

Potencializando a construção de conhecimentos em sala de aula: o ensino de geografia por meio de história em quadrinhos

Enhancing knowledge building in the classroom: teaching geography through comics

Potenciar la construcción del conocimiento en el aula: la enseñanza de la geografía a través del cómic

Priscila Daniele de Oliveira

Universidade Federal de Ouro Preto, Programa de Pós-Graduação em Educação, Mariana, Minas Gerais, Brasil

pdoliveira20@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-3435-7812>

Jacks Richard de Paulo

Universidade Federal de Ouro Preto, Programa de Pós-Graduação em Educação, Mariana, Minas Gerais, Brasil

jacks@ufop.edu.br | <https://orcid.org/0000-0003-1200-5346>

Resumo

O presente artigo apresenta reflexões a respeito da necessidade de abordar os conceitos geográficos de forma significativa ao promover os ensinamentos para crianças. Nesse sentido, o objetivo principal desta investigação consistiu em refletir sobre as contribuições para a aprendizagem de crianças ao se abordar os conceitos geográficos vinculados as Histórias em Quadrinhos. Para tal, nessa pesquisa de cunho eminentemente qualitativo, apoiou-se nos preceitos da pesquisa colaborativa e da pesquisa-ação. Os dados da investigação evidenciaram que as Histórias em Quadrinhos escolhidas e trabalhadas possibilitaram a aprendizagem significativa dos fatos e fenômenos geográficos pelas crianças, representando uma estratégia facilitadora para abordar conceitos geográficos que fazem parte das relações cotidianas dos alunos, demonstrando suas contribuições para o processo de ensino, de aprendizagem e de produção de conhecimento.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Geografia. Ensino e aprendizagem.

Abstract

This article presents reflections on the need about geographical concepts in a meaningful way when promoting lessons for children. In this sense, the main objective of this research was to reflect on the contributions to children's learning when addressing geographical concepts linked to Comics. To this end, this eminently qualitative research was based on the precepts of collaborative research and action-research. The research data showed that the Comics chosen and worked make it possible for children to significantly learn about facts and geographical phenomena, representing a facilitating strategy to approach geographical concepts that are part of the students' daily relationships, demonstrating their contributions to the process of teaching, learning and knowledge production.

Keywords: Comics. Geography. Teaching and learning.

Resumen

El presente artículo presenta reflexiones sobre la necesidad de abordar los conceptos geográficos de forma significativa a la hora de promover la enseñanza a los niños. En este sentido, el objetivo principal de esta investigación fue reflexionar sobre las aportaciones al aprendizaje de los niños al abordar los conceptos geográficos vinculados a los Cómics. Por ello, en esta investigación de carácter eminentemente cualitativo, se apoyó en los preceptos de la investigación colaborativa y la investigación-acción. Los datos de la investigación evidenciaron que los Cómics elegidos y trabajados permitieron el aprendizaje significativo de los hechos y fenómenos geográficos por parte de los niños, representando una estrategia

Artigo recebido em: 14/08/2020 | Aprovado em: 25/01/2021 | Publicado em: 08/03/2021

Como citar:

OLIVEIRA, Priscila Daniele de; PAULO, Jacks Richard de. Potencializando a construção de conhecimentos em sala de aula: o ensino de geografia por meio de história em quadrinhos. **Pesquisa e Debate em Educação**, Juiz de Fora: UFJF, v. 11, n. 1, p. 1-12, e31618, jan./jun. 2021. ISSN 2237-9444. DOI: <https://doi.org/10.34019/2237-9444.2021.v11.31618>.

facilitadora para el abordaje de conceptos geográficos que forman parte de las relaciones cotidianas de los alumnos, demostrando sus aportes para el proceso de enseñanza, aprendizaje y producción de conocimiento.

Palabras clave: Cómics. Geografía. Enseñanza y aprendizaje.

1 Introdução

Recentemente, o ensino de geografia tem se tornado alvo de intensa discussão e reflexão por parte de pesquisadores, tendo em vista as dificuldades pontuadas por professores em relação ao processo de ensino e de aprendizagem das crianças, cuja relação, na maioria das vezes, tem sido vinculada a práticas que pouco corrobora para estimular ou despertar o interesse dos alunos, fato que tem proporcionado tanto apatia aos estudantes quanto desalento aos professores.

Conforme ressalta Paulo (2016), grande parte dos educadores se pautam na concepção de que a aprendizagem de conceitos científicos é uma tarefa árdua e difícil e, portanto, a suposta capacidade de real compreensão destes é algo restrito a poucos indivíduos. Percebe-se que tais preceitos sobre essa concepção já bastante cristalizada ou enraizada na formação inicial de professores têm colaborado para reproduzir tais preceitos nas salas de aula de Educação Básica, impossibilitando que as crianças possam desfrutar destes saberes para promoverem a leitura de mundo.

Diante do exposto, as Histórias em Quadrinhos (HQs), que tem feito parte da vida de um grande número de pessoas, por diversas formas, pode contribuir para que os alunos possam desenvolver o hábito de leitura e potencializar a compreensão dos fenômenos científicos relacionados à ciência geográfica.

No Brasil, tem se destacado os gibis¹, cujas ricas temáticas têm sido voltadas para todas as idades de forma a corroborar com os processos de ensino e de aprendizagem. Com base nessa perspectiva, evidencia-se o desabrochar ainda que de forma tímida, de pesquisas acadêmicas que contemplam as HQs como objeto de pesquisa em diferentes áreas de conhecimento, tendo em vista os diversos usos que podem ter no espaço escolar.

De acordo com Groensteen (2004), na literatura acadêmica tem se constatado que as HQs se tornaram foco de investigações acadêmicas em diversas áreas, como as artes visuais, a comunicação e a literatura. Por outro lado, ainda há uma limitação bastante evidente no que se refere às pesquisas que visem articular o ensino de geografia ao potencial didático que tais recursos podem ofertar e, apesar da presença de inúmeras linguagens, dentro e fora do espaço escolar, que podem contribuir para o professor promover a relação com os conteúdos que estão sendo desenvolvidos, o livro didático, o quadro e giz, por exemplo, ainda tem sido os únicos recursos utilizados por muitos professores.

Destarte, as HQs têm forte circulação, pela multipluralidade em seus temas, podendo abarcar crítica, humor, saberes sobre o mundo e o homem. Além do mais, trazem narrativas produzidas a partir de diferentes visões e ideias, manifestando diferenciadas e criativas experiências pessoais e sociais. Portanto, acreditamos que ao tentar desvelar e refletir sobre as inúmeras possibilidades que permeiam o ato educativo, principalmente, ao inserir as HQs nas aulas de geografia, pode-se (re)dimensionar consubstancialmente o saber fazer pedagógico docente.

Peixoto (2009), menciona que os quadrinhos apresentam uma linguagem lúdica, envolvente e até mesmo significativa em relação ao cotidiano das crianças, fato que pode contribuir imensuravelmente para o aprendizado destas. Portanto, pode-se perceber que há uma dimensão educativa nas HQs que, assim como outras mídias, utilizam recursos múltiplos, tendo como base as imagens, as narrativas e os diversos elementos semióticos.

Os pressupostos metodológicos que compõem esta pesquisa visam alcançar os objetivos estabelecidos, a partir da ideia da pesquisa colaborativa, e apoiando-se na metodologia da pesquisa-ação.

Escolhemos a pesquisa colaborativa pelo fato de ela estar relacionada com a colaboração entre pesquisadores e docentes práticos, para a construção de conhecimentos ligados ao ensino e a aprendizagem, pois muito se fala na questão do distanciamento existente entre o mundo do exercício profissional e o da pesquisa, sendo considerado por alguns autores como “abismo” entre a universidade e o meio escolar e entre a teoria e a prática. Nessa mesma linha de raciocínio, Desgagnè (2007), menciona:

O que se entende por pesquisa colaborativa no contexto específico da prática docente? Em princípio, diríamos que uma pesquisa colaborativa supõe a contribuição dos professores em exercício no processo de investigação de um objeto de pesquisa, este frequentemente enquadrado por um ou mais pesquisadores universitários. Tais professores tornam-se, em algum momento da pesquisa, “co-construtores” do conhecimento que está sendo produzido em relação ao objeto investigado (DESGAGNÈ, 2007, p. 9).

Já a pesquisa-ação é uma metodologia bastante utilizada em diversos trabalhos de algumas áreas científicas e, principalmente, em projetos educacionais. Ela coaduna com nosso propósito de intervenção didática, com a cooperação das pessoas implicadas no processo. Trata-se de uma metodologia que exige uma aproximação entre pesquisador e participantes da pesquisa, considerando que todos eles podem contribuir para o aperfeiçoamento dos processos. De acordo com Thiollent (1988):

A pesquisa-ação é um tipo de investigação social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1988, p. 209).

Face ao exposto, elaborou-se uma forma de intervenção com o uso das HQs, na escola CEOP², que já utiliza algumas mídias visuais e pauta-se pela noção de letramento digital nas aulas de geografia. Tal ação propiciou refletir sobre os encaminhamentos assumidos e sobre os aspectos que devem ser aperfeiçoados para que a construção de conhecimentos na área de geografia seja significativa.

A pesquisa foi destinada ao sexto ano, estudantes do período da manhã, em uma turma com dez alunos, sendo quatro meninas e seis meninos, com faixa etária de 11 e 12 anos de idade.

Com base nas considerações anteriores, o objetivo principal desta investigação consistiu em refletir sobre as contribuições para a aprendizagem de crianças ao se abordar os conceitos geográficos vinculados a Histórias em Quadrinhos.

2 As histórias em quadrinhos: a dinâmica não linear da produção de conhecimentos

Os registros, incluindo imagens e símbolos são utilizados enquanto formas de comunicação pelo homem desde as eras primitivas. Ao longo do tempo, esses traços representativos foram se reestruturando e caminhando sob o viés da inovação. Atualmente, as HQs podem representar uma valiosa alternativa dentre as várias possibilidades que há no sentido de abrir caminhos para interagir e expandir conhecimentos.

É inexorável a possibilidade de desenvolver estratégias a partir das HQs para provocar debates e reflexões sobre um conceito já trabalhado ou que ainda se pretende desenvolver, o que pode contribuir tanto para a inovação de suas respectivas práticas pedagógicas quanto para a aprendizagem significativa ao propor experiências que as crianças já tiveram a oportunidade de vivenciar em seu cotidiano.

De acordo com Moretti (2006), as HQs são contos organizados em quadros, podendo conter textos ou não, imagens, além de enredos baseados no real ou no imaginário. Ainda, para o autor em questão:

Os quadrinhos têm personagens e elenco fixos, narrativa sequencial em quadros numa ordem de tempo onde um fato se desenrola através de legendas e balões com texto pertinente à imagem de cada quadrinho. A história pode se desenvolver numa tira, numa página ou em duas ou em várias páginas (revista ou álbum). (MORETTI, 2006, p. 20).

De antemão, acreditamos que para se apropriar do universo de possibilidades que estão embrenhados nas HQs, demanda um olhar crítico por parte do docente, no sentido de dinamizar situações por meio de um debate que possa impactar suas práticas pedagógicas em prol de contribuir para a aprendizagem.

O fato de ser uma mídia que facilita a interação do leitor com o tema contribuiu para florescer sua popularidade na área acadêmica, gerando diversos pontos de vista sobre essa mídia. De acordo com Rezende (2009), as HQs são:

[...] obras ricas em simbologia – podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite à interação autor-leitor. (REZENDE, 2009, p. 126).

O universo das HQs cresceu bastante e se inova com o advento da tecnologia, além de ganhar fãs de todas as idades. Mesmo assim, com todo esse alcance conseguido, algumas vezes essa mídia ainda enfrenta preconceito quando comparada a outras artes, pois, conforme destaca Groensteen (2004, p. 11) “embora os quadrinhos existam há mais de um século e meio, eles sofrem de uma considerável falta de legitimidade”.

A trajetória desta mídia, foi marcada por diversos acontecimentos, destacamos a aceitação dessa mídia como ferramenta de ensino no Brasil no ano de 1996, cuja lei demarca a fronteira da valorização das HQs no interior das salas de aula em nosso país.

Há mais tempo se deu a inserção das HQs na sala de aula de forma institucional, passando a fazer parte dos currículos escolares em diversos países. No caso do Brasil, tal inserção tem-se intensificado na contemporaneidade, principalmente, pela indicação de forma reconhecida por meio de documentos legais. Nestes, se destaca tanto a importância quanto a pertinência de utilização de HQs em relação aos processos de ensino e de aprendizagem pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases), pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) e pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular)”.

A aceitação deve-se, entre outras razões, à leitura dinâmica favorecida pelas HQs e ao fato de que seus temas e personagens serem bastante próximos do cotidiano de crianças e jovens, não gerando estranhamentos em sala de aula. Nessa mesma linha de raciocínio, Ausubel (2003), descreve que a aprendizagem de crianças ocorre de forma significativa quando são abordados os conteúdos de forma relacionada com o conhecimento advindo de sua relação cotidiana.

Para transformar as HQs em eficiente recurso de atividade didática, cabe ao professor desenvolver familiaridade com essa mídia. Uma vez conectado com diversos autores e tendências, o profissional poderá inovar nas formas de abordar os conteúdos de forma mediada por tal recurso. Para Vergueiro (2004), a simples inserção das HQs não proporciona garantia em termos de aprendizagem, pois, torna-se primordial que o docente detenha familiaridade com o recurso, dentre outros aspectos, tais como:

Na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos e, enfim conheça os diversos produtos em que estão disponíveis (VERGUEIRO, 2004, p. 29).

Observando todos os dados destacados anteriormente, nos aproximamos dos preceitos de Silva (2010), principalmente, o de que a utilização das HQs no campo educacional demanda práticas pedagógicas que possam melhor consubstanciar a aprendizagem das crianças, pois fazer uso das HQs vai além de ter revistas de quadrinhos disponíveis em salas e bibliotecas escolares. O uso correto de qualquer material didático está ligado a reflexão que antecede qualquer ação, pois um trabalho distanciado, apartado da realidade dos alunos, sem preparação e conhecimento por parte do professor, tem grandes chances de atenuar a aprendizagem.

A construção do conhecimento não é algo simplista, está relacionado a um movimento que se articula impulsionando reflexões e interpretações. Na perspectiva de Werneck (2006), o conhecimento não se dá de forma isolada e não está pronto, faz parte de um processo contínuo da história de evolução da

humanidade. Ainda, conforme o autor em questão, um conhecimento sempre está vinculado a outras ideias já estabelecidas, além de ser apropriado em diferentes níveis e formas.

Retomando a interação aluno-professor, no processo de ensino e de aprendizagem, Müller (2002) indica alguns pontos que favorecem essa aliança ao:

[...] demonstrar a variedade de explicações para um mesmo fenômeno, ser flexível e capaz de adaptar o programa para cada situação que se apresente, relacionar o conteúdo da unidade a ser ensinada com a experiência do aluno, ajudar o aluno a descobrir a interdisciplinaridade, [...] criar situações em que o aluno possa expressar seus sentimentos, variar a composição dos grupos de estudo, tentar evitar o monopólio da discussão, respeitar e fazer respeitar as diferentes opiniões e usar vocabulário que seja claramente compreendido. (MÜLLER, 2002, p. 279).

Em consonância com os preceitos anteriores, pode-se inferir que esses são alguns dos aspectos que se incluem quando o objetivo é favorecer a interação com vistas a levar alguém à aprendizagem. Uma vez que esta pesquisa trata de HQs, pensamos que parte desse processo esteja nos recursos didáticos. Dizemos isso pelo fato de que a reflexão e a seleção de recursos didáticos são indispensáveis para aprendizagem. Conforme Souza (2007, p. 110) “é possível a utilização de vários materiais que auxiliem a desenvolver o processo de ensino e de aprendizagem, isso faz com que facilite a relação professor – aluno – conhecimento”.

Por essa perspectiva, há grandes possibilidades de os alunos tornarem-se mais confiantes e, talvez pelas HQs, mais motivados a se dedicarem a novas situações de aprendizagem que incluem essa mídia, construindo cada vez mais conhecimentos. Acreditamos que se trata também de um incentivo que fomenta a interação entre os alunos.

É salutar destacar que os quadrinhos se caracterizam como uma mídia popular e que não estão no campo de desconhecimento dos alunos, o que acaba por facilitar sua utilização (SILVA, A., 2007). Ainda, para a autora, os quadrinhos podem estar a serviço da comunicação e do compartilhamento de ideias. Em consonância, Mccloud (1997, p. 197), destaca que “hoje, eles (os quadrinhos) são uma das poucas formas de comunicação de massa, na qual, vozes individuais ainda têm chance de serem ouvidas”. Esse aspecto facilita a conexão com o leitor e desmistifica inseguranças no que diz respeito à vinculação da arte com as disciplinas da grade escolar ou acadêmica.

Obviamente, existem diversos outros recursos que oferecem alternativas que auxiliam na aprendizagem e ajudam a ultrapassar a fronteira da mesmice. O importante, nesta pesquisa, é demonstrar a viabilidade de uma dessas alternativas. Entretanto, é preciso ressaltar que nenhum recurso é bom ou ruim por ele mesmo. “O docente deverá centrar os seus esforços na aprendizagem e, ao trabalhar com ela, tornar o ensinamento significativo para o aluno, fazendo-o sentir que a matéria tem significância para sua vida”. (MULLER, 2002, p. 279). Logo, a atuação do professor é fundamental na construção dessa eficácia.

3 Descortinando as contribuições das histórias em quadrinhos

Ensinar na contemporaneidade pode ser visto como um desafio por parte dos profissionais de diferentes áreas do conhecimento, tendo em vista que a dinâmica de transformações e mudanças no espaço em que vivemos se desencadeia em ritmo acelerado e que se torna cada vez mais difícil despertar o interesse por parte do educando. No entanto, Silva (2010), descreve que apesar do cenário de transformações e mudanças, grande parte dos educadores ainda fazem uso de metodologias tidas como ultrapassadas, principalmente, se comparadas aos recursos disponibilizados na era atual que tanto atraem a atenção das crianças quanto as faz sentir próximas à realidade cotidiana.

Para Silva E. (2007), a importância e pertinência das HQs reverberam-se no momento atual, que tem demandado, cada vez mais, práticas pedagógicas que possam ser capazes de despertar o interesse nos alunos e ampliar as possibilidades de apreensão de conhecimento, pois:

[...] os quadrinhos retratam muitas situações, que podem ser analisadas em várias escalas (local, regional, nacional ou mundial). Notamos que a maioria dos alunos gosta desse tipo de recurso didático, quando usado de forma complementar aos conteúdos estudados. Motiva a discussão e reflexão, tornando a aula mais receptiva e agradável. (SILVA, E., 2007, p. 42).

Dito posto, a experiência vivenciada na escola de Educação Básica se deu a partir da temática “320 anos de Ouro Preto”, que é um tema transversal dentre outros que são trabalhados anualmente pela escola. Quanto à condução das aulas, contou-se com todo suporte técnico disponível na instituição e com um amplo apoio de toda a comunidade da CEOP.

Logo, a intervenção se dividiu em três momentos, a saber:

O primeiro momento foi denominado “Apresentando as HQs” e foi iniciado com uma apresentação do que vem a ser HQs, apoiando-se no aparelho de projeção TV digital, disposto em sala de aula. Essa aula tratou da origem dos quadrinhos, as eras das HQs, características gerais da mídia, incluindo tipos de balões, onomatopeias, sensações, quadrinhos com e sem texto e formatos. Posteriormente, aplicou-se uma atividade baseada em uma das tantas aventuras da Mafalda, onde a personagem ironiza o fato de os países subdesenvolvidos estarem “para baixo”. A iniciativa de trazer esta atividade é pelo fato de poder contribuir com a importante e tão mencionada por alguns autores, “educação dos olhos” com o auxílio da geografia.

O segundo momento, se referiu aos “Momentos históricos da cidade de Ouro Preto-MG”, nesta parte, pode-se explorar arduamente o cenário das HQs e adentrar-se ao espaço geográfico de Ouro Preto, abordando o “Período Pré-Colonial”, passando-se pelo “Período Colonial” até o “Período Atual”. Tal exposição visou instigar a percepção dos alunos sobre as transformações e o desenvolvimento que ocorreram em alguns setores na cidade, sob uma perspectiva evolutiva. Ademais, como na atividade proposta no primeiro momento, essa foi bem aceita pelos alunos, constatando-se como uma etapa rica de aprendizagens para todos,

pois a temática em questão despertou diversos questionamentos e exposição de ideias que corroboraram para a produção de conhecimentos.

Em consonância com as proposições anteriores, nos aproximamos das convicções de Rama e Vergueiro (2004), ao enfatizar que as HQs, dentre as inúmeras possibilidades podem também ser utilizadas em processos educativos pautados em uma relação histórica e espacial:

[...] a percepção dos benefícios pedagógicos dos quadrinhos não ficou restrita apenas a autores e editores. Nos anos 50, na China comunista, o governo de Mao Tse-Tung utilizou fartamente a linguagem das histórias em quadrinhos em campanhas “educativas”, utilizando-se do mesmo modelo de retratar “vidas exemplares” explorado pelas revistas religiosas, mas enfocando representantes da nova sociedade que se pretendia estabelecer no país. As histórias podiam enfatizar, por exemplo, a vida de um soldado que, a caminho de seu quartel, ao encontrar uma pobre velhinha sem forças para caminhar, desviava-se de seu caminho e a levava às costas até sua casa, passando a imagem de “solidariedade” que o governo chinês pretendia vender à população. (RAMA e VERGUEIRO, 2004, p. 18).

O terceiro momento foi a “Confecção de HQs”. Por pensar que produzir essa mídia não é algo simples e fácil, utilizou-se um roteiro de sugestões para auxiliar os estudantes nessa fase (Quais personagens terão minha história? Qual será o diálogo deles? Qual formato usar? Em qual local de Ouro Preto eles estarão? e Qual o conflito da história?). No entanto, deixamos claro aos alunos que esse roteiro poderia ser alterado conforme a necessidade e ideia de cada um. E, ao final da confecção, os alunos organizaram um mural para expor toda a produção a comunidade escolar.

Nessa produção, nos embasamos da linha de pensamento de Muller (2002, p. 276), ao ressaltar que “a relação professor-aluno é uma condição do processo de aprendizagem, pois essa relação dinamiza e dá sentido ao processo educativo”. Portanto, o conhecimento revelado nessas interações deve servir de base e como norteador para o professor prosseguir com a construção do conhecimento junto a seus alunos, ou seja, devemos criar um elo de comunicação com finalidade educativa, sobretudo, que dê voz aos alunos para expor seus pontos de vista.

Todos os processos que envolvem o trabalho com HQs são fundamentais para a aprendizagem, se eles estiverem bem articulados. As diversas temáticas que podem ser tratadas pela mídia somadas às potencialidades da linguagem dos quadrinhos e à imaginação do estudante fazem da mídia um importante recurso didático que propicia a construção de ideias e conhecimentos. Nossa capacidade de imaginar, mesmo sendo algo que não esteja diante de nossos olhos, pode ser desenvolvida por mídias visuais, principalmente, pelas HQs, pois a leitura dos quadrinhos estabelece relação semelhante à da leitura geográfica.

Durante todo o processo de confecção das Histórias em Quadrinhos os alunos foram acompanhados, constatando-se a agilidade por parte de alguns em relação a escrita e/ou com os desenhos. Também se observou que alguns alunos demonstraram mais lentidão na consecução da atividade, o que é completamente

normal em qualquer ambiente de aprendizagem. Houve diversidades nas escolhas de personagens, locais, conflitos, ideias e nos formatos. No que tange à análise dessas produções, constatamos aspectos diferentes do imaginário de cada um sobre a cidade de Ouro Preto, sob um contexto geográfico que apareceram nas HQs.

Para Borochovicus e Tortella (2014), o saber fazer pedagógico docente precisa contemplar as demandas que emergem na contemporaneidade por meio de um diálogo, e assim, aguçar as crianças em relação a curiosidade e participação durante as aulas, intensificando o desejo de conhecer e de interpretar as informações de mundo, não como algo dado, mas como algo construído historicamente e espacialmente.

De maneira geral e sob uma perspectiva geográfica, os resultados das artes produzidas contemplaram alguns acontecimentos históricos, questões sociais, turismo, cenário colonial e natural da cidade, questões ambientais, em diferentes níveis de aprofundamento e formas de comunicação de ideias. Por fim, essa experiência vivenciada acerca do potencial dos quadrinhos tanto para o desenvolvimento da imaginação dos alunos quanto para a compreensão de conteúdos escolares, representou um momento singular em termos de perspectiva de formação continuada para os professores da Instituição.

4 Considerações finais

Concluímos que o uso da HQs representa uma maneira de estimular a aprendizagem das crianças, tornando as propostas de atividades mais envolvente e ao mesmo tempo interessante. Foi possível observar que as HQs apresentam um leque de possibilidade de trabalho e de construção de conhecimentos, carecendo o docente de se apropriar cada vez mais de tal recurso para dinamizar suas ações e práticas com vistas a melhor consubstanciar a aprendizagem de seus alunos.

Também se evidenciou que por meio da inserção das HQs nas aulas de geografia, sobretudo, lançando um olhar para que o aluno possa contemplar aspectos já vivenciados em seu cotidiano em relação aos conteúdos que estão sendo desenvolvidos pode contribuir para aprendizagem de forma significativa.

O fato de as HQs não se tratarem de algo novo na perspectiva docente e, ao mesmo tempo não sendo algo desconhecido pelos alunos, vislumbramos que o saber fazer pedagógico necessita ser redimensionado sob o intuito de valorizar o pensar e o agir de forma lúdica, em que elos e reflexões entre o local e o global se articulam para a leitura de mundo, potencializando os ensinamentos dos conceitos geográficos.

Acreditamos que a simples inserção das HQs por si só nas práticas em sala de aula não representa garantia de aprendizagem, mas, se bem articulada e planejada pode potencializar tanto as práticas pedagógicas quanto a aprendizagem dos alunos. Desta forma, também se notou a partir desta vivência com esta pesquisa a necessidade de continuidade de estudos pelos professores em termos de perspectivas de formação continuada.

O tema e o recurso explorados nesta pesquisa estão longe de se esgotarem e haverão de ganhar mais estudiosos que apontarão novas formas de ver e de conceber a atividade didática aqui projetada. O esforço aqui desprendido foi no de

explorar o potencial das HQs estendendo-a a área da geografia, sem cair na tentação de oferecer “receitas” ou apontar a mídia como salvadora de todos os problemas educacionais, uma vez que se tem em mente que as realidades e necessidades variam de contexto e que é necessário adequar as propostas pedagógicas conforme essas diferenças.

Referências

- AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano. 2003.
- BOROCHOVICIUS, Eli; TORTELLA, Jussara Cristina Barboza. aprendizagem baseada em problemas: um método de ensino-aprendizagem e suas práticas educativas. **Ensaio: aval. pol. públ. educ.**, v. 22, n. 83, Rio de Janeiro, apr./jun. 2014.
- DESGAGNÈ, Serge. O conceito de pesquisa colaborativa: a ideia de uma aproximação entre pesquisadores universitários e professores práticos. **Revista Educação em Questão**, Natal, v. 29, n. 15, p. 7-35, 2007.
- GROENSTEEN, Thierry. **História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. Col. Quiosque 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MORETTI, Fernando. **Qual a diferença entre charge, Cartum e quadrinhos?** Disponível em: <http://ccghumor.com.br>. Acesso em: 3 jan. 2020.
- MULLER, Luiza de Souza. A interação professor-aluno no processo educativo. **Revista Integração, ensino, pesquisa, extensão**, n. 31, p. 276-280, nov. 2002.
- PAULO, Jacks Richard de. De lá pra cá e de cá pra lá na formação de professores: a geografia acadêmica e a geografia escolar. In: Jacks Richard de Paulo. (Org.). **A formação de professores de geografia: contribuição para mudança de concepção de ensino**. Jundiaí: PACO, 2016. v. 1, p. 53-64.
- PEIXOTO, Marco Aurélio. **As histórias em quadrinhos e o ensino de geografia em Cáceres-MT**. (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal do Mato Grosso, 2009.
- REZENDE, Lucinea Aparecida de. **Leitura e formação de leitores: vivências teórico-práticas**. Londrina: Eduel, 2009.
- SILVA, Eunice Isaias da. Charge, cartum e quadrinhos: linguagem alternativa no ensino de geografia. **Revista Solta a Voz**, v. 18, n. 1, 2007. Disponível em: <http://revistas.ufg.br/index.php/sv/article/view/2512/2482>. Acesso em: 29 jun. 2020.
- SILVA, Eunice Isaias da. **A linguagem dos quadrinhos na mediação do ensino de geografia: charges e tiras de quadrinhos no estudo de cidade**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Geografia, IES/UFG. Goiânia: UFG, 2010.
- SILVA, Ângela Maria de Andrade. **O ensino de geografia e os recursos didáticos: uma avaliação inicial acerca dos materiais de ensino e livros didáticos**. Uberlândia: UFU, 2007.
- SILVA, Diamantino da. **Quadrinhos para quadrados**. Porto Alegre: Bels, 1976.
- SOUZA, Saete Eduardo de. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO, I, JORNADA DE PRÁTICA DE ENSINO, IV, SEMANA DE PEDAGOGIA DA UEM, XIII, Maringá, 2007. **Anais [...]**. Amringá: UEM, 2007.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez & Autores Associados, 1988.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso de HQs no ensino. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Ângela (Orgs.) **Como usar quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

WERNECK, Vera Rudge. Sobre o processo de construção do conhecimento: o papel do ensino e da pesquisa. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 51, p. 173-196, abr./jun. 2006.

Notas

¹ A revista Gibi foi lançada por Roberto Marinho, em 12 de abril de 1939. Sua imensa popularidade nas décadas seguintes fez com que, no Brasil, o termo gibí passasse a ser utilizado, até a atualidade, como sinônimo de qualquer revista em quadrinhos, nacional ou estrangeira (SILVA, 1976, p. 51-52).

² A escola escolhida para ser palco da realização da pesquisa é o CEOP (Centro Educacional de Ouro Preto), que se localiza na Rua Amaro Lanari, número 40, no bairro Vila dos engenheiros, na cidade de Ouro Preto-MG. A instituição é da rede cooperativa e conta com os níveis de ensino, iniciando na Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II.

Informações complementares

Financiamento

Não se aplica.

Contribuição de autoria

Concepção e elaboração do manuscrito: Priscila Daniele de Oliveira.

Coleta de dados: Priscila Daniele de Oliveira.

Análise de dados: Priscila Daniele de Oliveira; Jacks Richard de Paulo.

Discussão dos resultados: Priscila Daniele de Oliveira; Jacks Richard de Paulo.

Revisão e aprovação: Priscila Daniele de Oliveira; Jacks Richard de Paulo.

Preprint, originalidade e ineditismo

O artigo é original, inédito e não foi depositado como *preprint*.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de Comitê de Ética em Pesquisa

Não se aplica.

Conflito de interesse

Não há conflitos de interesse.

Conjunto de dados de pesquisa

Não há dados disponibilizados.

Licença de uso

Os autores cedem à Revista Pesquisa e Debate em Educação os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 International](#). Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e

publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

Publisher

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Faculdade de Educação (FACED), Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (CAEd), Programa de Pós-Graduação Profissional em Gestão e Avaliação da Educação Pública (PPGP). Publicação no Portal de Periódicos da UFJF. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

Editores

Frederico Braidá; Liamara Scortegagna.

Formato de avaliação por pares

Revisão duplamente cega (*Double blind peer review*).

Sobre os autores

Priscila Daniele de Oliveira

Graduada em Licenciatura em Geografia (IFMG- campus Ouro Preto). Mestranda em Educação (UFOP).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1880660200903270>.

Jacks Richard de Paulo

Graduado em Licenciatura e Bacharel em Geografia (PUCMINAS). Especialista em Ensino de Geografia (PUCMINAS), Especialista em Tutoria na Educação a Distância (UFOP). Mestre em Ciências naturais (UFOP). Doutor em Educação (UNIMEP). Professor do Departamento de Educação da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP/ICHS).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6910995649425560>.