

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA AUXÍLIO AO ENSINO DA GEOGRAFIA

COMIC STORIES AS A TEACHING-PEDAGOGICAL RESOURCE TO ASSIST IN THE TEACHING OF GEOGRAPHY

EL CUENTO CÓMICO COMO RECURSO DIDÁCTICO-PEDAGÓGICO PARA AYUDAR EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA

Lucas Matheus Garcia Tôres

Programa de Pós-Graduação em Geografia (PPGG)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
lucas-matheus-@hotmail.com

Paulo Victor Menezes Vieira

Programa de Pós-Graduação em Ambiente, Tecnologia e Sociedade (PPGATS)
Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA)
paulomenezes744@gmail.com

Jerônimo Dantas

Licenciado em Geografia, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)
Professor da Educação Básica jeronicodantas@gmail.com

RESUMO

O uso de novas metodologias no ensino de Geografia vem sendo um importante aliado no processo de ensino e aprendizagem. Dentro das novas formas de compartilhamento do conhecimento que se encontra as Histórias em Quadrinhos – HQ's. Pensando nisso, este estudo se debruçou na elaboração de uma história em quadrinho que visasse auxiliar o processo de ensino e aprendizagem em Geografia. Para tal, fez-se um estudo de gabinete para compreender a temática e ajudar na criação do roteiro da HQ intitulada de "Naty: em mudanças climáticas". Em seguida aplicou-se a HQ nas aulas de Geografia da turma do 6º ano de uma escola pública no interior do Rio Grande do Norte e para finalizar viu-se a percepção dos alunos com relação ao uso da HQ no seu aprendizado. Como resultado podemos observar que a HQ se mostrou como importante ferramenta para auxiliar as aulas de Geografia, tanto no sentido de sair da monotonia das aulas comumente tradicionais aplicadas aos alunos, quanto na facilitação que estes apresentaram de entender o assunto trabalhado na HQ. Por fim, esperamos que a presente proposta metodológica sirva um novo recurso de cunho didático-pedagógico para os professores de Geografia.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino e aprendizagem; Novas metodologias; Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

The use of new methodologies in Geography teaching has been an important ally in the teaching and learning process. Among the new ways of sharing knowledge we can find the Comics. With this in mind this study focused on the elaboration of a comic book that aimed to aid the teaching and learning process in Geography. To this end a desk study was done to understand the theme and to help in the creation of the script of the comic entitled "Naty: on climate change". Then the comic was applied in the Geography classes of the 6th grade class of a public school in the interior of Rio Grande do Norte and to finish we saw the perception of the students regarding the use of the comic in their learning. As a result we can observe that the comic book proved to be an important tool to help Geography classes, both in the sense of getting out of the monotony of the traditional classes applied to the students and in the fact that it made it easier for them to understand the subject worked on in the comic book. Finally, we hope that the present methodological proposal will serve as a new didactic-pedagogical resource for Geography teachers.

KEYWORDS: Teaching and learning; New methodologies; Comics stories.

RESUMEN

El uso de nuevas metodologías en la enseñanza de la Geografía ha sido un importante aliado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de las nuevas formas de compartir el conocimiento encontramos los Cómics - Comics. En este sentido, este estudio se centró en la elaboración de un cómic que pretendía ayudar al proceso de enseñanza y aprendizaje de la Geografía. Para ello, se realizó un estudio de gabinete para comprender el tema y ayudar a la creación del guión del cómic titulado "Naty: sobre el cambio climático". Posteriormente, se aplicó el cómic en las clases de Geografía del 6º curso de una escuela pública del interior de Rio Grande do Norte y, finalmente, se vio la percepción de los alumnos sobre el uso del cómic en su aprendizaje. Como resultado, podemos observar que el cómic se mostró como una herramienta importante para ayudar a las clases de Geografía, tanto en el sentido de salir de la monotonía de las clases tradicionales aplicadas a los alumnos, como en la facilitación que presentaron en la comprensión del tema trabajado en el cómic. Finalmente, esperamos que la presente propuesta metodológica sirva como un nuevo recurso didáctico-pedagógico para los profesores de Geografía.

PALABRAS-CLAVE: Enseñanza y aprendizaje; Nuevas metodologías; Cuentos cómicos.

1. INTRODUÇÃO

No ensino da disciplina de Geografia, bem como de outras ciências, existe a necessidade cada vez maior de se readaptar às novas formas de ensino-aprendizagem, no sentido de fazer o aluno verdadeiramente se interessar pelo assunto trabalhado em sala aula por parte do professor. Dentro deste pensamento, este trabalho visa apresentar aos leitores uma abordagem feita a partir de umas destas novas formas de compartilhamento do conhecimento, através de uma das várias linguagens que podem ser utilizadas no ensino, as Histórias em Quadrinhos – HQ's.

Sabemos que encontrar meios que tragam a atenção do aluno para certos assuntos, que muitas vezes são considerados densos e cansativos pelos próprios discentes, não é fácil, mas pode muito bem ser feito. Existem, hoje, diferentes métodos e tipos de linguagens que o docente pode, e deve, utilizar com o intuito de buscar a atenção do aluno para as temáticas trabalhadas em aula.

No ensino da Geografia não se torna diferente, existem uma infinidade de métodos que podem ser utilizados na transposição do conhecimento, mas, é importante destacar, que sempre se devera haver uma objetividade clara e central por parte do docente para com o assunto que o mesmo visa aplicar com seus alunos. Pontuschka, Paganelli e Cacete (2007, p. 215) afirmam que:

[...] o uso de linguagens na Geografia não visam reproduzir receitas, mas, sim, oferecer propostas que, associadas à criatividade dos educadores, podem constituir ideias para a utilização de diferentes conteúdos [...], tornando a disciplina extremamente significativa na reflexão dos alunos (Pontuschka; Paganelli; Cacete, 2007, p. 215).

As autoras, citadas acima, nos mostram, de maneira clara, a importância de o educador saber aplicar com seus alunos de maneira clara e coesa o que ele deseja, pois pode-se ocorrer do discente realizar uma leitura de maneira errônea daquilo que o professor objetivou. Cabe ao

docente acompanhar o estudante, entendendo a leitura de mundo que o mesmo possui e aplicando da melhor maneira possível o material pensado para determinada aula.

No Brasil, as HQ's são usadas nas redes de ensino, principalmente no ensino fundamental (Kawamoto; Campos, 2014), seja como atividade literária, seja em práticas em sala. Vergueiro e Ramos (2009, p. 7) instigam que “[...] presença dos quadrinhos no ambiente escolar – incentivada pelo governo federal – tem gerado novos desafios aos professores e trazido à tona uma adiada necessidade de se compreender melhor a linguagem, seus recursos e obras (Vergueiro; Ramos, 2009, p. 7).

Com o edital PNBE/2006 o Ministério da Educação – MEC – passou a incluir as HQ's no Programa Nacional Biblioteca da Escola, pois “A leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras, onomatopeias, que contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos. Além disso, o universo dos quadrinhos faz parte das experiências cotidianas dos alunos” (Brasil, 2018). O objetivo do MEC ao adicionar as HQ's no PNBE mostra claramente a importância de utilizá-las no processo de ensino-aprendizagem nas escolas.

Quanto ao uso propriamente dito de Histórias em Quadrinhos, Eisner (1995) define bem a importância da mesma como sendo “[...] uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho” (Eisner, 1995, p. 144).

As Histórias em Quadrinhos representam uma forma de arte, através de linguagem visual, que influenciam os sentimentos dos seres humanos e transmitem mensagens por meio de símbolos e imagens a aqueles estão as lendo (Dalacosta *et al.*, 2009; Silveira; Caruso, 2009), assim, são definidas como “[...] forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas” (Guimarães, 1999, p. 1).

Ademais, o documento de caráter normativo que destaca bem a importância do uso de diferentes figuras de linguagem, dentre elas as Histórias em quadrinhos, como importante material para auxílio no ensino nos diferentes níveis de aprendizado, é a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, que nos diz em sua quarta competência:

Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens

artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (Brasil, 2018, p.7).

Como vimos à utilização de HQs no ensino de maneira geral, além de proporcionar um maior despertar de interesses no discente durante a atividade, faz com que o mesmo se utilize da sua imaginação no decorrer da leitura, também auxiliando no foco do estudante no assunto tratado em aula e facilitando seu processo de fixação de conteúdo.

No presente trabalho, visou-se a elaboração e a aceitação de uma História em Quadrinhos – HQ como proposta metodológica para o ensino da Geografia no 6º Ano do ensino fundamental II. A ênfase da HQ foi no conteúdo de climatologia, especificadamente nas dinâmicas das mudanças climáticas que ocorrem em nosso planeta atualmente. A história foi construída e apresentada aos alunos da dita turma através de aula expositiva, posteriormente foi criado um questionário, através da plataforma Google Forms, com o intuito de analisar o parecer dos estudantes da turma quanto a aplicação da HQ e sua eficácia. arte inicial do artigo, que inclui: a delimitação do estudo, a justificativa, os objetivos da pesquisa e outros elementos necessários para situar o tema.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho versa entre pesquisa qualitativa preocupando-se não somente “com representatividade numérica, mas sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização” (Gerhardt; Silveira, 2009, p. 31) e quantitativa que segundo Malhotra (2004, p. 154) “procura quantificar os dados e, normalmente, aplica alguma forma de análise estatística”, centrado na objetividade.

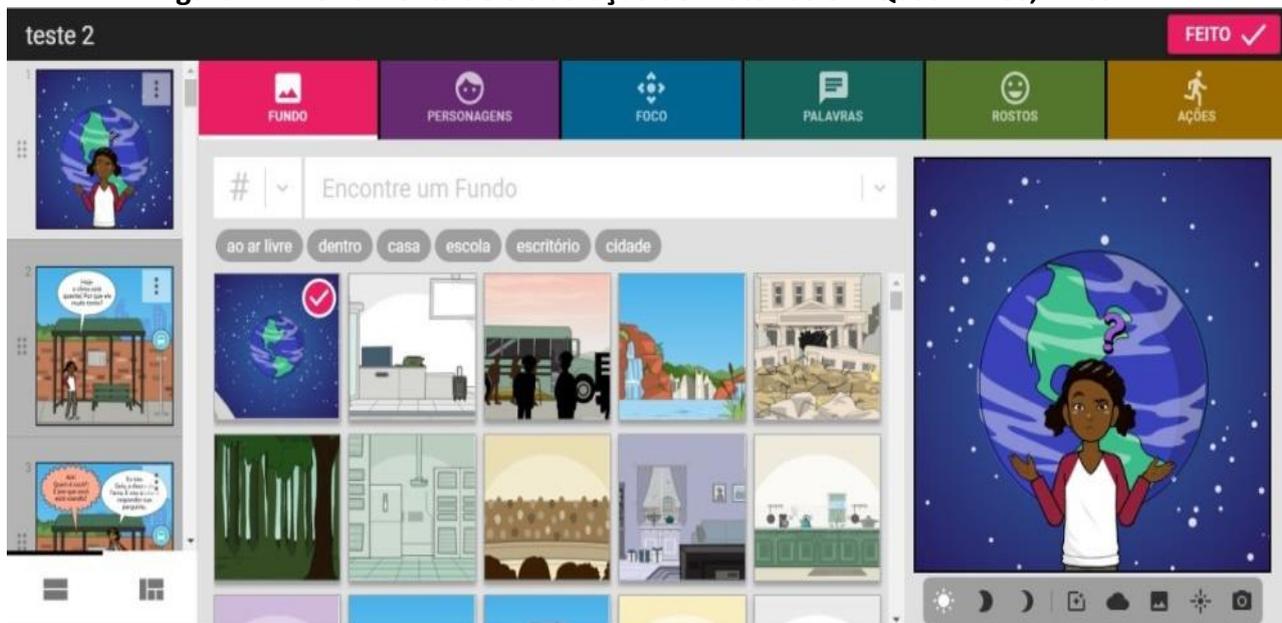
Nesse contexto, o trabalho foi estruturado a partir de quatro etapas metodológicas distintas: o levantamento dos aportes teóricos para um maior enriquecimento do assunto trabalhado, elaboração do roteiro e confecção da História em Quadrinhos, e, por fim, aplicação de aula expositiva apresentando a HQ aos alunos, bem como de um questionário com o intuito de analisar a eficácia da mesma através das respostas dos alunos. Vale salientar que o questionário possibilita o levantamento de percepções, opiniões, sentimentos e interesse a cerca de um fato, sendo assim, um importante instrumento de coleta de dados e informações de forma empírica sobre o assunto abordado (Fachin, 2005; Gil, 2011).

Inicialmente, o estudo contou com uma pesquisa bibliográfica, no âmbito da Geografia Escolar, acerca do uso de histórias em quadrinhos como recurso didático-pedagógico no ensino da geografia juntamente com leituras direcionadas à temática central abordada no recurso metodológico proposto: mudanças climáticas, dentre estes temos autores como Medonça (2007), Ross (2005) e Steinke (2012).

A etapa seguinte diz respeito ao desenvolvimento do roteiro da HQ “Naty: em mudanças climáticas.” O roteiro foi elaborado de forma esquematizada com os seguintes elementos: título da revista, página, numeração dos quadros — com a mudança da página a contagem recomeça — e descrições das cenas.

A terceira etapa remete-se à criação final da HQ, por meio da plataforma digital de elaboração de histórias em quadrinhos, Pixton (figura 1). Tendo por base o roteiro previamente elaborado, foram pensados, definidos e criados: os cenários, o layout da revista, as personagens, as caixas de textos, e os demais elementos constituintes da HQ.

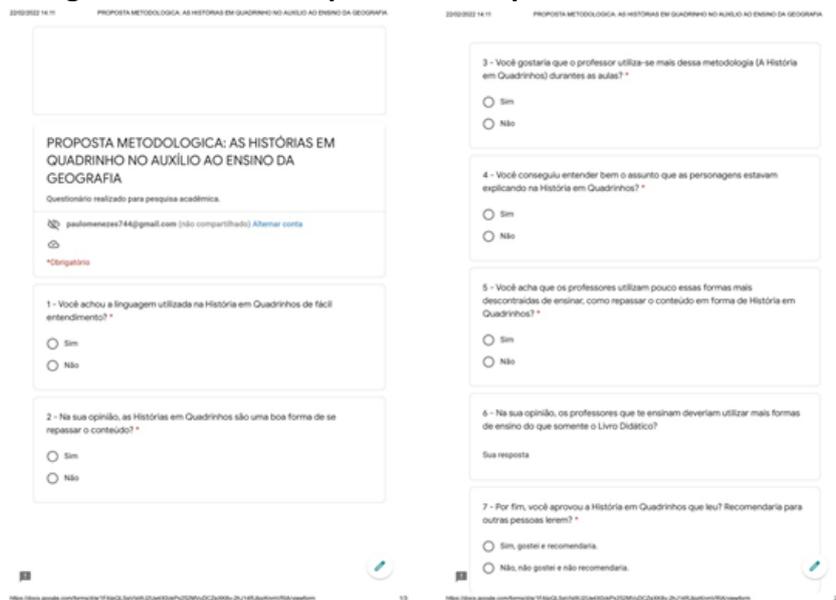
Figura 1: T Ferramenta de elaboração de Histórias em Quadrinhos, Pixton.



Fonte: Autores, 2022.

Por fim, na quarta etapa tivemos a exposição da HQ finalizada aos alunos, através de aula expositiva, e, ao final da mesma, foi aplicado junto aos alunos um questionário (Figura 2) para avaliar a opinião dos discentes quanto à utilização da História em Quadrinhos como ferramenta didático-pedagógica.

Figura 2: Modelo do questionário aplicado aos discentes.

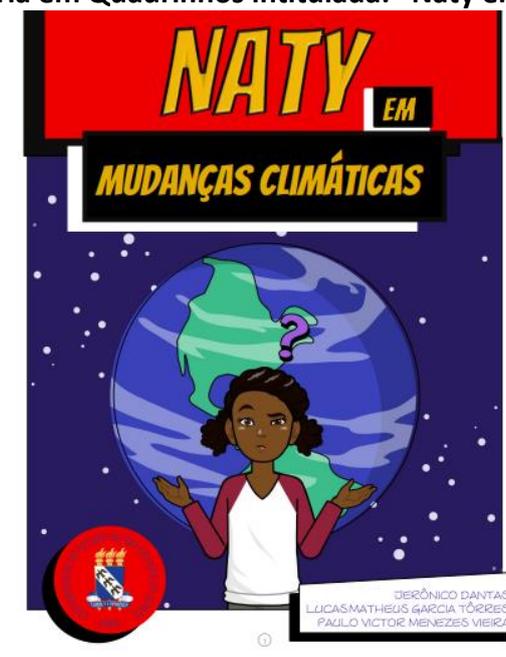


Fonte: Autores, 2022.

3. RESULTADOS

Terminados os processos de investigar e pensar da História em Quadrinhos foi realizado a criação da mesma por parte dos autores do presente trabalho. Ao todo, a HQ (Figura 3) possui quatro páginas que exemplificam, de maneira divertida e didática, as diferenças entre o tempo e o clima e, principalmente, as mudanças climáticas que ocorrem em nosso mundo.

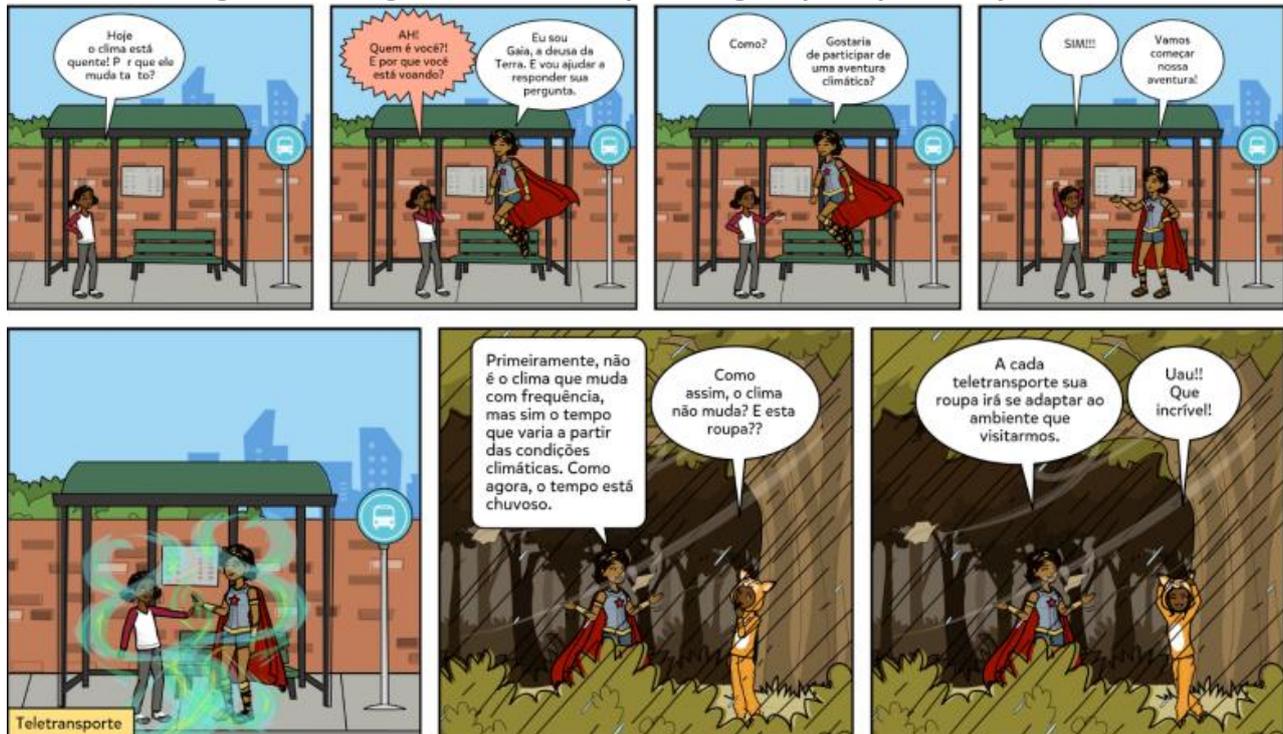
Figura 3: Capa da História em Quadrinhos intitulada: “Naty em: Mudanças Climáticas”



Fonte: Autores, 2022.

A HQ teve por objetivo central apresentar, primeiramente, a diferença entre clima e tempo e posteriormente, conectado a este primeiro, apresentar conceitos básicos acerca das mudanças climáticas. O enredo da história se deu através da personagem Gaia, que representa a deusa de mesmo nome, que surge para Naty, uma menina que aparenta estar confusa entre as relações e diferenças de clima e tempo no local onde a mesma vive (Figura 4).

Figura 4: Diálogo inicial entre as personagens principais, Naty e Gaia



Fonte: Autores, 2022.

Posteriormente, seguindo o roteiro, Gaia levará Naty para um passeio pela história e pelo mundo para apresentar a garotinha, não só a diferença entre clima e tempo, mas também as mudanças climáticas que ocorrem em nosso mundo e suas causas (Figura 5).

Figura 5: Continuação do diálogo entre as personagens e inserção dos conceitos de Mudanças Climáticas



Fonte: Autores, 2022.

Por fim, Gaia mostra uma das principais causas das mudanças climáticas atualmente, a ação antrópica que está acelerando estas mudanças. Trazendo o lúdico, e ao mesmo tempo a conscientização, no final da HQ, Naty se transforma em uma heroína, como Gaia, para juntas combaterem as ações dos seres humanos que estão acelerando os processos de mudança do clima pelo mundo. A História em Quadrinhos termina com as duas personagens chegando a um dos principais biomas do mundo e que se encontrava em chamas no ano de 2020, o Pantanal (figura 6).

Figura 6: Fim do enredo



Fonte: Autores, 2022.

Após a finalização da mesma, a HQ foi apresentada aos alunos do 6º Ano do ensino fundamental II, de determinada escola pública do interior do Rio Grande do Norte, através de aula expositiva (Figura 7), por meio da Plataforma Google Meet (Devido as aulas da rede pública ainda estarem sendo realizada no Ensino Remoto Emergencial).

Figura 7: Aula expositiva para apresentação da HQ finalizada aos alunos

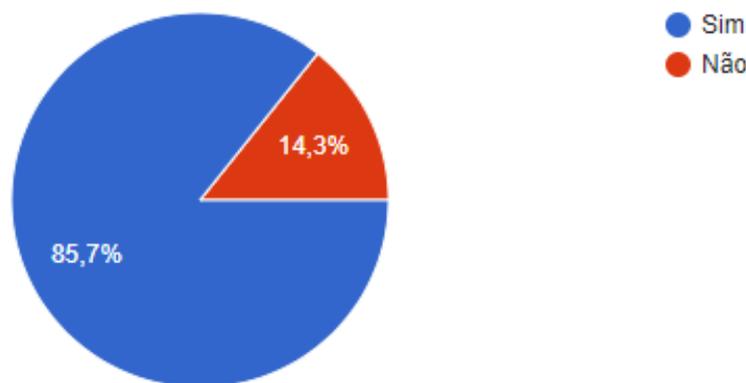


Fonte: Autores, 2022.

Por fim, foi aplicado junto aos estudantes um questionário, elaborado por parte dos autores do presente artigo através da Plataforma Google Forms, com o intuito de analisar a opinião dos educandos quanto ao uso e benefícios da História em Quadrinhos como ferramenta de auxílio ao processo de ensino-aprendizagem.

Na primeira das indagações proferidas aos alunos, os autores questionaram se eles acharam a linguagem utilizada no decorrer da História em Quadrinhos – HQ – de fácil entendimento por parte dos mesmos (Figura 8):

Figura 8: Você achou a linguagem utilizada na História em Quadrinhos de fácil entendimento?



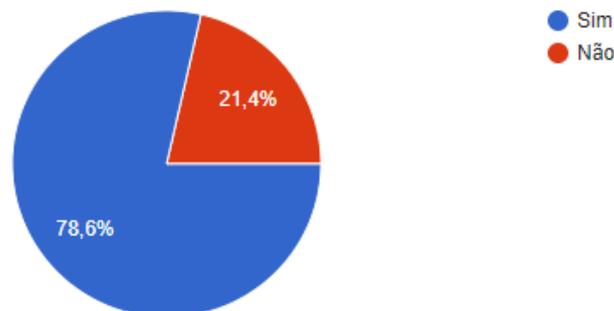
Fonte: Autores, 2022.

Podemos observar que a imensa maioria dos alunos que responderam o questionário (85,7%) afirmou que a linguagem pensada por parte dos autores deste trabalho, para aplicação do conteúdo, mostrou-se de fácil entendimento por parte dos discentes.

Como vimos no decorrer deste artigo, o professor antes de aplicar qualquer que seja o material pedagógico para uma aula, deve ter em mente os objetivos que o mesmo quer repassar para seus alunos. Entre estes, a linguagem utilizada deve-se adequar de acordo com o nível do estudante, para não torna o processo de ensino-aprendizagem mais denso do que o necessário.

Em seguida, foi questionado aos discentes se consideram as HQ's uma boa maneira de se repassar o conteúdo programático (Figura 9):

Figura 9: Em sua opinião, as Histórias em Quadrinhos são uma boa forma de se repassar o conteúdo?



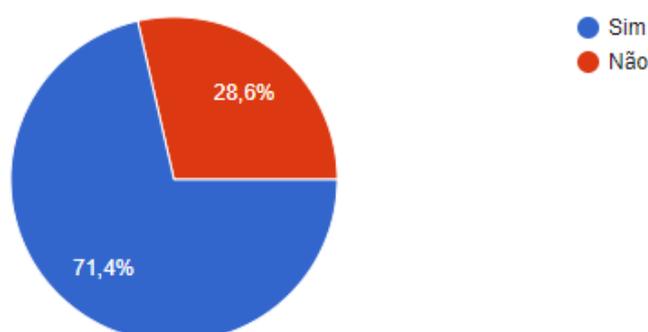
Fonte: Autores, 2022.

Novamente podemos perceber que a maioria (78,6%) dos discentes concorda com a pergunta feita por parte dos autores. A grande maioria da sala acha esta forma de repasse de conteúdo uma boa forma de se aprender, apesar de que é pouco utilizado na escola (como veremos nas respostas de pergunta realizada mais a frente).

Como vimos no início deste trabalho, diversos autores informam que a utilização dos diferentes tipos de linguagem, como as HQ's, são muito bem vindas ao auxílio dos educandos, porém, mesmo assim, ainda é pouco utilizado por parte dos mesmos nas escolas brasileiras.

No terceiro questionamento (Figura 10) feito por parte dos autores do presente trabalho, foi questionado aos discentes se gostariam que essa ferramenta de ensino fosse mais utilizada com eles no processo de ensino-aprendizado

Figura 10: Você gostaria que o professor utilizasse mais dessa metodologia (A História em Quadrinhos) durante as aulas?



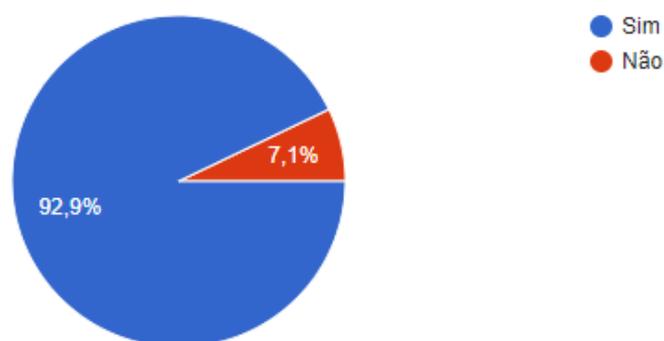
Fonte: Autores, 2022.

Novamente, como já esperado devido às respostas anteriores, observamos que a grande maioria dos discentes (71,4%) afirma que gostariam, sim, que seus docentes trabalhassem mais diferentes metodologias de ensino, como as Histórias em Quadrinhos, na apresentação de suas aulas.

Como vimos no decorrer do artigo, alguns autores afirmam que os alunos precisam ser incentivados de diferentes formas no processo de ensino-aprendizagem, e que os professores necessitam sair da zona de conforto e de aplicação de aulas no estilo tradicional de ensino que não traz a atenção dos alunos ao conteúdo programado. Conseguimos ver então que os próprios alunos rejeitam formas tradicionais de ensino, e escolhem outras metodologias, como a utilizada neste trabalho (As HQ's).

Em seguida, visto que os alunos gostariam de mais aulas que utilizem destas metodologias, os autores questionaram se os discentes conseguiram compreender o assunto tratado na HQ (Figura 11):

Figura 11: Você conseguiu entender bem o assunto que as personagens estavam explicando na História em Quadrinhos?



Fonte: Autores, 2022.

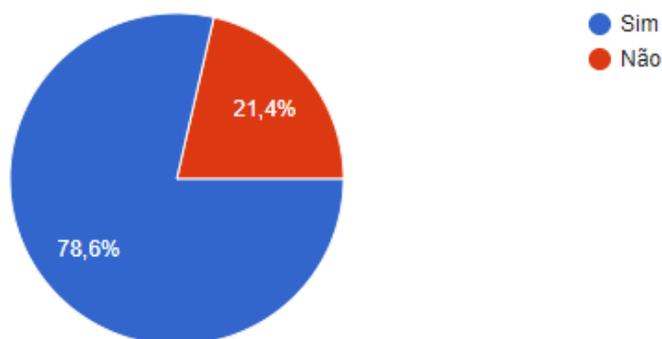
Novamente, suprindo as expectativas dos autores, temos a grandiosa maioria dos discentes (92,9%) confirmando que entenderam bem o conteúdo que a HQ se propôs a repassar. As respostas servem para provar que este tipo de ferramenta de linguagem, além de ser de fácil criação para os professores, é de fácil entendimento para os educandos, facilitando assim o processo de ensino-aprendizagem necessário em sala de aula.

Vimos no corpo do presente trabalho que, quando o docente procura utilizar estes tipos de ferramentas metodológicas, ele precisa ter em mente como irá introduzir o assunto de maneira

clara para o aluno, facilitando o processo de aprendizagem para seus discentes. Com as respostas da Figura 11, os autores do presente trabalho confirmaram que conseguiram suprir as próprias expectativas quanto à forma de repasse do conteúdo, mostrando que a HQ foi eficaz.

Respondida estas indagações principais e visto que a História em Quadrinhos foi lida e aprovada por parte dos discentes, mostrando-se uma importante ferramenta de ensino, os autores deste artigo questionaram aos discentes se acham que tal metodologia é pouco utilizada em sala (Figura 12):

Figura 12: Você acha que os professores utilizam pouco essas formas mais descontraídas de ensinar, como repassar o conteúdo em forma de História em Quadrinhos?



Fonte: Autores, 2022.

Podemos observar que, ao menos na escola em que a presente pesquisa foi realizada, a maioria dos alunos (78,6%) afirma que os professores utilizam poucas formas mais descontraídas de ensino, levando a crer que aqueles possuem uma forma de ensino-aprendizado mais voltada para meios tradicionais de repasse do saber.

Os usos de novas ferramentas no auxílio à educação são, e devem ser, sempre bem vindos. A educação passa por um período de transformação, trazendo novas metodologias que busquem a inovação e qualidade no ensino (Hauschild, 2017). Tais metodologias buscam retirar o aluno de sujeito ouvinte/paciente e o transforma em sujeito ativo na construção de seu conhecimento (Tôrres *et al.*, 2022). Nesse contexto, pensar e utilizar novos métodos de ensino, diferentes dos utilizados com frequência nas escolas, pode ser uma das alternativas para o avanço da educação em nosso país, procurando sempre trazer o aluno para o centro do processo de ensino e aprendizagem, facilitando o seu processo de ensino-aprendizagem. Isso é evidenciado quando se observam que

metodologias diferenciadas podem despertar uma forma de interesse participativo, por parte do educando, no processo de ensino e aprendizagem.

Isso dialoga com Berbel (2011, p. 4) no qual relata que “as metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor”. Essa teorização das contribuições das metodologias ativas já foi vista por diversos autores, como Freire (1996, p. 29):

As metodologias ativas baseiam-se em 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. (Freire, 1996, p. 29).

Em seguida foi realizado questionamento subjetivo aos discentes com o intuito de analisar a opinião mais pessoal de cada um, para variar de pessoa para pessoa. A pergunta proferida aos alunos foi a seguinte: Em sua opinião, os professores que te ensinam deveriam utilizar mais formas de ensino do que somente o Livro Didático? Grande parte dos 14 entrevistados (correspondente à turma do 6º Ano) respondeu apenas “sim”, mas alguns se aprofundaram nas respostas na qual iremos analisar a seguir.

Para manter o sigilo e descrição dos entrevistados, chamaremos os mesmos de AL (Aluno), os dois primeiros que iremos analisar teceram os seguintes comentários:

“Sim, acho que poderiam ensinar de várias formas além do livro didático como essas histórias em quadrinhos e etc... (AL1)”.

“Sim, por exemplo, filmes, mais vídeos, algumas brincadeiras educativas, quis e etc... (AL2)”.

Podemos perceber com estes dois comentários, confirma algo que já havíamos observado anteriormente. Os alunos da referida escola possuem uma grande carência no sentido de falta de diferentes metodologias ativas de ensino, é possível ver que grande parte somente faz o uso do Livro Didático – LD.

O LD é uma ferramenta primordial no auxílio ao professor, no sentido de informações e atividades pensadas e adequadas para cada etapa do conhecimento. Aqui não se quer retirar a sua importância, mas que somente a sua utilização pode vir a tornar a aula um tanto quanto enfadonha para os alunos assim como vimos na resposta do AL1, já que os Livros Didáticos são formados por

grandes textos em seu corpo. Isso corrobora com Silva e Pinheiro (2017) quando relatam que livros didáticos disponibilizavam leituras cansativas, com textos longos e pouco atraentes para os alunos.

Observando a fala proferida por parte do AL2, podemos enfatizar o sentimento de carência das diferentes metodologias de repasse do conhecimento para os alunos. A carência de coisas básicas como filmes, vídeos ou brincadeiras lúdicas só confirmam isso, quando vemos autores relatando, tais como Braga (2021); Tôrres *et al.* (2022). Sem dúvidas apresentar aos alunos uma forma diferente de aprendizagem, como foi a História em Quadrinhos, foi algo importante para os alunos, até para eles exigirem aos seus professores novos meios e ferramentas de ensino.

Em seguida, temos mais três respostas semelhantes e que corroboram com o que os autores trabalham nesta pesquisa:

“Acho que sim, ajuda a nós alunos a ficarmos mais atentos ao assunto (AL3).”

“Sim, pois é uma forma de mudar um pouco a rotina (AL4)”.

“Sim, pois melhoraria a imersão dos alunos com os assuntos trabalhados na aula (AL5)”.

“Sim, acho que seria legal aprender e se divertir ao mesmo tempo (AL6)”.

Nas respostas anteriores, podemos ver que, segundo a resposta do AL4, tem-se a necessidade de mudar um pouco a rotina de aulas proferidas aos alunos, possivelmente por ser cansativa, talvez monótona, pois o mesmo fala que o uso da HQ é uma forma de mudar esta rotina, o que, mais uma vez, confirma que o uso das Histórias em Quadrinhos é sim uma forma mais descontraída de repasse do conhecimento, ajudando o discente a ter um maior foco durante as aulas.

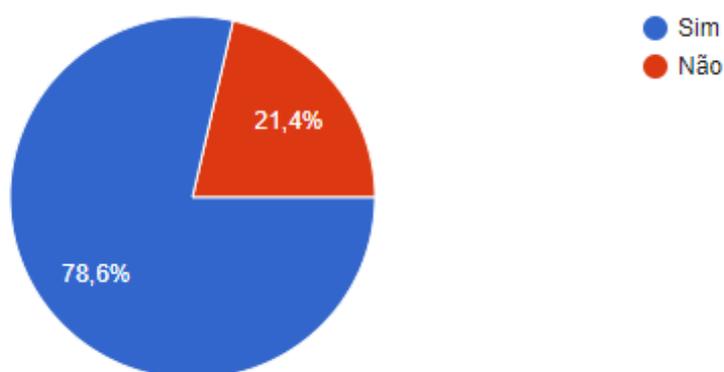
Alguns pesquisadores como Oliveira e Pontes (2013) e Moraes e Castellar (2018) trazem que a utilização de metodologias ativas, voltadas para o processo de ensino e aprendizagem, pode contribuir significativamente para uma melhoria da qualidade do ensino a partir da inserção do discente como agente principal responsável pela sua aprendizagem. Além desses, Tôrres, Vieira e Soares (2020) e Gonçalves (2021) afirmam em seus relatos que o uso de metodologias ativas apresenta diversos aspectos positivos no processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto a busca por metodologias ativas pode tornar-se um forte recurso que auxilie os docentes no processo de construção do conhecimento, beneficiando os alunos ainda mais, pois além da melhor absorção de conteúdos, ajuda-os a desenvolver habilidades socioculturais e psicomotoras. E dentre essas

metodologias, destaca-se as histórias em quadrinhos – HQs, visto que é algo que as crianças tem conhecimento logo no início da idade escolar.

Para corroborar ainda mais com o pensamento dos autores, o AL5 confirma que a HQ ajuda na imersão do aluno para com o conteúdo repassado em sala, ajudando no seu processo de fixação do assunto. Ou seja, as Histórias em Quadrinhos mostram-se como ferramentas de fácil e uso, e de excelentes resultados para os professores, no que diz respeito o processo de ensino-aprendizagem. Ainda destacamos a resposta do AL6, um dos objetivos deste trabalho é justamente mostrar que é possível aprender de forma lúdica, trazendo melhores resultados que de formas mais tradicionais de ensino comumente utilizadas em nossas escolas.

Por fim, como forma de saber se a História em Quadrinhos criada por parte dos autores foi aprovada pelos estudantes, foi questionado o seguinte (Figura 13):

Figura 13: Por fim, você aprovou a História em Quadrinhos que leu? Recomendaria para outras pessoas lerem?



Fonte: Autores, 2022.

Superando as expectativas dos autores, a turma como um todo (100%), não só aprova, como também recomendaria a História em Quadrinhos. Assim, consideramos como um sucesso a aplicação da HQ, como também o objetivo deste trabalho de criar uma ferramenta de auxílio ao professor no sentido de construir conhecimento do conteúdo e que fosse prática e de fácil entendimento por parte dos alunos.

Assim a HQ cumpriu seu objetivo de repassar o conteúdo programático (As mudanças climáticas) de forma leve, descontraída e de fácil entendimento, como também cumpriu a meta de

se fazer uma importante ferramenta no auxílio ao processo de ensino-aprendizagem entre educandos e educador, como pudemos observar nas respostas dos alunos visto anteriormente.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a criação da História em Quadrinhos – HQ, intitulada “Naty em: Mudanças climáticas”, os autores do presente trabalho visaram criar um material de suporte para o professor de Geografia aplicar em suas turmas de 6º Ano. Por ser uma turma que acaba de vir do fundamental I, período de estudos menos denso que o restante, a HQ mostra-se como um material para chamar a atenção do aluno de maneira lúdica para o assunto trabalhado em aula.

Podemos observar com os resultados do questionário, proferido aos discentes, que a HQ se mostrou como importante ferramenta para os alunos tanto no sentido de sair da monotonia das aulas comumente tradicionais aplicadas aos alunos, quanto na facilitação que estes apresentaram de entender o assunto trabalhado na HQ. Ainda podemos citar a facilidade de se criar e aplicar tal material, tornando a aula do docente que o utilize mais dinâmica e participativa, fazendo com que o processo de ensino-aprendizagem, existente entre alunos e professores, seja mais intensificado e aprimorado.

Para os autores, a experiência de estudar, criar e comprovar na prática a eficiência de uma ferramenta tão importante para o ensino da Geografia, como se mostrou a presente HQ, foi, sem dúvidas, marcante e primordial para nosso processo de ensino, enquanto professores, principalmente ao vermos o quão defasada é nossa educação, no sentido de novas práticas e ferramentas que auxiliem no ensino dos discentes.

De modo geral, esperamos que a presente proposta metodológica sirva de cunho didático-pedagógico para os professores, e também alunos, que a ela buscarem auxílio. A criação e o uso de novas ferramentas e formas de ensino que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem é sempre bem vinda, principalmente em um país que já investiu tanto nas formas, ditas, tradicionais de ensino e não obteve nenhum resultado grandioso com eles, como é o caso do Brasil, haja vista nossa colocação nos diversos rankings internacionais que medem o nível e qualidade da educação dos países.

REFERÊNCIAS

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, v. 32, n. 1, p. 25, 27 mar. 2011.

BRASIL, Ministério da Educação. **O uso das Histórias em Quadrinhos no PNBE**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/quadrinhos>>. Acesso em: 20 de Fev. de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DALACOSTA, K.; KAMARIOTAKI-PAPARRIGOPOULOU, M.; PALYVOS, J.A.; SPYRELLIS, N. **Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education**. *Computers & Education*, 52: 741, 2009.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GUIMARÃES, E. **Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão**. INTERCOM. Rio de Janeiro, 1999. Disponível em: <http://klicarte.no.sapo.pt/historiaeartes.pdf>. Acessado em: 21 fev. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 25.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOLÇALVES, Helena Isabel Freitas. **Metodologias Ativas de Aprendizagem no Ensino de Geografia**. Relatório de Mestrado em ensino de Geografia, Universidade do Porto, Portugal, 2021, 117p.

KAWAMOTO, E.M.; CAMPOS, L.M.L. **Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental**. *Ciências educacionais*, Bauru, 2014, p. 147.

MENDONÇA, F.; DANNI-OLIVEIRA, I. M. **Climatologia: noções básicas e climas do Brasil**. São Paulo: Oficina de texto, 2007, p. 206.

MORAES, Jerusa Vilhena; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, Vol. 17, Nº 2, 422-436, 2018.

OLIVEIRA, Marlene Gonçalves; PONTES, Letícia. Metodologia ativa no processo de aprendizado do conceito de cuidar: um relato de experiência. **X Congresso Nacional de Educação–EDUCERE**, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5889_3479.pdf Acesso em 23 de novembro 2022.

PONTUSCHKA, N. N; PAGANELLI, T. I; CACETE, N. H. **Para ensinar e aprender Geografia**. São Paulo: Cortez, 2007, p. 215.

ROSS, Jurandy; SANCHES, Luciano. **Geografia do Brasil**. [S.l: s.n.], 2005.

SILVA, M.P.L.; PINHEIRO D.V.L.. O LIVRO DIDÁTICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO RELIGIOSO. **Educação, Psicologia e Interfaces** | 1(1) | 15-22 | Maio-Agosto de 2017

STEINKE, Ercília Torres. **Climatologia Fácil**. São Paulo: Oficina de Textos, 2012.

TORRES, Lucas Matheus Garcia; VIEIRA, Paulo Victor Menezes; SOARES, Jamilson Azevedo. Capitalismo e cultura: o “jogo das pistas” como aplicação didático-pedagógica. **Anais VII CONEDU - Edição Online...** Campina Grande: Realize Editora, 2020.

TORRES, L. M. G.; FERNANDES, M. J. C.; JUNIOR, R. A. H.; MATOS, E. de A. METODOLOGIAS ATIVAS A PARTIR DE JOGOS DIDÁTICOS: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA E UMA PROPOSTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista GeoInterações**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2022. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RGI/article/view/4321>. Acesso em: 7 abr. 2023.

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

Artigo submetido em: 21/10/2022

Artigo aceito em: 04/08/2024

Artigo publicado em: 02/09/2024