

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ENSINO DE GEOGRAFIA: PARADIGMAS QUE EMERGEM À INOVAÇÃO DO ENSINAR-APRENDER

Vitor Gabriel Moura Firmino da Silva <sup>1</sup>  
Ítalo de Souza Florentino <sup>2</sup>  
Josanicleide Moraes dos Santos <sup>3</sup>  
Priscila Félix Bastos <sup>4</sup>  
Luciana Rachel Coutinho Parente <sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

A noção de Geografia Crítica surge no processo de grandes transformações mundiais que abalaram as formas existentes de pensar a estrutura da sociedade. Essa Geografia reflete, sobretudo, acerca da influência do ser humano no processo de construção do espaço a partir das suas interações com o meio. Atrelado a isso, “o espaço não pode ser percebido independentemente do objecto de estudo”. (FERREIRA & SIMÕES, p. 100, 1986)

Sendo assim, esse processo inicial de ruminação reflexiva apresenta como objetivo geral erigir o debate sobre as motivações das transformações das paisagens naturais e humanas sobretudo a partir da problemática do lixo através da construção da história em quadrinhos com estudantes dos 6º anos de uma escola pública da Zona da Mata de Pernambuco, destacando, acima de tudo, a influência do trabalho didático metodológico nesse processo.

À medida que o objetivo geral está posto, desdobra-se em objetivos específicos: 1) Analisar as modificações das paisagens levando em consideração a influência do tempo; 2) utilizar as histórias em quadrinhos como uma ferramenta de auxílio pedagógico; 3) estimular uma atitude responsável de preservação à natureza frente à ação antrópica nas modificações das paisagens; e, 4) incentivar a participação dos alunos na construção do conhecimento.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de **Licenciatura em Geografia** da Universidade de Pernambuco, *Campus* Mata Norte - PE, [vitor.gabriel@upe.br](mailto:vitor.gabriel@upe.br) ;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de **Licenciatura em Geografia** da Universidade de Pernambuco, *Campus* Mata Norte - PE, [italo.souzaf@upe.br](mailto:italo.souzaf@upe.br);

<sup>3</sup> Pós Graduado do Curso de **Licenciatura em Geografia** da Faculdade Integrada de Pernambuco (FACIPE) - PE, [josanicleidem@gmail.com](mailto:josanicleidem@gmail.com);

<sup>4</sup> Doutora pelo Curso de **Licenciatura em Geografia** da Universidade de Pernambuco, *Campus* Mata Norte, [luciana.coutinho@upe.br](mailto:luciana.coutinho@upe.br);

<sup>5</sup> Doutora pelo Curso de **Licenciatura em Geografia** da Universidade de Pernambuco, *Campus* Mata Norte, [priscila.felix@upe.br](mailto:priscila.felix@upe.br);

Sabendo da importância desse tema, acima de tudo com a influência da pandemia do Coronavírus em curso, essa pesquisa possibilitou a criação de um produto pedagógico que possibilita implantar formas de inovar o ensinar-aprender dentro do contexto escolar e evoca, de forma direta, a participação dos estudantes no processo relacional de ensino-aprendizagem numa perspectiva autônoma e ativa, pois “não há docência sem discência” (FREIRE, 1977, p. 25).

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica que oferece contribuições para o acervo de práticas e produtos pedagógicos acerca do trabalho e as transformações nas paisagens. Nessa ocasião, vale enfatizar que, iremos nos fundamentar nas observações dos estudantes da Escola Municipal Pio X, localizada em Carpina, Pernambuco, tornando suas narrativas e interpretações uma fonte de investigação para estudar os fenômenos naturais e a ação humana no meio.

Utiliza-se como orientação filosófica, o materialismo histórico dialético que, nesta perspectiva, facilitará a identificação das contradições dos fenômenos no mundo do trabalho, como também, servirá de “bússola” para entender a relação indissociável entre sujeito e objeto. Nesse ponto de vista, há a aproximação também das metodologias ativas que são formas de ensinar e aprender que segundo Moran:

[...] acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais *blended*, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. (MORAN, 2015, p. 39).

Com intuito de criar ferramentas pedagógicas, utiliza-se materiais como revistas científicas, livros e/ou artigos para fins didáticos, objetivando assim, transformar as dinâmicas espaciais, um conteúdo de simples compreensão aos estudantes.

A vista disso utilizar-se-á das histórias em quadrinhos como recurso didático. Essa construção se deu em etapas, dispostas no quadro 01, a seguir:

**Quadro – 01:** de Etapas de estruturação da História em Quadrinhos

ETAPAS	DESCRIÇÃO
1ª Etapa	Nesta etapa houve a realização de sondagens. As mesmas possibilitaram que os estudantes pudessem opinar acerca das possíveis contribuições das histórias em quadrinhos (HQ's) no seu processo de formação.
2ª Etapa	Nesta fase, ocorreu a solicitação de construções de personagens para solucionar a problemática do lixo da cidade de Carpina, PE. sejam esses pensados, a priori, na área urbana e/ou rural.
3ª Etapa	Este momento consiste na criação do enredo e de suas respectivas ilustrações baseando-se na imaginação e na vivência dos estudantes. Vale destacar que a construção do enredo resultou de uma série de discussões abordadas no momento da aula de Geografia que, no momento de pandemia, e necessidade do distanciamento social, ocorreu pelo <i>Google Meet</i> e/ou <i>Facebook</i> .
4ª Etapa	Neste momento se deu a leitura, através do <i>Google Meet</i> , da história em quadrinhos (HQ's) produzida. Um sarau digital com os estudantes, a fim de propor a sistematização do assunto, bem como valorizar e estimular a troca de experiências advindas do processo criativo da história e propor associações com a realidade circundante da Escola Municipal Pio X em Carpina, Pernambuco, ressaltando a importância da participação dos alunos no processo de construção do conhecimento.

Fonte: Os autores, 2021.

Vale referir, que todas as etapas referentes aos procedimentos metodológicos respeitaram as exigências sanitárias impostas pela pandemia. E mostrou, por fim, que a educação pode tomar novos desdobramentos e ganhar novas dimensões.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A diferença do ensino e da pesquisa científica nos ramos das ciências humanas, sobretudo, faz-se necessário para apontarmos a importância das ferramentas didáticas nos espaços educacionais, pois enquanto as pesquisas científicas se voltam sobre a investigação de novas metodologias e “lentes” para analisar a realidade, o ensino e aprendizagem, contam com as estratégias didáticas do professor/educador que filtram as análises eruditas e estudos aprofundados das pesquisas científicas, tornando-a mais simples e objetivas com uma linguagem próxima do cotidiano dos estudantes.

Dessa forma, “história em quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência” (KLAWA & COHEN, 1970, p. 110) podendo também ser compreendida como um recurso pedagógico que aproxima a teoria da prática, abrangendo diversos contextos, podendo ser utilizadas em diversos meios tornando as aulas dinâmicas e interativas.

Devemos observar que o uso dos HQ’s, não devem substituir o uso dos textos e outros materiais, entendendo assim, a História em Quadrinhos (HQ’s) como ferramenta para os alunos compreenderem as dinâmicas espaciais e as relações sociais, econômicas e políticas, bem como, ser usada para compreender a natureza primeira.

A ênfase no uso de ferramentas inovadoras no ensino se estabelece como uma prática que busca aproximar os estudos do cotidiano, mostrando que conteúdos trabalhados na escola estão a todo instante nos espaços locais, com maior ou menor intensidade. O próprio ensino remoto, devido às suas limitações na comunicação e participação dos estudantes, serviu como indicativo para a reinvenção das metodologias de ensino. Sabido dos impasses do ensino a distância, o uso do HQ’s nas turmas do 6º ano possibilitou maior participação dos alunos nas aulas e nas avaliações.

Os apontamentos destacam que, é possível inserir o crítico no lúdico, e o lúdico no crítico, tornando o processo de aprendizagem um momento de participação dos estudantes e professores, demonstrando que esses recursos facilitam a compreensão e formação crítica dos estudantes, dando a escola a seu real papel, formar cidadãos cientes e críticos da sua realidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se, portanto, que a História em Quadrinhos é uma ferramenta importante para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas através da vivência escolar. Em virtude desse processo, foi possível vivenciar novas experiências, sobretudo quando levadas em consideração a influência da pandemia. A experiência desse recurso possibilitou um novo olhar ao ensino de Geografia, pois utilizamos a história em quadrinhos como uma ferramenta de ensino. Além disso, evocamos a participação dos estudantes no processo de construção do ensino ao discutir as transformações das paisagens de Carpina, Pernambuco, além de enfatizar os impactos e problemas do lixo da cidade através de discussões em sala de aula e da construção coletiva de uma história em quadrinhos com os estudantes.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Ensino, História em Quadrinhos, Geografia.

## REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

FERREIRA, C.; SIMÕES N. **A Evolução do Pensamento Geográfico**. 6 ed. Lisboa: Gandiva Publicações, Lda, ano?

MORAN, J. **Educação híbrida: um conceito chave para a educação**. In: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

KLAWA, L.; KOHEN, H. Os Quadrinhos e as Comunicações de Massa. In: Shazam. MOYA, I. (Org). Col. Debates. Vol. 26, São Paulo: Perspectiva, 1970.