

Histórias em quadrinhos e aprendizado histórico a partir da cultura histórica

Comic books and historical learning from historical culture

Fábio da Silva Paiva¹

Tayane Ferreira de Almeida²

Resumo: As histórias em quadrinhos (HQs) circulam em espaços de sociabilidade e cultura, dessa forma, evidenciam-se as potencialidades que carregam nos aspectos de desenvolvimento de sentido e orientação temporal, pensados a partir da perspectiva de Rüsen acerca do aprendizado histórico. Além disso, os quadrinhos estão presentes tanto na cultura histórica, tocando as dimensões estética, política e cognitiva – perceptível a partir de sua influência e repercussão no espaço público –, como na cultura escolar, com base em incentivos legais e utilizações metodológicas, demonstrando que sua conexão com aspectos de complexidade e reflexão são reconhecidas e postas em prática. Essas dinâmicas, em especial a segunda, podem ser percebidas tomando espaço no ambiente acadêmico, como demonstrado através do grupo de pesquisa e estudos Educação e Quadrinhos. Este estudo realiza uma discussão sobre a presença das HQs no aprendizado histórico, relacionando cultura histórica aos conceitos da didática da história e das teorias da educação, além dos estudos envolvendo a educação e os quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Aprendizado histórico; Cultura Histórica.

Abstract: Comics circulate in spaces of sociability and culture, highlighting their potential in the development of meaning and temporal orientation, considered from Rüsen's perspective on historical learning. Furthermore, comics are present both in Historical Culture, touching aesthetic, political, and cognitive dimensions perceptible through their influence and repercussion in public space and in school culture, through legal incentives and methodological uses, demonstrating that their connection with aspects of complexity and reflection is recognized and put into practice. These dynamics, especially the second one, can be perceived taking place in the academic environment, as demonstrated through the research and study group on Education and Comics. This study discusses the presence of comics in historical learning, relating Historical Culture to the concepts of History Didactics and Educational Theories, in addition to studies involving Education and comics.

Keywords: Comics; Historical learning; Historical Culture.

¹ Fábio da Silva Paiva é Doutor em Educação, Coordenador Geral de Apoio à Gestão Escolar no Ministério da Educação (MEC), Professor da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) no Departamento de Fundamentos Sociofilosóficos da Educação (DFSFE) e no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu). E-mail: fabio.paiva@ufpe.br

² Tayane Ferreira de Almeida é doutoranda em História no Programa de Pós-Graduação em História (PPGH) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: tayane.ferreira@ufpe.br

Introdução

As pesquisas no campo do ensino de história e de suas possibilidades estão em crescimento e apresentam a atuação docente, incluindo a pesquisa, como objeto de reflexão que exige atualização regular. Dentre as correntes dessa ampliação de campo, está a educação histórica, que propõe um novo prisma para a prática, pautado na inserção ativa do estudante, considerando seus processos, influências e usos para o que é aprendido e ensinado. Nessa perspectiva, o ensino-aprendizagem é pensado considerando os fundamentos específicos da própria ciência histórica como essenciais para a construção do pensamento histórico.

Jorn Rüsen (2001) compreende a importância de estudar o pensamento histórico a partir de sua completude, considerando que somos seres históricos e estamos sempre em busca de orientação e construção de sentido. Para tanto, Rüsen divide a ciência que pensa o aprendizado histórico, a didática da história, em duas categorias: a tradicional, que se refere à formação sistematizada encontrada na escola, e a genérica, que se obtém por diversos meios e se pauta no âmbito social e experiencial. O aprendizado histórico ocorre através da relação entre os fundamentos da ciência histórica e as experiências encontradas na vida prática.

A didática da história seria entendida, então, para além de métodos e técnicas (“como”); ensina-se a expansão para uma teoria que visa compreender também os sujeitos (“quem”), propósitos (“porquê”) e as circunstâncias (“quando/onde”) em que se aprende (Szlachta Junior; Bonete; Martin, 2021). Considera-se as especificidades da ciência e também do estudante, compreendendo que a consciência histórica se dá em espaços para além da sala de aula, levando em conta o contexto cultural nas quais as pessoas estão inseridas.

Rüsen (2001) considera a consciência histórica uma operação mental inerente a todo ser humano, visto que este é sempre um sujeito histórico que busca uma orientação temporal. Essa orientação se pauta em uma perspectiva que, a partir do presente, busca refletir o passado, prospectando possibilidades de mudanças para o futuro e demonstrando que o desenvolvimento da consciência histórica auxilia o sujeito em sua vida prática e que esse processo de orientação não se limita apenas à sala de aula.

Outro elemento importante para a teoria de Rüsen (2001) seria a variância de narrativa, na qual a inserção de outras linguagens acrescenta na constituição de significância e sentido para os sujeitos. Nesse sentido, a narrativa é a materialização da consciência histórica, desenvolvida em um presente, com base em elementos

passados (experiência ou conhecimento), pensando um novo cenário futuro (mudança ou esperança).

A “cultura histórica” é um conceito também advindo dos estudos de Rüsen (2001), sendo entendida como uma esfera na qual são estabelecidas conexões, a partir da execução prática da consciência histórica no espaço público e em outros espaços da vida em sociedade. Ao trabalhar esse conceito, percebe-se que há uma grande amplitude a ser contemplada, dessa forma, admite-se a possibilidade categorial da cultura, definindo-a em dimensões: estética, política, religiosa e cognitiva.

A partir dessa perspectiva, compreende-se que todas essas dimensões estão associadas às realidades socioculturais que influenciam e constroem as dinâmicas escolares. Sendo assim, a cultura histórica influencia diretamente a cultura escolar, entretanto, esta última possui, dentro de seu ambiente e dinâmicas, suas próprias dimensões individuais. Desse modo, a cultura histórica, a partir de um prisma geral, sempre estabelecerá uma conexão com a cultura escolar específica que forma e desenvolve a consciência histórica formal e sistematizada.

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de narrativa visual que combina elementos textuais e gráficos para contar histórias, trata-se de um fenômeno cultural significativo, que também tem sido reconhecido como uma rica fonte para o estudo da história. Por meio de suas páginas, as HQs possuem o potencial de capturar momentos da sociedade e da cultura em que foram criadas, oferecendo uma visão única das mentalidades, valores e questões da época.

Uma das características mais notáveis das HQs é sua capacidade de carregar conceitos históricos em sua estrutura narrativa, mesmo as ficcionais possuem potencial de retratar eventos, figuras importantes e contextos culturais de maneira metafórica ou estrutural através de eventos em outros cenários, o que pode ser particularmente benéfico para sala de aula. A HQ *Maus* (1986), de Art Spiegelman, e a *graphic novel* feita por Renee Nault, baseada no livro *O Conto da Aia* (2019), de Margaret Atwood, são obras de ficção que, apesar de abordarem contextos históricos diferentes, carregam argumentos e estruturas históricas de maneira profunda e impactante. Ambas demonstram como a ficção pode ser uma ferramenta poderosa para explorar e compreender fatos, mesmo que não sejam estritamente históricos.

Maus (1986) é uma história em quadrinhos que narra a experiência do pai do autor, Vladek Spiegelman, como um sobrevivente do Holocausto. A obra utiliza a metáfora dos animais para representar diferentes grupos étnicos, com judeus sendo retratados como ratos e nazistas como gatos. Essa abordagem criativa fornece uma perspectiva única sobre os horrores do Holocausto e as complexas dinâmicas sociais

da época, o romance gráfico transcende a documentação histórica e mergulha na experiência humana, explorando temas como trauma, sobrevivência e a relação entre pais e filhos. *Maus* (1986) ilustra como as HQs podem apresentar a história através de uma lente pessoal e emocional, ressoando com os leitores de maneira profunda e visceral.

Por outro lado, *O Conto da Aia* (2019) é uma distopia que se passa em um futuro totalitário e patriarcal, em que as mulheres são subjugadas e reduzidas a papéis reprodutivos. Embora seja uma obra de ficção, Atwood baseou-se em eventos históricos e movimentos sociais para criar esse cenário sombrio. Através da exploração das opressões sofridas pelas personagens, o livro faz um comentário sociopolítico que ecoa muitos aspectos da história, incluindo a opressão das mulheres em várias sociedades ao longo do tempo. *O Conto da Aia* (2019) demonstra como a ficção pode ser usada para provocar reflexões críticas sobre o passado e o presente, destacando a importância da vigilância e da resistência contra a repressão.

Tanto *Maus* (1986) quanto *O Conto da Aia* (2019) exemplificam como a ficção pode ser uma poderosa ferramenta para abordar questões históricas de maneira mais acessível e envolvente, visto que elas transcendem os fatos brutos da história, explorando emoções, relações pessoais e desafios humanos, o que permite ao leitor criar conexões mais profundas com o contexto histórico subjacente. Ambas as obras evidenciam que a ficção tem o potencial de ser uma janela para o passado e um espelho para o presente, oferecendo visões perspicazes e, muitas vezes, perturbadoras da experiência humana em diferentes épocas.

Ao analisar as HQs sob a lente de Rüsen (2001), podemos destacar a importância da narrativa na construção da consciência histórica, posto que são narrativas essencialmente visuais que podem cativar leitores de todas as idades e contextos. Por meio de personagens fictícios ou baseados em figuras reais, elas transportam o leitor para diferentes períodos históricos, tornando-o parte da ação. Isso não apenas estimula a empatia com os eventos passados, mas também permite a reflexão sobre como esses eventos moldaram o presente e a perspectiva sobre o futuro.

No ambiente educacional, as HQs estão inseridas também de diversas maneiras, dentre elas, a constante presença em um dos exames mais relevantes nacionalmente no Brasil: o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio). O exame utiliza dos quadrinhos em seus métodos avaliativos há anos, tendo início em 1999 e permanecendo até a atualidade. De acordo com Paiva e Ribeiro (2017), essa utilização foi crescendo de forma gradativa, em um período de oito anos (2009 a 2014) houveram 59 utilizações de quadrinhos nas provas.

Dessa forma, percebe-se que “nesse sentido, a análise sobre o uso das HQs no exame demonstra que, desde o ano posterior a sua criação, o MEC avalia como positivo o uso dos quadrinhos como recurso educacional e aplica a estratégia na prática” (Paiva; Ribeiro, 2017, p. 53).

Questão de ENEM 2021 – HQ Cumbe (D’Salete, M.)



De acordo com Vergueiro e Santos (2006), a utilização das HQs no ambiente escolar foi, *a priori*, rejeitada e entendida com estranhamento. Entretanto, com o tempo, essa percepção foi amenizada de tal forma que, já na década de 70, era possível encontrá-las em livros didáticos, apesar de sua utilização ser pautada majoritariamente como material dinamizador e suavizante para a diagramação. A sua presença nos livros didáticos perdura até os dias de hoje, porém acredita-se que suas aplicações e potencialidades são mais amplas do que apenas suavização estética na diagramação dos textos.

A inserção das HQs como ferramentas para a educação possui incentivo dos documentos oficiais reguladores da educação, como os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacional), a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Os quadrinhos possuem, em seus elementos fundamentais, uma multilinguagem que exige do leitor percepção estética e esforço intelectual. Sua constância em vestibulares e concursos, assim como os incentivos supracitados, reiteram seu potencial cognitivo.

A LDB traz, em seus escopos, a reafirmação da necessidade de inserção e utilização de materiais com diversas linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio. Os PCNs trouxeram uma proposta de releitura e reflexão a partir das práticas pedagógicas no espaço escolar, promovendo uma série de novas perspectivas; dentre elas, a inclusão dos quadrinhos em projetos educacionais. Nesse cenário, é criado o PNLD (Programa Nacional do Livro Didático), planejado para a elaboração e distribuição de acervos nas escolas com livros e HQs. A BNCC destaca o uso das HQs em diferentes etapas da educação básica, da educação infantil ao ensino fundamental, no desenvolvimento de diversas áreas, em “situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas” (BNCC, 2020, .p. 96).

Seguindo a perspectiva de aprendizado histórico, construída pela educação histórica, a inserção de elementos culturais que permeiam os estudantes no processo de ensino-aprendizagem é fundamental para a construção de narrativas escolares. Os estudos das potencialidades dos quadrinhos para a educação histórica se apresentam na construção de conexões palpáveis com os estudantes, estimulando o desenvolvimento de criticidade para uma percepção mais reflexiva, utilizando elementos familiarizados que, geralmente, são utilizados apenas para o entretenimento.

As HQs se relacionam com diversos aspectos educacionais que circundam o aprendizado histórico, como as concepções da educação histórica e didática da história, assim como a cultura histórica e cultura escolar. Dessa forma, essas histórias acrescentam aspectos para o desenvolvimento de consciência histórica e usos na vida prática dos sujeitos.

HQs e o ensino de história

Considera-se que o ensino de história desempenha um papel crucial na orientação dos indivíduos, uma vez que o desenvolvimento da consciência histórica possibilita a criação de conexões entre a análise do passado, a reflexão sobre o presente e a projeção de um futuro. Nesse contexto, é essencial compreender e discutir os processos de identidade que envolvem os sujeitos, a fim de evitar que o desenvolvimento de relações entre experiências seja baseado em discursos unilaterais ou estigmatizados.

Marcelo Fronza (2012) concorda com essa perspectiva ao afirmar que “entendo que as histórias em quadrinhos são alguns dos artefatos narrativos da cultura juvenil que permitem aos jovens desenvolver uma relação de intersubjetividade com o conhecimento histórico” (p. 1). Isso destaca a importância dos meios de

comunicação, como histórias em quadrinhos, na promoção da compreensão histórica entre os jovens.

De acordo com a visão de Chimamanda Ngozi Adichie (2019), a existência de narrativas únicas apresenta um perigo, não porque sejam necessariamente falsas, mas porque são fragmentos incompletos da história. Portanto, é fundamental explorar outros discursos, símbolos e perspectivas para enriquecer o conhecimento histórico, especialmente no que diz respeito às identidades individuais.

Portanto, é relevante investir em estudos que abordem os fatores e relações que levam à criação de estigmas e discursos unilaterais, bem como investigar maneiras de apresentar visões alternativas e oferecer ferramentas para o desenvolvimento da consciência histórica. Isso não apenas amplia a compreensão da história, mas também contribui para uma apreciação mais completa e inclusiva das experiências e identidades dos sujeitos.

Bodo von Borries (2008) propõe uma abordagem abrangente e holística para o ensino de história, que vai além da mera exposição sequencial de fatos e datas, sua perspectiva enfatiza a importância da construção de sentido e da discussão das emoções humanas relacionadas aos eventos históricos. Segundo Von Borries (2008), o ensino de história deve ser mais do que uma simples memorização de informações; ele deve envolver a análise crítica e a reflexão sobre os contextos, causas e consequências dos eventos, dessa forma, permite-se que os estudantes desenvolvam interpretações pessoais e uma compreensão mais profunda da história. O historiador argumenta ainda que os eventos históricos estão intrinsecamente ligados a emoções como medo, esperança, raiva e empatia.

Portanto, o ensino de história deve criar um espaço para discutir como essas emoções moldam nossa interpretação do passado. A história deve ser apresentada como uma narrativa dinâmica e viva, incorporando relatos pessoais, testemunhos de pessoas que viveram os eventos, e ampliando as vozes de grupos historicamente sub-representados. O ensino da disciplina também deve estar associado à conscientização crítica, encorajando os alunos a questionarem as narrativas históricas, reconhecerem o viés e a manipulação política e desenvolverem habilidades de análise crítica e autônoma.

Dessa forma, as histórias em quadrinhos são vistas de maneira natural no processo de ensino e aprendizagem, desde que suas características essenciais de produção, narrativa e conteúdo estejam alinhadas à proposta do historiador docente e sua intencionalidade de ensino-aprendizagem. Marcelo Fronza (2007) ressalta que cada HQ é uma janela para o passado, oferecendo vislumbres das preocupações

sociais, políticas e culturais de sua época, afinal, personagens, diálogos e tramas podem fornecer percepções valiosas sobre o contexto histórico em que foram criadas, fazendo com que as HQs sejam fontes capazes de iluminar aspectos da história que podem não ser tão evidentes em fontes tradicionais.

Além disso, Fronza (2007) enfatiza a capacidade das HQs de tornar o aprendizado da história mais acessível e envolvente por estarem inseridas no contexto dos estudantes através da dimensão estética da cultura histórica. As imagens e a narrativa visual das HQs cativam os leitores, especialmente os jovens, tornando o conteúdo histórico mais familiar e estimulando a construção de leitura crítica de fontes que extrapolam o contexto educacional.

Waldomiro Vergueiro (2006) explora a dimensão multilíngue dos quadrinhos no contexto educacional, destacando como essa forma de expressão oferece oportunidades interdisciplinares no processo de ensino-aprendizagem. Especificamente, ele enfatiza o potencial dos quadrinhos no ensino de história, permitindo a análise da formação cultural de uma sociedade, aspectos relacionados a governos e à identidade dos sujeitos. O uso de quadrinhos é visto como uma ferramenta valiosa para a construção da consciência histórica e a orientação temporal dos estudantes.

Marcelo Fronza (2012) aprofunda a relação entre histórias em quadrinhos e o desenvolvimento do conhecimento histórico, se baseando na teoria russeniana, considerando a perspectiva constitutiva do sentido histórico e a construção da consciência histórica. De acordo com a abordagem de Rüsen (2001) sobre o pensamento histórico, as narrativas em quadrinhos são encaradas como representações tangíveis da consciência histórica, atuando como uma operação mental na formação desse sentido.

Backzo (1985) aponta que representações culturais, narrativas e discursos estabelecem interações tanto com as instituições quanto com os agentes sociais, por meio desses, as aspirações, medos, esperanças e outros aspectos subjetivos de determinado grupo podem ser abarcados e representados. Os símbolos, alegorias e narrativas desenvolvem veículos de expressão para um imaginário e, a partir desse ponto, pode-se analisar os pensamentos históricos que este carrega.

Através de representações de imaginário, pode-se encontrar elementos que influenciam ou incentivam a construção de sentido e ação social, dessa forma, a potencialidade de elementos narrativos se pauta no oferecimento de interpretações e questionamentos à sociedade. A criação de uma rede de conexões, formada a partir do imaginário, pode ser compreendida enquanto uso social de ideias.

Mudanças do processo de ensino-aprendizagem, a influência da Nova Escola¹ e a redefinição das fontes históricas também tiveram forte peso para essa reflexão, pois possibilitaram um novo olhar e uma nova abordagem, ampliando as possibilidades de documentação: imagens, filmes, relatos, crônicas e outros, que, para além de documentos escritos e oficiais, tornaram-se importantes para a abordagem de aspectos da vida social, do imaginário, das mentalidades, da contextualização sociocultural, dentre outros aspectos (Pereira e Sefner; 2008, p. 115).

A percepção de mundo e a relação com o conhecimento foram alterados. Um novo conceito de ensino-aprendizagem encaminha-se para uma abordagem mais dinâmica, contextualizada e prazerosa, que busca a aproximação entre o conhecimento histórico e a realidade dos estudantes. Muitos estudos recentes apontam para a incorporação dos quadrinhos no ensino como um todo, e há estudos específicos para o ensino de história, como o trabalho de Vilela (2012), denominado “A utilização dos quadrinhos no Ensino de História: avanços, desafios e limites”, em que o autor discute a incorporação da linguagem dos quadrinhos e seus múltiplos elementos na prática do professor de história.

Os conceitos de aprendizagem, objetivos pedagógicos e compreensão histórica estão em constante processo de reinvenção, assim como a prática docente de história e a própria historiografia. A utilização e busca de aprimoramento nas ferramentas pedagógicas, além de essenciais para a contextualização cultural dos estudantes, também oxigenam a prática (Barca, 2004; Bittencourt, 2008).

Em uma nova configuração de sociedade e de educação, o papel do professor está reconfigurado: ele não é mais o detentor de todo o saber, mas um facilitador, orientador (Szlachta Junior, 2017), buscando romper com a ideia de passividade do aluno. O desafio do novo professor, quando insere as novas linguagens em seu fazer pedagógico, se pauta em conhecer a linguagem que irá trabalhar. É importante que o docente saiba como construir conhecimentos significativos com as novas ferramentas disponíveis, também reconhecendo os limites da fonte.

Além do contato prévio, seleção e análise por parte do educador, deve-se alinhar a sistematização de informações da fonte. Tais quais: o que é a fonte, o que é capaz de dizer, autoria, origem, formato, conteúdo, ano de criação, qual a sua finalidade, quem é o público alvo e qual a relação da fonte com o seu contexto histórico; são pontos que podem ser pensados nesse processo de sistematização.

A importância desse processo repousa tanto na percepção do professor durante a construção de sua aula, compreendendo se a fonte oferece recursos necessários para o estabelecimento de uma discussão histórica alinhada ao seu

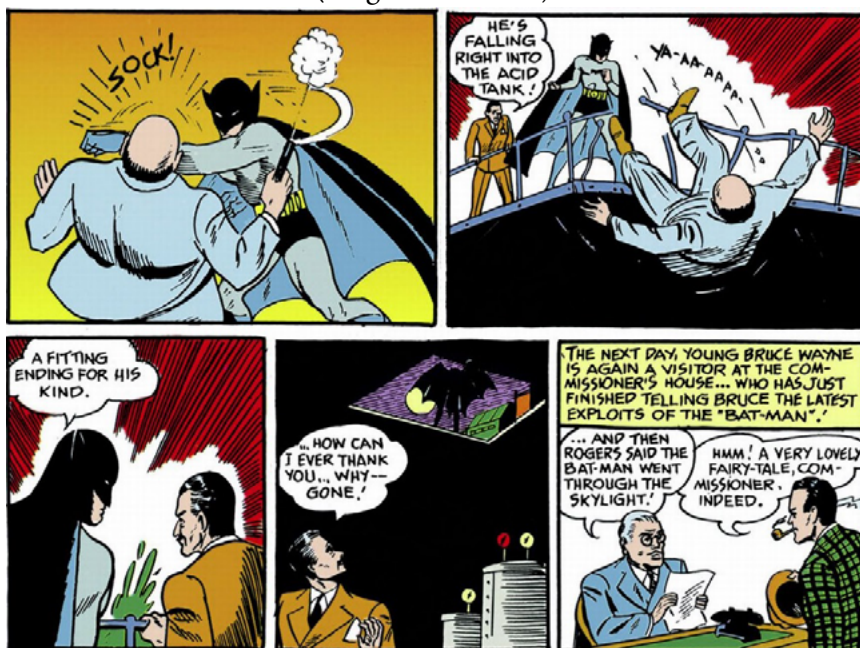
objetivo pedagógico, quanto oferece aos estudantes uma perspectiva mais técnica e analítica da fonte, estabelecendo uma possibilidade maior de compreensão sobre sua contextualização e produção.

Independentemente da fonte escolhida a ser trabalhada, as linguagens são fatores fundamentais em sua forma de comunicação, sejam os quadrinhos, imagens, jogos, aplicativos, *podcasts*, memes, filmes ou outros. Desse modo, é importante identificar as linguagens (visuais, auditivas, textuais) que sua fonte carrega, assim como os elementos alegóricos presentes nela, compreendendo que eles podem ser trabalhados não como limitantes para o historiador-docente (Matos; Senna, 2013), mas como elemento inicial na busca de uma compreensão histórica.

Tendo previamente o conhecimento das alegorias e como elas serão apresentadas, o educador pode se preparar melhor para problematizar, analisar e apresentar o conteúdo aos estudantes. Assim como em outros tipos de fonte, deve-se fazer compreender, durante a aula, que toda e qualquer fonte histórica representa uma perspectiva relativa ao tempo em que foi criada, carregando o discurso de quem a produziu; sendo assim, deve sempre ser complementada com outras e analisada de forma crítica.

Ao escolher as HQs como ferramenta, o docente poderá utilizá-las, por exemplo, para o trabalho com o conceito de tempo e suas variações. Os recordatórios apresentam possibilidades para esse conceito, pois costumam trazer mensagens como “enquanto isso...”, ou “mais tarde...” para fazer a passagem de tempo de um quadrinho para outro ou página para outra. Os elementos do texto apresentarão simultaneamente diferentes tempos, como exemplo a seguir.

Primeira HQ de Batman como exemplo de passagem do tempo
(Finger, Kane, 1939).



Batman, em sua primeira HQ, combate o crime preservando sua identidade secreta e, “no dia seguinte, o jovem Bruce Wayne visita novamente o comissário, que lhe conta sobre a última façanha do Batman”².

Na HQ *Superman: Grandes Astros* (2012), há outro exemplo de possibilidade de trabalho com o conceito de tempo. Clark Kent, na redação do jornal em que trabalha, o Planeta Diário, aparece em ações simultâneas encadeadas, que remetem a uma caminhada (movimento) em um mesmo quadro, em que há passado e presente, remetendo ao futuro e ao próximo quadro.

Superman em ações simultâneas no mesmo quadro (Morrison, Quittely, 2012).



Outra maneira de utilização é a aplicação de HQs históricas aplicadas aos conteúdos. Quadrinhos com histórias ambientadas em diferentes épocas podem trazer informações textuais e visuais no passado (Vilela, 2006). Na HQ *A luta contra Canudos* (2014), Daniel Esteves apresenta a história da comunidade liderada por Antônio Conselheiro, no sertão da Bahia de 1893.

A formação de Canudos na HQ de Daniel Esteves (2014).



As Aventuras de Nhô Quin, de Angelo Agostini (1869).

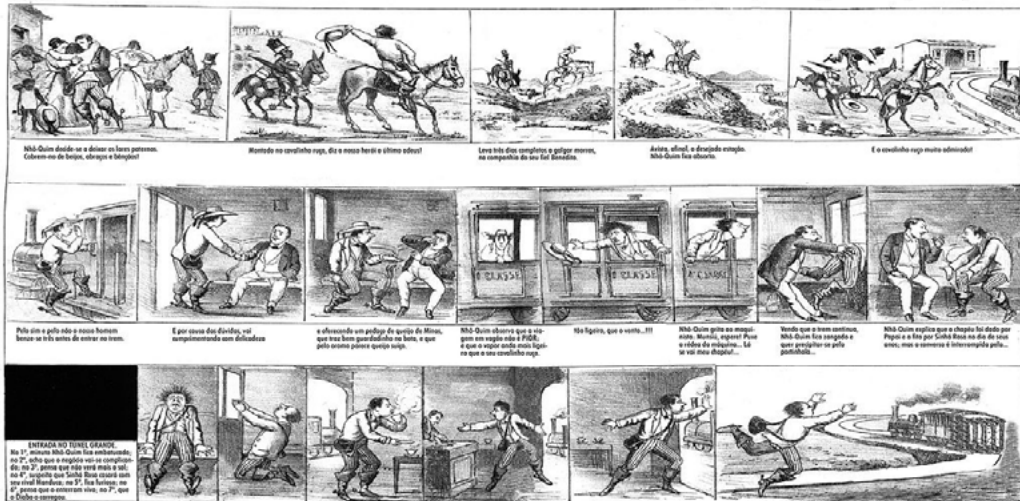
Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos

(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém humilde, enamora-se de Sinhá Rosa, moça virtuosa, mas que... de louca nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é esneira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um posseio à Corte para distraí-lo.

Capitolo I



www.audiobooks.com

Fig. 1. *Quercus agrifolia* L. manuscript, the leaves depicted by mother letters.

MÉTIS – história & cultura v. 23, n. 46, jul./dez. 2024

Em sua primeira aparição, Capitão América lutava contra os nazistas (Kirby, Simon, 1941).



A Segunda Guerra Mundial estava em andamento quando Joe Simon e Jack Kirby lançaram a edição número 1 de *Capitão América*. Nela, é possível compreender a dinâmica de recrutamento para a batalha e o enfrentamento aos regimes totalitários na Europa. A origem do personagem está ligada ao contexto e território.

Há ainda a possibilidade de uso de quadrinhos com os estudantes realizando fichamentos sobre uma obra específica, direcionando a atenção para os pontos aos quais se quer atingir: a identificação de alegorias, análise de mensagem, imagem, representações, problematizações de termos, construção de conceitos, dentre outros, a depender da obra e do educador.

A produção de HQs, realizada em sala de aula, também é uma possibilidade de prospecção do que foi compreendido pelos estudantes, visto que, dessa forma, o aluno comunica, de forma ativa, sua interpretação e compreensão do que foi construído no processo de ensino-aprendizagem.

Pode-se propor uma comparação com fontes mais tradicionais, buscando entender como cada fonte expressa seu ponto de vista, quem as produziu, o objetivo de cada uma, como elas expressam o conteúdo, de que forma o fazem. A interpretação do contraditório é um dos elementos que integra o conhecimento histórico.

É de extrema importância resgatar o diálogo por meio de outras fontes históricas, a contraposição de diferentes formatos expande a discussão e evita uma cristalização de conhecimento. É fundamental estabelecer um bom uso das fontes, buscando construir significados, interpretando elementos diferentes e se esforçando no desenvolvimento de uma prática que vise uma construção de compreensão histórica.

Considerações finais

Um processo de uso de fontes, no ensino histórico, deve permear o levantamento de ideias dos estudantes, a proposição de questões orientadoras que direcionam seus olhares para os objetivos pedagógicos, a interpretação e sistematização da fonte e sua compreensão contextual. E quanto à avaliação qualitativa, pode-se perceber como os estudantes comunicam seu aprendizado; de acordo com Barca (2004), se, nas explicações para determinado contexto histórico, há a utilização de experiências próprias, já configura-se um esforço de compreensão histórica.

O uso dos quadrinhos pelos professores deve ser bem estudado e planejado, sendo um mecanismo dominado pelo docente, assim como a obra específica que se quer trabalhar, compreendendo seus elementos e conteúdo. Haja vista que, por serem formatos inseridos no contexto cultural de muitos estudantes, o objetivo educacional pode perder-se facilmente. É importante salientar, entretanto, que o fracasso metodológico também constrói aprendizado ao educador, que deve considerar-se parte desse processo de aprendizado.

Compreender o funcionamento de sua turma, suas idades, perfis e disposições deve ser parte fundamental no processo de planejamento de aula. Entender que certas metodologias funcionam de formas diferentes em turmas diferentes, é importante buscar também, nos fracassos metodológicos, elementos que possam auxiliar na construção das próximas aulas. A leitura de experiências de outros profissionais de história, utilizando novas abordagens e linguagens, pode enriquecer muito o processo de prática docente.

Sobre a presença das HQs na educação, é possível afirmar que toda escola recebe quadrinhos para compor seu acervo bibliotecário, mas muitas sequer possuem biblioteca. Mesmo em condição de auxílio governamental, para que haja HQs nas escolas, por meio do PNLD (Szlachta Junior; Bonete, 2023), ainda há uma lacuna significativa nessa questão, impossibilitando – ou mesmo minimamente dificultando – o trabalho dos professores em utilizar esse recurso.

Também é preciso analisar o papel da escola e como se desenvolvem suas ações. Apesar de grandes avanços no campo educacional, nem todas as inovações alcançam as instituições escolares. Novas linguagens e possibilidades de atuação diferenciada acabam presentes apenas nos tratados e leis educacionais. As cobranças de formação e as grandes pressões realizadas por avaliações institucionais provocam, nas escolas, práticas que visam resultados mecânicos, que respondem a demandas igualmente mecânicas. Melhorar índices, fazer estudantes ingressarem em universidades por meio de vestibulares e concursos e dar respostas aos anseios de pais preocupados com resultados (também mecânicos). Nessa realidade, há pouco espaço para iniciativas de inovação e de resultados que não possam ser medidos em exames e números.

Apesar dos inúmeros avanços desde o surgimento das HQs, passando por um período de preconceito e perseguição, até agora, em seu momento de ressurgimento, ainda há um espaço considerável de possibilidades e de melhorias nas relações entre a educação e os quadrinhos, possibilitando contribuições significativas para ambas as áreas – como pode ser percebido por meio do grupo de pesquisa de Educação e Quadrinhos (EduQuadrinhos), que ocorre na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), sendo uma iniciativa de grande relevância no campo da pesquisa acadêmica sobre educação e quadrinhos. O EduQuadrinhos (UFPE) aborda a relação entre quadrinhos e educação de maneira interdisciplinar, envolvendo pesquisadores de diferentes áreas, como educação, literatura, história e comunicação, permitindo uma análise abrangente do potencial educacional das HQs. Uma das metas do projeto é a criação de materiais educacionais baseados em quadrinhos, esses recursos podem ser usados em sala de aula por professores

para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, contribuindo diretamente para a qualidade da educação. Além disso, a utilização de quadrinhos na educação promove a leitura entre os alunos, estimulando o interesse por narrativas e histórias.

Reconhecendo a diversidade de materiais disponíveis e como eles podem ser aplicados de maneira eficaz na educação, no contexto atual, em que a educação está constantemente evoluindo e se adaptando às necessidades dos alunos, a pesquisa sobre educação e quadrinhos oferece uma abordagem contemporânea para o ensino e a aprendizagem. O processo de aprendizagem não precisa ser restrito a métodos tradicionais, uma vez que a incorporação de elementos culturais, como quadrinhos, se faz presente tanto na cultura histórica como na cultura escolar e pode enriquecer a experiência de ensino-aprendizagem e preparar os estudantes de maneira mais eficaz para um mundo diversificado e orientado.

Referências

- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. *O perigo de uma história única*. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2019.
- AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quin & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília, DF: Senado Federal, 2013.
- AVILA, Gabriel. O ano de 2020 nas Histórias em Quadrinhos. **Omelete**, 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/banca-de-hqs/hqs-historias-em-quadrinhos-2020-retrospectiva>. Acesso: 03 abr. 2023.
- ESTEVES, Daniel. **A luta contra Canudos**. São Paulo, SP: Nemo, 2014.
- BACZKO, Bronislaw. Imaginário social. In: ROMANO, Ruggiero. (org.). **Enciclopédia Einaudi**. Lisboa, PT: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1985.
- BARCA, Isabel. Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. In: **Para uma educação de qualidade**: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica. Braga, PT: Centro de Investigação em Educação (CIED)/Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, 2004, p. 131-144.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história**: fundamentos e métodos. 2. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2008.
- BORRIES, Bodo von. **Jovens e consciência histórica**. Curitiba, PR: WA Editores (2018).
- BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2020. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79631-rcp002-17-pdf&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 20 fev. 2023.
- FINGER, Bill; KANE, Robert. **Batman Crônicas**: O caso da sociedade química. v.1. Barueri, SP: Panini Books, 2007.
- FRONZA, Marcelo. **O significado das histórias em quadrinhos na Educação Histórica dos jovens que estudam no Ensino Médio**. 2007. 161 f. Dissertação (Mestrado em Cultura, Escola e Ensino) – Universidade Federal do Paraná. Curitiba, PR, 2007.
- FRONZA, Marcelo. As histórias em quadrinhos e a educação histórica: uma proposta de investigação sobre as ideias de objetividade histórica dos jovens. Seminário de Educação Histórica “Desafios da Aprendizagem na Perspectiva da Educação Histórica”, v. 3, REDUH. UFPR. Curitiba. 2012, p. 59-78.
- KIRBY, Jack; SIMON, Joe. **Captain America #1**. New York, USA: Timely Comics, 1941.
- KRAKHECKE, Carlos André *et al.* **Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman O Cavaleiro das Trevas e Watchmen**

- (1979-1987). 2009. Dissertação (Mestrado em História) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2009.
- MATOS, Júlia Silveira; DE SENNA, Adriana Kivanski. Mestrado profissional de história e a formação docente para a pesquisa. **Revista Latino-Americana de História**, São Leopoldo, RS, v. 2, n. 6, p. 210-222, 2013.
- MORRISON, Grant; QUITELY, Frank. **Grandes Astros Superman**. Barueri, SP: Panini Books, 2012.
- MORETTIN, Eduardo Victorio; NAPOLITANO, Marcos. História e Audiovisual: formação e percursos de um grupo de pesquisa. **Antíteses**, Londrina, PR, v. 12, n. 23, p. 563-578, 2019.
- PAIVA, Fábio da Silva. **Educação e violência nas histórias em quadrinhos de super-heróis** – a percepção dos leitores de Batman. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, PE, 2011.
- PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em quadrinhos na educação: memórias, resultados e dados**. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, PE, 2016.
- PAIVA, Fábio; RIBEIRO, Ernani Nunes. As imagens dos quadrinhos: aplicações e dificuldades no uso educacional. **Revista Intersaberes**, Curitiba, PR, v. 12, n. 25, p. 46-59, 2017.
- PEREIRA, Nilton Mullet; SEFFNER, Fernando. O que pode o ensino de história? Sobre o uso de fontes na sala de aula. **Anos 90**, Porto Alegre, RS, v. 15, n. 28, p. 113-128, 2008.
- RÜSEN, Jörn. **Razão Histórica**. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2001.
- DOS SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS – Revista Científica**, São Paulo, SP, n. 27, p. 81-95, 2012.
- SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin. Aspectos da Pós-Modernidade no Ensino de História: Da formação do professor ao cotidiano escolar. **Historiæ**, v. 8, n. 1, p. 235-252, 2017.
- SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin; BONETE, Wilian Junior; MARTÍN, Nilson Javier Ibagón. Didática da História e o ensino de História: questões contemporâneas. **CLIO: Revista de Pesquisa Histórica – CLIO (Recife.Online)**, ISSN: 2525-5649, v. 39, p. 1-7, jul./dez., 2021.
- SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin; BONETE, Wilian Junior. Questão indígena presente nos Livros Didáticos de História: uma análise a partir das orientações do Guia Digital PNLD. **Saeculum – Revista de Historia (01048929)**, João Pessoa, PB, v. 28, n. 48, 2023.
- VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na**

Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *UNIrevista*, [S. l.], v. 1, n. 3, p. 1-12, 2006.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história:** avanços, desafios e limites. 2012. 100 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo, SP, 2012.

Notas

¹ O movimento escolanovista se destaca no Brasil na primeira metade do século XX com repercussões até a atualidade.

² Em tradução para a edição brasileira, Panini 2007.