

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS) E INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL

Genilse de Brito Monteiro Ramos¹

Milene Danielle Borges²

Larissa Silva Freire Spinelli³

Resumo: Este artigo aborda o uso das histórias em quadrinhos, doravante HQ's, de forma interdisciplinar na sala de aula. Trata-se de uma pesquisa de cunho bibliográfico e qualitativa, cujos critérios para a seleção dos artigos científicos foram autores que debatem o tema das HQ's na educação e também práticas envolvendo as HQs de forma interdisciplinar no Ensino Fundamental. A revisão de literatura foi realizada por meio de consulta às bases de dados Google Acadêmico, Scielo e Periódicos Capes. Os principais autores nos quais assentam a pesquisa são: Vergueiro (2004, 2006), Nogueira (2007), Fazenda (1998, 2008, 2011), Japiassu (1976), Mattos (2009) e Farias (2008). Além do seguinte documento BNCC (2020). O artigo possui três tópicos, sendo que o primeiro aborda o gênero discursivo História em Quadrinhos (HQ's), o percurso histórico, bem como as produções globais, nacionais e regionais; o segundo versa sobre o conceito da interdisciplinaridade e a relação com as HQ's no Ensino Fundamental e o terceiro tópico apresenta a análise de práticas explicitadas em artigos que fazem o uso das HQ's no ensino fundamental. Observou-se que a abordagem interdisciplinar tem como objetivo trazer uma experiência mais significativa para os alunos, proporcionando a integração dos conteúdos de diferentes disciplinas. Ao valer-se das HQ's o professor consegue elaborar atividades interdisciplinares uma vez que apenas na produção de uma HQ é possível identificar o envolvimento de diversas áreas e setores. Dos cinco artigos analisados a maioria apresentou interdisciplinaridade, envolvendo diversos temas dos demais componentes curriculares como matemática, ciências, português, artes, geografia e história.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinhos (HQS); Interdisciplinaridade; Ensino Fundamental

Abstract: This article discusses the use of comics in an interdisciplinary way in the classroom. This research is bibliographical and qualitative, in which the criteria for the selection of scientific articles were authors who debate the theme of comics in education and also practice involving comics in an interdisciplinary way in Elementary School. The literature review was carried out by consulting the Google Scholar, Scielo and Periódicos Capes databases. The main authors in which the research is based are: Vergueiro (2004, 2006), Nogueira (2007), Fazenda (1998, 2008, 2011), Japiassu (1976), Mattos (2009) and Farias (2008). In addition to the following document: BNCC (2020). The article has three topics, the first of which addresses the discursive genre Comic Books (Comics), the historical course, as well as global, national and regional productions; the second deals with the concept of interdisciplinarity and the relationship with comics in elementary school. Lastly, the third topic presents an analysis of articles that explain the practice of utilizing comics in elementary schools. It was observed that

¹ Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia do Univag – Centro Universitário de Várzea Grande.

² Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia do Univag – Centro Universitário de Várzea Grande.

³ Doutora em Estudos Interdisciplinares de Cultura pela Universidade Federal de Mato Grosso. Docente do Centro Universitário de Várzea Grande – UNIVAG. Orientadora.

the interdisciplinary approach aims to bring a more meaningful experience to the students by providing the integration of contents from different disciplines. Through making use of comics, the teacher is able to develop interdisciplinary activities, due to the fact that just in the production of a comic it is possible to identify the involvement of different areas and sectors. Of the five articles analyzed, most were interdisciplinary and involved various topics from other curricular components such as mathematics, science, portuguese, art, geography and history.

Keywords: Comics; Interdisciplinarity; Elementary School

Introdução

Este artigo resulta da compreensão acerca do uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) como recurso metodológico interdisciplinar e, portanto, rico em possibilidades para a aprendizagem dos alunos. Além disso, as histórias em quadrinhos são eficientes como incentivo à leitura e um importante auxiliar no ensino, contribuindo para o trabalho na escola com diferentes componentes curriculares de forma interdisciplinar.

A abordagem interdisciplinar tem como objetivo trazer uma experiência mais significativa para os alunos, proporcionando a integração dos conteúdos de diferentes componentes curriculares. Visto isso, oportuniza para o professor maiores possibilidades para elaborar atividades interdisciplinares sendo que apenas na produção de uma HQ percebe-se o envolvimento de diversas áreas e setores.

A decisão por escolher esta temática remete a nossa experiência em relação aos quadrinhos na infância. Como amantes da nona arte, entendemos o quanto pode ser empolgante para uma criança presenciar os professores propondo novas metodologias e que fazem parte da sua realidade.

As revistas são, muitas vezes, as principais responsáveis pelo interesse das crianças em conhecer e buscar experiências significativas do que aquelas que se vivencia na escola, tais como: o interesse no desenho, investigar e explorar mais sobre determinado assunto, o interesse em línguas estrangeiras e, principalmente; incentivo à leitura, desenvolvendo dessa vez, o hábito leitor.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

O grau de envolvimento com uma personagem ou um universo ficcional, em função da leitura de livros e HQs anteriores, da vivência com filmes e games relacionados, da participação em comunidades de fãs etc., pode ser tamanho que encoraje a leitura de trechos de maior extensão e complexidade lexical ou sintática dos que os em geral lidos. (BRASIL, 2018, p. 76).

Em um contexto em que prevalecia uma visão mais tradicional do ensino, no qual o professor apenas transmite o conhecimento para o aluno, as histórias em quadrinhos no Brasil foram deixadas de lado e eram muitas vezes consideradas uma má influência para as crianças. Isso porque vários estudiosos contribuíram para promover essa imagem desfavorável das HQ's, tais como o psiquiatra Dr. Fredric Wertham, que em seu livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente), acusava-as de corromper a mente dos mais jovens e motivá-los ao vandalismo.

Por efeito disso, iniciou-se uma campanha moralista nos Estados Unidos e foi instaurado um Código de Ética que tinha como seu principal objetivo a censura das obras de acordo com os valores cristãos. O Código permaneceu por alguns anos e inclusive teve influência no Brasil, que elaborou seu próprio código de ética, mas com o tempo perdeu sua força com a resistência dos artistas em oposição à censura.

Aos poucos e com árduo comprometimento, os autores das HQs foram conquistando a aceitação da comunidade escolar e o preconceito foi substituído pela valorização e consciência da importância dessas obras para a formação do leitor. Por conseguinte, surgiram vários estudiosos e críticos que defendiam as HQs como um recurso que contribui com a aprendizagem, uma vez que são materiais de fácil acesso, voltados para públicos de todas as faixas etárias. Em razão disso, ter um mínimo de conhecimento sobre a cultura pop e como podemos envolvê-las em atividades de forma que seja tão divertida quanto educativa faz parte do trabalho do professor.

Para Neves (2012) “a história em quadrinhos pode ser um “recurso didático” que oferece uma variação de metodologia para se trabalhar em sala de aula.”(p.20). Ao mesmo tempo ela reafirma que as HQ's são “ferramentas” que podem ser trabalhadas de diferentes formas, como contextualização, recurso avaliativo e incentivo à leitura e à produção textual. (p.26)

Portanto, é importante registrar que enquanto alguns dos autores pesquisados se referem às HQ's como um recurso pedagógico ou didático, outros já as definem como gênero discursivo e até mesmo linguagem. A respeito disso, adotamos nesta pesquisa a concepção de gênero discursivo de Bakhtin.

Dessa forma, a relevância da presente pesquisa está na contribuição para maior e melhor entendimento sobre a presença da interdisciplinaridade no uso das histórias em quadrinhos e no encorajamento dos professores e estudantes da pedagogia para a utilização desta linguagem.

Procedimentos metodológicos

A pesquisa foi desenvolvida por meio de levantamentos bibliográficos sobre a temática, através de documentos oficiais, livros, artigos, teses e dissertações. A base de dados para consultas foram: Google Acadêmico, Scielo e Periódicos Capes. Os critérios para a seleção dos artigos foram autores que debatem o tema das HQ's na educação e também, práticas envolvendo as HQs de forma interdisciplinar nas salas de aulas com os alunos do ensino fundamental.

Os principais autores consultados na revisão de literatura sobre o tema foram Fazenda (1998, 2008, 2011) e Japiassu (1976) para a compreensão do conceito de interdisciplinaridade; Vergueiro (2004), Mattos (2009) e Xavier (2017) para o levantamento das produções e do percurso histórico das HQ's; Neves (2012), Assis (2011), Farias (2008), Eisner (1995) e Rama (2012) para entendermos as diferentes percepções sobre as HQ's e por fim Nogueira (2007) e Vergueiro (2006) a respeito das potencialidades das HQ's; além da pesquisa documental realizada no seguinte documento: BNCC (2020).

Nesse sentido, a pesquisa fez uma análise das temáticas e dos conteúdos abordados em ações com histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental, a partir da literatura especializada, por meio da revisão sistemática, pautada em uma abordagem qualitativa. A pesquisa passou por três etapas no processo de desenvolvimento. Na etapa 1 foi realizado um levantamento de literatura sendo as principais referências os livros *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* e *Desmontando os quadrinhos: história em quadrinhos, educação e regionalidade*. A etapa 2 foi dedicada ao levantamento dos artigos que abordassem práticas envolvendo as HQs no Ensino Fundamental, sendo eles: *Do filme à história em quadrinhos: um trabalho de retextualização no 4º ano do ensino fundamental*, de autoria de Luciano Pereira Nunes Lorena Bischoff Trescastro (2015), *Construção de hqs no ensino de matemática: relato de experiência com alunos do ensino fundamental*, de autoria de Samira Santos Ferrugine, Marta Vieira da Silva, Dilson Henrique Ramos Evangelista, Cristiane Johann Evangelista (2021), *Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental*, de autoria de Elisa Mári Kawamoto Luciana Maria Lunardi Campos (2014), *Produção de Histórias em Quadrinhos mediada pelo computador: desenvolvimento da leitura e da escrita em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental*, de autoria de Rejane Maria Petry Alegre Mello Fabiane Sarmento Oliveira Fruet (2011), *Histórias em Quadrinhos: recurso motivador de aprendizagem significativa em matemática*, de autoria de José Messildo Viana Nunes, Sarah Fernanda Machado Mendes, Emília Pimenta, (2018). Por último, na etapa 3 foi realizada a análise dos artigos já mencionados.

Para a análise, foram selecionados diferentes artigos que têm as HQ's como principal elemento na composição das atividades desenvolvidas. Haja vista ser possível fazer a utilização do gênero em qualquer componente curricular, desde componentes no qual a relação é mais explícita como o português e artes, assim como outras que parecem não ter muito em comum com as HQ's, como a matemática e educação física. O importante é entender que não existem barreiras que limitem a criatividade na hora de utilizá-las na escola, tudo pode ser trabalhado contanto que o docente planeje com antecedência a sua aula.

Faz-se relevante para a análise aqui proposta, avaliar alguns dos artigos que abordam o tema de modo interdisciplinar, assim como, os artigos que se limitam a uma única disciplina, pois entende-se que as HQ's não só possibilitam, mas facilitam o diálogo entre os componentes curriculares já que, possivelmente, os professores apresentam dificuldades em desenvolver o trabalho com HQ's de forma interdisciplinar. Afinal, o processo de criação e publicação envolve muitas áreas. Mas como é possível propiciar experiências significativas com as HQ's para os alunos? Como podemos trabalhar a interdisciplinaridade com elas?

Portanto, o objetivo geral da pesquisa é analisar as temáticas e conteúdos abordados em artigos publicados em periódicos acadêmicos científicos que abordam histórias em quadrinhos desenvolvidas no ensino fundamental I. Para tanto, foram elencados como objetivos específicos: realizar um levantamento das publicações que compartilham experiências com as HQ's no Ensino Fundamental; analisar as temáticas e conteúdos presentes nessas publicações; avaliar quais experiências fazem e quais não fazem o uso das HQ's a partir de uma abordagem interdisciplinar; destacar as potencialidades das HQ's no ensino e na aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental.

O gênero discursivo: História em Quadrinhos (HQ's)

As HQ 's são também conhecidas como gibis, comics, mangás, bandas desenhadas, dependendo do seu país de origem, que apesar da diferença de nomes possuem a mesma essência. Elas se compõem pela utilização de vários elementos gráficos em uma sequência narrativa de quadros, além de fazer uso da linguagem verbal e não verbal por meio do discurso direto com os balões. Por este motivo, se constitui como um gênero discursivo, termo definido por Bakhtin (2003):

O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua, mas, acima de tudo, por sua construção composicional.

[...] Evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seu tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso. (BAKHTIN, 2003, apud FARIAS, 2008, p. 261-262)

De acordo com Farias, Bakhtin divide os gêneros em duas categorias básicas: o primário e o secundário. O primário diz respeito a uma linguagem mais simples se referindo à comunicação verbal mais espontânea. O secundário se atribui à comunicação cultural mais complexa, se apropriando do primeiro para sua elaboração em forma escrita, como acontece nas esferas jornalísticas, artísticas, políticas e científicas, etc. (FARIA, 2008)

Os gêneros secundários, segundo Assis (2011, p.3), “aparecem nas HQ’s em circunstâncias de comunicação cultural na forma escrita, ao mesmo tempo em que o enredo se desenvolve na categoria primária devido a comunicação verbal espontânea que são representadas nos balões dos personagens”.

Outra definição das HQ’s aparece em “Quadrinhos e Arte Sequencial”, livro de Will Eisner, famoso quadrinista norte-americano, que conceitua as HQ’s como arte-sequencial. Para o autor a HQ é uma “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (1995, p. 5).

Outros autores ponderam mais sobre seu valor pedagógico, assim como diz Rama (2012, p. 106) “Devemos entendê-la apenas como mais um recurso pedagógico que, se bem empregado, pode trazer bons resultados. O potencial pedagógico das histórias em quadrinhos é enorme”.

Vergueiro (2004) considera que as primeiras aparições das histórias em quadrinhos são as pinturas registradas nos muros das cavernas da Pré-História. Isso porque existe nelas uma sequência de imagens que narram um determinado evento, apesar da ausência de um quadro, balões e outros elementos das revistas.

Doravante a imagem continuou sendo o principal meio de registrar impressões sobre o mundo, e continuou dessa forma por muito tempo até o surgimento da escrita. A língua escrita acompanhou o desenvolvimento do homem, se tornando muito mais importante que a imagem, uma vez que a imagem passou a ser insuficiente para a comunicação. O autor ressalta que mesmo assim, não foi o bastante para substituí-la completamente, pois apenas uma pequena parcela da população tinha o conhecimento da língua escrita e por isso as imagens tinham o papel de alcançar o público não alfabetizado.

As HQ’s se fortaleceram nos Estados Unidos no final do séc. XIX, quando os jornais começaram a publicar tiras com foco na comicidade, recebendo o nome de “comics” na região.

Foi em um destes suplementos dominicais que a “primeira” história em quadrinhos surgiu com *The Yellow Kid* (fevereiro de 1895), ganhando esse status pelo uso de balões para indicar a fala do personagem e a sequência de imagens, conforme relata Da Silva Xavier (2017).

Segundo Mattos (2009), no Brasil o pioneiro nas HQ's foi Ângelo Agostini, editor, jornalista e ilustrador que criou personagens como Nhô Quim (1869) e Zé Caipora (1888). Logo seus personagens fizeram participações em uma revista semanal chamada O Tico-Tico (1905) que é considerada hoje a primeira do nosso país, direcionada às crianças com um propósito pedagógico e de entretenimento ao mesmo tempo.

A partir do levantamento histórico de Mattos (2009), quando a América entrou no conflito da segunda guerra, a popularidade das HQ's disparou com as publicações de heróis com superpoderes que combatiam e puniam seus inimigos. Os meios de comunicação de massa passaram a ser usados como uma campanha ideológica para unificar o povo e despertar o patriotismo de forma a encorajar a guerra. Foi nessa época que personagens como “Capitão América” e “Mulher Maravilha” surgiram como um símbolo da superioridade americana.

Segundo Mattos (2009):

A segunda guerra mundial, dificultando o desenvolvimento orgânico da indústria dos quadrinhos de forma direta, no caso europeu, e indireta, nos países de economia dependente (devido a dificuldades económicas com racionamento, entre outras coisas, de papel e tinta), vai facilitar a fixação de padrões estéticos e mesmo temáticos, tipicamente estadunidenses (MATTOS, 2009, p. 44).

O autor frisa que em tempos de pós-guerra, durante a tal chamada guerra fria, as HQ's norte-americanas passaram a ser questionadas em alguns países, primeiramente na França e no resto da Europa que estava preocupada em resgatar a sua identidade e se distanciar do *american way of life*.

Vergueiro (2004) afirma que nos EUA, um psiquiatra alemão, Frederic Wertham, identificou, em suas sessões com adolescentes problemáticos, o interesse em comum pelas revistas em quadrinhos. Alega que as ponderações do autor sobre a influência negativa do material para os jovens foram registradas em seu livro, *A sedução dos inocentes*, publicado em 1954, que foi o principal responsável por uma perseguição às HQ's por parte de pais, professores e até mesmo grupos religiosos. Desta forma uma campanha moralista surgiu no país resultando em um código de ética, o *Comics Code Authority*, em 1954, que regularizou publicações com base nos bons valores cristãos, obrigando editoras fixarem em suas revistas um selo que determinava-as como inofensivas para o público. A campanha surtiu efeitos em todos os lugares do mundo, inclusive o Brasil que também elaborou um código próprio.

Para Vergueiro (2004) isso só intensificou as críticas à HQ's:

De uma maneira geral, durante os anos que se seguiram à malfadada campanha de difamação contra elas, as histórias em quadrinhos quase tornaram-se as responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e do aprendizado, corruptoras das inocentes mentes de seus indefesos leitores. Portanto, qualquer ideia de aproveitamento da linguagem dos quadrinhos em ambiente escolar seria, à época, considerada uma insanidade. (VERGUEIRO, 2004, p. 16).

Da Silva Xavier (2017) revela a reação ao Código de Ética nos anos 60 que surgiu e ficou conhecida como underground comix, um movimento artístico em que os artistas publicaram suas obras de maneira independente, abordando temas proibidos ou considerados “tabus”. Na Argentina, foi criada por Quino “Malfada”, que se tornou uma importante personagem latino-americana. Já no Brasil, em 1960, Ziraldo lança a revista Pererê, que se inspirou nas lendas e folclore brasileiro para a criação de seus personagens.

Segundo Mattos (2009), com o golpe militar de 1964, a produção cultural deu uma parada, apesar disso não impediu totalmente a expansão das HQ's no Brasil. Para o autor, nesta década também começa um movimento de reconhecimento dos quadrinhos no mundo todo em que diversos autores americanos foram convidados para palestras e exposições por toda a Europa.

Neste período do final da década de 60 temos a primeira tentativa de se produzir uma HQ em Mato-Grosso, quando o arquiteto e desenhista Moacyr Freitas observou que os moradores de Cuiabá não tinham conhecimento sobre a história da cidade e do estado, dessa forma iniciou-se uma tentativa de ilustrar a história de Mato Grosso que, pouco depois, foi deixada para trás e levou-se alguns anos até o autor decidir retomar o projeto. (MATTOS, 2009).

Por sua vez, Da Silva Xavier (2017) informa que na década seguinte surgem as histórias em quadrinhos populares e marginais que deram espaço às questões sociais. No Brasil, A Turma da Mônica, de Maurício de Souza, ganhou sua primeira revista em 1970 se tornando um enorme sucesso nacional até os dias de hoje.

Enquanto isso as HQ's estavam aos poucos ganhando seu espaço na escola de forma que já era possível encontrá-las em alguns livros didáticos brasileiros.

A respeito, Vergueiro (2004, p.20) comenta:

A inclusão efetiva das histórias em quadrinhos em materiais didáticos começou de forma tímida. Inicialmente, elas eram utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias que antes eram explicados por um texto escrito. Nesse momento, as HQs apareciam nos livros didáticos em quantidade bastante restrita, pois ainda temia-se que sua inclusão pudesse ser objeto de resistência ao uso do material por parte das escolas. No entanto,

constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos – muitas vezes, inclusive, por solicitação das próprias editoras –, começaram a incluir os quadrinhos com mais frequência em suas obras, ampliando sua penetração no ambiente escolar (VERGUEIRO, 2004, p.20)

Mattos (2009) aponta que no período de 70 até 90 as revistas *undergrounds* e independentes se tornam mais populares, e com isso a censura do Código de Ética perde ainda mais sua força na América, resultando nas chamadas *Graphics Novels* (romance gráfico), que surgem com uma proposta mais elaborada e sofisticada, voltado ao público mais adulto; e as *fanzines*, que são publicações não oficiais dedicadas a determinadas franquias.

No que diz a respeito as produções cuiabanas, Mattos (2009) versa a respeito de Wander Antunes que começou sua carreira nos quadrinhos em 1984, se tornando um grande sucesso com a criação do personagem Gonçalinho, que ganhou em 1990 sua própria revista com o apoio da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Ao longo dos anos, a Revista do Gonçalinho fez muito sucesso com o apoio da UFMT e outros órgãos públicos até ao ponto de virar garoto-propaganda da rede de supermercados Modelo e até mesmo ganhar suas próprias animações em 1993, acrescenta o pesquisador

Ainda em 1992, a equipe por trás de Gonçalinho, composta por vários escritores e poetas, promove a Primeira Exposição de Quadrinistas Cuiabanos, que ocorre primeiramente no Shopping Center Goiabeiras e depois é rerepresentada na Chapada dos Guimarães. Segundo o autor, nessa exposição surge a ideia, por Wander Antunes, de criar uma revista cultural que além de publicar contos, poesias, fotografias e pinturas, também publicava quadrinhos. Em outubro, é lançado o primeiro número da revista “Vôte!”, contando com a primeira parte da “História Ilustrada de Mato Grosso”, retomando o projeto de Moacyr Freitas, uma HQ de ficção de Gabriel de Mattos, “Ouro!” e a série “Chapada dos Guimarães - Estranhas Criaturas”, de Joaquim Giovani de Souza. No final deste ano, Moacyr Freitas conseguiu, através do patrocínio da UFMT, publicar a segunda parte da “História Ilustrada de Mato Grosso” (Dias Difíceis no Arraiais), sendo que a revista Vôte! ficaria responsável de continuar publicando a primeira parte de forma seriada. (MATTOS, 2009)

Nesta última década do século, Da Silva Xavier (2017) destaca que também vemos uma explosão de popularidade com os Mangás, quadrinhos japoneses que são totalmente em preto e branco, com um estilo de desenho totalmente diferente dos demais, englobando o público mais jovem, tanto feminino quanto masculino.

De acordo com a autora, a partir do novo século temos a evolução e aprimoramento das tecnologias que torna possível a adaptação qualidade das histórias em quadrinhos de super heróis e ficção nos cinemas com maior qualidade, algo que já era comum antes mas agora se

populariza ainda mais, estendendo seu alcance ao público. Os mangás também se tornam ainda mais conhecidos com suas adaptações para televisão que ficaram conhecidas como “animes”.

Em complemento disso, Amoreira (2017) fala sobre o avanços das tecnologias tornando possível o surgimento das *webcomics* que inovam a produção, distribuição e consumo das HQ's. As *Webcomics*, por serem criações autorais, sem necessidade de uma editora para distribuição, pois para autor são elas “um espaço de destaque para a expressão das singularidades e para as narrativas pessoais ou surreais, universos com menor apelo comercial.” (2017, p.5)

Portanto, nos dias atuais as HQ's representam uma comunicação de massa muito importante que pode ser utilizada como recurso multimodal dentro da sala de aula pelos professores. A seguir veremos a potencialidade de se desenvolver práticas interdisciplinares com as HQ's.

O Conceito de Interdisciplinaridade e a relação com as HQ's no ensino

De acordo com Fazenda (1994), a interdisciplinaridade surgiu na França e na Itália em meados da década de 60, num período que foi marcado pelos movimentos estudantis que reivindicavam um ensino mais harmonizado com as grandes questões de ordem política, social e econômica daquela época. A resposta para essas reivindicações, teria sido a interdisciplinaridade pois os problemas da época não poderiam ser resolvidos por uma única disciplina ou área do saber.

Conforme Fazenda (1994), no final da década de 60 a interdisciplinaridade chegou ao Brasil influenciando na construção da Lei de Diretrizes e Bases nº 5.692/71. A partir deste momento a presença da interdisciplinaridade no cenário educacional brasileiro foi se fortalecendo, também na nova LDB nº 9.394/96 e nos PCNs. Também com sua forte influência na legislação e nas propostas curriculares, a interdisciplinaridade ganhou mais força nas escolas, podemos ver também que se intensificou no discurso e na prática dos professores de diversos níveis de ensino.

Segundo Fazenda, (2008, p. 21):

O conceito de interdisciplinaridade, como ensaiamos em todos nossos escritos desde 1979 e agora aprofundamos, encontra-se diretamente ligado ao conceito de disciplina, onde a interpenetração ocorre sem a destruição básica das ciências conferidas. Não se pode de forma alguma negar a evolução do conhecimento ignorando sua história. Na interdisciplinaridade escolar, as noções, finalidades, habilidades e técnicas visam favorecer sobretudo o

processo de aprendizagem, respeitando os saberes dos alunos e sua integração. (FAZENDA 2008, p. 21).

Nos PCNs (1997, p.31) “a interdisciplinaridade refere-se a uma abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento”. Entende-se que a interdisciplinaridade questiona o fracionamento entre os diferentes componentes curriculares pois é uma abordagem que leva em conta as relações entre eles, ou seja, é uma relação entre disciplinas.

O termo interdisciplinaridade não possui ainda um sentido único e estável, embora as distinções terminológicas sejam muitas, o princípio delas é sempre o mesmo. Segundo Japiassu (1976, p. 74) “a interdisciplinaridade caracteriza-se pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas no interior de um mesmo projeto de pesquisa”. Ainda de acordo com Japiassu, (1976, p. 75) “podemos dizer que o papel específico da atividade interdisciplinar consiste, primordialmente, em lançar uma ponte para religar as fronteiras que haviam sido estabelecidas anteriormente entre as disciplinas”.

De acordo com Japiassu, (1976, p. 82) a interdisciplinaridade:

[...] não é apenas um conceito teórico. Cada vez mais parece impor-se como uma prática que implica o repensar. Em primeiro lugar, aparece como uma prática individual: é fundamentalmente uma atitude de espírito, feita de curiosidade, de abertura, de desejo de enriquecer-se com novos enfoques, de gosto pelas combinações de perspectivas e de convicção, levando ao desejo de superar os caminhos já batidos. Enquanto prática individual, a interdisciplinaridade não pode ser aprendida, apenas exercida. Ela é fruto de um treinamento contínuo, de um afinamento sistemático das estruturas mentais. Em segundo lugar, a interdisciplinaridade aparece como prática coletiva. No nível da pesquisa propriamente dita, não pode haver nenhum confronto sólido entre as disciplinas sem o concurso efetivo de representantes altamente qualificados de cada uma delas. É preciso que estejam todos abertos ao diálogo, que sejam capazes de reconhecer aquilo que lhes falta e que podem ou receber dos outros. Só se adquire essa atitude de abertura no decorrer do trabalho em equipe interdisciplinar. (JAPIASSU, 1976, p.82).

O pensamento apresentado pelos autores vem deixando claro que as práticas interdisciplinares propõem uma profunda revisão de pensamento, que deve caminhar no sentido da intensificação do diálogo entre os componentes curriculares da integração conceitual de objetos do conhecimento e também com o uso das metodologias diversificadas que estabeleçam relações entre os diferentes componentes curriculares, pois a necessidade da interdisciplinaridade na produção e na socialização do conhecimento no campo educativo é de suma importância.

Como afirma Fazenda (2011, p.13):

Muito mais que acreditar que a interdisciplinaridade se aprende praticando e vivendo, os estudos mostram que uma sólida formação à interdisciplinaridade se encontra extremamente acoplada às dimensões advindas de sua prática em

situação real e contextualizada. Essa tem sido a missão que une os educadores brasileiros, corroborando o que nossos parceiros internacionais magnificamente proclamam. (FAZENDA,2011, p.13).

Portanto a interdisciplinaridade não se aprende apenas praticando, pois os estudos mostram que ela advém de uma sólida formação, e das situações reais do contexto dos alunos trabalhando o cotidiano.

Ainda de acordo com Fazenda (1998, p.13):

O primeiro passo para a aquisição conceitual interdisciplinar seria o abandono das posições acadêmicas prepotentes, unidirecionais e não rigorosas que fatalmente são restritivas, primitivas e "tacanhas", impeditivas de aberturas novas, camisas-de-força que acabam por restringir alguns olhares, taxando-os de menores. Necessitamos, para isso, exercitar nossa vontade para um olhar mais comprometido e atento às práticas pedagógicas rotineiras menos pretensiosas e arrogantes em que a educação se exerce com competência. (FAZENDA,1998, p.13).

Portanto, é evidente que a prática interdisciplinar depende muito do professor, pois é ele quem dialoga com os principais membros envolvidos no processo aprendizagem, os alunos, sendo assim é fundamental que a mudança inicie pelos educadores, já que eles precisam quebrar barreiras para que assim sua prática pedagógica seja interdisciplinar. Pois, a interdisciplinaridade propõe uma organização, uma articulação voluntária e coordenada, das disciplinas e das ações disciplinares. A implementação de práticas interdisciplinares promove a melhora do processo de ensino e aprendizagem e o uso das HQ's permitem desenvolver habilidades fundamentais para esta prática, instigam a curiosidade dos alunos permitindo assim o comprometimento e maior envolvimento nas atividades propostas, possibilitando que eles possam analisar os conteúdos oferecidos de maneira crítica.

Logo, o uso das HQ's permite aos alunos uma análise crítica dos componentes curriculares possibilitando uma ampla compreensão da sequência de atividade, raciocínio espacial, interpretação, leitura e compreensão do gênero textual. Apesar de muito antiga, as HQ's vêm encantando diversas faixas etárias, que veem neste gênero discursivo uma forma de expressar sentimentos e emoções, com linguagem própria. As HQ's são contadas por meio de uma sequência de imagens, tornando assim uma forma mais fácil de entender, além de que contribui para o desenvolvimento da competência de interação entre o leitor e o texto.

No Brasil, o primeiro passo para a inserção oficial dos quadrinhos em sala de aula chegou em 1996, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação e com os PCNs. A partir de 2006, as histórias em quadrinhos passaram a ser incluídas na lista do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) , que distribui livros para escolas de todo o país.

Conforme o PNBE, desenvolvido desde 1997, o programa divide-se em três ações: PNBE Literário, que avalia e distribui as obras literárias, cujos acervos literários são compostos por textos em prosa (novelas, contos, crônica, memórias, biografias e teatro), em verso (poemas, cantigas, parlendas, adivinhas), livros de imagens e livros de história em quadrinhos; o PNBE Periódicos, que avalia e distribui periódicos de conteúdo didático e metodológico para as escolas da educação infantil, ensino fundamental e médio e o PNBE do Professor, que tem por objetivo apoiar a prática pedagógica dos professores da educação básica e também da Educação de Jovens e Adultos por meio da avaliação e distribuição de obras de cunho teórico e metodológico.

As HQ's têm uma forma diferente de representação e estilo onde a imaginação e o entretenimento predominam, mas também podem transmitir muita informação, podendo ser usados pelo professor como recurso pedagógico. "Para boa parte das crianças e dos jovens brasileiros, a escola é o único espaço que pode proporcionar acesso a textos escritos, textos estes que se converterão, inevitavelmente, em modelos para a produção" (PCN's, 1998, p. 25). Portanto, se é na escola que o aluno terá maior acesso aos textos, quanto mais diversificados textos e quanto maior for o acesso, melhor para eles desenvolverem estratégias de comunicação, leitura e criatividade.

De acordo com PCN's (1998, p. 25):

Vale considerar que a inclusão da heterogeneidade textual não pode ficar refém de uma prática estrangulada na homogeneidade de tratamento didático, que submete a um mesmo roteiro cristalizado de abordagem uma notícia, um artigo de divulgação científica e um poema. A diversidade não deve contemplar apenas a seleção dos textos; deve contemplar, também, a diversidade que acompanha a recepção a que os diversos textos são submetidos nas práticas sociais de leitura. (PCN's, 1998, p. 25).

A BNCC destaca o uso das HQ's na Educação Infantil e na área de Linguagens no campo artístico-literário os campos de atuação considerados em cada segmento já contemplam um movimento de progressão que parte das práticas mais cotidianas em que a circulação de gêneros orais e menos institucionalizados é maior (Campo da vida cotidiana), em direção a práticas e gêneros mais institucionalizados, com predomínio da escrita e do oral público (demais campos). A seleção de gêneros, portadores e exemplares textuais propostos também organizam a progressão, como será detalhado mais adiante, para o Ensino Fundamental, campo este “relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas” (BRASIL, 2020, p. 96). Para a BNCC, ao usar HQ's do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental em Língua Portuguesa, as habilidades desenvolvidas envolvem “construir o

sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias) ” (BRASIL, 2020, p. 97). A BNCC insere os quadrinhos entre os gêneros como apoio às estratégias de leitura no Ensino Fundamental, para desenvolver habilidades como “ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes” (BRASIL, 2020, p. 169).

“As HQ’s podem ser encontradas em praticamente todas as esquinas, em qualquer banca de jornal do país, a um custo relativamente baixo quando comparado com outros produtos da indústria cultural. Além disso, também em outros estabelecimentos comerciais”, informa Vergueiro (2006, p. 24).

As histórias em quadrinhos são populares entre as crianças e adolescentes e estão presentes no cotidiano delas, e de fácil acesso com variados temas e de fácil compreensão, por isso se tornaram um recurso pedagógico atrativo para uso em sala de aula pelos professores, além de ser mais eficiente devido a combinação de linguagem verbal e visual, tornando a aprendizagem mais prazerosa, também auxiliando no hábito de leitura, no pensamento crítico e no vocabulário, e são muito eficientes em ajudar a trabalhar os componentes curriculares de forma interdisciplinar.

Segundo Nogueira (2007, p.175):

As HQ são capazes de promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, ajudam a promover a prática da leitura, o teatro e a música, além de serem muito importantes no processo de alfabetização. Os alunos aprendem que estudar pode ser divertido e se tornam mais receptivos aos diversos conteúdos. (NOGUEIRA,2007, p.175).

Porém, se o professor adaptar os quadrinhos ao seu planejamento, pode utilizar essa linguagem tornando as aulas mais interessantes, proporcionando também maior compreensão dos alunos pelo assunto que está sendo trabalhado. Devemos reconhecer as HQ’s é de grande interesse dos alunos, pois faz parte do seu contexto e está presente em seu cotidiano.

Apesar de ser um material que desperta curiosidade, as HQ’s não devem ser utilizadas como fonte única de conteúdo, mas sim como um recurso complementar, pois o professor necessita diversificar e tornar a aula mais atraente para que o aluno tenha uma aprendizagem significativa.

O uso das HQ’s em sala de aula sempre deve ser feito com um planejamento pelo professor e com uma intencionalidade para que a ação tenha significado e que consiga alcançar a proposta. Também é preciso ressaltar que o professor precisa conhecer a linguagem dos

quadrinhos, características, significados, os elementos que a compõem, pois somente assim pode se aproveitar todo o potencial das HQ's. Então, se o professor souber trabalhar de forma interdisciplinar com as HQ's em sala de aula, ele oferece grandes potencialidades educativas pois os alunos vão explorar e utilizar materiais presentes no seu cotidiano, fazendo com que as aulas passem a ser desenvolvidas com prazer e envolvimento, explorando outras formas de linguagens com reflexões mais críticas.

Considerando-se o valor pedagógico das HQ's e sua contínua inserção no contexto escolar, a pesquisa se propôs apresentar a importância das HQ's no trabalho docente em variados componentes curriculares para a formação de leitores competentes e assíduos e para uma aprendizagem significativa⁴ dos conteúdos abordados. Faz-se importante para a análise aqui proposta, avaliar os artigos que abordam objetos de conhecimentos de uma maneira interdisciplinar dos artigos que se limitam a uma única disciplina. Pois, entende-se que as HQ's não só possibilitam, mas facilitam esse diálogo entre os componentes curriculares que normalmente os professores têm tantas dificuldades de colocar em prática, essa pesquisa será apresentada no próximo tópico.

Práticas docentes com as HQ's no Ensino Fundamental

Neste tópico abordamos cinco diferentes experiências e práticas explicitadas em artigos que utilizaram as HQ's no Ensino Fundamental do 4º ano, 5º ano e uma do ensino fundamental II no qual o ano não foi identificado. Após levantamento no Scielo, Google Acadêmico e Periódicos Capes para a seleção dos artigos, notamos que a maioria eram relatos de experiências realizadas no Ensino Médio, sendo poucas voltadas ao Ensino Fundamental I. Por esse motivo, foi necessário considerarmos um artigo que retrata uma experiência do Ensino Fundamental II. O quadro a seguir apresenta os cinco artigos sendo divididos pelas seguintes categorias: título, autor, local, ano, faixa etária, tema/conteúdo, atividade desenvolvida, interdisciplinaridade.

Importante ressaltar que as HQ's são utilizadas de diferentes formas em cada artigo, podendo ser elas, como exemplo, por meio da contextualização, recurso avaliativo e incentivo

⁴ A teoria da aprendizagem de Ausubel propõe que os conhecimentos prévios dos alunos sejam valorizados, para que possam construir estruturas mentais utilizando, como meio, mapas conceituais que permitem descobrir e redescobrir outros conhecimentos, caracterizando, assim, uma aprendizagem prazerosa e eficaz. AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

à leitura ou a produção textual, como ocorre em sua maioria nos artigos que serão abordados neste tópico.

Quadro 1 - Informações dos artigos

Categorias	Artigo 1	Artigo 2	Artigo 3	Artigo 4	Artigo 5
Título	Do filme à história em quadrinhos: um trabalho de retextualização no 4º ano do Ensino Fundamental	Construção de HQs no ensino de Matemática: relato de experiência com alunos do Ensino Fundamental	Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental	Produção de Histórias em Quadrinhos mediada pelo computador: desenvolvimento da leitura e da escrita em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental	Histórias em Quadrinhos: recurso motivador de aprendizagem significativa em Matemática
Autor	Luciano Pereira Nunes Lorena Bischoff Trescastro	Samira Santos Ferrugine, Marta Vieira da Silva, Dilson Henrique Ramos Evangelista, Cristiane Johann Evangelista	Elisa Mári Kawamoto Luciana Maria Lunardi Campos	Rejane Maria Petry Alegre MelloFabiane Sarmiento Oliveira Fruet	José Messildo Viana Nunes, Sarah Fernanda Machado Mendes, Emília Pimenta
Local	Belém-PA	Santana do Araguaia - PA	São Paulo - SP	Rio Pardo - RS	Belém - PA
Ano	2015	2021	2014	2011	2018
Faixa Etária	4º ano	Ensino Fundamental II (ano não informado)	5º ano	4º ano	4º ano

Fonte: produzido pelas autoras, 2022.

No Artigo 1 “*Do filme à história em quadrinhos: um trabalho de retextualização no 4º ano do ensino fundamental*” de autoria de Luciano Pereira Nunes e Lorena Bischoff Trescastro é apresentada uma experiência de estágio com os quadrinhos com uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, composta por 21 alunos, sendo 11 meninas e 10 meninos, sendo a faixa etária da turma de 9 a 13 anos de idade. Foi realizada em uma escola pública, em Belém-

PA, localizada no bairro do Guamá, durante três dias de aula no período de 01 a 03 de dezembro de 2015.

Com o tema de produção de texto e linguagem verbal e não verbal foi desenvolvida uma atividade para a retextualização do filme “Procurando Nemo” para o gênero HQ’s. A partir disso iniciou-se a atividade com um levantamento dos alunos sobre seus filmes preferidos e desta forma foi escolhido o filme “Procurando Nemo” para a leitura da sinopse silenciosa e em seguida compartilhada. No segundo dia, a turma assistiu o filme para uma conversa sobre os personagens, enredo, tempo e espaço da história e em seguida, foi apresentado o gênero HQ’s, destacando suas principais características e recursos. No último dia, a aula começou com uma roda de conversa recapitulando o filme para favorecer a produção das HQ’s que foi elaborada por cada aluno para a socialização em sala de aula.

Como resultado, os alunos conseguiram adaptar o filme em formato de quadrinhos usando tanto linguagem verbal quanto não verbal nos momentos necessários que são as características essenciais de uma HQ. Também foram utilizados os recursos e estrutura da linguagem quadrinhística como as onomatopeias e os balões de falas e personagens. Segundo os próprios autores, “os alunos puderam explorar o gênero HQ, ou seja, manusear, escolher e ler diversas revistas em quadrinhos”.

Visto isso, avaliamos que a experiência possui interdisciplinaridade, o principal foco nas atividades foi a discussão do gênero das HQ’s e sua produção, envolvendo tanto a temática das artes visuais quanto habilidades da língua portuguesa. Não é difícil estabelecer uma conexão entre essas duas disciplinas quando trabalhamos com os quadrinhos afinal. Por meio disso, podemos dizer que não é possível separar os componentes artes e português quando trabalhamos os gêneros que fazem parte do campo artístico-literário.

Em seguida o artigo 2 intitulado de “*Construção de hqs no ensino de matemática: relato de experiência com alunos do ensino fundamental*” da autoria de Samira Santos Ferrugine, Marta Vieira da Silva, Dilson Henrique Ramos Evangelista e Cristiane Johann Evangelista, é um resultado de um trabalho realizado no decorrer do minicurso “Ensinando Matemática ao construir História em Quadrinhos” com a participação de 16 alunos do Ensino Fundamental II da EMEF Irmão Pio Barroso do município de Santana do Araguaia - PA. A aula aconteceu de forma online via plataforma *google meetings*, no dia 6 de maio de 2021, em razão da pandemia.

A aula começou com alguns questionamentos para os alunos sobre softwares para a produção de HQ’s, em seguida da apresentação e instrução de como usar o site *Storyboard That*. Depois de conhecerem o site e suas ferramentas, foram elaboradas HQ’s envolvendo

conteúdos matemáticos a partir de narrativas do cotidiano dos próprios alunos que solucionaram os problemas e debateram com seus colegas.

O uso das HQ's nesta aula de matemática despertou o entusiasmo dos discentes, resultando assim, em uma maior participação dos mesmos durante a aula online. Foi trabalhado o letramento matemático possibilitando os estudantes a entenderem e a utilizarem com mais naturalidade, fazendo uso de conceitos do dia a dia, juntamente com a linguagem matemática formal. Considerando esses fatores, essa pesquisa apresenta interdisciplinaridade pela presença de conteúdos diversos como uso de tecnologias e a conexão entre a literatura e a matemática.

No Artigo 3 “*Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental*” de autoria de Elisa Mári Kawamoto, Luciana Maria Lunardi Campos, apresentada uma experiência do ensino de Ciências tema Corpo Humano no 5º do Ensino Fundamental de uma escola pública do interior do estado de São Paulo, com 18 alunos e pela professora responsável pela sala, por meio de utilização de questionários.

Inicialmente, foi realizado um breve levantamento do conhecimento prévio dos estudantes sobre órgãos do corpo humano, por meio de um questionário com seis questões de múltipla escolha sobre: o órgão responsável pelas trocas de ar; órgão do sentido, órgãos do sistema digestório; número de partes em que o coração pode ser dividido; o nome da célula que realiza a coagulação sanguínea; principal célula do sistema nervoso. Em relação aos conhecimentos prévios dos alunos, pelas respostas apresentadas, verificou-se que os estudantes tinham noção do assunto abordado, uma vez que já haviam assistido às aulas referentes ao conteúdo.

Logo de início os estudantes indicaram entusiasmo ao perceberem que o material era um gibi. A análise das respostas ao questionário indicou que os assuntos que os estudantes acharam mais interessante na história em quadrinhos estavam relacionados ao conteúdo em que ocorreu erro no questionário prévio.

A utilização da história em quadrinhos “Corpo humano” se mostrou válida por diversos fatores: estímulo ao interesse dos estudantes pela leitura e conhecimento, praticidade da utilização, e uma nova alternativa de recurso complementar. A história em quadrinhos envolve o aluno, possibilitando que o aprendizado seja diferenciado: o aluno aprende o conteúdo, desenvolve a capacidade criativa, pois a integração entre a realidade e a fantasia é favorecida, fazendo com que haja um “mergulho” dos estudantes no contexto da história, e se familiarizando e se apropriando da situação e do conhecimento disponibilizado pelo material.

Não consideramos este relato uma experiência interdisciplinar por não apresentar diálogos com outros componentes curriculares nas atividades desenvolvidas, se limitando apenas em trabalhar Ciências “corpo humano”. Também se faz interessante notar que dentre todos os artigos, este é o único que não se desenvolve com os alunos a produção de uma HQ.

No Artigo 4 *Produção de Histórias em Quadrinhos mediada pelo computador: desenvolvimento da leitura e da escrita em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental* de autoria de Rejane Maria Petry Alegre Mello, Fabiane Sarmiento Oliveira Fruet, apresenta uma experiência de produção de HQ's com temas significativos para o contexto social dos alunos como: drogas, trânsito e alimentação saudável, mediada pelo computador no 4º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo, Rio Pardo - RS.

A aula iniciou com o primeiro contato que deu-se por meio das revistas de HQ's que abordavam assuntos como: Alimentação Saudável, Trânsito e Drogas. Em seguida, foi oferecido aos alunos possibilidades de construção das próprias histórias. O objetivo principal era intensificar a leitura e a escrita, possibilitando assim uma melhora no vocabulário e correções de vícios de linguagem que apresentam por uma questão cultural do meio em que vivem, pois, são crianças de classes populares provenientes de lares onde se faz pouco uso da leitura e da escrita.

O trabalho iniciou com os recursos que o computador oferece, pois a escola ainda não disponibiliza acesso a internet. As HQ's foram elaboradas por etapas, ou seja, um quadrinho com um diálogo de cada vez. A primeira atividade foi a construção de HQ's sobre o tema Alimentação saudável, logo em seguida o tema foi o trânsito e por fim a construção das HQ's sobre as drogas.

As atividades oportunizaram de forma interdisciplinar a abrangência de temas, trabalhando em outras áreas, como por exemplo, na Matemática: proporção, perspectiva, noção espacial, medidas, tamanho e forma; na História, Geografia e Ciências: habitat dos animais; alimentação saudável, paisagens da zona urbana e rural, profissões; identidades dos personagens entre outros.

Neste trabalho foi possível observar o envolvimento dos alunos, as leituras e releituras mostrando preocupação com as correções ortográficas, cuidadosos para evitar erros ortográficos e apresentar informações coerentes sobre qualquer assunto. As mudanças são significativas no que se refere ao interesse pela leitura e pelos livros, percebe-se uma maior concentração e atenção dos alunos ao que estão lendo, as perguntas são constantes, quando não entendem algo e a Hora da Leitura virou motivo de prazer.

Consideramos este relato uma experiência interdisciplinar por apresentar diálogos com outros componentes curriculares nas atividades desenvolvidas, como Matemática, História, Geografia e Ciências.

No Artigo 5 *Histórias em Quadrinhos: recurso motivador de aprendizagem significativa em matemática* de autoria de José Messildo Viana Nunes, Sarah Fernanda Machado Mendes e Emília Pimenta, é apresentada uma intervenção realizada com uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, composta por 23 alunos, da faixa etária de 9 a 11 anos de idade, em uma escola pública de Belém-PA.

Foram necessárias duas sessões de 3 horas e divididas em 2 momentos cada. No primeiro momento da sessão 1 os alunos se organizaram em uma roda, onde conversaram sobre o gênero textual HQ, suas características e seu percurso histórico, no qual discutiram seu surgimento e desenvolvimento ao longo dos séculos. Ainda nesse momento, os alunos foram indagados sobre seus conhecimentos prévios e noções de geometria euclidiana plana, ao mesmo tempo em que se fazia a relação entre o desenho e a história.

No segundo momento da sessão 1 os alunos foram desafiados a criarem suas próprias HQs, começando pela criação dos personagens no qual utilizaram figuras geométricas para sua composição, em seguida da construção da HQ que fez o emprego de alguns conteúdos da Língua Portuguesa, como pontuação, estrutura de um texto e os recursos das HQs.

Quanto à sessão 2, a aula começou com perguntas acerca da geometria presente nos personagens criados pelos alunos, atentando às características e diferenças de cada figura. Após isso foram trabalhados os conceitos de ângulo, retas, vértices e círculos. Por fim, no segundo momento da sessão, desenvolveram-se atividades referentes à noção de perímetro a partir das medidas dos personagens.

O uso das HQ's como organizador prévio, ou seja, como elemento introdutório para posteriormente se trabalhar o conteúdo de fato, motivou os alunos tanto na cooperação quanto na participação, demonstrando atitudes favoráveis ao aprendizado. Também se percebe uma assimilação de conhecimentos prévios aos novos, contribuindo assim, à uma aprendizagem significativa. A criatividade, a formação do pensamento hipotético, resolução de problemas e interação social foram uns dos pontos que os autores destacaram como resultado da atividade desenvolvida.

Em razão disso, consideramos essa intervenção como uma experiência interdisciplinar, levando em conta o desenvolvimento de objetos de conhecimento dos componentes curriculares da Língua Portuguesa, História e Matemática, mas, que além disso, se complementam. Como por exemplo, a produção das HQ's e dos personagens que foram em

seguida utilizados para introduzir a geometria e outros assuntos da matemática ao mesmo tempo que trabalhavam o gênero HQ e produção textual.

Também podemos identificar no primeiro momento da sessão 1, a disciplina de História, quando apresenta aos alunos o percurso das HQ's, destacando seu surgimento, evolução e importância das imagens nas sociedades mais antigas até a atualidade. Tal como quando os autores trazem alguns exemplos da história, “destacamos as regiões da Babilônia e do Egito, enfocando a invenção da escrita hieroglífica, cujas letras eram representadas por animais ou por parte do corpo humano”, além disso também colocam em pauta os artefatos gregos e pratos romanos que apresentam imagens de personagens famosos da mitologia.

Por esse motivo, temos em consideração que os autores da intervenção conseguiram aplicar conteúdos diversos de 3 dos componentes curriculares da educação fundamental a partir da HQ.

Em vista disso, podemos observar no quadro a seguir que dos artigos selecionados a maioria foi considerada interdisciplinar, com 4 dos 5 apresentando o critério da interdisciplinaridade, por esse motivo, das sequência de atividades realizadas notamos envolvimento de diversos temas dos demais componentes curriculares como matemática, ciências e português, arte e história.

Quadro 2 - Análise de conteúdo dos artigos

Categorias	Artigo 1	Artigo 2	Artigo 3	Artigo 4	Artigo 5
Tema/Conteúdo	Produção de Texto, Linguagem verbal e não verbal	Produção de Texto, Situações Problemas	Corpo Humano, sistema circulatório, digestivo, nervoso e respiratório	Produção de texto, rimas, pontuação	Produção de Texto, História e a linguagem das HQ's, Geometria euclidiana plana
Atividade Desenvolvida	Retextualização do filme “Procurando Nemo” para o gênero histórias em quadrinhos.	Produção e resolução de HQ's envolvendo conteúdos matemáticos	Leitura da Hq	Produção das próprias Histórias em Quadrinhos, envolvendo produção de texto, rimas, pontuação e elementos necessários em uma HQ's.	Produção das próprias Histórias em Quadrinhos com aplicação de conceitos da geometria euclidiana plana

Interdisciplinaridade	Apresenta	Apresenta	Não Apresenta	Apresenta	Apresenta

Fonte: produzido pelas autoras, 2022.

Considerações Finais

Os desafios percorridos nesta pesquisa foram muitos, mas satisfatórios. Pontua-se que o uso das HQ's de forma interdisciplinar contribui com o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa dos alunos, sendo possível empregá-las de diversas formas nos demais componentes curriculares.

A interdisciplinaridade auxilia na compreensão e aplicação de objetos de conhecimento de uma maneira prática, afinal a ideia é de construir uma ponte entre os componentes curriculares que, algumas vezes, foram trabalhados de forma segmentada, e o uso das HQ's permitem desenvolver habilidades fundamentais para que o desenvolvimento cognitivo aconteça de maneira reflexiva, instigam a curiosidade dos alunos permitindo assim o comprometimento com a curiosidade e maior envolvimento nas sequências de atividades propostas, possibilitando que eles possam analisar objetos de conhecimento oferecidos de maneira crítica.

Isso foi possível perceber através da análise dos artigos escolhidos que dentre cinco, a maioria apresentou interdisciplinaridade como metodologia, envolvendo diversos objetos de conhecimentos dos demais componentes curriculares. Também é evidente que em todos os artigos os alunos demonstraram satisfação e interesse em trabalhar com os objetos de conhecimento propostos nas HQ's.

Na busca de alcançar os objetivos desta pesquisa, ao analisarmos o contexto histórico das Histórias em Quadrinhos, houve uma melhor compreensão sobre os acontecimentos que contribuíram para que hoje as HQ's fossem usadas nas salas de aula como um recurso pedagógico, percebe-se que a mesma existia há muitos séculos e continuam até os dias de hoje encantando as crianças, adolescentes e até mesmo adultos com o seu poder fantástico de dar asas à imaginação e criatividade das crianças.

Diante disso, podemos afirmar que hoje os quadrinhos estão presentes também nos livros didáticos, a fim de despertar nos educandos o gosto pela leitura e pela escrita e

consequentemente os professores baseiam-se na aprendizagem significativa quando trabalham com as HQs com vários objetos de conhecimentos de maneira interdisciplinar. Além de serem um gênero rico de possibilidades linguísticas, ainda, abordam os mais variados objetos de conhecimentos e temas transversais, e integra texto e imagem, o que desperta o lado lúdico até dos bem pequenos, e, desta forma, pode ser utilizada em todas as etapas.

Portanto, a HQ é uma potente ferramenta, justamente pela linguagem clara, cheia de informações e possibilita uma abordagem interdisciplinar, oportunizando a leitura e a autoria de textos estruturados pelos educandos, por consequência, conseguiram fazer uma relação entre os objetos de conhecimentos e perceber como os conhecimentos são interdependentes.

Por fim, o uso dos quadrinhos na sala de aula se torna muito mais significativo desde que o professor aposte em um planejamento estruturado, seguindo as orientações dos documentos norteadores da educação. Pois a realização de um bom trabalho possibilita a melhor compreensão do assunto trabalhado, as aulas se tornam mais dinâmicas, tornando os objetos de conhecimento mais significativo e a aprendizagem exitosa.

Referências

Anais. Curitiba: Champagnat, 2007. p.174-186.

AMOREIRA, PAULO. **OS QUADRINHOS NO CONTEXTO DIGITAL: WEBCOMICS, HQTRÔNICAS, E HQS TRANSMÍDIAS**. UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> Acesso em: 20. set 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais : apresentação dos temas transversais, ética** / Secretaria de Educação Fundamental- Brasília : MEC/SEF, 1997. 146p. Disponível em : <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro081.pdf> Acesso em: 19. set. 2022.

DA SILVA XAVIER, Gláyci Kelli Reis. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina Revisteletrônica**, p. 1-20, 2017.

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128> , Acesso em 29/08/2022.

DE ASSIS, Lúcia Maria. História em Quadrinhos—linguagem, memória e ensino, 2011. https://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2011_2921.pdf , Acesso em 06/11/2022.

DE MATTOS, Gabriel. **Desmontando os quadrinhos: história em quadrinhos, educação e regionalidade**. Carlini & Caniato, 2009.

FARIAS, Sandra ALS. O conceito de gênero textual e gênero discursivo. 2008. http://www.lem.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestoes_leitura/sandrafarias.pdf , Acesso em 05/11/2022.

FAZENDA Ivani, **Interdisciplinaridade** / Grupo de Estudos e Pesquisa em Interdisciplinaridade (GEPI) – Educação: Currículo – Linha de Pesquisa: Interdisciplinaridade – v. 1, n. 1 (out. 2011) – São Paulo: PUCSP, 2011 – Periodicidade anual.

FAZENDA Ivani, **Didática e interdisciplinaridade** / Ivani CA. Fazenda (org.). — Campinas, SP: Papirus, 1998. — (Coleção Práxis)

FAZENDA Ivani, **O que é Interdisciplinaridade?** (org.). — São Paulo: Cortez, 2008.
Disponível em: <https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2013/11/fazenda-org-o-que-c3a9-interdisciplinaridade.pdf> , Acesso em 10/09/2022.

JAPIASSU, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976. 220 p.

NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCARE - SABERES DOCENTES, 7, 2007, Curitiba.

NEVES, Sílvia Da Conceição. A história em quadrinhos como recurso didático em sala de aula. 2012.

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/5588/1/2012_S%C3%ADviadaConcei%C3%A7%C3%A3oNeves.pdf , Acesso em 05/11/2022.

NOGUEIRA, N.A.S. Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar. In: CONGRESSO

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Orgs.) **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2004.