



QUADRO A QUADRO: O USO DOS HQS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Ítalo Pereira de Sousa¹; Itamara Weskla Barbosa Alves de Brito²; Auricélia Lopes Pereira³

Universidade Estadual da Paraíba

RESUMO: As histórias em quadrinhos (HQs) ainda recebem o estigma, por alguns intelectuais, de serem uma “sub-literatura”, mas a mesma demonstra uma grande potencialidade quando se trata de novas práticas de ensino. Na atualidade, a questão da ludicidade no ensino tem sido muito bem recepcionada, sendo assim se torna de grande importância incluir as HQs em cena. Abrangendo assuntos de interesse a várias faixas etárias, essa ferramenta apresenta uma grande flexibilidade para atingir a todos os públicos. O presente artigo tem como base uma experiência feita pela equipe do PIBID-História em uma turma de Ensino Fundamental. A partir da experiência feita, se tornou capaz o planejamento do uso de outras HQs para um público mais maduro. O trabalho irá apresentar o potencial de quadrinhos que atingem da criança até os adultos, se mostrando assim uma ferramenta a ser usada durante todo o percurso de estudo do sujeito.

Palavras-chave: HQs. Ensino. História. Lúdico.

¹ Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

² Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBIC/CNPq.

³ Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.



INTRODUÇÃO: Do lúdico aos quadros

A questão do lúdico

A problemática do lúdico vem sendo debatida por grandes pensadores, sejam eles filósofos ou pedagogos. Ainda que as principais fontes a respeito do mesmo sejam obras não tão contemporâneas, o discurso defendido nas mesmas ainda se torna bastante atual.

Na obra “*Homo Ludens*”, Johan Huizinga irá defender a ideia de que o *Homo Sapiens* deveria se chamar *Homo Ludens*, já que o mesmo utiliza do lúdico para todas as situações onde está inserido. Para Huizinga, tudo é ligado ao lúdico, de uma inocente brincadeira de criança até uma crença religiosa.

Esse lado lúdico que, segundo o autor, está presente em todo ser humano e nas crianças é ainda mais bem representado, é explicitado em sua obra:

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo. (HUIZINGA, 2014. p.17)

Assim, se torna capaz a percepção de que a criança tem uma força de imaginação elevada, mas que, ainda assim, consegue diferenciar o que é real e irreal. Nota-se também que o lúdico está presente na vida da criança, e assim como em sua recreação, a criança também procurará o lúdico nos meios de ensino.



Cabe adicionar que a questão da imaginação e do lúdico não se prende apenas às crianças. Segundo Huizinga, se uma criança tem sua imaginação estimulada desde cedo, irá crescer e se tornar um adulto com uma grande força imaginativa. Assim sendo, o lúdico se torna importante para toda a vida.

Para Jean Piaget, a atividade lúdica é o local onde nascem as atividades intelectuais da criança e a mesma estimularia o intelecto que seria indispensável na prática educativa. Segundo Piaget, o lúdico estimula a investigação e a exploração.

Apesar do lúdico se referir muitas vezes a jogos e brincadeiras, a leitura pode se enquadrar como uma atividade lúdica, uma vez que acontece todo um jogo de imaginação do leitor, onde o mesmo projeta todo o cenário, tomando o papel de testemunha de todo o acontecimento narrado.

As novas linguagens: O HQ e sua potencialidade

Surgindo com mais frequência, as novas linguagens para o ensino de história chegaram, aparentemente, para consolidar uma outra tradição. Atualmente é possível observar que se torna cada vez mais comum o uso das mesmas para lecionar, como por exemplo: os filmes, as imagens, as vídeo-aulas, os jogos didáticos e as histórias em quadrinhos (as HQs). Considerando que este último citado é o objeto a ser estudado e receberá ênfase neste trabalho.

Em 1869 na revista Vida Fluminense, surge “*As aventuras de Nhô Quim*”, do italiano Angelo Agostini, que firmou sua carreira no Brasil. Sua obra foi um dos primeiros quadrinhos registrados na história. Alguns ainda defendem que o pai dos quadrinhos modernos seja Richard Fenton Outcalt com sua obra “*The Yellow Kid*” de 1896, pelo fato da mesma ter introduzido uma ferramenta importantíssima para os

quadrinhos: o balão de fala.

A partir dessas obras citadas acima, foram surgindo inúmeras histórias das quais muitas perduram até hoje, e várias ganharam produções cinematográficas, como o famoso “*Mickey Mouse*” de Walt Disney, e os diversos super-heróis que estão em tanta ênfase nos dias de hoje. Acredita-se que devido ao sucesso dos filmes, atualmente, nunca se consumiu tantas HQs, pois afirma-se que aqueles que não tinham o hábito de ler HQs, após assistir ao filme adaptado da mesma, vão procurar a obra que deu origem ao filme.

Tendo em vista essa ênfase que as HQs ganharam atualmente, pode-se afirmar que está nascendo um novo modo de comportamento, uma nova cultura, que até então só estava aplicada aqueles chamados *geeks*⁴.

Ao analisar uma HQ, notamos que a mesma é repleta de figuras, cores (ou não), textos e muitas vezes, um enredo riquíssimo. Com isso em mente, surge a questão: A HQ realmente é uma forte ferramenta para o ensino?

Ainda hoje as HQs são estigmatizadas por muitos que as chamam de “sub-literatura” pelo fato da mesma conter uma narrativa mais descontraída do que um denso livro repleto de letras miúdas. A verdade é que apesar de receber o preconceito de uns, as HQs vem se mostrando uma forte ferramenta de ensino para quem sabe utilizá-la da maneira correta.

Ao falar sobre o uso de quadrinhos no ensino, Rama e Vergueiro (2004, p.18) nos diz que:

...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-Tung¹ utilizou fartamente a linguagem das histórias em quadrinhos

⁴ Gíria inglesa que se refere a pessoas obcecadas por tecnologia, eletrônica, histórias em quadrinhos, filmes, etc.



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 enfocar, 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.

Com temas variados, é possível encontrar HQs de vários gêneros e para os mais variados públicos. Tomando como trunfo a capacidade imersiva que a HQ fornece, cabe ao professor utilizar dessa vantagem em sua aula para o seu público se sinta encantado com a aula e com a HQ que está em mãos, causando assim, uma fomentação no desejo de aprender aquele tema abordado.

METODOLOGIA: Do infantil a anarquia

Como dito anteriormente, existem quadrinhos para todas as idades e gostos, tendo isso em mente, se torna possível elaborar planos para trabalhar quadrinhos com crianças, jovens e adultos.

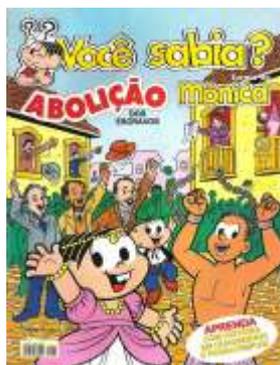
Turma da Mônica como suporte no ensino

Considerada como a mais popular entre as crianças, a obra *Turma da Mônica* do artista Maurício de Sousa nos mostra um grande potencial didático em sua série “*Você sabia?*”.

Produzida no formato americano e com um material mais sofisticado que o convencional, as HQs da série “*Você sabia?*” nos traz um grande potencial para as aulas de História. Nessa série, os conhecidos personagens da *Turma da Mônica*

protagonizam enredos da história brasileira, como por exemplo: A abolição dos escravos, a Independência do Brasil, a Proclamação da República.

Figura 1 – “*Você Sabia?*” da *Turma da Mônica* do artista Mauricio de Sousa.



Fonte: Site Kikomania⁵

Com uma arte e cores animadas, a HQ *Você Sabia?-Turma da Mônica* se torna uma forte ferramenta para o ensino de história do Brasil, onde os alunos irão rir e se divertir enquanto aprendem sobre sua pátria, seus principais acontecimentos e suas repercussões.

V de Vingança para um entendimento sobre fascismo e anarquia

Do autor Alan Moore e ilustrada por David Lloyd, *V de Vingança* nos traz uma abordagem mais madura com uma linguagem que requer certo nível de leitura para o seu entendimento. Essa HQ narra a história de um homem que se autointitula “V” e seus planos contra um governo extremamente fascista.

Ao analisar como esta HQ pode ser usada em sala de aula, percebe-se que a mesma ilustra com grande maestria um Estado fascista, como funciona os mecanismos e como o povo era submisso ao estado. O protagonista tem um comportamento extremamente anarquista e deseja a todo custo ferir o estado. Em suas frases e atos, o

⁵ Disponível em:

http://www.kikomania.com.br/imagens/kikomania.com.br/produtos/infantil/monica_abolicao.jpg

Acesso em jun. 2015

protagonista demonstra uma total revolta com o governo do país. Analisá-lo, é possível entender como funciona a anarquia, os comportamentos de um sujeito anarquista e suas ideologias.

Duas vertentes políticas importantíssimas para a História (Fascismo e Anarquia) são analisadas através de toda a trama da HQ, considerando os acontecimentos e a linguagem utilizada na mesma. Pode-se dizer que a obra *V de Vingança* é uma ótima ferramenta para ensinar aos jovens como funcionavam essas duas configurações políticas, da teoria até a prática de uma maneira descontraída que só a HQ proporciona.

Figura 2 – “V” abraça a anarquia.



Fonte: MOORE, 2012, p. 43

Bórgia e seu erotismo

Famosa pelos traços provocantes do ilustrador italiano Milo Manara, a HQ *Bórgia* do autor Alejandro Jodorowsky se torna uma ferramenta importante para uma aula de Idade Moderna, levando em consideração que a HQ aborda temas bastante adultos e apresentam cenas de sexo e nudez, a mesma deve ser reservada para alunos maduros.

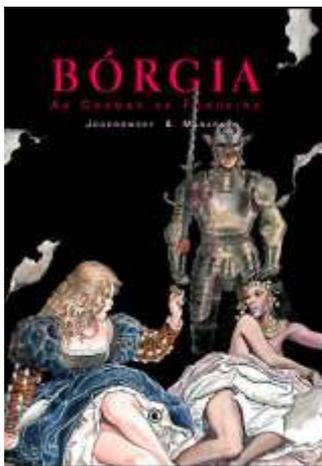
A HQ mostra todo o jogo político que o cardeal Rodrigo Bórgia executou para conquistar o papado, são ilustrados suas intimidações, seduções, suborno e maquinações

políticas para só assim tornar-se papa com o nome de Alexandre VI.

O que mais choca nesta obra é a representação de todas as corrupções cometidas pelo Alexandre VI, aquele que mesmo nomeado papa, percia a todos os prazeres que a Bíblia condenava.

Como dito anteriormente, por ser uma série de HQs adultas, a mesma deve ser reservada um público mais maduro, dando preferência ao EJA ou Ensino Superior. Essa obra se torna, em mãos certas, uma forte ferramenta para o entendimento das engenharias políticas existentes na Idade Moderna, corrupções e joguetes políticos presentes até dentro da Santa Igreja Católica.

Figura 3: Capa de um dos volumes da HQ Bórgia



Fonte: Site Ouviresdaspalavras⁶

RESULTADOS E DISCUSSÕES: Uma rica aula em quadros

Como dito anteriormente, as novas linguagens então tomando cada vez mais seus espaços na área do ensino, as HQs não poderiam ficar de fora dessa “dominação territorial”.

⁶ Disponível em: <<http://ourivesdaspalavras.blogspot.com.br/2013/06/borgia-volumes-i-ao-iv-de-milomanara-e.html>> Acesso em jun. de 2015



Sendo assim, foi possível perceber que as HQs, mesmo sendo alvo de certo preconceito por alguns intelectuais, mostraram seu grande potencial: o de ensinar divertindo.

A utilização prática dessa forma de ensino-aprendizagem foi utilizada em uma aula sobre pré-história no Ensino Fundamental, usando os personagens “*Horácio*” e “*Piteco*” do autor Maurício de Sousa. Foi possível perceber o entusiasmo das crianças ao trabalhar aqueles quadrinhos que até então eles só folheavam na hora do lazer. Quando perguntados sobre a aula, questionaram repetidamente quando iria acontecer de novo, e se seriam quadrinhos diferentes.

A partir dessa prática, foi possível pensar em outros temas que as HQs podem abordar como também outras faixas etárias.

CONCLUSÃO: A ascensão dos quadrinhos

Ao longo da discussão sobre quadrinhos, percebemos a relevância que os mesmos passaram a ter na área da educação, principalmente na área da História. Nota-se também que os mesmos se mostraram uma ferramenta bastante eficiente de ensino, a qual estimula o lado lúdico do aluno, fazendo desse modo que o mesmo “aprenda se divertindo”.

Não se limitando a faixas etárias, as HQs atingem leitores desde infância até sua maturidade com variados temas e traços que mudam dependendo da censura do quadrinho. Sendo assim, podemos afirmar que a HQ é uma estratégia didática a ser utilizada durante toda a vida estudantil de um sujeito.

Com a sociedade do século XXI e seus novos conceitos a respeito de várias áreas, inclusive a da educação, se torna extremamente válido pensar na ideia de usar



HQs sempre que possível em sala de aula. O exercício e a prática são prazerosos tanto para quem ensina quanto para quem aprende.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CERRI, Luís; BONIFÁCIO, Selma. **O Ensino de História e as histórias em quadrinhos: Algumas considerações.** Paraná.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2014. – 8. Ed.

JODOROWSKY, Alejandro; MANARA, Milo. **Bórgia.** Vol. 1-4. São Paulo: Conrad: 2011.

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança.** São Paulo: Panini. 2012

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ROSANE, Santos. **HQs no ensino de História: V de Vingança e o conceito de Fascismo.** XXVII Simpósio Nacional de História, Rio Grande do Norte. 2013.

SOUSA, Maurício. **Você sabia? Turma da Mônica.** Vol. 1-16. Rio de Janeiro: Globo. 2005.