para a construção de uma nova escala referente à observação dos lugares, das paisagens, personagens e os elementos que constituem o lugar a qual a história esteja inserida. Sobre isso, Rama (2020, p. 88), fala que: "Assim, ao se fazer uma leitura geográfica de uma história em quadrinhos, deverão ser observados os diversos elementos que caracterizam as personagens e as ações, o posicionamento dos objetos, o enquadramento, o ambiente em que se passa a história [...]".

A leitura geográfica das HQ's, seriam dessa forma uma maneira do leitor observar a relação que a personagem estabelece com aquele determinado lugar, quais elementos sobressaiam, quais não fazem presente, além dos ângulos utilizados dentro dos quadrinhos. Para Rama (2020), a utilização de HQ's durante as aulas de Geografia, proporciona além do aprimoramento da leitura, a visão do espaço geográfico pautado na análise das especificidades demonstradas no decorrer dos quadrinhos. Segundo Rama (2006), os quadrinhos proporcionam ao ensino de Geografia a partir das formas de linguagem e dos ícones que percorrem a atualidade; essa leitura espacial é proporcionada em virtude de as HQ's serem ambientadas em espaços diversos como também, em distintas realidades.

Apesar das HQ's se constituírem como uma fonte de ficção, para Rama (2006, p. 9) "[...] acabam por possibilitar uma visão da sociedade na qual são criadas, podendo servir como fonte de informação para a análise das práticas socioespaciais que caracterizam essa mesma sociedade". Seguindo essa linha de raciocínio, as HQ's por constituírem uma fonte de informação em massa, proporciona aos seus leitores como também, aos quadrinhos uma visão particular do mundo. Para Rama (2006), os quadrinhos aliados ao ensino de Geografia, possibilita a introdução do reconhecimento das modificações que ocorreram e ainda ocorrem

em meio a sociedade, compreendendo assim, as marcas deixadas no espaço e seus valores e significâncias no âmbito social.

A contemporaneidade, trouxe consigo o desafio dos professores de Geografia em associarem os conteúdos escolares como paisagem, espaço, lugar, território e região ao cotidiano do aluno, essa relação para Melo, Medeiros e Silva (2013), é a associação da construção do conhecimento a partir de novos métodos que os associam com o cotidiano dos discentes. A leitura geográfica, a partir dos quadrinhos proporcionam aos estudantes segundo os autores supracitados, uma visão ampla das especificidades que cercam a sociedade, além de uma abordagem dinâmica da relação entre imagem e texto.

Ao pensarmos por esse lado, a reflexão crítica e reflexiva dos discentes serão desenvolvidos pautados agora para além da observação dos fatos, em virtude disso, as HQ's contribuem com essa realidade a partir do momento em que elas apresentam uma infinidade de possibilidades de elaboração, diante de um tema específico da disciplina de Geografia. Rama (2006), fala que, o trabalho com HQ's em sala de aula não deve ser pautado somente na mera descrição, o seu potencial metodológico ultrapassa essas barreiras de uma visão tradicional do uso dos quadrinhos, a funcionalidade agora é de uma leitura de mundo fundamentada na observação e na reflexão dos acontecimentos que permeiam o espaço geográfico.

A seguir serão apresentadas três propostas metodológicas passíveis de serem utilizadas com a introdução de um tema geográfico. Essas atividades têm a função de estimular a visão do uso e aplicação das HQ's em sala de aula, demonstrando toda a sua capacidade pedagógica, reflexiva e criativa.

Proposta 1

Tema: Aspectos geoambientais do semiárido nordestino

Objetivo: Compreender por meio dos traços quadrinhísticos da turma do xaxado, a pluralidade dos diversos cenários no semiárido nordestino

Sugestão: Atividade de interpretação de imagem

Público alvo: 9º ano do Ensino Fundamental

Figura 2 - Turma do xaxado



Fonte: Mania de Gibis (2012).¹

Aplicação: por meio do quadrinho da "Turma do xaxado" (Ver Figura 2), realizar com a turma uma reflexão sobre o significado dos questionamentos expostos pelos personagens e suas relações com o cenário descrito. É necessário, uma leitura minuciosa de todas as cores e signos mostrados nos quadrinhos, como uma forma de fazer os discentes compreenderem toda a diversidade e dinâmica sociais presentes no semiárido nordestino.

Por meio do cenário descrito no quadrinho da Figura 2, é possível trabalhar com as características pluviométricas da região e suas influências para a população, além de analisar os paradigmas impostos a região Nordeste, implementando nos debates as características das chamadas indústrias da seca e suas influências na vida da população e impactos gerados em sociedade.

Proposta 2

Tema: Paisagem e sociedade

Objetivo: Analisar por meio das HQ's, o conceito de paisagem sob a óptica do leitor observador

Sugestão: Atividade sobre formulação e interpretação dos múltiplos conceitos empregados ao conceito de paisagem

Público alvo: 6º ano do Ensino Fundamental

¹ Disponível em: <https://images.app.goo.gl/ys3dfkpBoYqbjDhE9>. Acesso em: 18 maio 2022.

Figura 3 - O tucano Ecologista



Fonte: Redação (o) eco (2010).²

Aplicação: Através do quadrinho "Oi o tucano agroecológico" (Ver Figura 3), formular junto com os discentes um conceito sobre essa categoria de análise enfocando junto com eles, os múltiplos olhares do observador e seu objeto de análise. É possível trabalhar a partir do quadrinho (ver Figura 3), as noções sobre espaço natural, espaço geográfico e, suas diferenciações, a partir dessa construção promover a capacidade em adentrar nas reflexões sobre paisagem natural e paisagem artificial, exemplificando com exemplos do cotidiano dos discentes colocando-o no centro de uma leitura da paisagem.

Com esse quadrinho, o trabalho pode ser voltado para a verificação das mudanças e permanências ocorridas na paisagem, desenvolvendo as noções de formulações de hipóteses e resoluções em variáveis é possível ainda, a reflexão sobre as forças modificadoras da paisagem e suas relações estabelecidas com o observador e conseqüentemente sua influência na sociedade ao seu entorno.

Proposta 3

Tema: O urbano e o rural

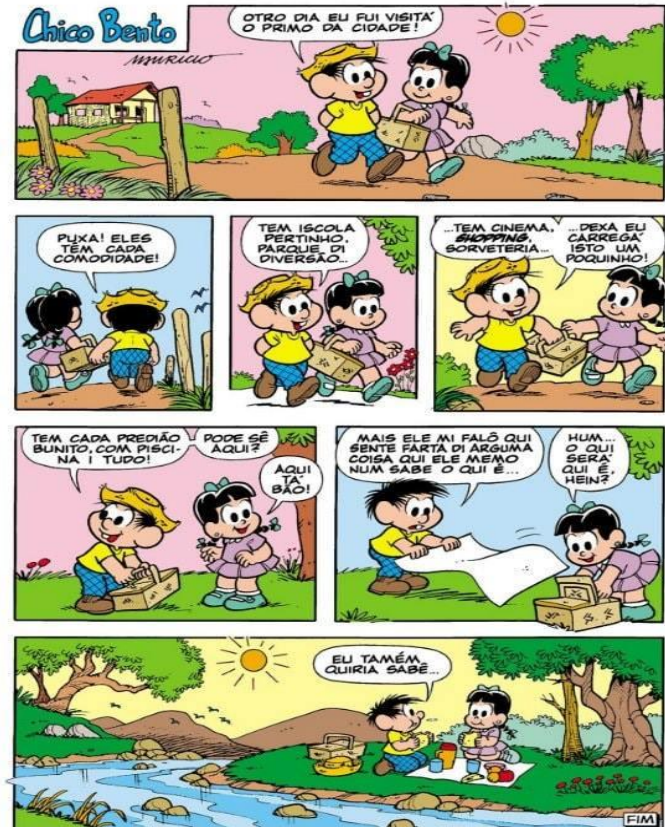
Objetivo: Compreender por meio dos quadrinhos de "Chico Bento", as especificidades contidas no espaço rural e urbano.

Sugestão: Elaboração de um texto discursivo sobre as diferenças entre o urbano e o rural, a partir de exemplos ocorridos no cotidiano do aluno.

Público alvo: 1ª série do Ensino Médio

² Disponível em: <https://oeco.org.br/salada-verde/24297-oi-o-tucano-ecologista/>. Acesso em: 19 maio 2022.

Figura 4 - Tirinha de Chico Bento



Fonte: OV (2019).³

Aplicação: Utilizando o quadrinho de “Chico Bento” (ver Figura 4), promover um diálogo introdutório com a elaboração de conceitos que, abarquem o espaço urbano e o rural, após essa introdução, analisar as características primárias, secundárias e terciárias desses dois espaços, feito isso, realizar uma diferenciação entre ambos como também, suas semelhanças. É possível, trabalhar a partir do quadrinho (ver Figura 4), o processo de migração da população do campo para a cidade, englobando seus pontos positivos e negativos e as causas desse processo em meio a sociedade. Pode ser trabalhado ainda, a divulgação das ideias da união desses dois conceitos com o intuito de promover um debate das características econômicas, políticas e sociais, realizadas no campo e na cidade, além do sentimento de pertencimento desenvolvido pelas pessoas aos seus lugares de origem.

No próximo capítulo, compreenderemos como a produção das HQ's contribuem para a formação de um desenvolvimento crítico reflexivo dos discentes, a partir de suas especificidades no momento da construção.

³ Disponível em: <https://www.facebook.com/Ov/posts>. Acesso em: 20 maio 2022.

4 A PRODUÇÃO DE HQ'S E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO CRÍTICO REFLEXIVO DOS DISCENTES

Neste capítulo, mostraremos como a produção de HQ's contribuem para o desenvolvimento crítico e reflexivo dos discentes. Para isso, o dividimos em quatro tópicos, começamos mostrando o gênero quadrinho e sua linguagem autônoma a partir da leitura das imagens, introduzindo a fala e o pensamento dispostos nos balões, mostramos os valores expressados pelos recursos orais e, encerramos com as influências desempenhadas a partir de suas especificidades no momento da construção nas HQ's, com o uso das onomatopéias e da cena narrativa.

4.1 O GÊNERO QUADRINHO E SUA LINGUAGEM AUTÔNOMA

As HQ's, por apresentarem uma estrutura de funcionamento próprio, traz também consigo uma linguagem autônoma que possibilita a partir de sua leitura, um desenvolvimento crítico das imagens e símbolos expostos ao longo dos quadrinhos. Para Ramos (2019), essa criticidade é mostrada através da passagem de tempo de um quadrinho a outro, além da utilização das falas dos personagens que sucedem em cada cena, essa característica mostra acessibilidade que as HQ's proporcionam aos professores e alunos como também no seu processo de utilização em sala de aula. Desenvolver uma leitura quadrinística não é uma tarefa fácil, essa quando construída possibilita nos discentes uma visão amplificada dos fatos e das realidades expressadas naquele determinado quadrinho, ou seja, a construção de conhecimento pautado no decifrar dos signos.

Se pensarmos na disponibilidade das histórias nos quadrinhos, somos levados a acreditar que, cada característica sociointeracionista inserida nela carregam consigo uma mensagem específica e, essa quando interpretada de forma correta faz com que, o público leitor entre em contato com o texto lido. Para que essa compreensão ocorra Ramos (2019), fala que, o leitor deve recorrer a outros dados como por exemplo, os antecedentes históricos daquele evento e compará-los com os fatos recentes, isso proporcionará ao discente, por exemplo, uma capacidade reflexiva dos eventos prévios e posteriores do determinado assunto.

Sobre essas características, Ramos (2019, p. 25) expressa que “[...] cabe a quem lê a tarefa de acionar as características que constroem a personalidade marcante [...] para produzir o sentido pretendido pelo autor”. Essa afirmação nos revela que, seja para produzir uma HQ's, ou para simplesmente fazer a sua leitura, o público alvo necessita desenvolver um senso crítico

reflexivo dos fenômenos descritos nas histórias, os discentes por exemplo ao se depararem com essa leitura colocará em prática o seu raciocínio e sua capacidade em ligar os fatos ao recurso imagético em análise, gerando conseqüentemente a possibilidade de resoluções de problemas e, formulações de hipóteses de variáveis surgidas durante o período de análise do determinado quadrinho.

A linguagem autônoma dos quadrinhos nos revela uma tendência no desenvolvimento da aquisição de formas de leituras e interpretação no que diz respeito a compreensão das HQ's. Esse entendimento para Ramos (2019, p. 30), é “dominá-la mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”. Essas formas de aquisição para o autor supracitado são características que precisam ser analisadas durante o processo da leitura, esses fatos vão desde da fala, do pensamento até a cena narrativa contidas nas histórias em quadrinhos, todas elas trazem consigo especificidades próprias, contribuindo assim para o desenvolvimento de um raciocínio lógico pautada a partir da interpretação dos quadrinhos. Na seção a seguir discorreremos sobre algumas características necessárias de serem analisadas durante o processo da leitura dos quadrinhos.

4.2 A FALA E O PENSAMENTO NAS HQ'S

O discurso nos quadrinhos geralmente é representado utilizando balões, dentro deles temos os textos que se utilizam de diferentes tipos de letras para expressarem o pensamento dos personagens. Para Ramos (2019), os balões contidos nos quadrinhos possuem um molde padrão universal chamado de fumacinha, ou seja, aqueles em formato de nuvens, o autor diz ainda que, os balões remetem ao pensamento do personagem e esses são divididos em discurso expresso e o discurso pensado.

Desse modo, esse recurso contido nas HQ's pode ser escrito e desenhado de diferentes maneiras, atendendo a necessidade da história que está em curso, como também, o desenrolar das ações dos personagens ao longo do decorrer dos quadrinhos. Nos quadrinhos, os balões se constituem o elemento que melhor os define como uma linguagem autônoma, para Ramos (2019), uma das primeiras representações dos pensamentos dos personagens foi a partir da utilização de uma linha reta que partia dos lábios dos personagens. A partir do século XIX os quadrinhos ganham a inserção do balão seguindo a duração dos movimentos dos personagens.

Em virtude dessa diversidade de formas de representar a fala nos quadrinhos, os balões são divididos em diferentes tipos, todos utilizando as linhas para definirem seu tipo. Seguindo

essa linha de raciocínio, para Ramos (2019), diz que, para compreendermos essas divisões devemos levar em consideração a pluralidade dos tracejados nas linhas podendo ser neutras retas, curvilíneas, abertas, semiabertas *etc.*; o balão de fala é o tipo mais comum utilizado nas produções quadrinísticas, esse representa a fala do personagem em balões circulares com linhas circulares, o balão-pensamento por sua vez indica o pensamento dos personagens utilizando linhas onduladas, um outro tipo de balão seria o de cochicho representando as vozes em menores intensidades, o balão sonho mostra o que as pessoas fazem por meio do uso da sua imaginação para representar um momento tão sonhado.

Sendo assim, existem uma infinidade de tipos de balões e seus respectivos valores expressos, nesse escrito citamos alguns deles e suas principais características, Ramos (2019), fala que não é possível estabelecer um número específico sobre a quantidade de balões, mas que, esses são uma fonte no que diz respeito à diversidade linguística presente nos quadrinhos.

Um outro método utilizado no interior dos quadrinhos são os recursos expressivos, para Ramos (2019), ele é um recurso que anda de mãos dadas com o balão só que, a apêndice é projetada indo de encontro da figura do personagem, eles podem ser expressados com apenas um apêndice enquanto que, no balão podemos observar a utilização de mais de um por vez, em um só quadrinho.

A apêndice, serve também, para indicar a direção de fala do personagem se configurando então como uma estratégia visual, ou seja, eles podem adquirir diferentes formatos, sentidos e efeitos dependendo somente da imaginação do autor. A oralidade, também é uma das características que se sobressai nas HQ's, no próximo tópico analisaremos como os recursos orais são utilizados no decorrer dos quadrinhos.

4.3 OS RECURSOS ORAIS UTILIZADOS NOS QUADRINHOS

Nos quadrinhos, os recursos orais são expressados das mais variadas formas, para Ramos (2019), essa característica é a que mais chama a atenção nas dinâmicas dos quadrinhos. Esse valor expressivo é adquirido no momento em que elas assumem diferentes valores no decorrer das HQ's, ou seja, uma fala do personagem pode mudar de sentido a partir da forma como essas letras são dispostas nos diálogos, para Ramos (2019, p. 56), "a palavra ao mesmo tempo em que representa o som ou um conjunto de sons, pode adquirir outros significativos". Essas definições podem ser mostradas a partir do significado proposto entre a linguagem icônica, os contornos dos traços nos quadrinhos como também da cor.

Nessa perspectiva, esses valores são representados a partir do tipo de letra empregada nos quadrinhos. Essas podem ser representadas seguindo de forma tradicional com letras lineares, não utilizando o negrito apenas a cor preta, se pensarmos por esse lado se utilizar em HQ's letras que fujam da forma tradicional o resultado será diferente, ou seja, a atenção do leitor terá que ser redobrada. Os tipos de letras podem assim, variar de acordo com sua utilização, segundo Ramos (2019), elas mudam de acordo com o contexto da história, por exemplo, quadrinhos com letras pequenas indicam que o personagem está com uma fala arrastada, ou, falando muito baixo, por outro lado, se temos letras grandes e em negrito indicam que o personagem está dando enfoque ao seu diálogo, ou, até mesmo falando em um tom elevado.

Outro exemplo, são as letras com traçados em formatos sublinhados utilizadas para representar uma característica específica do personagem. Essas informações são percebidas por meio das estratégias da representação da oralidade, essa mostrada de acordo com o autor supracitado, através de uma linguagem sequencial de trocas de falas entre os personagens e isso pode variar desde estratégias de linguagem envolvendo representações de palavras com o intuito de mostrar personagem entre diálogos alterados até a utilização de dois balões ao mesmo tempo nas HQ's, como forma de representar a oralidade do mesmo personagem. As consoantes por exemplo, podem vir repetidas nos quadrinhos, isso como uma forma de mostrar que a pessoa que está falando apresenta uma fala trêmula, ou até mesmo as representações podem ser sem a utilização de palavras, somente utilizando as onomatopeias, termo esse que estudaremos no próximo tópico.

Representar a fala, a oralidade nas HQ's como também, os recursos orais segundo Ramos (2019), não era a única maneira de compreender toda a capacidade autônoma de sua linguagem, muito menos compreender suas contribuições para a reflexão dos seus leitores. Para que isso ocorra, traremos a seguir o papel desempenhado pela cor, onomatopeia e a cena narrativa expressadas nos quadrinhos.

4.4 A ONOMATOPEIA, A CENA NARRATIVA E SUAS INFLUÊNCIAS NAS HQ'S

A onomatopeia representa nos quadrinhos, segundo Ramos (2019), um recurso que desempenha a função de aproximar um determinado som, ou ruído. Em sua obra " A leitura dos quadrinhos" Paulo Ramos fala que, existem uma infinidade de onomatopeias e cada uma delas assume um determinado significado nas HQ's, as mais utilizadas no decorrer das histórias são aquelas que tem o intuito de passar o sentido de destruição como: "boom", ou, "*Crash*", essa

última utilizada também para representar algo se partindo. Não existem regras específicas que determinem como usar uma onomatopeia em um quadrinho, a sua utilização vai depender da imaginação do autor, existem ainda aqueles determinados sons que, de tanto serem utilizados no decorrer das histórias eles passam a ser reconhecidos automaticamente.

Essas reflexões são reafirmadas quando Ramos (2019, p.78), diz que " não há uma regra para o uso e a criação das onomatopeias. O limite é a criatividade de cada artista". Se pensarmos por esse lado, esse recurso ainda tem o ponto positivo de se adequar a linguagem empregada em seu país de produção, isso faz com que, elas assumam seu papel de se adaptar ao cenário a qual estejam inseridas.

Os recursos aqui em análise, segundo o autor anteriormente citado, surgiram aliados com o cinema falado em 1927; nas suas primeiras impressões os estudos sobre a cor e os valores expressados pela cena narrativa não eram levados em consideração nos estudos sobre histórias em quadrinhos. A cor por exemplo, é um elemento necessário dentro da cena narrativa a qual tem a função de empregar valores de compreensão da cena em análise, a seguir faremos uma discussão sobre os sentidos sugeridos pela cor nos quadrinhos.

Nas HQ's há uma série de características importante de serem analisadas, e uma delas é a cor presente nas cenas quadrinísticas. Existem personagens nos quadrinhos que são reconhecidos automaticamente pelo leitor apenas pelas cores de suas roupas, como exemplo: a cor verde usada pelo Lanterna- Verde, o azul, vermelho e branco do Super-homem e pela Mulher- Maravilha, a cor cinza e a preta trajada pelo Batman, o Homem de Ferro com seu traje em cor vermelha, o Hulk com sua cor verde e tantos outros personagens tendo como característica principal a cor de sua vestimenta.

Nesse sentido, para Ramos (2019, p. 84), "a cor é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto e branco". O uso dessas duas cores padrões remotos desde o início da sua gênese, ou seja, a utilização de apenas elas duas não significa dizer que o quadrinho não faz uso de cores e, sim essa prática seria uma opção dos próprios autores.

A utilização desse recurso seguindo o autor supracitado vem sendo aprimorado com o avanço da tecnologia, as cores padrões antes utilizadas agora abrem espaço para outras tonalidades e assim, novos volumes de informações a serem trabalhadas pelos autores e pelos leitores.

Além das cores inseridas nos quadrinhos, uma outra característica presente nas HQ's são os recortes de momentos observados por seus autores. Essas realidades, recebem a definição de acordo com Ramos (2019), de cena narrativa para ele esse conceito pode ser definido como,

o congelamento de um momento importante ocorrido em um determinado lugar, inserido em um espaço específico englobado em um determinado tempo.

Essa cena pode vir representada através de diferentes formatos em quadrinhos, sejam elas através de retângulos ou quadrados, sua escolha para Ramos (2019, p. 91) “[...] vai depender muito da intenção do artista e do espaço físico utilizado para produzir a história”. Isso quer dizer que, se o autor quiser retratar uma cena em diferentes cenários, ele pode escolher um quadrinho maior como plano de fundo e diminuir o tamanho nos contornos nos demais como forma de focar no final da cena principal.

Ademais, o que nos quadrinhos recebem o nome de borda, ou contorno, podem ser definidos de acordo com o autor supracitado como a representação do signo e do seu significado envolto em um contorno, seu objetivo é marcar a área da cena e o momento ocorrido, podendo ocorrer de acordo com Ramos (2019), mudanças que se adequem a necessidade exigida no decorrer dos quadrinhos, não podendo ser vista como um receptáculo fechado que não pode ser mudado e sim como um cenário múltiplo possível de ser modificado de acordo com as necessidades.

No próximo capítulo, mostraremos os procedimentos metodológicos que foram desenvolvidos até chegarmos aos resultados e discussões da pesquisa aqui exposta.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5.1 PRIMEIRAS CONSIDERAÇÕES

O capítulo aqui discorrido tem o intuito de descrever o tipo de pesquisa que adotamos, o universo, os perfis dos alunos que compôs esse estudo e os meios utilizados para investigarmos os resultados. Para Lakatos (2003), a metodologia se constitui como um elaborado de atividades sistemáticas com um sentido concreto que permite ao pesquisador detectar os erros e acertos, como também mostrar outros caminhos para que se atinja um melhor resultado em decisões futuras. Se pensarmos por esse lado, a metodologia é uma etapa do trabalho acadêmico que o divide em partes até atingir o resultado do processo principal.

A pesquisa aqui apresentada está ligada entre o pesquisador, ao objeto de análise e aos sujeitos participantes do estudo, ou seja, buscamos propor metas e caminhos para uma melhor aprendizagem dos alunos, isso de forma direta, ou indireta. Os meios utilizados na pesquisa foi uma pesquisa-ação caracterizada de acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 66), "não se refere a um simples levantamento de dados ou de relatórios, com a pesquisa-ação os pesquisadores pretendem desempenhar um papel ativo na própria realidade dos fatos". Essa pesquisa é, então, participativa contando com a interferência direta e indireta do pesquisador durante o período de realização das atividades propostas pela pesquisa.

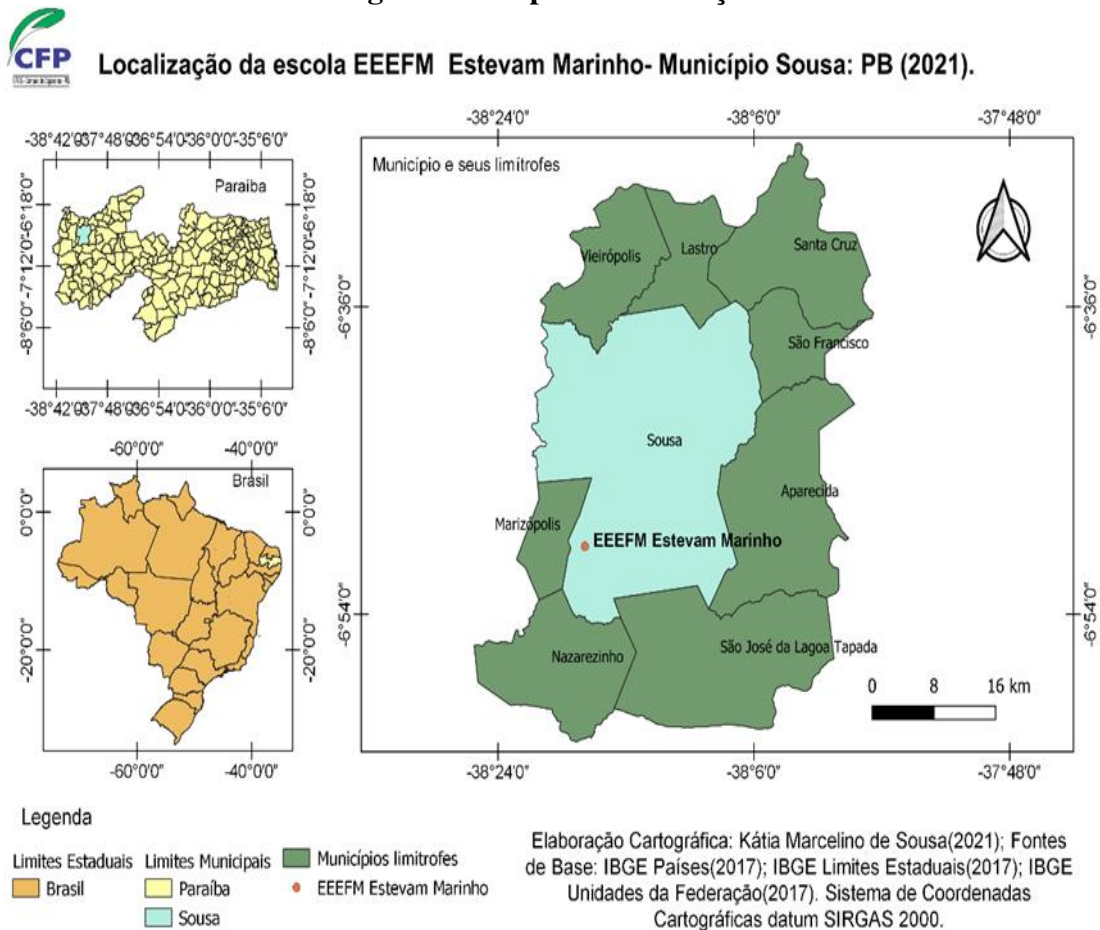
5.2 LOCALIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO

A pesquisa foi ambientada em uma escola estadual denominada Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Estevam Marinho, inserida no Distrito de São Gonçalo, pertencente ao município de Sousa- PB. De acordo com o último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (2010), esse município conta com uma população de 65, 803 habitantes classificando-o como 6º município paraibano mais populoso. Desse total, 31,798 corresponde à população masculina e 34,005 a população feminina, cerca de 78, 84% moram na zona urbana e 21,16 % na zona rural.

O referido município está inserido no extremo oeste da Paraíba (ver figura 5), seu território conta com uma extensão territorial de 728,492 km², pertencente a região geográfica intermediária de Sousa- Cajazeiras e a região geográfica de Sousa. Os municípios limítrofes da cidade são: a norte com Vieirópolis, Lastro e Santa Cruz, sul com Nazarezinho e São José da

Lagoa Tapada, leste com São Francisco e Aparecida e a oeste com Marizópolis e São João do Rio do Peixe (IBGE, 2010).

Figura 5 - Mapa de localização



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Por motivo de o município está localizado na Unidade Geoambiental Depressão Sertaneja, o relevo é predominantemente suave- ondulado cortado por vales estreitos, além de elevações residuais, em virtude de terem testemunhado intensos ciclos erosivos. A vegetação é típica do semiárido nordestino, basicamente composta por Caatinga Hiperxerófila contando com trechos de Floresta caducifólia. Como espelho da vegetação, o clima é do tipo Tropical Semiárido apresentando chuvas no verão, o período chuvoso tem início em novembro e término em abril, com precipitações anuais de 431, 8 mm (BRASIL, 2005).

Distante 427, 1 km da capital, João Pessoa, o município conta com 940 empresas cadastradas e atuantes com CNPJ, a economia é sustentada por meio da agropecuária, indústria e comércio, constituindo as principais atividades econômicas. Encontra-se ainda nos domínios

da bacia hidrográfica do Rio Piranhas e a sub bacia do Rio do Peixe, possuindo um dos principais corpos de acumulação o açude de São Gonçalo.

A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Estevam Marinho (ver figura 6), inserida no Distrito de São Gonçalo está localizada na Avenida Rio Piranhas, conta com um total de 302 alunos matriculados de forma regular no ano corrente, para esse total são disponibilizados 32 professores, desses, quatro são destinados para a disciplina de Geografia.

A escola conta com uma infraestrutura onde disponibiliza alimentação para os alunos, água filtrada, energia elétrica, lixo destinado à coleta periódica, acesso à internet, as instalações de ensino estão divididas em: sete salas de aulas, uma sala de recurso multifuncional para Atendimento Educacional Especializado, quadra de esporte coberta, cozinha, biblioteca, dois banheiros sendo um masculino e outro feminino, uma sala de secretária, dispensa para o armazenamento dos alimentos, um pátio coberto, contando ainda com aparelhos tecnológicos do tipo: uma *TV*, um *DVD*, um aparelho de som e um projetor multimídia (*Data Show*).

Figura 6 - Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Estevam Marinho



Fonte: *Facebook* da escola (2022).

5.3 OS ALUNOS INSERIDOS NA PESQUISA

A turma escolhida para compor essa pesquisa, foi uma série do 9º ano do Ensino Fundamental, o motivo da escolha decorreu do fato da maior parte de pesquisas relacionadas ao tema HQ's se ambientarem em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental e poucas nos anos finais do Ensino Fundamental. O total de alunos que compõem a turma anteriormente citada é de 23 alunos, mas só 13 participaram da pesquisa, desse total: oito meninos e cinco meninas, o

restante não participou em virtude de não se fazerem presentes na aula de abertura, ou seja, nas atividades iniciais.

A faixa etária dos discentes participantes variam dos 14 aos 16 anos. Por estarem inseridos nos anos finais do Ensino Fundamental os alunos demonstraram uma bagagem prévia com relação a utilização de Histórias em quadrinhos como também, no que dizia respeito às especificidades na hora da produção das HQ's.

5.4 RELATANDO AS ETAPAS DA PESQUISA

1º encontro com a turma (2 aulas)

No primeiro encontro com a turma foi estabelecido junto com os discentes as explicações prévias sobre a metodologia do tipo HQ's, como também o detalhamento de como iria funcionar a pesquisa. Para começarmos foi oferecido aos discentes um Termo de Consentimento Livre Esclarecido (ver Apêndice C), para que eles pudessem assinar como uma forma de, mostrar que estavam participando da atividade por livre e espontânea vontade. Após a assinatura do termo, ocorreu a aplicação do 1º questionário (ver Apêndice A), que tinha o intuito de analisar os conhecimentos prévios dos educandos sobre as histórias em quadrinhos, quais seus temas preferidos e como eles viam essa metodologia associada com a disciplina de Geografia. Nesse dia, dos 23 alunos que compunham a turma, apenas 13 alunos se faziam presentes, somando assim a parcela participante da pesquisa aqui em descrição.

2º Encontro com a turma (2 aulas)

No segundo encontro, tivemos as explicações em sala de aula sobre a origem, desenvolvimento e a introdução dos quadrinhos no âmbito escolar, além de ter mostrado aos discentes algumas características marcantes nas HQ's como: uma linguagem autônoma, símbolos, significados. Englobando ainda as linguagens verbais e não verbais e o passo a passo para a elaboração delas. Como forma de evidenciar alguns exemplos foi disponibilizado para a turma exemplos de histórias em quadrinhos como: da turma da Mônica, da turma do xaxado, como também algumas elaboradas com o intuito acadêmico. Com os exemplos analisados, passamos para a escolha de um tema geográfico para a produção das HQ's, o assunto escolhido foi o tema Globalização e meio ambiente, o conteúdo surgiu a partir de uma votação entre os próprios sujeitos participantes da pesquisa.

3º Encontro com a turma (2 aulas)

No terceiro momento, ocorreu as explicações sobre o tema Globalização e meio ambiente, assunto esse contido no livro didático de Geografia do 9º ano do Ensino Fundamental. O exemplar em questão faz parte da coleção "Expedições geográficas" da editora Moderna. A aula foi organizada em 3 etapas, na primeira foi organizada um momento para a reflexão e o estabelecimento de um conceito que abarcasse o tema Globalização, logo após partimos para os pontos de início desse processo até chegar no seu momento atual, para encerrar esse momento foi projetado uma charge com teor crítico sobre a globalização para que, os discentes pudessem refletir sobre a associação desse conteúdo e seus reflexos positivos e negativos na sociedade.

Na segunda etapa, entramos abordando sobre o processo de globalização e as análises sobre os debates Internacionais envolvendo os problemas ambientais. Sobre as conferências foi citada a de: Estocolmo- 1972; Rio+10; Rio+20 e a ECO- 92, foi debatido sobre elas suas definições e principais pontos debatidos nas reuniões e seus alcances, como também, suas falhas.

Na terceira etapa, para encerrarmos as explicações sobre o conteúdo, foi feita uma correlação entre o crescimento da população, com o aumento do consumo e dos processos de industrialização e conseqüentemente a urbanização, tudo isso abrindo parênteses para questionamentos sobre os principais problemas ambientais.

Foi citado dentre os inúmeros problemas quatro principais, sendo eles: a degradação dos solos; as queimadas; ameaça a escassez dos recursos hídricos e a destruição da biodiversidade, além da menção dos problemas, ficou definido um conceito para cada um deles e seus respectivos impactos na sociedade.

4º Encontro com a turma (3 aulas)

No quarto e último encontro da atividade, foi separado três aulas para os estudantes produzirem suas HQ's a partir do tema trabalhado na aula anterior. Foi estabelecido que eles trouxessem o conteúdo e os formatos dos quadrinhos já pré-estabelecido, deixando para a aula somente a organização e os ajustes finais das histórias, alguns escolheram quadrinhos em formato de livrinho, outros em uma folha A4 completa e, outros em formato digital mais especificamente da *Plataforma Canva*, ou seja, o que utilizaram a ferramenta digital para inserirem um cenário nas histórias e montarem o restante de forma manual.

Logo após o término da confecção, foi aplicado o último questionário para a turma. Esse continha cinco perguntas, o intuito foi avaliar se a utilização da metodologia contribuiu ou não

para tornar a aula mais dinâmica, ou seja, se ela trouxe contribuições positivas para o processo de ensino-aprendizagem.

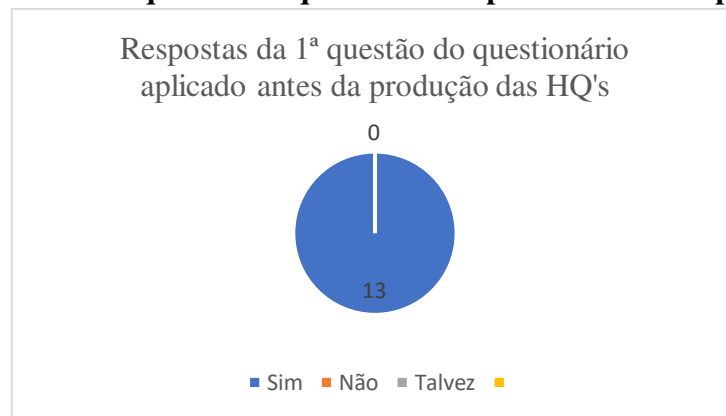
No próximo capítulo, trataremos sobre os resultados e discussões analisados a partir das análises dos questionários aplicados antes da atividade e logo após a atividade, mostraremos também reflexões sobre as HQ's produzidas pelos discentes ao longo da pesquisa.

6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

6.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DO 1º QUESTIONÁRIO (ANTES DA ATIVIDADE)

O primeiro questionário, aplicado na turma (ver apêndice A), contou com cinco perguntas sendo quatro delas objetivas e uma subjetiva. Na primeira questão, os discentes tinham que responder "sim", "não" ou "talvez" para a pergunta: você já leu ou teve acesso a alguma história em quadrinhos? Dos 13 participantes (ver gráfico 1), da pesquisa todos responderam que já tiveram acesso a alguma HQ's na sua vida.

Gráfico 1- Respostas da 1ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's



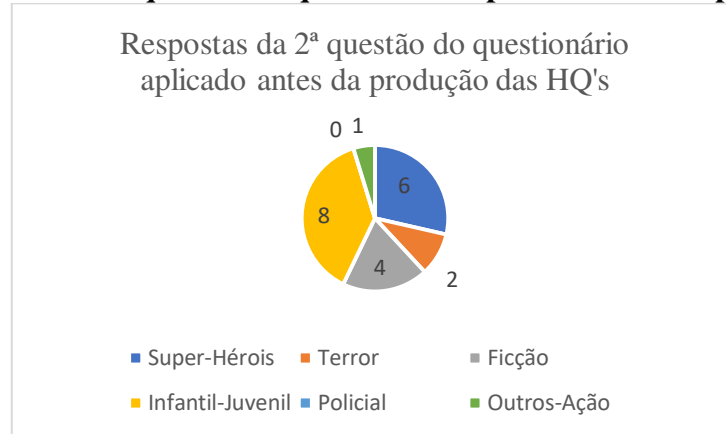
Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Na segunda questão, como os discentes responderam que já tinham contato com algum tipo HQ's, eles agora tinham que responder qual o tipo que eles mais gostavam de ler, no questionário foi disponibilizado cinco opções e um espaço para eles citarem outros exemplos que não constassem nas opções contidas nas questões (ver apêndice A). Vale destacar que, nessa questão ficou estabelecido antes da entrega para a obtenção das respostas a possibilidade de marcarem mais de uma opção. As respostas obtidas (ver gráfico 2), variaram um pouco, diante disso vamos considerar nessa questão a quantidade de votos que cada opção recebeu.

As HQ's do tipo super heróis recebeu seis votos, a do tipo Terror contou com apenas dois votos, a de ficção recebeu quatro votos, infanto-juvenil oito votos, a do tipo policial não contou com nenhum voto e um estudante acrescentou uma outra opção fora as que foram disponibilizadas na questão citando a do tipo ação, embora essa de encaixasse no tipo super-heróis e até mesmo na Ficção. Essa afirmativa nos faz refletir em duas opções, a primeira é que esse discente já tenha lido a alguma HQ's e não tenha se atentado a suas características, ou, em

sua concepção esse tipo não se encaixa dentro do âmbito de aplicação de quadrinhos de super-heróis por exemplo.

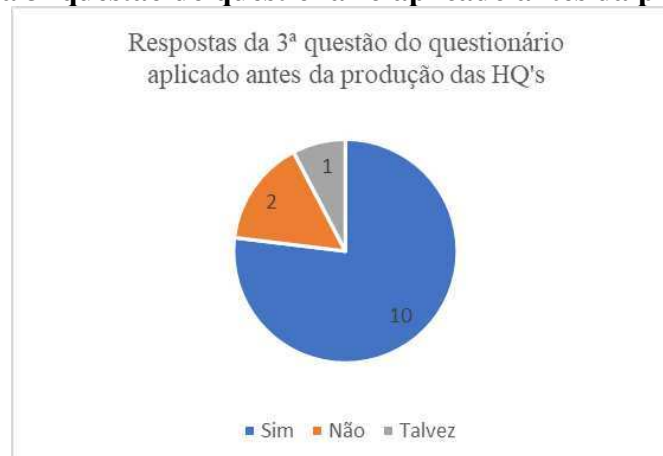
Gráfico 2- Respostas da 2ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Na terceira questão, foi pedido que os estudantes respondessem se, alguma vez, eles já tinham produzido alguma HQ's. Dos 13 participantes (ver gráfico 3), dez responderam que já tinham produzido, dois responderam que não e apenas um estudante respondeu que talvez. Essa resposta nos remete que, talvez esse discente já tenha produzido alguma HQ's, mas ainda a confunda como por exemplo com a *charge*, ao *cartum* ou até mesmo como a Arte Novel, mesmo que esse educando já tenha lido alguma HQ's, ou variações delas.

Gráfico 3- Respostas da 3ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's

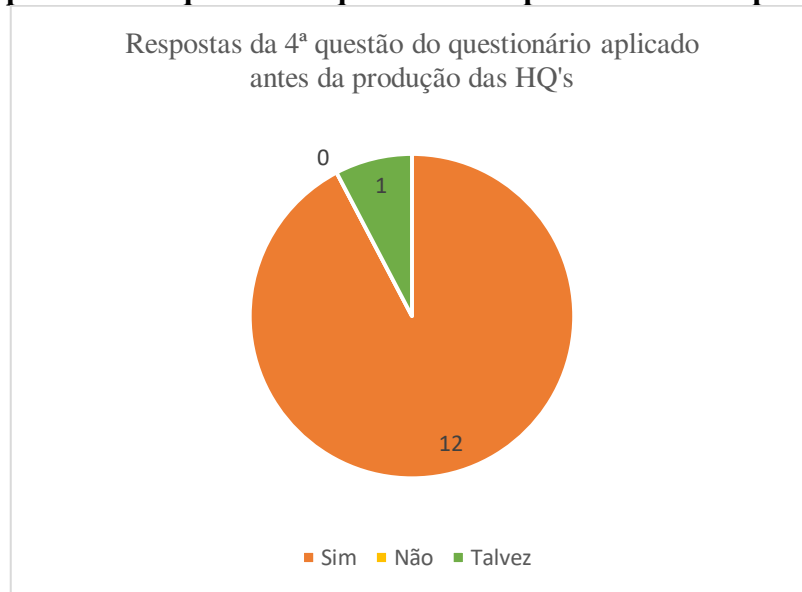


Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Na quarta questão, os educandos tinham que responder se os seus professores já trabalharam com HQ's durante as aulas (ver gráfico 3), 12 deles responderam que os docentes

costumam trabalhar durante as aulas com essa metodologia e apenas um aluno respondeu que talvez, esse educando por sua vez, respondeu que sim para o acesso a HQ's e não para a produção, isso mostra que ele pode ter presenciado a alguma aula sobre quadrinhos e não ter conseguido associar suas características a uma produção de HQ's.

Gráfico 4- Respostas da 4ª questão do questionário aplicado antes da produção das HQ's



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Na quinta questão, os discentes tinham que responder o que eles achavam da utilização de HQ's durante as aulas de Geografia. Essa pergunta era subjetiva e os discentes tinham que formular uma resposta discursiva, dos 13 discentes e que montaram suas respostas, nove delas disseram que a partir da utilização dessa metodologia as aulas de Geografia se tornam "mais legais", "animadas", "divertidas", "diferentes", "dinâmicas" e que a aprendizagem é mais rápida além de os ajudarem na hora da resolução das atividades.

Quatro discentes (duas meninas e dois meninos) formularam suas respostas de uma forma diferente, as meninas colocaram que essa metodologia deixa a aula mais dinâmica além de contribuir para o entendimento do assunto de forma rápida, elas acrescentaram ainda, o estímulo à vontade de estudar a partir das lembranças da infância, caracterizando-a como uma forma diferente de aprender a Geografia. Os meninos, por sua vez, colocaram que a partir da metodologia do tipo HQ's eles poderiam observar os diferentes tipos de paisagens nos livros de Geografia e, pensariam como elas eram feitas em formato de quadrinhos apresentando ainda cenários de como "tratar" o ambiente.

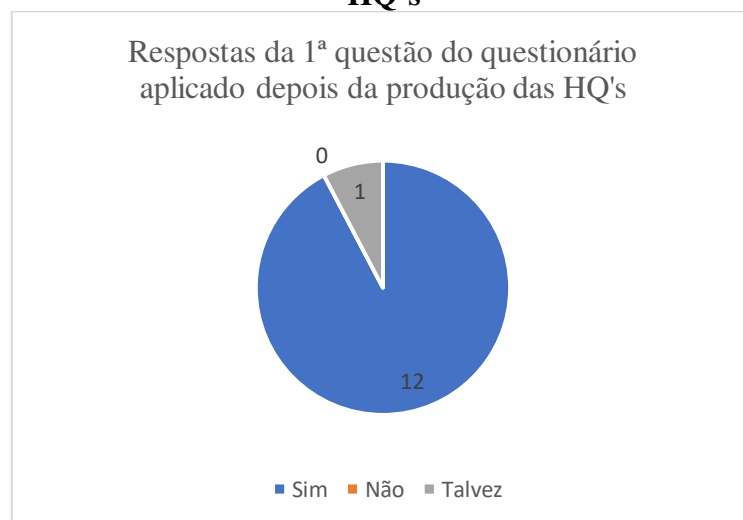
6.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DO 2º QUESTIONÁRIO (DEPOIS DA ATIVIDADE)

O segundo questionário aplicado na turma (ver apêndice B), contou com cinco perguntas sendo quatro delas objetivas e uma subjetiva. Essas perguntas tinham o intuito de avaliar se realmente a introdução e utilização das HQ's, como um recurso metodológico durante as aulas de Geografia forneceu contribuições para tornar a aula mais dinâmica, interativa e reflexiva, ou seja, se tal realmente agregou contribuições positivas para o processo de ensino-aprendizagem.

Esse questionário foi aplicado após o término da oficina de produção das HQ's, ou seja, o conteúdo já tinha sido explicado e os educandos já tinham produzido seus quadrinhos com base nesse tema. As questões envolviam três opções de respostas, sendo elas: sim, não e talvez além de um espaço em branco caso eles quisessem colocar algum comentário na questão.

Na primeira questão, os estudantes tinham que responder se a forma como os conhecimentos sobre o tema geográfico escolhido facilitou no processo de compreensão das aulas (ver gráfico 5), dos 13 participantes, 12 responderam que a forma adotada durante a aula facilitou no seu processo de entendimento do conteúdo e, apenas um discente respondeu que talvez tinha ajudado, isso nos fez refletir que talvez esse estudante já tenha tido algum contato com o conteúdo, ou até mesmo tenha o ajudado na compreensão mas, tenha ficado em dúvida em o associar com a nova metodologia trabalhada em aula. Nenhum dos participantes quisera comentar no espaço disponível na questão.

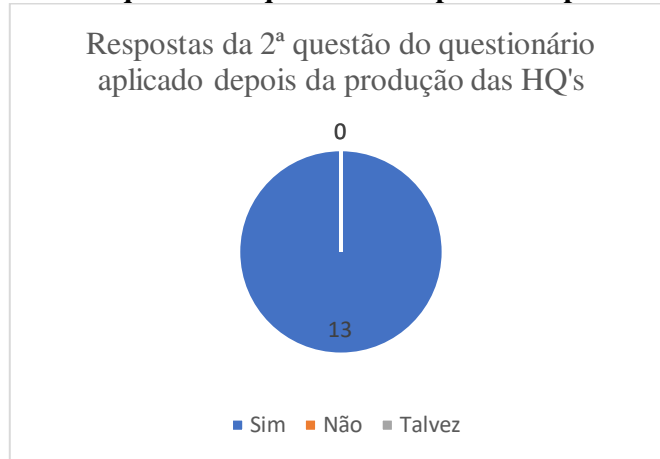
Gráfico 5- Respostas da 1ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Na segunda questão, os discentes tinham que responder se a metodologia adotada durante o processo de construção dos saberes, tornou a aula mais dinâmica (ver gráfico 6). Dos 13 participantes todos responderam que essa metodologia tornou a aula mais dinâmica.

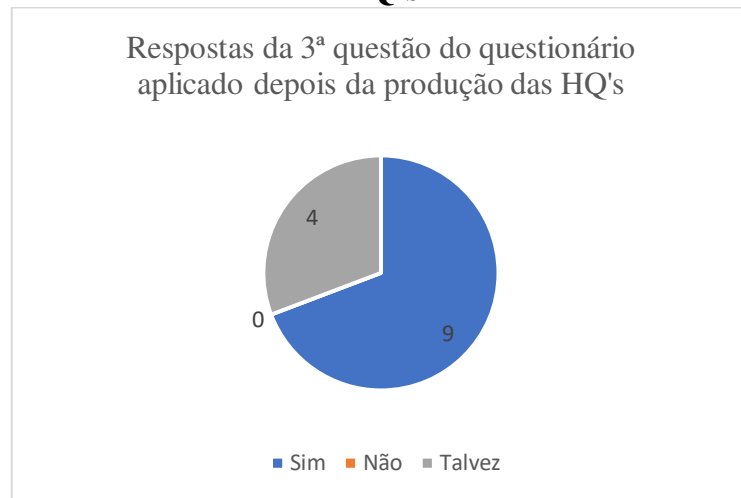
Gráfico 6- Respostas da 2ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A terceira questão pedia que os discentes respondessem se a partir da metodologia do tipo HQ's, durante as aulas, possibilitou a associação do conteúdo geográfico com o seu cotidiano. As respostas variaram um pouco (ver gráfico 7), nove participantes responderam que sim e quatro responderam que talvez, essa resposta indica que o estudante conseguiu realizar toda a atividade, mas, ele só conseguiu expressar essa associação com o seu cotidiano por meio das HQ's que eles produziram. Vale ressaltar que, três educandos comentaram sobre essa questão, para eles a partir dessa metodologia eles puderam associar o conteúdo como os das queimadas e desmatamentos ao seu dia a dia, além de facilitar o entendimento de técnicas de como ajudar outras pessoas a preservarem a natureza como também, o seu próprio espaço de vivência.

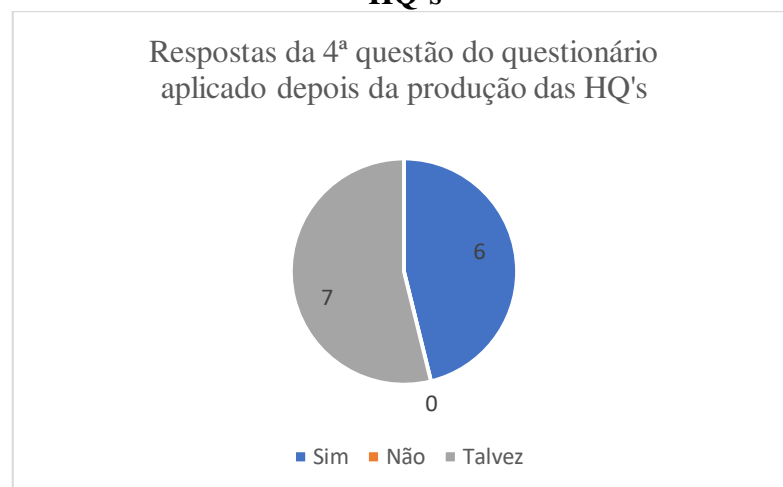
Gráfico 7- Respostas da 3ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Na quarta questão, foi perguntado se a partir da produção das HQ's, durante as aulas, eles pesquisariam mais sobre o tema trabalhado (ver gráfico 8), seis responderam que pesquisariam mais sobre o tema a partir da produção das HQ's e, sete educandos responderam que talvez pesquisassem mais sobre o tema. Essa última resposta nos faz refletir que, esse discente possa sim pesquisar mais sobre o assunto só que, em formato de leituras de HQ's sobre a temática em questão, ou seja, a procura de outros quadrinhos sobre o tema Globalização e meio ambiente.

Gráfico 8- Respostas da 4ª questão do questionário aplicado depois da produção das HQ's



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A quinta questão pedia para os educandos uma resposta em forma escrita para questionamentos como: se eles aprenderam algo que ainda não sabiam sobre o tema escolhido

e como eles o associariam com o seu cotidiano. As respostas para esses questionamentos divergiram um pouco, sendo necessário assim a dividirmos em dois grupos, o primeiro grupo contou com seis respostas parecidas, todos responderam que tinham aprendido algo diferente sobre a temática e que, poderiam associar com o cotidiano a partir de problemas ambientais como por exemplo: as queimadas que ocorrem nos seus lugares de vivência, problemas como o desmatamento da vegetação seja para a venda da madeira, ou para a transformação em carvão, para eles essa associação ocorreu graças ao processo de interligação da globalização e seus reflexos na sociedade, a maior parte dos exemplos citados pelos educandos foram efeitos negativos.

O segundo grupo contou com sete respostas parecidas, assim como o grupo anterior esse também respondeu que tinha aprendido coisas novas sobre o conteúdo e os associa ao seu cotidiano a partir de exemplos da destruição da vegetação devido a prática ilegal das queimadas que destroem espécies animais/vegetais e inviabiliza a nutrição dos solos, outro exemplo citado por esse grupo foi a poluição dos recursos hídricos disponíveis na superfície terrestre, citando como exemplo local, as poluições do Açude de São Gonçalo, inserido no local onde eles vivem e provocados pelos banhistas que frequentam o local.

Uma aluna ao responder essa questão, de certa forma, complementou essa última, ela fala que a partir desse conteúdo poderia fornecer exemplos às pessoas da comunidade para a diminuição do desmatamento e queimadas, alertando-os aos fatores negativos dessa prática como por exemplo, a morte de animais e vegetais.

6.3 ANÁLISE DAS HQ'S PRODUZIDAS PELOS ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL A PARTIR DO TEMA GEOGRÁFICO: GLOBALIZAÇÃO E MEIO AMBIENTE

Logo após a explanação do conteúdo sobre globalização e meio ambiente a turma recebeu uma estimativa de três aulas para a produção de suas HQ's. Foi deixado pré-estabelecido em uma aula anterior a possibilidade desses educandos já trouxessem o conteúdo verbal organizado e o formato dos quadrinhos já definidos, durante a oficina das HQ's foram produzidas dez histórias em quadrinhos, 13 pessoas participaram da pesquisa, mas apenas o total anteriormente citado conseguiu entregar suas histórias.

Com relação ao tema que os alunos poderiam utilizar em seus quadrinhos foi definido alguns, sendo eles: o processo de globalização e os seus pontos de partida na sociedade, a globalização e as transnacionais, a globalização, seus reflexos positivos e negativos em sociedade, e a globalização e o meio ambiente.

A seguir faremos uma análise das HQ's produzidos pelos educandos do 9º ano do Ensino Fundamental da EEEFM Estevam Marinho. É necessário destacar que os estudantes ficaram livres para produzirem suas histórias e os temas que eles iriam abordar.

A primeira história em quadrinho (Ver anexo A), o discente que a produziu não colocou título apenas a definiu como "trabalho de Geografia". O tema escolhido foi problemas ambientais causados pelo desmatamento, o diálogo ocorre entre dois amigos em uma paisagem natural, é possível observar que nos dois primeiros quadrinhos os meninos estão conversando em um espaço geográfico com suas vegetações desmatadas e, um dos garotos está plantando uma árvore a denominando como do tipo esperança, passando para os dois últimos quadrinhos um outro personagem entra em cena podemos perceber que, o aluno já desenhou um cenário com novas árvores e vegetação rasteiras.

O diálogo final ocorre em forma de um alerta proporcionada a um trabalhador que tinha um intuito de derrubar as árvores utilizando uma serra elétrica, os dois amigos o aconselham a não derrubar a vegetação pois, ela é necessária para o processo de respiração do ser humano além de alertá-lo a não jogar lixo na rua. A partir dessa história, foi possível perceber que esse aluno compreendeu questões como: o processo de desmatamento que vem ocorrendo nos diversos âmbitos da sociedade além de, ter feito uma HQ's pautada em problemas ambientais que ocorrem em seu cotidiano.

Na segunda HQ's (Ver Anexo B), é uma história criada em uma plataforma digital e dividido em dois momentos em um mesmo espaço geográfico, o autor também não colocou um título para sua história, mas, se analisarmos a HQ's é sobre o processo de transformações do espaço geográfico causado pela introdução de uma empresa transnacional.

Em um primeiro momento, temos o personagem principal apreciando uma paisagem natural e logo após um personagem secundário analisando o mesmo espaço só que para a construção de uma fábrica, para isso vimos a introdução dessa empresa fadada na destruição da vegetação e dos rios até chegar em sua forma principal, para mostrar toda essa transformação o estudante termina com um quadrinho com a paisagem principal, aflito com as mudanças ocorridas em sociedade em tão pouco tempo e as inúmeras destruições que ocorreram naquela porção do espaço.

Nessa história o discente pensou em sua formulação pautada no processo de disseminação das informações provocadas pela globalização e das transformações que ocorrem nos lugares onde empresas transnacionais se inserem.

Na terceira HQ's (Ver Anexo C), temos uma história intitulada queimadas, que narra as dificuldades enfrentadas por duas aves em seu habitat natural destruído pelo fogo causado pela

ação indevida dos seres humanos. É possível observar uma característica de uma HQ's curta que se sobressai mais o visual imagético do que o verbal, o estudante focou na destruição, nos impactos naturais e sociais causados no meio ambiente graças a ação negativa das queimadas, fechando a história com um solo completamente destruído e carbonizado gerando impactos negativos tanto para espécies animais, vegetais quanto para os seres humanos.

Na quarta HQ's (Ver Anexo D), temos uma história sobre o planeta Terra e suas potencialidades, desenhada através de uma série de quadrinhos interligados entre si que mostram a diversidade paisagística de animais e das pessoas que convivem entre si. Nessa HQ's o educando mostra através de cores vibrantes, a capacidade que o ser humano tem em conviver de forma harmoniosa com o planeta Terra, isso quando se adota as medidas corretas.

Na quinta HQ's (Ver Anexo E), o estudante nos traz uma história intitulada globalização e o meio ambiente com dois personagens principais, essa HQ's foi criada em formato de livrinho. Ela tem início em um espaço rural na casa da vovó dos personagens, ou seja, esse discente talvez tenha trago esse fato do seu próprio cotidiano. Com o passar do tempo, esses personagens vão citando as modificações que vão ocorrendo na porção do espaço geográfico onde a casa da avó está inserida, essas modificações são representadas através da derrubada da madeira para a construção de novas casas, prédios e empresas, ou seja, temos a passagem de uma área rural para uma área urbana, o discente acrescenta ainda o processo das queimadas e destruição do meio ambiente, para fechar a HQ's o autor traz o ambiente antes totalmente rural agora completamente modificado para o urbano.

Uma característica que o discente deixa em destaque é que, eles não conseguem mais identificar onde a casa da sua avó ficou após essas mudanças, ou seja, a sua família precisou sair do rural para o urbano e se acostumar com a vida na cidade. Nessa HQ's o discente foi além dos temas anteriormente citados, ele introduziu em sua produção dois novos conceitos, sendo eles: o espaço rural e o espaço urbano.

Na sexta HQ's (Ver Anexo F), o estudante intitulou sua história como desenvolvimento sustentável onde temos como plano de fundo um parque de diversões e um passeio entre dois amigos, um deles (Pedro) joga um saquinho de algodão doce em um lago, atitude essa repreendida por sua amiga. O autor da HQ's deixa subtendida a repetição da ação por outras pessoas, gerando posteriormente a poluição desse lago e prejuízos para as populações futuras. Nessa história o autor nos traz novos conceitos além dos problemas ambientais como por exemplo o desenvolvimento sustentável e, o que as pessoas podem adotar como meios para a preservação dos recursos naturais disponíveis na atualidade e não prejudiquem as populações futuras.

Na sétima HQ's (Ver Anexo G), o aluno confeccionou sua história em formato de livro e utilizando personagens de recortes de livros de colorir, ou seja, ele teve o cuidado em utilizar os mesmos recortes de personagens em todos os quadrinhos. O título da história escolhida foi sobre a Globalização e o Meio Ambiente, se passa através de um diálogo entre amigos que estão passeando na floresta, em determinado momento eles se deparam com um trabalhador de uma empresa que está desmatando uma determinada área e ateando fogo, esses jovens entram em um diálogo com esse trabalhador mostrando os pontos negativos que sua ação pode acarretar ao Meio Ambiente e na sociedade ao entorno.

Nessa HQ's o discente trouxe uma outra forma de apresentar os diálogos, isso a partir de personagens recortados de outros livros de colorir além de, introduzir outros conceitos fora meio ambiente, desmatamento e queimadas, abordando agora definições sobre o capitalismo financeiro e ações empregadas pelas empresas transnacionais aos seus trabalhadores, essa ação é demonstrada na HQ's quando o trabalhador responde a dupla de amigos que aquilo é só o seu sustento, ou seja, ele só está cumprindo as ordens pré-estabelecidas da empresa a qual ele trabalha.

Na oitava HQ's (Ver Anexo H), o discente a nomeou como "Caos marítimo", essa história se passa em dois cenários. Em um primeiro momento é mostrado através de três quadrinhos um diálogo entre os dois peixes conversando sobre as mudanças que estão ocorrendo em seu habitat natural dentre elas, eles citam o mau cheiro provocado pelas sujeiras jogadas pelos seres humanos, como também, pela ação dos pescadores ao jogarem lixos de forma indevida nos rios e lagos.

Ao final da fala dos peixes, o autor faz uma espécie de crítica a essa ação, no momento em que ele coloca a frase "é sempre assim", ou seja, ele quis mostrar que isso já é uma prática recorrente. No segundo cenário, o educando nos traz a divisão em dois momentos, em um temos uma menina insatisfeita com a rachadura em seu quarto, obrigando a sua mãe a cogitar a ideia da compra de uma nova casa em virtude desse problema. Uma característica interessante nesse balão em análise é que o aluno mostra o nível de consumo que essa criança está inserida, isso provocado pela ação do capitalismo financeiro e os níveis de consumo gerados nas pessoas.

Um outro fato é que, esse aluno liga o último balão da sua HQ's com uma manchete do JN (Jornal Nacional), transmitindo a morte de 195 pessoas em virtude de um desabamento de casas, a partir das cheias nos rios, ou seja, ele ligou o primeiro cenário de sua história agora com o último. Como forma de finalizar sua HQ's o educando traz em tempo real a reportagem que a garota do balão anterior estava acompanhando, no último balão temos uma família que ficou desabrigada a partir do desabamento provocado pelo aumento da cheia do rio como

também, da prática de jogar lixo em lugares indevidos. O autor nos traz cenários e momentos para além dos problemas ambientais, reporta o aumento do consumo das pessoas, que gera uma maior produção de lixo, esse descartado em lugares inadequados, um exemplo são os rios que, conseqüentemente em períodos de cheias irá transbordar e gerar o deslizamento de terras, destruição das casas que ficam perto das encostas e até mesmo, pequenas rachaduras nas casas que ficam mais distantes desses rios. O discente deixa claro ainda, a falta de preocupação com esses problemas por parte da grande maioria da população como também, dos impactos que isso pode gerar na sociedade.

Na nona HQ's (Ver Anexo I), o discente elaborou uma história sobre o meio ambiente, nela ele coloca um diálogo entre dois amigos, um consciente sobre a importância do meio ambiente e, outro não tão adepto a essas ações. No decorrer dos balões o discente tem o cuidado em desenhar as mesmas características dos personagens em todos os balões, além de explicar os pontos positivos em preservar o meio ambiente e, os impactos que uma má utilização pode ocasionar para a sociedade, seja ela física, ou, social.

Na décima e última HQ's (Ver Anexo J), o aluno nos traz uma história sobre a globalização e o meio ambiente, nos balões o educando mostra uma reflexão sobre o lixo e sua função desempenhada na natureza, isso através da ligação de recursos imagéticos coloridos ligados ao recurso verbal. Temos a divisão entre dois cenários, no primeiro temos um ambiente natural degradado através do descarte inadequado do lixo e, no outro cenário os mesmos elementos só que, em grandes formatos, em cores vibrantes e sem a poluição, com um último balão representando uma árvore da vida, para representar que, o ambiente pode conviver em harmonia com a sociedade.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudar sobre o processo de ensino-aprendizagem e como ela pode ser inovada não é uma tarefa fácil, mas, fazer essas análises apoiadas em uma pesquisa-ação por exemplo, resultará em encontros entre o pesquisador e o pesquisado. E assim, a construção do conhecimento acontecerá, ou seja, ela pode surgir através do diálogo, monitorada pelo professor, em uma conversa descontraída e, até mesmo, entre a interação aluno- aluno. Decidir qual a metodologia adotada durante esse percurso é uma outra dúvida dos profissionais da educação, essa indagação deve ser analisada a partir do estudo que envolve a análise das especificidades e dinâmicas em cada turma.

Introduzir a metodologia do tipo HQ's, nas aulas de Geografia proporcionará aos professores dessa disciplina a contribuição para a formação de aluno crítico- reflexivos a partir de um tema geográfico. Neste último capítulo, da pesquisa aqui em análise, foi mostrada uma visão dos pesquisadores sobre todos os dados construídos, coletados e analisados pautados nas ideias que os discentes transmitiram sobre o tema Globalização e Meio Ambiente, através de suas produções em formato de HQ's. Essa metodologia proporcionou que, esses educandos enfatizassem suas ideias e convicções sobre o conteúdo além de demonstrar esses conhecimentos fazendo a ligação entre a linguagem verbal e não verbal.

Tomando como base os objetivos aqui traçados, podemos dizer que os resultados foram positivos, mostramos a importância de metodologias ativas durante as aulas de Geografia, a partir da produção de HQ's envolvendo um tema geográfico. Procuramos comprovar essa ação a partir das respostas dos questionários e das produções dos quadrinhos realizados pelos estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental da EEEF e Médio Estevam Marinho, onde deixaram suas impressões sobre o conteúdo e o que eles entendiam como tal. Os resultados podem ter sido satisfatórios, mas, eles servem como uma forma de mostrar ao público leitor a capacidade de dinamicidade e interdisciplinaridade das HQ's nas diversas áreas dos conhecimentos, ou seja, as possibilidades de serem trabalhadas para além da disciplina de Geografia.

Ainda seguindo a linha de raciocínio do parágrafo anterior, cabe então ao educador a busca da melhor forma em utilizar as HQ's em sala de aula, é aconselhável que o uso dessa metodologia seja organizado de forma prévia e estabelecer o que se pretende alcançar a partir desse recurso. Esse profissional, pode atingir por meio dessas ações uma aula dinâmica entre professor e discente além de, conseguir fazer com que seu educando desenvolva uma leitura e interpretação da associação entre a imagem e o conteúdo.

Diante de todos esses fatos, essa pesquisa-ação contribuiu com a finalidade em demonstrar que os estudantes podem desenvolver sua reflexão crítica durante as aulas de Geografia a partir da produção de HQ's envolvendo um tema geográfico. Com essa metodologia eles podem ainda aprimorar sua imaginação geográfica e sua leitura imagética, essa pesquisa proporciona também aos seus leitores, a possibilidade em continuar pesquisando sobre a temática e a visão de que as HQ's podem ser trabalhadas no ambiente escolar em todas as disciplinas e séries escolares.

REFERÊNCIAS

- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** v. 32, n. 1, p. 25-40, Londrina- PR, 2011. DOI: 10.5433/1679- 0359.
- BEUREN, Elisabete Penz. **Formação de professores de Geografia à luz das metodologias ativas de ensino:** desenvolvendo projetos interdisciplinaridades na educação básica. 2017. 115f. Dissertação (Mestrado em Ensino) - Centro Universitário Uivastes, Lajeado-RS, 2017.
- BOIKO, Vanessa Alessandra Thomaz; ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan. **A perspectiva sócio-construtivista na psicologia e na educação:** o brincar na pré-escola.v.6, n.1, p. 51-58, Maringá- PR, 2001.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Brasília: MEC/SEB, 2017.
- CAVALCANTI, Lana de Sousa; SILVA, Eunice Isaias da. **A Mediação do Ensino –** Aprendizagem de Geografia, por Charges, Cartuns e Tiras de Quadrinhos. Boletim Goiano de Geografia, Goiás. v. 28, n. 2, 2008.
- COSTA, Rafael Martins da. **Geografias em quadrinhos:** Imaginando o Mundo em Sala de Aula. 2012. 112f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade do Rio Grande do Sul. Instituto de Geociências. Programa de Pós- Graduação em Geografia. Porto Alegre. Porto Alegre, 2012.
- IBGE- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo demográfico:** resultados preliminares- São Paulo. Rio de Janeiro, 1982. (8º Recenseamento Geral do Brasil, v.1, n.4).
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 5ª. ed. - São Paulo: Atlas 2003.
- LIBÂNEO, José Carlos. A aula como forma de organização do Ensino. In: **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994, pg.177-194.
- MACHADO, Renato Ferreira. Arte Sequencial: Cultura e Liberdade de Expressão. In: _ Arte Sequencial. **Revista: Memória e Linguagens culturais,** Rio Grande do Sul: v.4, n. 8, 2015, p. 08-11.
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora.** Porto Alegre: Penso, 2018, p. 35-76.
- MOTA, Ana Rita; ROSA, Cleci Werner da. **Ensaio sobre metodologias ativas:** reflexões e propostas. v. 25, n. 2, p.261-276, Passo Fundo- RS, 2012.
- PAULA, Iago Sales de; SOUZA, Maria da Conceição Marques; ANUTE, Pollyana Furtado Machado. O espaço geográfico ao longo das correntes da Geografia: uma abordagem epistemológica. **Revista do Programa de Pós-graduação em Geografia.** v. 03, n. 01, p. 50-63, Rio Branco- AC.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução das histórias em quadrinhos. **Revista Famecos**. Porto Alegre- MG, 1996.

RAMA, Maria Angela Gomez. **A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman**. 2006.129f. Dissertação (Mestrado em Geografia). Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo, 2006.

RAMA, Maria Angela Gomez. Os quadrinhos no ensino de Geografia. In: BARBOSA, Alexandre, et al (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: contexto, 2020, p. 87- 104.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em Quadrinhos no Processo de Aprendizado: Da Teoria à Prática. **Revista Cient**. São Paulo, n. 27, 2012

SILVA, Adinilson de Almeida; MEDEIROS, Adriana Francisca de; MELO, Kelli Carvalho. **Uma linguagem alternativa no Ensino Escolar: As histórias em quadrinhos na mediação do ensino e aprendizagem da geografia**. Ateliê geográfico, Goiás: v. 7, n. 1, 2013.

STROUGO, Deborah. **Quais as diferenças entre HQ's Graphic Novel e Mangá?** Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://deborahstrougo.com/2020/05/12/quais-as-diferencas-entre-hq-graphic-novel-e-manga/>. Acesso em: 19 maio 2022.

SOARES, Magnólia Oliveira; SILVIANO, Marluce. O conhecimento geográfico e as Histórias em Quadrinhos: Uma experiência de Ensino com Mafalda. **Revista de geografia**. Recife. v. 3, n.1, 2020.

TEXEIRA, Franklyn Cordeiro. **Possibilidades da Utilização da História em Quadrinhos “O perfuraneve” no Ensino de Geografia**. 2019. 28f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, Campina Grande, 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: BARBOSA, Alexandre, et al. (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2020, p.31-64.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Entrevista com Waldomiro Vergueiro**. São Paulo, 2004, p. 01-02. Disponível em: <http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/entrevista>. Acesso em: 09 jun. 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQ's no ensino. In: BARBOSA, Alexandre, et al (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: contexto, 2020, p.07-29.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. 1. ed. São Paulo: contexto, 2020.

APÊNDICES

APÊNDICE A - 1º QUESTIONÁRIO

1º questionário (antes da atividade)

1º- Você já leu, ou, teve acesso a alguma história em quadrinhos?

() Sim

() Não

() Talvez

2º- Caso você tenha lido alguma HQ's, qual tipo você mais gosta?

() Super-heróis

() Terror

() Ficção

() Infantil/ Juvenil

() Policial

() Outros: _____

03º- Você já produziu alguma História em quadrinhos?

() Sim

() Não

() Talvez

04º- Alguma vez, seus professores, já trabalharam com HQ's durante as aulas?

() Sim

() Não

() Talvez

05º- Como você ver a utilização de histórias em quadrinhos, durante as aulas de Geografia?

APÊNDICE B - 2º QUESTIONÁRIO

2º questionário (depois da atividade)

1º A forma como foi construído os conhecimentos, acerca do assunto trabalhado durante as aulas, facilitou seu processo de compreensão?

Sim

Não

Talvez

Comentário: _____

02º A metodologia, adotada durante esse processo de construção dos saberes, tornou a aula mais dinâmica?

Sim

Não

Talvez

Comentário: _____

03º Na sua opinião, ao utilizar essa metodologia do tipo histórias em quadrinhos- HQ's, durante as aulas, você conseguiu associar o conteúdo com o seu cotidiano?

Sim

Não

Talvez

Comentário: _____

04º A partir da produção das histórias em quadrinhos, durante as aulas, você pesquisaria mais sobre o tema trabalhado durante essa atividade?

Sim

Não

Talvez

Comentário: _____

05º Você aprendeu algo, que ainda não sabia sobre esse tema? Como você associa esse assunto trabalhado por meio de HQ's, com o seu cotidiano?

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: **UM OLHAR PARA A FORMAÇÃO DE ALUNOS CRÍTICOS REFLEXIVOS Á LUZ DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-HQ'S: UM RECURSO METODOLÓGICO DURANTE AS AULAS DE GEOGRAFIA**

Pesquisadora: Kátia Marcelino de Sousa, discente do Curso de Licenciatura em Geografia do CFP – UFCG.

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

Você está sendo convidado/a a participar desta pesquisa, cujo objetivo será demonstrar a importância da utilização de metodologias ativas durante as aulas de Geografia, a partir da produção de histórias em quadrinhos- HQ's. envolvendo um tema específico da disciplina, como forma de atingir um processo de ensino aprendizagem mais dinâmico e conseqüentemente alunos mais reflexivos.

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 mesmos tem o intuito de avaliar o desenvolvimento crítico e reflexivo dos alunos frente a produção das HQ's.

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 acarretará grandes 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 nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

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

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 do uso das HQ's durante o processo de ensino 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,

Kátia Marcelino de Sousa
(Discente - CFP - UFCG)
E-mail: katiamarcelino08@gmail.com

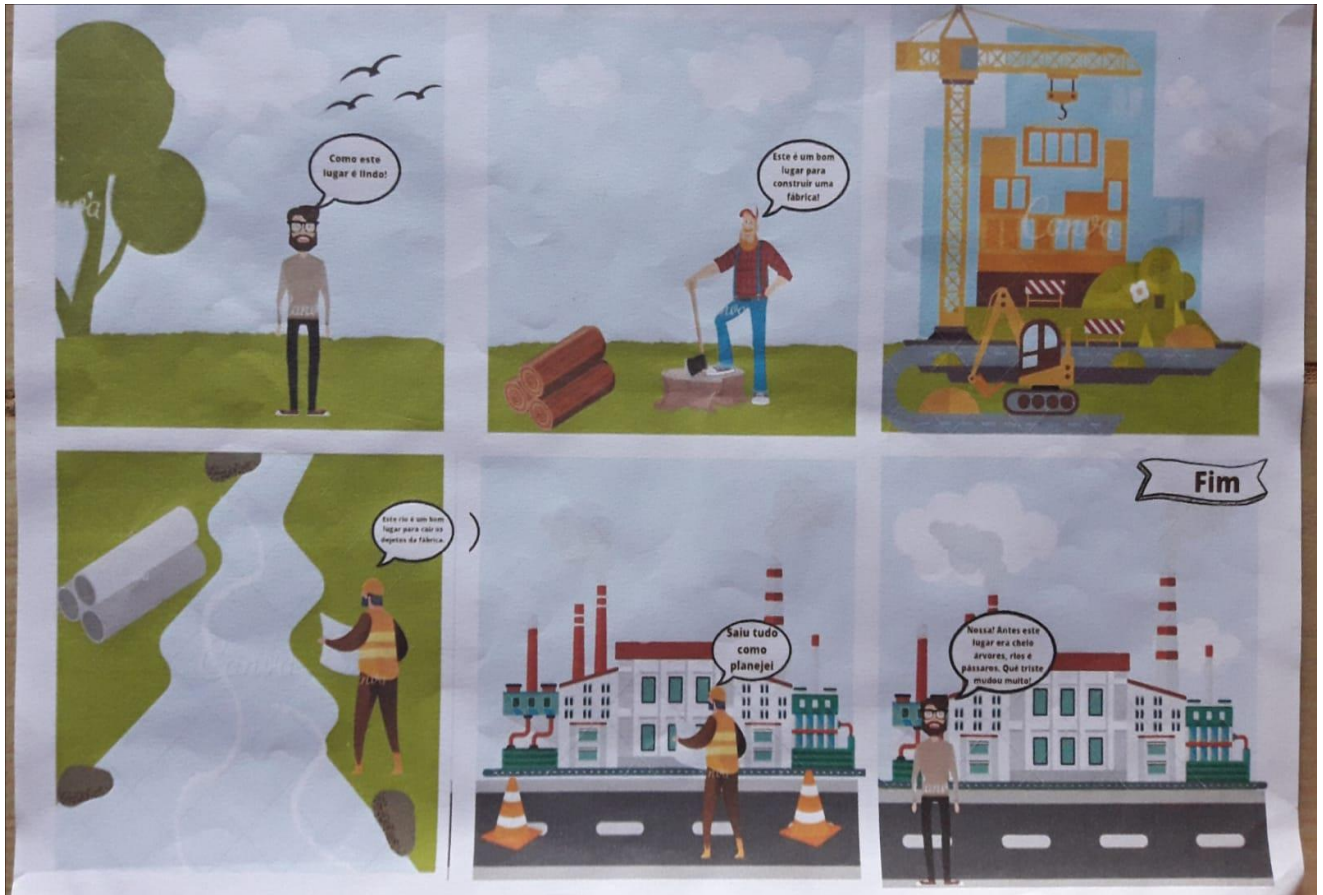
Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
(Orientador - CFP - UFCG)

ANEXOS

ANEXO A- 1ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTE



ANEXO B- 2ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



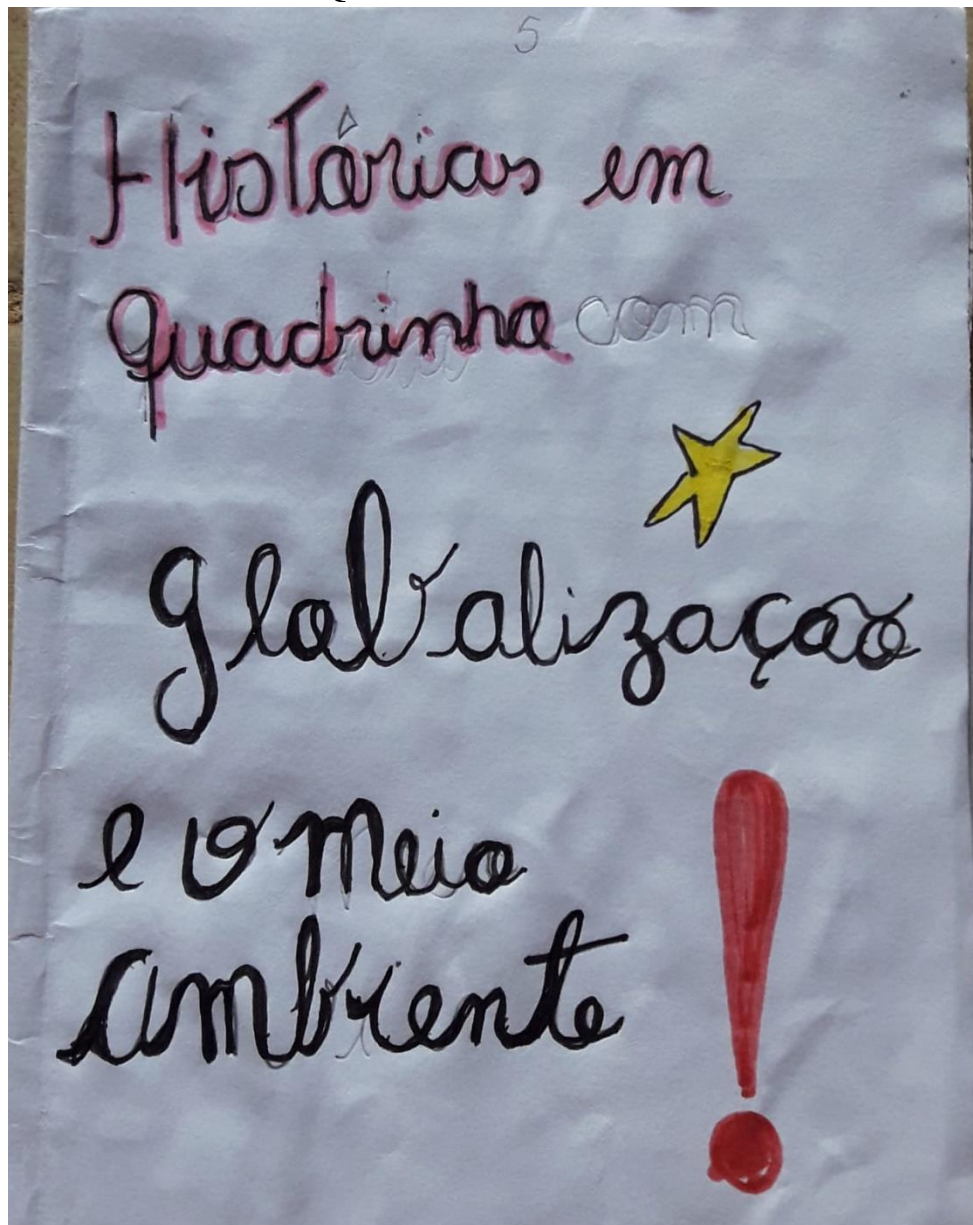
ANEXO C- 3ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



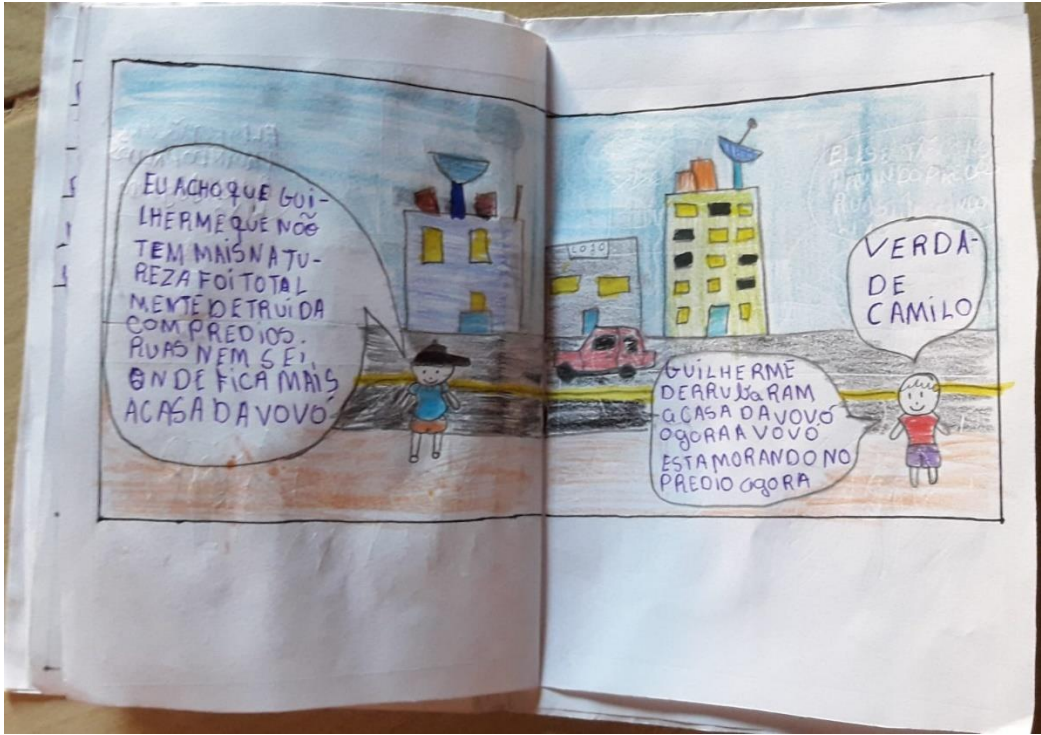
ANEXO D- 4ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



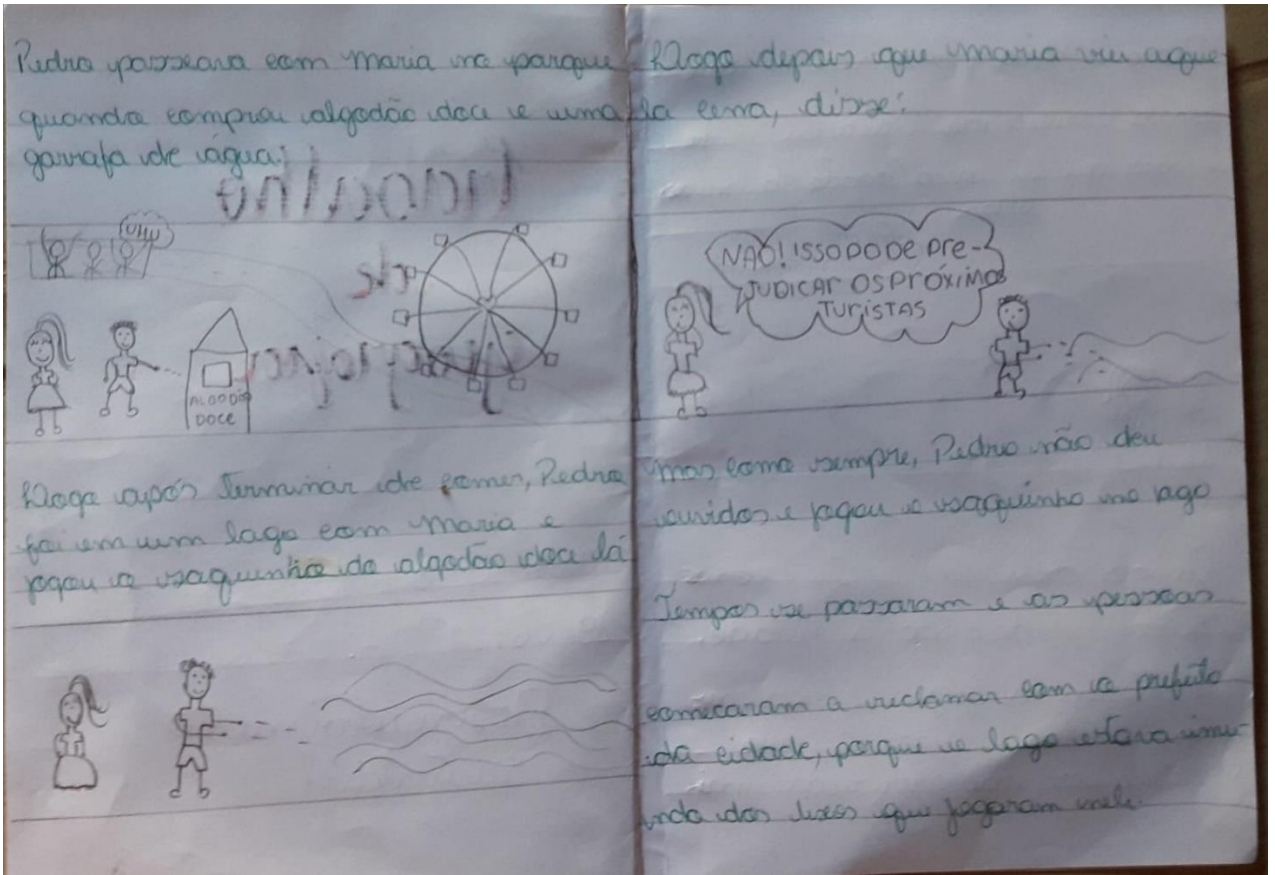
ANEXO E - 5ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES







ANEXO F - 6ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



P. Pedro e Maria foram ver se que
 estava acontecendo e acabou vendo
 a vaca que ele havia jogado na mesa
 atrás.



Depois dele foi visto como
 estava prejudicando a cidade,
 ele passou a jogar lixo nos
 lugares certos e ajudar a melhorar
 o ambiente para não prejudicar mais

a cidade e nem nos futuros
 turistas!

essa foi a minha história sem ser a
 minha cabeça, mas espero que goste!

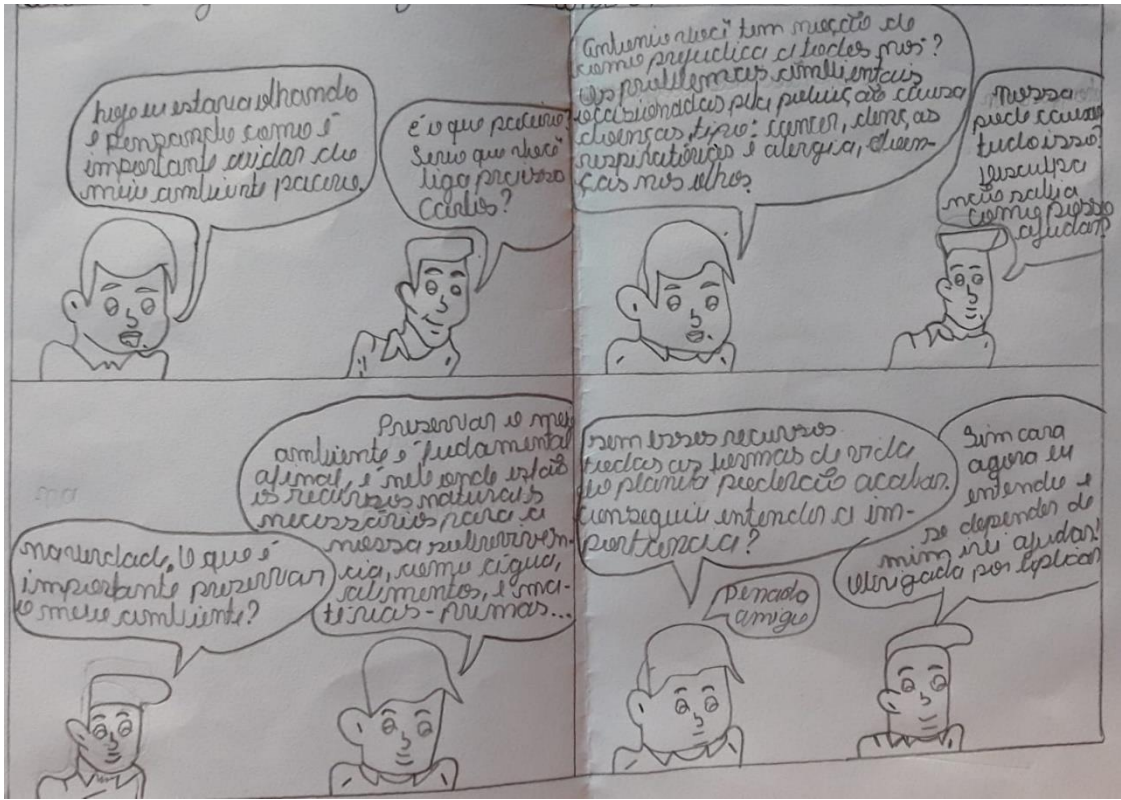
ANEXO G - 7ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



ANEXO H - 8ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



ANEXO I - 9ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES



ANEXO J - 10ª HQ'S PRODUZIDAS PELOS DISCENTES

