



Histórias em quadrinhos - HQ como alternativa para o ensino aprendizagem interdisciplinar: um estudo de caso no ensino médio da escola pública no interior do Amazonas

comics as an alternative for interdisciplinary teaching and learning:
a case study in public high schools in the countryside of Amazonas

Maria Ayane Costa Bastos

<https://orcid.org/0009-0000-6573-4775>

Marta de Faria e Cunha Monteiro

<https://orcid.org/0000-0002-3223-4683>

Resumo: Esta pesquisa teve como objetivo geral investigar questões que permeiam o ensino-aprendizagem interdisciplinar por meio do gênero HQ no Ensino Médio de uma escola pública e, por objetivos específicos, buscou-se verificar a aplicabilidade desse ensino-aprendizagem interdisciplinar em componentes curriculares como Inglês, Artes e Projeto de Vida, e analisar como a interdisciplinaridade pode contribuir para promover a aprendizagem dos alunos. A pesquisa foi realizada em uma escola de Tempo Integral em Coari (AM), uma cidade no interior do Amazonas. O método adotado foi o estudo de caso e os resultados apontaram que a produção de histórias em quadrinhos é uma alternativa eficaz para o ensino-aprendizagem das disciplinas envolvidas no estudo, tendo permitido que os alunos superassem as dificuldades de compreensão e aplicação prática de alguns elementos do gênero HQ e apreendessem os conteúdos teóricos trabalhados em sala de aula de forma mais prática, despertando-lhes o protagonismo, a autonomia e a criticidade, uma vez que promoveu ainda a reflexão dos alunos sobre a forma como os diferentes conhecimentos teóricos podem se relacionar e ser aplicados na prática. O estudo revelou ainda que o trabalho interdisciplinar pode ser uma alternativa de minimizar o excesso de avaliações, que sobrecarrega os estudantes no período de provas, e que o trabalho interdisciplinar pode ser desenvolvido mesmo em contextos com poucos recursos. Dessa forma, concluímos que o trabalho interdisciplinar é uma alternativa eficaz que contribui para a o ensino-aprendizagem dos conteúdos estudados, mas também para a formação de um aluno mais crítico.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos – HQ; Ensino-aprendizagem; Interdisciplinaridade; Escola Pública.

Abstract: The general objective of this research was to investigate issues that permeate interdisciplinary teaching and learning using the comic book genre in a public high school. The specific objectives were to verify the applicability of this interdisciplinary teaching and learning in curricular components such as English, Arts and Life Project, and to analyze how interdisciplinarity can contribute to promoting student learning. The research was carried out in a full-time school in Coari (AM), a city in the interior of Amazonas. The method adopted was a case study and the results showed that the production of comic books is an effective alternative for teaching and learning the subjects involved in the study. It enabled students to overcome difficulties in understanding and applying some elements of the comic book genre in practice and to grasp the theoretical content worked on in the classroom in a more practical way, awakening their protagonism, autonomy and criticality, since it also promoted student reflection on how different theoretical knowledge can be related and applied in practice. The study also revealed that interdisciplinary work can be an alternative to minimize the excess of assessments, which overload students during exam periods, and that interdisciplinary work can be developed even in contexts with few resources. Thus, we conclude that interdisciplinary work is an effective alternative that contributes to the teaching and learning of the content studied, but also to the formation of a more critical student.

Keywords: Comics; Teaching and learning; Interdisciplinarity; Public school.

INTRODUÇÃO

Por se tratar de um assunto relevante, o debate sobre gêneros textuais/discursivos tem merecido atenção de muitos pesquisadores nacionais e internacionais que contam, inclusive, com um evento que enfoca especificamente a questão: o Simpósio Internacional de Gêneros Textuais/Discursivo (SIGET), que desde 2003 vem promovendo discussões sobre o assunto. Como se vê, essas discussões acerca dos gêneros textuais/discursivos não são recentes e são, ainda hoje, objeto de pesquisas no ensino-aprendizagem de línguas, sob várias óticas como em Có, Amorim e Finardi (2021), Monteiro (2019), Motta-Hoth (2021) e Ramos (2004).

A dificuldade de utilizar a proposta interdisciplinar na prática é uma realidade em instituições de ensino públicas e privadas, seja pela falta de planejamento coletivo ou pela carência na formação do professor (Shaw, 2018). Por isso, é comum que o individualismo disciplinar permeie as práticas curriculares de ensino-aprendizagem em contextos escolares, manifestando-se de forma mais discursiva que na prática (Jesus Júnior, et al, 2023). Soma-se a isso, a quantidade de componentes curriculares ministrados, pois quando de forma isolada, podem culminar em um excesso de atividades avaliativas que pode gerar uma sobrecarga para os alunos.

2

Dessa forma, este trabalho se justifica pela necessidade de se discutir alternativas de ensino-aprendizagem que promovam o diálogo entre diferentes disciplinas no ambiente escolar, mas que também contribuam para a otimização do tempo e para a qualidade dos trabalhos que são desenvolvidos neste ambiente, de modo a considerar a realidade dos estudantes, aproximando-se da formação integral orientada no documento que rege a educação básica em nível nacional (Brasil, 2017, 2018) e por propostas estaduais, como Amazonas (2019).

Assim, o objetivo geral desta pesquisa que é situada na Linguística Aplicada foi investigar questões que permeiam o ensino-aprendizagem interdisciplinar por meio do gênero textual HQ no Ensino Médio de uma escola pública, e como objetivos específicos propôs-se a verificar a aplicabilidade desse ensino-aprendizagem interdisciplinar em disciplinas como Inglês, Artes e Projeto de Vida e analisar como a interdisciplinaridade pode contribuir para se promover a aprendizagem dos alunos.

A pergunta de pesquisa que norteou este trabalho foi: Como as Histórias em Quadrinhos podem contribuir para o ensino-aprendizagem interdisciplinar no Ensino Médio de uma escola pública?

Este artigo está assim organizado: após essa Introdução, na próxima seção, discorreremos sobre a inserção das Histórias em Quadrinhos - HQs em sala de aula. Na seção 2, abordamos a interdisciplinaridade e o diálogo entre diferentes disciplinas. Na seção 3, apresentamos a metodologia que norteou este trabalho e na seção 4, expomos os resultados obtidos e, ao final algumas considerações e encaminhamentos.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHO E A SUA INSERÇÃO NAS SALAS DE AULA

As histórias em quadrinhos, doravante HQs, caminham junto com a história da humanidade e estão presentes em todas as partes, em narrações históricas em paredes de cavernas, em tapeçarias, em tela pintada (Guimarães, 2003, p. 6), e atualmente nos livros didáticos, não didáticos e até mesmo nos meios digitais.

Com o surgimento de diversos tipos de textos, como por exemplo, charges, cartuns e tiras, os quais têm como características em comum o emprego da linguagem verbal e não-verbal, mas que divergem em outras características, surgiram inúmeras discussões que se propõem a definir cada um destes conceitos. No que concerne ao objeto de investigação deste trabalho, as HQs, para Teixeira e Barbosa (2021), de modo geral, constituem

[...] um gênero que é construído por diferentes códigos, do visual ao verbal escrito. Como elementos típicos, a HQ apresenta imagens, quadros e os balões e/ou legendas. A construção de sentido, dessa forma, é construída por meio do domínio e articulação desses diferentes códigos.

Dessa forma, é na busca pela construção dos sentidos presentes nestes diferentes códigos que o estudante aprender a articular diferentes informações e essa habilidade é necessária para a formação do estudante (Brasil, 2018), de modo que ele possa se beneficiar desta habilidade dentro e fora do contexto escolar.

Sobre o emprego das HQs nas salas de aula, segundo Vergueiro e Ramos (2009) o uso dos quadrinhos se tornou oficial para este contexto um ano após promulgação da LDB (Brasil, 1996), por meio dos PCN (Brasil, 1997). Essa inserção, trouxe novas possibilidades para o trabalho em sala de aula, pois para Vergueiro e Ramos (2009), no âmbito educacional, a utilização das HQs estimulou a busca do conhecimento de forma mais sistemática e ampla pelos educadores, estudiosos e pesquisadores.

Quanto ao uso das HQs na sala de aula, Vergueiro e Ramos (2009, p.10) citando os PCN destacam que no que concerne as etapas de ensino que compreendem do 6º e 9º ano, na disciplina de Artes, o aluno deve “[...] ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais”. Já na disciplina de Língua portuguesa, segundo os autores, o aluno

deve realizar leitura crítica de charges e tiras, ao passo que no Ensino Médio, o destaque é dado

[...] a importância dos diversos gêneros dos quadrinhos como fontes históricas (2008:73) e de pesquisa sociológica (2008:73). No segundo caso, assinalam que charges, cartuns e tiras são 'dispositivos visuais gráficos que veiculam e discutem aspectos da realidade social, apresentando-a de forma crítica e com muito humor. (Vergueiro: Ramos, 2009, p. 11).

Como é possível perceber, nos PCN (Brasil, 1997) já se reconhecia as HQs para além do humor e de seus recursos visuais, mas como uma possibilidade de se discutir a realidade em que o aluno está inserido, que pode e deve ser representada por esse gênero. Diante deste contexto, segundo Vergueiro e Ramos (2009) nos anos 2000, o uso de quadrinhos na sala de aula foi incentivado por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE, 2006-2014), que tem por objetivo promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura por meio da distribuição de acervos de obras a alunos e professores.

Atualmente, no documento que norteia a educação básica brasileira, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017), as HQs são mencionadas na disciplina de Língua Portuguesa, como um dos gêneros que envolvem múltiplas linguagens. Além disso, o 4 gênero está relacionado a uma das 10 competências gerais orientadas nesse documento (Brasil, 2018, p. 9), como se pode observar na 4ª competência que orienta que o aluno seja capaz de

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Ao mencionar as diferentes linguagens e ao considerar o visual e o verbal, o documento aponta para as diversas possibilidades de se trabalhar com as HQs, pois por alcançar pessoas de diversas faixas etárias, as HQs vêm sendo empregadas independente da etapa escolar, e como se nota, elas estão presente desde os livros infantis até as avaliações de vestibulares.

Alinhado a este cenário, Brasil (2017) orienta que as competências gerais devem se inter-relacionar na didática proposta para todas as etapas da educação básica, Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), “[...] articulando-se na construção de

conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da LDB”. (Brasil, 2017, p. 8-9).

Tendo considerado as disposições que orientam o uso das HQs na sala de aula, merece destaque a necessidade de práticas que explorem o potencial desta ferramenta para além dos limites da disciplina de português, por exemplo, mas que considere um viés interdisciplinar, em que os conhecimentos dialoguem, oportunizando ao estudante vivenciar a experiência de criar suas próprias histórias, conforme é disposto em Brasil (2017, p. 15) que propõe

[...] a superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento, o estímulo à sua aplicação na vida real, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida. (BRASIL, 2017, p. 15).

Entendemos que esta orientação recai como uma forma de inibir o uso sintetizado das HQs, para que este gênero não seja compreendido e utilizado de forma passiva com enfoque apenas nas características que o compõe, sem estabelecer qualquer relação de sentido com os desafios da vida do aprendiz. Quanto a isso, comungamos com Santos e Vergueiro (2012, p. 84) para quem “A utilização dos quadrinhos na educação ainda necessita de reflexões que subsidiem práticas adequadas e levem a resultados concretos em relação ao aprendizado.”

Após o exposto, a seguir, discorreremos sobre Interdisciplinaridade e o diálogo entre os componentes curriculares Inglês, Artes e Projeto de Vida.

INTERDISCIPLINARIDADE: UM CONCEITO PARA ALÉM DO DIÁLOGO ENTRE AS DISCIPLINAS

A Interdisciplinaridade, figura como uma área ampla e de crescentes discussões, cujo conceito parece vir se refinando. Fazenda (1991), por exemplo, assume a interdisciplinaridade como uma atitude pedagógica e argumenta que há características fundamentais para a possibilidade da construção de um trabalho educativo interdisciplinar, sendo:

[A] Atitude de busca de alternativas para conhecer mais e melhor; atitude de espera perante atos não-consumados; atitude de reciprocidade que impele à troca, ao diálogo com pares idênticos, com

pares anônimos ou consigo mesmo; atitude de humildade diante da limitação do próprio saber; atitude de perplexidade ante a possibilidade de desvendar novos saberes; atitude de desafio diante do novo, desafio de redimensionar o velho; atitude de envolvimento e comprometimento com os projetos e as pessoas neles implicadas; atitude, pois, de compromisso de construir sempre da melhor forma possível [...] (Fazenda, 1991, p. 14).

Prosseguindo, Fazenda (2015, p. 94) menciona, um conceito produzido em 1970 pelo Centro para Pesquisa e Inovação do Ensino (CERI), em que “[...] a Interdisciplinaridade é definida como interação existente entre duas ou mais disciplinas”, mas Fazenda (2015) conclui que tal definição, é muito ampla, e insuficiente para fundamentar as práticas interdisciplinares.

Dessa forma, no intuito de conhecer como o conceito de Interdisciplinaridade vem sendo empregados nas pesquisas recentes, Perez (2018, p. 454) realizou um levantamento para encontrar as concepções mais recorrentes utilizadas em trabalhos acadêmicos para se referir a este termo, a autora concluiu que “[...] as definições mais comuns remetem à integração entre as disciplinas (métodos e esquemas conceituais) e à superação da fragmentação do conhecimento.”

Como se pode observar, o estudo de Perez (2018) demonstra que os conceitos mais recorrentes se alinham ao conceito proposto pelo Centro para Pesquisa e Inovação do Ensino (CERI) em 1970, o qual para Fazenda (2015) é insuficiente para embasar a interdisciplinaridade, pois segundo a autora a interdisciplinaridade está além do diálogo entre as disciplinas, sendo necessário considerar o contexto, a realidade do aluno, já que “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, 2015, p. 13, *grifo nosso*).

Neste mesmo direcionamento, Teixeira e Barbosa (2021, p. 65, *grifo nosso*) defendem que “[...] a proposta interdisciplinar surge como uma forma de superar a fragmentação entre as disciplinas, na busca de relacionar entre elas no momento de abordar os temas, proporcionando um diálogo, relacionando-as entre si *para a compreensão da realidade*.”

Como é possível perceber, a proposta do ensino interdisciplinar como uma alternativa para a superação da fragmentação dos conteúdos nas salas de aula, deve-se ao fato de que esta abordagem traz possibilidades que podem e devem contribuir para o diálogo entre diferentes saberes, mas também para a formação crítica do estudante, consistindo em um trabalho contextualizado e significativo para o aprendiz.

Para fundamentar esta ótica, Teixeira e Barbosa (2021, p. 47) argumentam que além de ensinar conteúdos diversos, a escola deve

[...] promover o desenvolvimento de várias competências dos estudantes, o que envolve questões cognitivas, sociais, neuropsicológicas e comunicativas. Logo, as atividades escolares devem contribuir para que o aluno possa aprender a codificar, relacionar e organizar ideias; aprender a pensar, generalizar e empregar os conhecimentos de modo eficaz tanto na escola quanto no contexto social. Dessa forma, trabalhos interdisciplinares que buscam romper com a fragmentação excessiva das disciplinas estimulam a contextualização e a aplicação do conhecimento na vida real do estudante.

Destarte, entende-se o ensino-aprendizagem interdisciplinar como uma possibilidade de se trabalhar de forma contextualizada, de fomentar o diálogo entre os diferentes saberes, mas também como uma oportunidade para o desenvolvimento de uma série de competências, conforme mencionado acima, as quais devem cooperar para uma proposta de ensino-aprendizagem que atenda às necessidades sociais atuais, com vistas à superação do ensino fragmentado e, sobretudo para o desenvolvimento humano.

Após o exposto, a seguir apresentamos o percurso metodológico e o contexto da pesquisa.

METODOLOGIA

Esta pesquisa foi ancorada na abordagem qualitativa que, segundo Minayo (2009, p. 21) “[...] responde a questões referentes a um conjunto de fenômenos humanos entendido aqui como parte da realidade social [...]” complementando, Creswell (2014) defende que na pesquisa qualitativa há quatro tipos de procedimentos para a coleta de dados, os quais embasam a análise dos resultados, observações, entrevistas, coleta de documentos e material audiovisual. Portanto, elegeu-se como procedimento para a coleta de dados a observação.

No que diz respeito à metodologia adotada, por se tratar de um contexto particular, optou-se pelo estudo de caso com base em Yin (2005, p. 32) que o defende como uma “[...] investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”.

Como técnica de pesquisa, utilizou-se as observações e o diário de campo. Ressalte-se que os dados que originaram este estudo foram gerados principalmente a partir das aulas de inglês, mas também foram registrados no diário de campo da professora dessa disciplina observações feitas e partilhadas pelos professores de Artes e Projeto de Vida nas reuniões

em que os professores das disciplinas envolvidas discutiram o andamento das produções dos alunos e para a avaliação dos resultados.

Sob a ótica da Linguística Aplicada, entende-se que “[...] o foco no “contexto aplicado onde as pessoas vivem e agem” possibilita inúmeras configurações de pesquisas, valorizando as vozes e a realidade sociocultural, política e histórica dos seus participantes” (Júnior; Matos, 2003, p. 103). Dessa maneira, esta pesquisa foi desenvolvida no contexto de uma escola de tempo integral, em um município urbano, localizado no interior do Amazonas que possui a população estimada em 70.496 habitantes (IBGE, 2022) e cujo Índice Desenvolvimento Humano é 0,586 (IBGE, 2010).

A atividade interdisciplinar de produção de HQs foi realizada com alunos do segundo ano do Ensino Médio e envolveu três disciplinas, Inglês, Artes e Projeto de Vida, cujos professores se mostraram receptivos e favoráveis ao trabalho interdisciplinar. Ela foi aplicada com quatro turmas de segundo ano do Ensino Médio, contou com a participação de cerca de 120 alunos que grupos produziram um total de 30 HQs. Cabe ressaltar que a disciplina de Português não fez parte deste trabalho porque a professora que a ministrava à época, assumiu um outro cargo deixando os alunos sem as aulas de Português no decorrer das atividades.

8

Para o desenvolvimento das atividades interdisciplinares, seguiram-se as orientações de Fazenda (2011, p. 11) para quem:

Todo projeto interdisciplinar competente nasce de um *locus* bem delimitado; portanto, é fundamental contextualizar-se para poder conhecer. A contextualização exige que se recupere a memória em suas diferentes potencialidades, resgatando assim o tempo e o espaço no qual se aprende.

Sendo assim, primeiro, considerou-se que muitos alunos desenhavam durante as aulas, depois disso, observou-se que entre os livros emprestados na biblioteca, as HQs se mostraram como uma das preferências dos estudantes. Por último, considerou-se a aceitação das HQs em um trabalho prévio desenvolvido na disciplina Inglês. Tendo por base essas informações, decidiu-se trabalhar com o gênero HQ.

Tendo considerado essas questões o desenvolvimento do trabalho deu em etapas, e teve seu início no componente curricular Projeto de vida, por meio de rodas de conversa, após esse momento, as etapas se deram concomitantemente nos tempos de aula das três disciplinas, como é exposto no quadro abaixo:

Quadro 1 – Atividades desenvolvidas e objetivos estimados

Etapas	Atividades desenvolvidas	Disciplina e objetivo
1ª	Roda de conversas com os alunos compartilhando seus projetos de vida; Explicitação sobre a importância do planejamento para o desenvolvimento de um projeto; Explicações sobre o desenvolvimento da atividade interdisciplinar; Exposição dos objetivos da atividade; Organização dos grupos e definição do assunto que constituiriam a narrativa	Projeto de Vida – Oportunizar a colaboração no trabalho em equipe no desenvolvimento de uma narrativa; Promover a reflexão do aluno sobre o seu projeto de vida; Elaborar um planejamento para o alcance de um objetivo (as HQs);
2ª	Apresentação de HQs da Turma da Mônica nas quais a narração se dava em inglês; Leitura das HQs escolhidas por cada grupo; Explicação sobre o gênero HQ; Observação dos elementos que constituem as HQs	Inglês – Promover a leitura em inglês, Proporcionar o aumento de vocabulário; Aprimorar a habilidade de <i>writing</i>;

	(quadro, balão, linguagem verbal e não-verbal) Tradução de algumas expressões, palavras e sentenças.	
3ª	Explicação de conteúdo (propagação de luz pela ótica geométrica; Atividades práticas para aplicação das técnicas estudadas; Aplicação das técnicas estudadas aos desenhos que constituíram as HQs;	Artes – Verificar se o aluno era capaz de aplicar os conhecimentos estudados: as evidências da propagação da luz pela ótica geométrica (sombra e luz) de forma prática, nos desenhos presentes nas HQs;

Fonte: Elaborado pelas autoras com base nas anotações do diário de campo.

Cabe lembrar que para a elaboração das HQs os alunos tiveram como base a narrativa construída na disciplina Projeto de Vida, mas considerando que a linguagem verbal utilizada nas HQs seria em inglês, elas foram elaboradas nesta disciplina para que a professora pudesse fornecer auxílio linguístico quando demandado pelos grupos e, foram nestes momentos que emergiram as anotações oriundas das observações feitas, as quais compreenderam ainda as reuniões entre os professores das disciplinas envolvidas, principalmente, durante a avaliação das HQs pelos professores.

Após o exposto, a seguir, apresenta-se os resultados da pesquisa.

ANÁLISE

Para nortear esta discussão, retomaremos os propósitos dessa pesquisa, que teve como objetivo geral investigar questões que permeiam o ensino-aprendizagem interdisciplinar por meio do gênero textual HQ no Ensino Médio de uma escola pública e, por objetivos específicos, verificar a aplicabilidade desse ensino-aprendizagem interdisciplinar em disciplinas como Inglês, Artes e Projeto de Vida e analisar como a interdisciplinaridade pode contribuir para se promover a aprendizagem dos alunos.

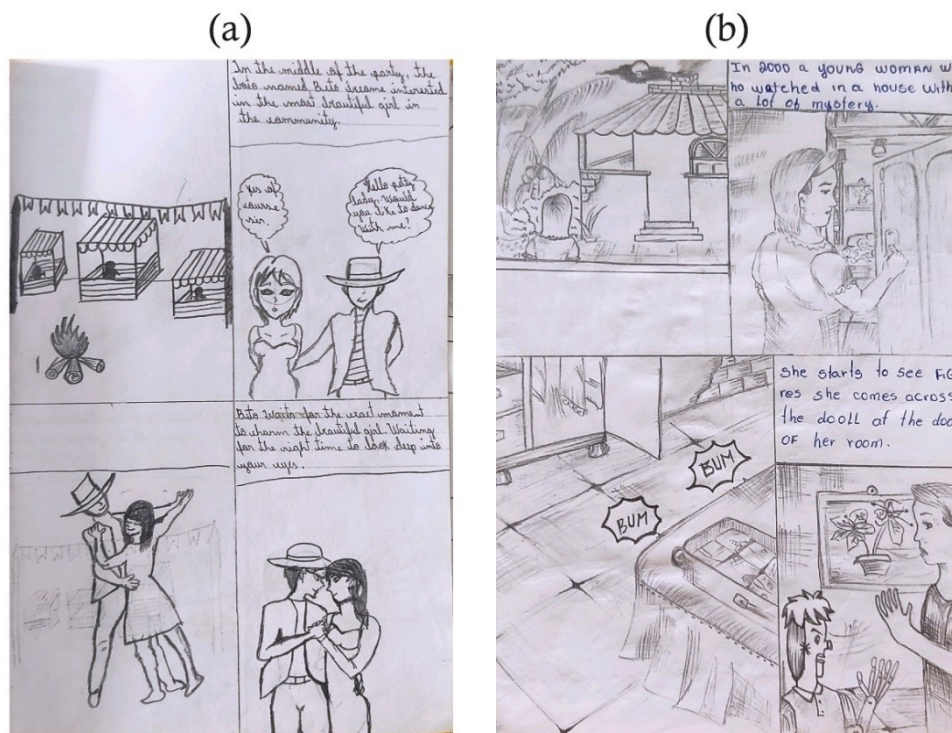
Primeiramente, foi possível perceber que os estudantes questionavam a relação entre as disciplinas envolvidas, e faziam algumas perguntas das quais se registrou no diário de campo a seguinte: “Professora, mas o quê inglês tem a ver com Artes e com Projeto de Vida?”, esse questionamento pode significar que os alunos não haviam considerado, até então, a possibilidade de correlação dos conhecimentos abordados nas disciplinas envolvidas, o que nos leva a refletir que talvez os alunos tenham dificuldades no emprego dos conhecimentos teóricos aprendidos na escola no cotidiano.

Esse pensamento é reforçado nas anotações que destacaram as dificuldades dos alunos com o entendimento da relação estabelecida pela linguagem verbal e não verbal, pois alguns deles tendiam a escrever todas as informações, o que indica que apesar de terem tido contato e de estudar sobre o gênero, ao aplicar esse conhecimento teórico de forma prática, emergiram dificuldades.

Apesar disso, durante o desenvolvimento das atividades essas dificuldades foram sendo superadas, pois os alunos discutiram, em seus grupos, sobre que informações seriam mais fáceis de ser representadas de forma não-verbal e sobre a disposição dos desenhos de modo que se tornassem atrativos para o leitor.

Os estudantes também demonstraram preocupação com a disposição dos desenhos nas HQs, verificando com os colegas de outros grupos se os desenhos demonstravam a intenção deles enquanto autores. Quanto ao assunto, Vergueiro (2012) menciona o caráter elíptico da linguagem dos quadrinhos que obriga o leitor a pensar e imaginar. Com isso, a partir das observações registradas, entende-se que na elaboração de HQs também há um alto nível de informações envolvidas, assim como a necessidade de pensar e imaginar que é mencionada por Vergueiro (2012) e que é ilustrado na figura 1 (a) e (b):

Figura 1 - HQs produzidas durante as atividades interdisciplinares

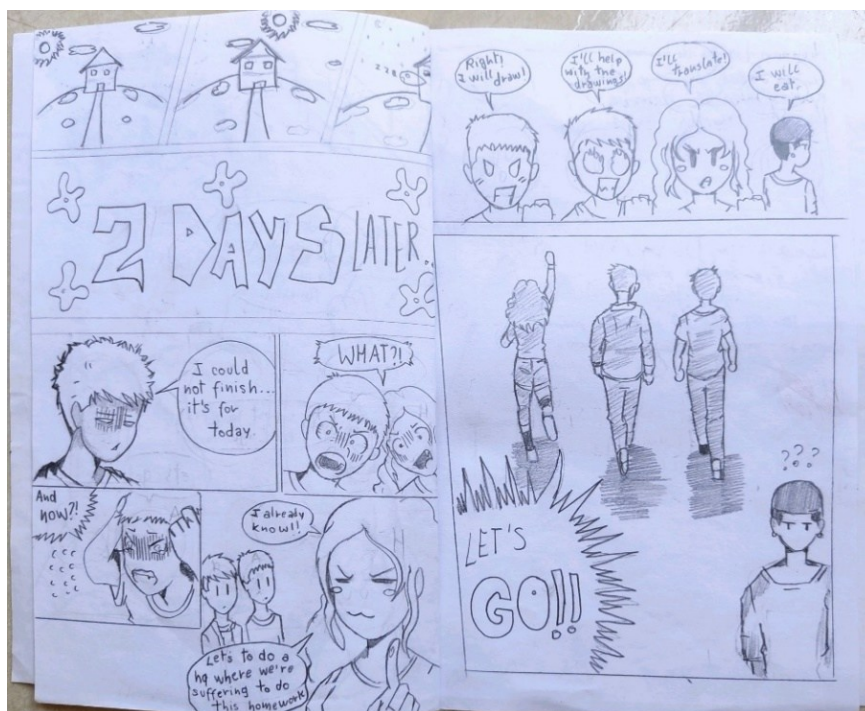


Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras (2023).

A figura 1 (a) retrata uma lenda Amazônica conhecida como a lenda do boto cor-de-rosa. Já a figura 1 (b) diz respeito a uma narrativa intitulada uma noite de terror “*A night of terror*”. Ao analisar esses recortes, nota-se que os alunos conseguiram empregar alguns dos elementos característicos da linguagem dos quadrinhos, as quais segundo Cunha e Pimenta (2015) são “[...] o balão, o quadro (ou requadro), o letramento, as onomatopeias, as linhas de movimento, as metáforas visuais e os sinais gráficos, além, é claro, das imagens em si.”

De modo geral, observou-se que os quadros foram bastante explorados, para sequenciar a narrativa e situar os acontecimentos, o que dialoga com Eisner (1989, p. 28) para quem “O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento”. Dessa maneira, como é perceptível nas figuras (a) e (b) os alunos enquanto autores das HQs foram capazes de organizar os eventos da narrativa por meio dos quadros que as organizam. Essa marcação de tempo fica ainda mais evidente na figura 2, exposta a seguir:

Figura 2 – HQ produzida durante as atividades interdisciplinares



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras (2023).

Na imagem acima, o uso de quadros para marcar o tempo é reforçado por meio da legenda dois dias depois “2 days later...” o que indica para o leitor a duração do evento (Eisner, 1989, p. 28), mas um outro aspecto se sobressaiu na HQ exposta na figura 2 e que também apareceu em algumas HQs produzidas, são as expressões corporais e faciais empregadas, conforme é possível encontrar na figura 1 (a) e (b) e, principalmente na figura 2, em que as expressões faciais são usadas para expressar as ideias dos autores.

Sobre esse assunto Eisner (2010) comenta que

Quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, é evidente, da memória comum da experiência. É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos. A perícia com que são empregados também é uma medida da habilidade do autor para expressar sua ideia (Eisner, 2010, p. 103).

Observou-se ainda, o emprego das linguagens verbal e não verbal, que durante o desenvolvimento das atividades mostrou-se como uma dificuldade para os alunos. Apesar disso, eles conseguiram empregá-las, já que como lembra Eisner “o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da “arte sequencial” (1989, p. 44).

Além disso, nas HQs produzidas, os estudantes fizeram uso de elementos da narrativa como enredo, personagem, tempo, lugar e desfecho. Soma-se a isso, a preocupação com a luz e a sombra presente nos desenhos feitos à mão e, alguns deslizes na construção das frases em inglês, o que sugere que os estudantes elaboraram as narrativas, sem retirá-la de algum site, por exemplo. Isso dialoga com Vergueiro (2012) que comenta sobre o alto nível de informação que os quadrinhos envolvem.

Outras observações registradas no diário de campo, referem-se ao ensino-aprendizagem por pares, tanto em relação aos desenhos quanto no que diz respeito ao vocabulário da língua inglesa, pois se viu, nos trabalhos em grupo, que os alunos compartilhavam conhecimento entre eles, como por exemplo, observavam como o colega desenhava, discutiam sobre o significado das palavras em inglês, sobre expressões e a estrutura das frases. Esses aspectos corroboram Monteiro (2019, p. 50) para quem “[...] o trabalho com gêneros é um meio de motivar os alunos e tornar a aula mais interessante”

Conforme se esperava, os alunos tiveram mais tempo para produzir um trabalho com mais qualidade, e isso se deu devido à redução das avaliações, já que o produto foi um trabalho integrado e único, avaliado por três professores e que consequentemente reduziu a justaposição de avaliações.

14

Nesse sentido, lembramos que autores como Teixeira e Barbosa (2003), Vergueiro (2014) têm defendido a articulação entre desenho, a escrita e outros recursos semióticos em diferentes contextos para a construção de conhecimento. Vergueiro (2014, p. 22), por exemplo, defende que

[...] a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão dos conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldade para atingir. Na medida que essa interligação texto/imagem ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, representa muito mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra – como acontece, por exemplo, nos livros ilustrados, mas a criação de um novo nível de comunicação, que amplia a possibilidade de compreensão do conteúdo programático por parte dos alunos.

Dessa forma, no que diz respeito à aplicabilidade do gênero HQ como uma alternativa para o ensino-aprendizagem interdisciplinar, o trabalho mostrou-se satisfatório e inovador tanto para os alunos quanto para os professores envolvidos, apontando para novas possibilidades, como por exemplo a integração de outras disciplinas, como recomendado também por Fazenda (2015), e para o uso de ferramentas tecnológicas para contextos que dispõem dessa possibilidade.

Em resposta à pergunta de pesquisa, podemos afirmar que as HQs contribuem sim, para o ensino-aprendizagem interdisciplinar na escola pública, oportunizando o protagonismo do aluno por meio da aplicação prática dos conteúdos estudados e fortalece o desenvolvimento de competências linguísticas que permitem que o aluno compreenda e interaja por meio da linguagem verbal e não-verbal.

As HQs favorecem também a aprendizagem por pares, devido as trocas de conhecimento entre os grupos, incentiva a autonomia do estudante e o trabalho colaborativo, desperta a criatividade, além de promover reflexões sobre as diversas formas como os conteúdos se relacionam e como eles podem ser utilizados na prática para um possível projeto de vida. Tendo isso exposto, a seguir, apresentamos as reflexões finais.

CONCLUSÃO

Tendo por base os resultados deste estudo, recomendamos o uso das HQs para o trabalho interdisciplinar e, dependendo da criatividade dos professores, afirmamos que diversas possibilidades de aplicação podem surgir em diferentes contextos. Assim, compreende-se que outras disciplinas podem ser alcançadas com este tipo de trabalho, pois as HQs podem abranger diversas questões interdisciplinares, que podem contribuir à “[...] formação de cidadãos críticos, reflexivos, criativos, capazes de intervir no meio social [...]” (Monteiro, 2014, p. 145).

Neste sentido, é válido salientar que trabalhar de forma interdisciplinar requer muito mais que usar o termo, pois, colocar em prática um trabalho integrado de forma ativa em que os alunos assumam o papel de protagonistas requer planejamento e objetivos claros para que as atividades não fiquem soltas e sob o uso do termo interdisciplinar continuem fragmentadas. É preciso assegurar que haja diálogo entre os diversos conhecimentos e que eles cooperem para a formação de um cidadão capaz de intervir na realidade que o cerca.

Quanto às limitações encontradas no desenvolvimento deste trabalho, destaca-se que trabalhar de forma diferenciada na escola pública é um desafio, pois muitos professores não são receptivos às novas possibilidades de ensino-aprendizagem, assim como os alunos que incansavelmente podem trazer questionamentos, e, é justamente devido a essa necessidade de compreensão de como os conhecimentos podem ser relacionados, como foi demonstrado pelo alunos, que o trabalho interdisciplinar se faz necessário no ambiente escolar.

Dessa forma, este estudo revela que as dificuldades na produção das HQs estão relacionadas à necessidade de atividades práticas que oportunizem aos alunos protagonizar a própria aprendizagem, pois segundo Teixeira e Barbosa (2021), por mais importantes que sejam as definições desse gênero, há uma diferença entre ser informado sobre as características deles e produzir uma história real.

Neste sentido, como contribuições, esta pesquisa pode trazer reflexões sobre possibilidades de se oportunizar o ensino-aprendizagem interdisciplinar na sala de aula de aula, principalmente nas escolas de tempo integral que têm crescido no Brasil e que ofertam diversos componentes curriculares, o que conseqüentemente, culmina no excesso de avaliações durante o período de provas, sendo este um fator evidente de sobrecarga para os alunos. À vista disso, esta pesquisa revela que a postura interdisciplinar pode ser uma alternativa de minimizar o excesso de avaliações e garantir a integração dos conteúdos estudados, podendo inclusive, fazer parte da aplicação de portfólios avaliativos (Araújo, 2019).

Este estudo também pode orientar o desenvolvimento de atividades com o gênero HQ e com o diálogo entre diferentes disciplinas mesmo em contexto com poucos recursos, pois apesar de reconhecer a falta de suporte material que é recorrente nas escolas públicas, essa não foi uma barreira para o trabalho, uma vez que foram utilizadas apenas folhas de caderno, papel A4, lápis, caneta e cartolinas.

Neste aspecto, entendemos que este tipo de trabalho precisa alcançar mais estudantes e que há possibilidades de inserir outras disciplinas, outros professores e outras escolas na busca por um ensino-aprendizagem que oportunize possibilidades para o diálogo entre os diferentes saberes, assim como para a aplicação prática desses saberes.

Como contribuições para o ensino-aprendizagem das disciplinas envolvidas, o trabalho interdisciplinar aguçou a curiosidade dos alunos, o compartilhamento de conhecimentos, contribuiu para o aprimoramento de vocabulário de inglês, proporcionou a prática de conceitos trabalhados em Artes, fortaleceu o entendimento das relações entre linguagem verbal e não-verbal e promoveu a autonomia e a capacidade crítico-reflexiva dos alunos em relação a elaboração de narrativas e disposição delas por meio da linguagem dos quadradinhos.

Portanto, embora cientes das dificuldades de desenvolver um trabalho interdisciplinar, seja por resistência ou por falta de suporte, acreditamos que os benefícios originados são enriquecedores tanto para os aprendizes quanto para os professores envolvidos.

Quanto às perspectivas para futuros estudos, sugerimos pesquisas que explorem as HQs com uma alternativa para o letramento crítico, considerando o excesso de informações que nos atingem diariamente e a evidente importância dos letramentos visuais e multimodais na sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. F.; BRASILEIRO, M. C. E.; BRITO, S. M. O. Interdisciplinaridade: um conceito em construção. *Episteme*, v. 19, n. 2, p. 139-148, 2004.

AMAZONAS. Secretaria de Estado de Educação e Qualidade do Ensino (SEDUC). *Proposta curricular de língua inglesa para o Ensino Médio*. Manaus, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2017.

BRASIL, Ministério da Educação e Desporto. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa – 5ª a 8ª Séries*. Brasília, 1998.

CRESWELL, J. W. *Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens*. Porto Alegre, RS: Penso, 2014.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GUIMARÃES, E. História em quadrinhos como instrumento educacional. In: *Anais do XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação*. 2001. p. 1-16.

MINAYO, M. C. S. O desafio da pesquisa social. In: Minayo, M. C. (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 2009.

PEREZ, O. C. O que é interdisciplinaridade? Definições mais comuns em artigos científicos brasileiros. *Interseções: Revista de Estudos Interdisciplinares*, v. 20, n. 2, 2018.

SHAW, G. S. L. Dificuldades da interdisciplinaridade no ensino em escola pública e privada: com a palavra, os educadores. *Cenas Educacionais*, v. 1, n. 1, p. 19-40, 2018.

TEIXEIRA, S. A.; BAROSA, J. N. Produção de Histórias em Quadrinhos on-line na abordagem in-terdisciplinar de ensino de Biologia e Linguagens/Online Comic Strips Production in the interdisciplinary approach to teaching Biology and Languages. *Letras raras*, 2021.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (orgs.). *Quadrinhos na Educação*. São Paulo: Contexto, 2013.

VERGUEIRO, W. Quadrinhos e educação popular no Brasil: considerações à luz de algumas produções nacionais. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª Arte*. São Paulo: Devir, 2009. p. 83-102.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. C. S. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. *EccoS–Revista Científica*, n. 27, p. 81-95, 2012.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. *Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE*. Tradução. São Paulo: Contexto, 2009. Acesso em: 15 ago. 2023.

18

YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

‘Enviado em: 16 de junho de 2024

Aprovado em: 15 de abril de 2025