

HERÓI NO CHÃO DA ESCOLA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CIENTIRINHAS - PROPOSTA DE UNIDADE DIDÁTICA

Anna Paula Aires de Souza¹
Paula Adriana Casé Santos²
Elis Regina Guedes de Souza³
Kaio César Pinheiro da Silva⁴
Anderson Gadelman Fagundes Barreto Silva⁵

RESUMO

O currículo do Novo Ensino Médio é uma realidade no país inteiro, contudo apesar das urgências e das exigências para sua implementação, o Estado não fornece todos os recursos necessários para que o professor ministre suas aulas. Essa situação se reflete no currículo do estado de Pernambuco, que propõe diversas unidades curriculares para a Trilha de Línguas e Culturas de Mundo, entretanto nota-se uma dificuldade relacionada aos materiais disponíveis para o desenvolvimento e aplicabilidade das trilhas e conseqüentemente das unidades que as formam. Na unidade “Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas” há uma proposta de trabalho com o gênero a partir de uma perspectiva de análise crítica bem como de construção prática do gênero supracitado, entretanto, como outras unidades didáticas da trilha, não há disponibilidade de material suficiente e/ou organizado para que o professor ministre suas aulas. Nesse sentido, nos propomos nessa pesquisa a elaborar uma sugestão didática para o ensino dessa unidade nas salas de aula do segundo ano médio que englobe tanto o estudo do gênero quanto a sua produção, tomando como parâmetro as relações estabelecidas na própria escola, entre professores, alunos, espaço, filosofias educacionais etc. A proposta de produção, por sua vez, gira em torno da ideia bem como do conceito de herói. Dessa forma, sugerimos aos estudantes que criem um herói inspirado na escola em que estudam para que resolva problemas da própria.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Cientirinhas, Unidade didática, Novo Ensino Médio.

INTRODUÇÃO

O Novo Ensino Médio foi implementado na educação brasileira, trazendo uma significativa mudança na estrutura curricular do país, através do uso das trilhas de conhecimento. Essas trilhas, segundo proposta do Novo Ensino Médio, oferecem aos

¹Mestre do Curso de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, paulaaire1@gmail.com;

²Especialista do Curso Língua Portuguesa da Universidade Estadual de Pernambuco - UEPE, paulacasesantos@email.com;;

³ Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, elis.gds19@gmail.com

⁴ Mestrando do Curso de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG profkaioczar@gmail.com

⁵Especialista pelo Curso de Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa da FAMASUL, gadelman1403@gmail.com;

alunos a possibilidade de escolher e explorar áreas que despertem seu interesse, refletindo em uma educação que considere as escolhas desses estudantes. As trilhas que, por sua vez contemplam as grandes áreas de conhecimento, são divididas em unidades didáticas. No caso da trilha de linguagens, intitulada de Línguas e Culturas de Mundo, cujo objetivo é ampliar a relação dos estudantes com diferentes línguas e, conseqüentemente, culturas, modos de compreender o mundo, artes etc. Nessa trilha, uma das unidades temáticas é a “Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas” que, apesar de uma temática relevante, traz um desafio para sua abordagem em sala de aula: a escassez de materiais didáticos adequados que contribuam para o desenvolvimento das aulas e que dê um suporte ao professor, já sobrecarregado.

Os professores que já enfrentam dificuldades no que se refere aos materiais para as disciplinas que compõem a Base Nacional Curricular, tem a situação piorada quando se trata dos materiais referentes às trilhas, dada a sua numerosidade e a rapidez que foi instaurado o Novo Ensino Médio, há uma escassez desses materiais para suporte ao professor e uso em sala de aula. Nas turmas de segundo ano médio, o problema é particularmente evidente ao buscar suportes que explorem as mais variadas linguagens como, por exemplo, as HQs. O gênero, por meio da relação que estabelece entre imagem e palavra, é um recurso interessante para o ensino de línguas, culturas e discussões acerca da realidade. No entanto, não há publicação de materiais por parte do estado ou do governo federal para o desenvolvimento da unidade, o que dificulta o trabalho do docente. Desse modo, para que as trilhas e, conseqüentemente, as unidades oriundas delas, sejam trabalhadas de maneira eficaz, é indispensável o investimento na produção específica de materiais didáticos, como proposto nessa pesquisa.

Para tanto, a proposta divide-se primeiro em uma reflexão acerca dos materiais norteadores já existentes, seguido da sugestão de uma unidade didática que contemple a reflexão acerca da escola, de seu papel social, dos agentes formadores e, conseqüentemente, da produção acerca do gênero.

A UNIDADE DIDÁTICA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CIENTIRINHAS

A unidade didática “Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas”, presente na trilha de “Línguas e Culturas de Mundo”, do currículo de Pernambuco propõe seu trabalho pautado em três objetivos:

1. Reconhecer o gênero HQ enquanto processo criativo de fruição e reflexão crítica;
2. Investigar os efeitos de sentido representados por imagens estáticas e em movimento;
3. Produzir HQs em formatos diversos (Mangá, tira, Fanzine, revista em quadrinhos, novelas gráficas, Webcomics, entre outros), por meio de recursos multissemióticos (PERNAMBUCO, 2023, p.6-7).

Considerando os objetivos acima citados, o trabalho proposto nessa pesquisa trata, especialmente, do terceiro, com foco na produção do gênero, considerando que, os demais objetivos podem ser conquistados no decorrer do processo. Para atingi-los, o documento aconselha o uso de focos pedagógicos que devem nortear a experiência de um percurso formativo. Nesse sentido, a ementa da unidade propõe:

Análise da estrutura composicional do gênero Histórias em Quadrinhos (planos da imagem, relação entre cinema e quadrinhos, tipografias, tipos de reprodução de imagens, produção de layout em versões digitais ou não, construção de personagens, espaço e montagem). Investigação dos efeitos de sentido representados por imagens estáticas e em movimento, legendas, tipos de balões e de letras, onomatopeias, metáforas visuais etc. Reconhecimento do gênero HQ enquanto processo criativo de fruição e reflexão crítica. Ampliação do repertório linguístico e lexical considerando o gênero em evidência. Produção de HQs em formatos diversos (mangá, tira, fanzine, revista em quadrinhos, novela gráfica, webcomics, entre outros), por meio de recursos multissemióticos (PERNAMBUCO, 2023, p.8).

Apesar da unidade didática, apresentada pela Secretaria de Educação, fornecer subsídios teóricos para o trabalho em sala de aula, ela não aponta caminhos práticos objetivos e/ou detalhados para seu desenvolvimento - fator que, inclusive, ocorre na maior parte das trilhas ofertadas pelo Novo Ensino Médio -, englobando apenas algumas sugestões e/ou reflexões superficiais que podem auxiliar no processo de desenvolvimento das atividades da unidade. Uma das atividades propostas são as rodas de leitura. Segundo o material proposto, elas são uma interessante estratégia para o trabalho com Histórias em Quadrinhos em sala de aula e, portanto, devem ter como objetivo:

[...] enfatizar atividades que elucidem a função social dos quadrinhos (circulação do texto na vida social), principalmente por meio de rodas de leitura e conversa que façam antecipações de informações com o auxílio de recursos gráficos do gênero. A identificação e a comparação de informações são priorizadas. O professor é o principal mediador de leitura (PERNAMBUCO, 2023, p.12).

Entretanto, apesar do estímulo a leitura de quadrinhos através das rodas de leitura ser uma estratégia relevante no percurso leitor dos estudantes, o material não elucida alguns questionamentos como a dinâmica da roda de leitura, os objetivos bem como o próprio modelo de avaliação adotado para a unidade em questão. Nesse sentido, o material aqui produzido auxilia a sanar algumas dessas problemáticas apresentadas, fornecendo ao professor caminhos para o trabalho dessa trilha em sala de aula. Desse modo, começar refletindo sobre algumas das construções que perpassam o gênero estudado como, por exemplo, a figura do herói.

O HEROI

A escolha de trabalhar a partir da perspectiva do herói surge da familiaridade dos alunos a essa tipologia de personagem dentro do universo das Histórias em Quadrinhos. Costa (2012) explica que os super-heróis surgem na década de 1930, nos Estados Unidos, em um período marcado por uma crise econômica, oriunda da quebra da Bolsa de Valores de Wall Street. Sendo assim, o objetivo das HQ's, na concepção de Gonzaga *et al.* (2014), era o de encantamento dos eleitores por meio da representação de poderes extraordinários, cujo objetivo era a proteção e o salvamento dos humanos de seus inimigos. Para Campbell (1990) o herói é aquele que oferta sua vida em detrimento de algo que é maior que ele mesmo. Já para Neumann (1990), a representação do herói simboliza o arquetípico da humanidade, isto é, o seu destino é o modelo a ser seguido.

No entendimento de Oliveira e Teixeira (2021), a constituição da figura do herói está associada a transição que os jovens passam para a idade adulta, ou seja, relaciona-se aos rituais de passagem, em que, basicamente, o herói que naquele momento está em formação, decide, a princípio, abandonar sua vida em busca de aventuras. Nessas aventuras ele enfrenta desafios, supera obstáculos, consegue vitórias e, finalmente, volta, trazendo com ele poderes que podem auxiliar os seus iguais. Para os autores, esse processo de criação do herói é semelhante em diversas narrativas, dentre as quais cita as que tem como personagens: “Ulisses, Édipo, Moisés, Jesus, Buda, Superman e Luke Skywalker. Assim, as HQs são uma espécie de mitologia do século XXI” (Oliveira; Teixeira, 2021, p.52). Semelhante ao citado, percebemos que os adolescentes, especialmente o público do Ensino Médio, tal como os personagens heroicos, estão passando por transições, por mudanças que os fazem refletir e realinhar rotas. Nesse sentido, dentro do âmbito escolar, a analogia do herói ocorre em duas frentes: a do jovem

questionador em um processo de mudança e a do professor como essa fonte de inspiração, como elemento norteador, um herói em construção e outro em ação, em uma troca de experiências dentro da educação.

Diante do apresentado, trazer a representação do herói para as aulas de trilha contribui em diversos âmbitos: compreender a construção do gênero e dos personagens que o formam; entender o conceito de herói e questioná-lo; refletir acerca de problemáticas da instituição escolar e através da criatividade e da imaginação buscar debates e soluções para tais entraves. Loeb e Morris (2005, p.28) argumentam que:

Desde nossa infância até a idade adulta, os super-heróis podem nos lembrar da importância da autodisciplina, do auto-sacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante. Eles podem ampliar nossos horizontes mentais e apoiar nossa determinação moral, enquanto nos entretêm. Não precisamos dizer que os quadrinhos de super-heróis têm a intenção de ser instrutivos ou de natureza moralista. (...) Os super-heróis mostram-nos que os perigos podem ser enfrentados e vencidos. Eles exibem o poder do caráter e da coragem acima da adversidade. E assim, até quando lidam com nossos medos, os super-heróis podem ser inspiradores.

O herói funciona como um agente cujo objetivo é nortear as ações humanas. Sendo assim, a construção das histórias em quadrinhos a partir de um super-herói coincide com a busca do conhecimento acerca do mundo físico, o que, segundo Robilotta (1998), envolve sentimentos, busca por intimidade em relação ao objeto a ser desvendado etc.

A UNIDADE DIDÁTICA

O trabalho desenvolvido nessa unidade didática pressupõe o entedimento de que as estruturas que formam o gênero histórias em quadrinhos já foram abordadas, logo o desenvolvimento da atividade partirá do estudo e entedimento acerca do conceito de herói – trado acima, da pesquisa acerca da história e estrutura escolar e da construção do gênero em questão. Para tanto, os objetivos que norteiam a proposta são: refletir acerca das características da escola e, a partir delas, criar um herói que a metaforize/represente; desenvolver uma aventura em quadrinhos, ambientada na escola e utilizando esse herói enquanto protagonista; estimular o trabalho em equipe através da valorização das habilidades de cada participante do grupo; trabalhar aspectos como criatividade, habilidades com tecnologias digitais, trabalho em equipe e escrita; conhecer o gênero histórias em quadrinhos e suas especificidades, usando-as na produção solicitada.

**QUADRO 1 – UNIDADE DIDÁTICA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E
CIENTIRINHAS – SEGUNDO BIMESTRE**

AULA 1:			
OBJETIVO:	Compreender o conceito de herói e a partir dele discutir acerca de temáticas contemporâneas como política, educação, sexualidade etc.		
MOMENTO	Proposta	Duração	Síntese do esperado para a aula e produção
SENSIBILIZAÇÃO	Nuvem de Palabras (a nuvem de palavras deve refletir acerca do conceito de herói).	1 aula	Discussão do conceito de herói; utilização de heróis conhecidos pelo público; montagem de painel. Sugestão para a montagem do painel: Painel “Meus heróis”, “Meus heróis de infância” etc.
INVESTIGAÇÃO	Pesquisa (nesse momento os alunos são convidados a dividirem-se em equipes e pesquisarem acerca da história, estrutura e recursos humanos da escola em que estuda. Os estudantes devem atentar também para os problemas vivenciados na escola).	1 aula	Produção de mapas mentais sobre aspectos que considerem importantes da escola e que, por sua vez, os levem a construção da história em quadrinhos e do herói).
HERÓI	Construção da personagem	2 aulas	Nessa etapa os alunos são convidados a elaborar um esboço de seus super-heróis relacionando suas criações às pesquisas sobre a escola. O herói produzido por cada equipe deve ter um nome, uma logomarca, um

O ROTEIRO	Escrever um texto que sintetize a ideia do quadrinho. 2 aulas	super poder, representar a escola através de uma identidade visual definida conforme a justificativa escrita apresentada para a construção da personagem. O personagem deve ser apresentado para a turma, explicando o porquê das escolhas que culminaram em sua produção. No roteiro devem constar: contexto, situação problema vivenciada pelo herói, personagens secundários etc. O roteiro deve ser apresentado ao professor, discutido e corrigido.
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	Produção do gênero do 2 aulas	Os alunos devem produzir a história em quadrinhos pensada no roteiro, utilizando o herói também já produzido. Essas aulas devem ofertar possibilidades de produção aos estudantes, portanto devem ser realizadas no laboratório de informática, considerando que aqueles que desejarem podem utilizar das ferramentas digitais para suas criações.

APRESENTAÇÃO	Os quadrinhos 2 aulas devem ser expostos para a turma.	Dia de autógrafos dos quadrinhos produzidos e apresentação das HQ's feitas pelos alunos.
---------------------	--	--

Fonte: elaboração própria

A proposta acima é uma sugestão para a segunda parte da unidade didática, geralmente composta por dez aulas. Nela os alunos, poderão refletir sobre os papéis da escola, dos professores e deles próprios no processo educacional ao pesquisarem e compreenderem problemas do cotidiano escolar e transformá-los em histórias em quadrinhos, cujos heróis são pessoas comuns: eles, os professores, os funcionários, as ferramentas do trabalho educacional etc. Paralelo a esse movimento de reflexão e criação, os alunos serão estimulados a escrever de forma imaginativa desenvolvendo, desse modo, habilidades como criatividade, desenvoltura na escrita, leitura e interpretação de texto e de mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de materiais didáticos para as trilhas que compõem o Novo Ensino Médio, especialmente, na trilha de Línguas e Culturas de Mundo, reveste-se de indiscutível importância na formação integral dos alunos. Nesse contexto, a unidade didática “Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas”, proposta pela Secretaria de Educação do estado de Pernambuco, emerge como uma ferramenta relevante para a promoção de uma aprendizagem significativa, contudo a indisponibilidade de material dificulta tanto o trabalho do professor como o aprendizado do próprio estudante. Nesse sentido, produzir material acerca da unidade, reduz o trabalho do docente e, através do uso dos quadrinhos e de seu apelo visual e narrativo, proporciona aos discentes um terreno fértil para a exploração de temáticas complexas, que fomentam a interpretação, compreensão, criatividade e expressão individual.

A figura do herói, elemento central das narrativas de quadrinhos, por sua vez, desempenha a função de elemento catalisador para o desenvolvimento crítico dos alunos, oriundo das pesquisas acerca das problemáticas do universo escolar em que está inserido, uma vez que ao se depararem com personagens que enfrentam dilemas éticos e sociais,

os estudantes são convidados a refletir sobre suas próprias realidades e a se posicionar frente a questões contemporâneas. Além do estimulado ao pensamento crítico-reflexivo, a criação de quadrinhos, por parte dos alunos, permite o desenvolvimento de inúmeras habilidades como a escrita criativa, a interpretação textual e a criação de narrativas. Além disso, a interdisciplinaridade presente nessa prática também favorece a integração de conhecimentos de diferentes áreas, enriquecendo o processo educativo.

Desse modo, a produção do gênero supracitado, não apenas diversifica as abordagens didático-pedagógicas, mas também promove um ambiente de aprendizagem pautado na valorização da expressão individual e coletiva. Através do proposto nessa unidade didática, o aluno tem a possibilidade de transformar-se em protagonista do seu próprio percurso educativo, propiciando um espaço onde a cultura e a língua se entrelaçam de forma significativa.

Em síntese, a elaboração de materiais didáticos que incorporem a produção de quadrinhos, especialmente com a figura do herói, é uma estratégia eficaz para promover o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas nos estudantes. Esse caminho não só enriquece o ensino das línguas e culturas, mas também prepara os alunos para serem agentes transformadores em suas comunidades, reflexivos e empáticos, contribuindo para uma sociedade mais justa e consciente.

AGRADECIMENTOS

A todos que fazem a EREM Arnaldo Assunção, Caruaru/PE.

REFERÊNCIAS

Campbell, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix, 1998.

Costa, T. S. *O salto transmidiático dos super-heróis: HQ - Filme – Game*. 2021. 120 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, 2012

Gonzaga, L. A. et al. A física dos super-heróis de quadrinhos (HQ). *Caderno de Física da UEFS*, v. 12, n. 1, p. 7-30, 2014.

Loeb, J.; Morris, T. Heróis e Super-Heróis. In IRWIN, William (org.) *SuperHeróis e a Filosofia-verdade, justiça e o caminho Socrático*. São Paulo: Madras, 2005.

Neumann, E. *História da origem da consciência*. São Paulo: Cultrix, 1990



Oliveira, R.O.M.; Teixeira, R.R.P. Super-heróis de histórias em quadrinhos e divulgação científica sobre física. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae (Ludus)*, v. 5, n. 1, p.49-64, jan./dez. 2021.

Robillota, M. R. O Cinza, O Branco e o Preto - da Relevância da História da Ciência no Ensino da Física. *Caderno Catarinense de Ensino de Física*, v. 5 (especial), p. 7-22, 1988.