



METODOLOGIAS ATIVAS E HQS EM SALA DE AULA: CONVERGÊNCIAS NO ENSINO DE ARTE

Fernando Dourado dos Santos

Universidade Federal da Bahia

E-mail: fernandodourado1@gmail.com

RESUMO: O presente artigo possui objetivo analisar as convergências entre o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) e das metodologias ativas no ensino de Arte, no contexto da educação básica brasileira, a partir da investigação da base epistemológica sobre essas referidas abordagens, buscando identificar seus aspectos convergentes, possibilitando, assim, a avaliação destas enquanto instrumentos capazes de potencializar a aprendizagem em Arte. O referencial teórico contempla discussões acerca da epistemologia sobre as metodologias ativas, do contexto histórico das HQs, de sua relação com a educação e com o ensino de Arte, bem como dos impactos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na educação contemporânea. Sob a forma de pesquisa bibliográfica, os procedimentos metodológicos adotados para o alcance dos objetivos, sustentaram-se na análise de fundamentos teóricos já trabalhados em materiais e estudos anteriores publicados. Com base nos resultados e discussões apresentados, considera-se que o emprego da linguagem dos quadrinhos no ensino de Arte apresenta fatores convergentes em relação àqueles decorrentes do uso das metodologias ativas, pois, ambas as abordagens estimulam fatores como: trabalho coletivo, o senso crítico, a reflexão, a autonomia, o protagonismo estudantil, a ludicidade.

Palavras-chave: Educação, Ensino de Arte, Histórias em Quadrinhos, Metodologias Ativas.

ABSTRACT: This article aims to analyze the convergences between the use of comic books and active methodologies in art education in the context of Brazilian basic education, based on research into the epistemological basis of these approaches, seeking to identify their convergent aspects, thus enabling their evaluation as instruments capable of enhancing learning in art. The theoretical framework includes discussions about the epistemology of active methodologies, the historical context of comic books, their relationship with education and art teaching, as well as the impacts of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) on contemporary education. In the form of bibliographic research, the methodological procedures adopted to achieve the objectives were based on the analysis of theoretical foundations already worked on in previous published materials and studies. Based on the results and discussions presented, it is considered that the use of comic book language in art education presents convergent factors in relation to those resulting from the use of active methodologies, since both approaches stimulate factors such as collective work, critical thinking, reflection, autonomy, student protagonism, and playfulness.

Keywords: Education, Art Education, Comic Books, Active Methodologies.

CITE ESTE ARTIGO: SANTOS, Fernando Dourado. Metodologias ativas e hqs em sala de aula: convergências no ensino de arte. Revista Internacional de Ensino e Educação (RIEE), Salvador (Ba), v. 01, n. 01, p. 17-33, jan/jun. 2025. Semestral. Disponível em: <https://riee.com.br>. Acesso em: XX de XXXX de XXXXX.



INTRODUÇÃO

O discurso sobre a necessidade de reformulação e de reestruturação da educação não é novo e perpassa toda a história da educação. Nas discussões mais recentes, muitas vezes, esse debate tende a condicionar a melhoria da educação à utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) em sala de aula, mas essa é uma proposição que merece uma análise mais realista.

Muito embora não se possa negar que a sociedade — e por consequência a escola — é fortemente impactada pelo desenvolvimento tecnológico, a solução dos desafios lançados à educação contemporânea não pode se restringir ao mero uso de suportes digitais, que pese, ainda esbarra na capacitação e escassez de acesso, principalmente no contexto da escola pública.

No que tange às tecnologias digitais, a familiaridade nativa das gerações mais recentes não se revela equivalente nas gerações que se desenvolveram totalmente ou em maior parte numa era pré-digital. Por suas características geracionais, os chamados imigrantes digitais tendem a possuir maior resistência ao uso pedagógico das tecnologias digitais, o que implica em certo conflito no contexto da educação. (Prensky, 2010).

Ademais, utilizar as TDICs como suporte pedagógico, mas persistir em uma predominância metodológica centrada no docente em que o estudante atua como sujeito passivo significa não colaborar para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, principalmente num contexto em que já se observa mudanças na forma de pensar e de aprender dos chamados nativos digitais (Prensky, 2010).

Nessa dicotomia de, por um lado haver um fascínio pela integração das tecnologias digitais na educação e, por outro, a constatação de que seu uso, por si só não garante a aprendizagem, — além de esbarrar na ainda necessária qualificação e democratização do acesso — torna-se pertinente a adoção de metodologias que sejam capazes de promover experiências significativas a partir dos seus princípios pedagógicos sem, necessariamente, estarem atreladas a suportes específicos, especialmente aqueles que não podem ser garantidos em contextos de aprendizagem que enfrentam desafios históricos, especialmente os da escola pública.

Nesse sentido, as metodologias ativas emergem como alternativas pedagógicas flexíveis e, ao mesmo tempo, potentes mesmo em contextos escolares desafiadores, uma vez que se orientam, antes de tudo, no propósito de trazer o discente para o centro do processo de ensino-aprendizagem considerando-o como sujeito ativo e superando a visão equivocada dos suportes digitais enquanto garantidores únicos da aprendizagem.

O uso da linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs), diante da acessibilidade e receptividade que possui em diferentes gerações, configura-se como outra alternativa pedagógica com grande potencial para fazer emergir aspectos inerentes àqueles que decorrem do uso das



metodologias ativas, favorecendo variadas situações de aprendizagem que enriquecem os processos formativos

Curiosamente, o emprego das HQs em sala de aula não costuma ser associado à adoção das metodologias ativas. Assim, esse estudo tem como objetivo analisar convergências entre o uso das HQs e o uso das metodologias ativas no ensino de Arte no contexto da educação básica brasileira, investigando a base epistemológica sobre essas abordagens metodológicas, buscando identificar seus aspectos convergentes, possibilitando, assim, a avaliação destas enquanto ferramentas capazes de potencializar a aprendizagem em Arte.

Essa pesquisa contribui para a reflexão sobre ações pedagógicas no ensino de Arte desenvolvidas a partir do emprego das HQs e das metodologias ativas no contexto do ensino de Arte na medida em que discute as convergências que decorrem dessas duas abordagens que, em maior parte, são avaliadas separadamente.

Sob a forma de pesquisa bibliográfica, os procedimentos metodológicos adotados neste estudo, com vistas ao alcance dos objetivos, sustentaram-se na investigação de fundamentos teóricos já trabalhados em materiais e estudos anteriores por autores com reconhecido trabalho nestes campos de atuação.

A fundamentação teórica deste estudo traz discussões a respeito da epistemologia sobre as metodologias ativas, do contexto histórico das HQs, sua relação com a educação e com o ensino de Arte, bem como dos impactos das TDICs na educação contemporânea. Posteriormente, o presente estudo apresenta a metodologia utilizada e, por fim, apresenta e discute os fatores convergentes que emergem a partir do uso das metodologias ativas e das HQs no ensino de Arte.

Ao se analisar os fundamentos teóricos das metodologias ativas verifica-se que tal classificação costuma ser atribuída a um grupo seletivo de abordagens metodológicas do qual se costuma excluir o emprego das HQs. Porém, a investigação dos pressupostos teóricos do uso dos quadrinhos e dos seus benefícios em sala de aula legitima a reivindicação dessa classificação.

Diante do exposto, verifica-se que a articulação entre as metodologias ativas e a linguagem das Histórias em Quadrinhos constitui-se como um caminho promissor para a renovação das práticas pedagógicas no ensino de Arte. Longe de serem estratégias pedagógicas dissociadas, ambas se configuram como estratégias pedagógicas articuladas capazes de promoverem experiências significativas de aprendizagem que transpõem limitações estruturais e tecnológicas ainda presentes em grande parte das escolas públicas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao longo da história, diferentes teorias buscaram compreender a gênese do conhecimento humano, umas defendendo a preponderância de fatores biológicos e outras que consideram



também a relevância do ambiente social no que tange à aprendizagem (Dewey, 1976). Essa coexistência de teorias acabou por estabelecer duas vertentes educacionais: a tradicional centrada no docente e de caráter transmissivo e a ativa centrada no discente, que assume um papel de protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.

A história da teoria da educação está marcada pela oposição entre a idéia de que educação é desenvolvimento de dentro para fora e a de que é formação de fora para dentro; a de que se baseia nos dotes naturais e a de que é um processo de vencer as inclinações naturais e substituí-las por hábitos adquiridos sob pressão externa. (Dewey, 1976, p. 3).

No que tange ao questionamento do modelo de escola tradicional, as contribuições de Dewey (1859-1952) são indispensáveis para desmistificar a ideia de que as metodologias ativas são formulações recentes. Esse autor tem como um dos pilares da sua ampla contribuição teórica a crítica ao esquema tradicional, bem como a exaltação da educação nova enquanto resultado do descontentamento com a escola tradicional.

Ainda segundo esse autor, o modelo de escola tradicional se caracteriza pelo seu caráter impositivo, vertical e transmissivo ao considerar o professor como detentor do saber e o aprendiz como ser passivo que deve restringir-se ao que recebe como produto acabado. Essa situação desestimula a autonomia e estabelece um abismo entre professor e estudante:

(...) o abismo entre o saber amadurecido e acabado do adulto e a experiência e capacidade do jovem é tão amplo, que a própria situação criada impede qualquer participação mais ativa dos alunos no desenvolvimento do que é ensinado. A eles cabe lidar e aprender, como a missão dos seiscentos foi a de lutar e morrer. Aprender significa adquirir o que já está incorporado aos livros e à mente dos mais velhos. (Dewey, 1976, p. 6).

A redução desse abismo, de acordo com Dewey (2002), implica na proposição de uma educação centrada no discente e fundamentada pela sua experiência individual. Nesta perspectiva, o estudante abandona o lugar da passividade e assume um viés ativo, em um processo no qual sua vivência concreta se converte em referência e objetivo central da prática educativa.

Aprender? Certamente, mas antes de mais viver, e aprender através e em interação com esta vivência. Quando a vida da criança passa a ser centrada e organizada desse modo, deixamos de vê-la acima de tudo como um ente que ouve; a nossa perspectiva inverte-se radicalmente. (Dewey, 2002, p. 41)

Em função da sua incapacidade de promover experiências significativas e emancipatórias, o modelo tradicional é objeto de crítica contundente na obra de Dewey, de tal forma que veio a se



constituir — ao lado de outros autores — como base teórica das metodologias ativas, que surgiram como alternativas pedagógicas como forma de aproximar a educação da experiência individual do estudante, conferindo-lhe autonomia e protagonismo.

2.1 Metodologias ativas

Primariamente, cabe ressaltar que além das bases teóricas propostas por Dewey, a perspectiva de educação ativa encontra respaldo em ampla discussão teórica cujos autores são retomados por Moran (2019), quais sejam: Rogers, Freinet, Bruner, Ausubel, Freire, Vygotsky e Piaget. Temos, portanto, que a proposição de uma aprendizagem ativa com vistas à superação do caráter vertical e transmissivo do modelo tradicional não se trata de uma visão recente, pelo contrário, há muito tempo se apresenta na história da educação.

As metodologias ativas possuem como característica principal a organização do processo de ensino e aprendizagem no sentido de enfatizar o protagonismo discente, estimular seu envolvimento direto, participativo e reflexivo. Nesse contexto, o aluno abandona a passividade característica do modelo tradicional para assumir um papel ativo, de mais autonomia (Bacich; Moran, 2018).

De acordo com Moran (2019, p. 7) esse protagonismo se dá na medida em que os discentes são envolvidos "na aquisição de conhecimento por descoberta, por investigação ou resolução de problemas em uma visão de escola como comunidade de aprendizagem". Bacich e Moran (2018, p. 76) complementam que:

As metodologias ativas procuram criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem, construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam bem como desenvolver a capacidade crítica, refletir sobre as práticas que realizam, fornecer e receber feedback, aprender a interagir com colegas, professores, pais e explorar atitudes e valores pessoais na escola e no mundo.

Esse viés metodológico tem se mostrado cada vez mais eficaz diante de um panorama em que as metodologias tradicionais já não são suficientes para dar conta das novas conformações da educação, impactadas, em grande parte, pelas TDICs, uma vez que nos deparamos com alunos cujas características não se ajustam plenamente às práticas tradicionais.

É importante salientar que a compreensão a respeito das metodologias ativas não deve se resumir, conforme Moran (2019, p. 9), ao domínio de “um repertório de técnicas para envolver mais o aluno”. Essa compreensão deve ser mais ampla, fundamentada em princípios que visam superar os aspectos transmissivo e vertical do modelo tradicional.



No que tange aos benefícios que as metodologias ativas podem propiciar à educação, Paiva *et al.* (2016), ao se debruçarem sobre a análise do uso de metodologias ativas a partir de uma revisão integrativa da literatura, elenca 6 principais benefícios, quais sejam [...] rompimento com o modelo tradicional; desenvolvimento da autonomia do aluno; exercício do trabalho em equipe; integração entre teoria e prática; desenvolvimento de visão crítica da realidade; e uso de avaliação formativa. (Paiva *et al.*, 2016, p. 7)

Ao se analisar os fundamentos teóricos, constata-se que as metodologias ativas se ancoram menos na tecnologia e mais na transformação das posturas que professores e estudantes assumem nos processos formativos. Nesse contexto, o docente, atuando em processos de aprendizagem de cunho ativo, abre mão de uma postura rígida e autoritária para assumir o papel de mediador e problematizador de uma experiência educativa centrada na vivência e na ação dos estudantes, que são os verdadeiros protagonistas de seus próprios processos formativos.

Diante do exposto, podemos concluir que a pertinência das metodologias ativas na educação não se fundamenta nos suportes utilizados, mas nas estratégias e na organização do ensino, no sentido de conferir autonomia ao aluno, estimular o trabalho colaborativo e o pensamento crítico, de maneira que a teoria encontre uma razão prática. Assim, as metodologias ativas se consolidam, cada vez mais, como abordagens eficazes, à altura das demandas que a contemporaneidade impõe ao contexto da educação.

2.2 Contexto histórico das histórias em quadrinhos

Quando se trata da definição das HQs, vamos encontrar ao longo da história diferentes entendimentos sobre essa importante linguagem, mas nenhum que seja de caráter definitivo. Eisner (1989, p. 5), por exemplo, se refere a elas como “Arte Sequencial”, já McCloud (1995, p. 9) buscou ampliar esse entendimento, considerando-as como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

No que se refere à origem das HQs, também não existe consenso que seja capaz de definir, de maneira inquestionável, sua linha do tempo. Alguns teóricos acreditam que a primeira história em quadrinhos foi a criação de Richard Fenton Outcault, “The Yellow Kid”, de 1896, pioneiro no uso de balões (Rio de Janeiro, 2011). Já outros estudiosos consideram que a representação de narrativas por meio de Arte sequencial se fez presente em tempos históricos mais distantes, nesse sentido, Luyten & Lovreto (2017, p. 17) afirmam que as HQs são:

[...] uma forma de comunicação que começou com os homens das cavernas, há milhares de anos, e até hoje continua na comunicação ativa do ser humano, tendo uma mesma base



estrutural, é algo que deve ser valorizada. Assim vemos que essa linguagem não pode ser desprezada em nossa evolução e nem ser vista apenas como mera diversão.

A combinação de imagem e texto em balões é uma característica marcante das Histórias em Quadrinhos. Esses dois elementos obedecem a uma sequência narrativa composta por quadros nos quais são mesclados discursos diretos e indiretos dos interlocutores que compõem a história (Pessoa, 2016).

As HQs não podem ser compreendidas de maneira restrita ao formato que naturalmente nos vem à mente quando nos remetemos a esse tipo de linguagem, ou seja, ao formato padrão dos gibis como, por exemplo, a “Turma da Mônica”. As HQs devem ser consideradas também como uma linguagem que, a partir de suas características peculiares, se ramifica em diferentes formatos quais sejam: Tira, Página Dominical, Fanzine, Revista em Quadrinho ou Gibi, Graphic Novel, Mangá, Fotonovela, Webcomics.

É importante pontuar que mesmo os formatos que não são sequenciais, como no caso das charges ou dos cartuns, se associam a essa linguagem em razão da manutenção de alguns dos seus elementos caracterizadores. Nesses dois casos, por exemplo, as imagens, na maioria das vezes, possuem um aspecto de desenho (caricaturados ou não) e o texto em balão quase sempre está presente.

As Histórias em Quadrinhos constituem uma linguagem que permeia nossa vida desde a tenra idade, seja por meio da introdução no âmbito familiar, seja através das primeiras experiências escolares, com grande relevância no processo de alfabetização, mantendo-se presentes ao longo de toda a trajetória escolar, do ensino fundamental ao ensino médio.

Pode-se afirmar, portanto, que tanto as gerações mais antigas quanto as gerações mais novas possuem uma relação de proximidade com as Histórias em Quadrinhos em seus variados formatos. Considerando a abrangência que esse tipo de mídia possui na sociedade, sua aplicabilidade no contexto escolar é facilmente justificável. Seu uso no Brasil, com objetivos pedagógicos, já se observava no início do século XX, período em que esse tipo de linguagem estava em introdução no país.

A linguagem das HQs possui hoje um espaço de respeito no âmbito nacional e internacional tendo em vista sua maciça presença através de veículos como gibis tradicionais, jornais, televisão ou internet. Do ponto de vista pedagógico, apesar de haver estudos e experiências relevantes, essa linguagem vive ainda um momento de inclusão e amadurecimento no que se refere à sua exploração adequada em processos de ensino-aprendizagem.



2.2.1 HQs em sala de Aula

As Histórias em Quadrinhos, em sua essência, são artefatos da era pré-digital, porém, o desenvolvimento das TDICs, sobretudo da internet, de certo modo, contribuiu para a aceitação dessa linguagem enquanto recurso didático capaz de contribuir de maneira relevante para o desenvolvimento de aprendizagens em áreas diversas do conhecimento.

Não podemos também deixar de considerar a apropriação de histórias oriundas do universo dos quadrinhos por parte de mídias como Cinema e Televisão. Podemos destacar as animações bidimensionais (desenhos animados) que se notabilizaram na década de 1990 e, mais recentemente, a grande exploração na indústria cinematográfica que tem alcançado milhões de espectadores ao redor do mundo.

A relação entre HQs e educação nem sempre foi amistosa; pelo contrário, os quadrinhos já foram até considerados corruptores de jovens. Nesse sentido, a atuação do psiquiatra alemão Fredric Wertham, radicado nos Estados Unidos, teve forte contribuição para essa visão, pois ele liderou uma campanha que atribuía muitos delitos de jovens americanos à leitura de HQs. Wertham publicou artigos, ministrou palestras e lançou o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente) (Vergueiro, 2018).

Essa visão dos malefícios das revistas em quadrinhos e, em consequência, de todo tipo de HQ, independentemente da forma como era publicada, foi disseminada para outros países, inclusive no Brasil, fazendo com que a entrada dos quadrinhos na sala de aula fosse adiada por várias décadas (Vergueiro, 2018, p. 7).

O uso discreto das HQs no contexto da educação está relacionado, em grande parte, à falta de conhecimento sobre esse tipo de linguagem, o que desestimula sua exploração a serviço da aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento. Nesse sentido, Vergueiro (2018, p. 4) afirma que:

[...] as restrições contra as histórias em quadrinhos na escola ainda existem e a melhor forma de combatê-las é o conhecimento sobre a sua linguagem e particularidades, a capacitação para aplicá-los corretamente e a busca de alternativas mais eficientes de aplicação, que permitam consonância entre quadrinhos e prática docente.

Vergueiro (2018), falando ainda sobre o caminho das HQs até a sala de aula, estabelece três momentos para uma trajetória que ainda está em curso. Inicialmente, em razão do desconhecimento das potencialidades que elas poderiam trazer ao contexto da educação, elas eram rejeitadas, posteriormente, essa linguagem começou a se infiltrar a partir da ação de gerações



docentes que lançaram um novo olhar sobre as HQs e, finalmente, o momento da inclusão que estamos vivendo em que se reconhece as potencialidades deste gênero enquanto recursos didáticos, porém, seu uso prático ainda não está plenamente consolidado.

No que tange ao uso pedagógico no Brasil, a revista *O Tico-Tico* foi a primeira a trazer, de forma regular, diversas Histórias em Quadrinhos, em uma época em que a linguagem gráfica sequencial começava a dar seus primeiros passos no país, momento também em que a sua relevância no âmbito educacional era fortemente criticada (Vergueiro; Santos, 2008).

De acordo com Sales (2018), amparos legais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), além de projetos educacionais como Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) abriram espaço para a utilização das HQs no contexto escolar. No âmbito das Diretrizes Curriculares Nacionais, também se observa o incentivo para que professores possam adotar metodologias e recursos no sentido de contemplar diferentes linguagens e tecnologias de modo a fomentar a valorização cultural em suas diversas formas de manifestação.

Vale observar que, considerando a grande penetração que esse tipo de mídia possui no âmbito social e o seu potencial, que transcende o mero aspecto comercial, o uso das HQs em sala de aula, atualmente, ainda se mostra discreto e, na maioria das vezes, restrito a fins introdutórios, ilustrativos e superficiais.

Se as HQs estão maciçamente presentes (direta ou indiretamente) em jornais, TV, revistas periódicas, gibis, filmes, por que essa abrangência ainda não se observa nas escolas? Vergueiro (2018, p. 4) nos responde que “ainda existem muitas dúvidas, inquietações e preconceito entre professores, autoridades de ensino, pais e, por incrível que pareça, até entre alunos”.

Como consequência da trajetória que a linguagem dos quadrinhos percorreu no contexto da educação, sua presença em livros didáticos, vestibulares e em avaliações como o Exame Nacional do Ensino médio (ENEM) é notável atualmente, porém, a habitual visão superficial precisa ser superada, de maneira que as potencialidades dessa linguagem sejam exploradas em benefício da aprendizagem.

É interessante salientar que as HQs, por si só não garantirão a construção de conhecimento, que é a real finalidade da educação. Como qualquer outro suporte didático, elas devem ser utilizadas a serviço da aprendizagem, portanto, é necessário haver um planejamento e adequação do seu uso, de modo que elas sejam instrumentos para a construção de conhecimento.

[...] não podemos esperar que as HQ sejam a solução da educação no Brasil, ou mesmo em qualquer outro país, por outro lado, estamos convictos de que qualquer política séria para o aprimoramento da educação estará fadada ao fracasso se deixar de considerar o potencial e a inclusão dos quadrinhos no ambiente escolar (Vergueiro, 2018, p. 11).



O entendimento de que as HQs representam um risco à educação, para nossa sorte, tem sido cada vez mais superado à medida que se ampliam os estudos sobre o uso dessa linguagem no âmbito escolar, além também dos amparos legais anteriormente mencionados. Assim, o uso das HQs em sala de aula se apresenta como uma das estratégias possíveis no sentido de superar muitos desafios lançados à educação no contexto da sociedade contemporânea.

2.2.2 Quadrinhos no Ensino de Arte

O ensino de Arte na contemporaneidade suscita a interação com variadas culturas e modalidades de manifestação artística. As demandas profissionais e pessoais exigem, cada vez mais, características como criatividade e flexibilidade, desse modo, a utilização da linguagem dos quadrinhos no contexto do ensino de Arte apresenta-se como instrumento que auxilia o desenvolvimento dessas habilidades.

Neste sentido, Mendonça (2011) considera que o uso de HQs no ensino de Arte é uma maneira de contemplar, na contemporaneidade, formas distintas de manifestações artísticas que, ao se misturarem com outras tradicionalmente exploradas, contribuem para uma formação mais ampla.

O conhecimento das possibilidades de uso dos diversos instrumentos de produção artística contribui para uma formação mais ampla e cria oportunidades para que os alunos passem por experiências de aprender a criar, articulando a percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e coletiva (Mendonça, 2011, p. 14).

O autor apresenta a produção de HQs como “modalidade artística e expressiva nas aulas de Arte e, sobretudo, como um meio para se construir conhecimentos em Arte através da apreciação, do fazer e da contextualização”, uma relação direta com a Abordagem Triangular de Barbosa (2014). Falando da amplitude da produção de HQs, Mendonça (2008, p. 53) considera ainda que:

[...] o acesso à produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte pode contemplar questões, conteúdos, e habilidades pretendidas em discussões, propostas curriculares e aspectos relacionados ao ensino da Arte na contemporaneidade, contribuindo para a formação do aluno e sendo utilizada no contexto da arte/educação como manifestação artística e expressiva, contextualizada, servindo de suporte para a discussão, reflexão e fruição em arte.

Tomando como exemplo o processo de criação de uma HQ por lazer, este, por si só, revela-se uma experiência rica tendo em vista que oportuniza a interação com diferentes linguagens.



Imaginar uma história e materializá-la em desenhos sequenciais é, sem dúvida, um rico exercício de dar formas à imaginação.

Assim, a possibilidade de fomento à produção de HQs de maneira associada ao conteúdo curricular é uma relevante maneira de fazer com que os alunos trabalhem de maneira colaborativa e interajam com os objetos de aprendizagem de maneira alternativa aos meios tradicionais. É importante ressaltar que essa possibilidade não se restringe às aulas de Arte e pode ser utilizada em qualquer área de conhecimento.

A experiência demonstra que as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas basicamente em todas as áreas e disciplinas, tanto como fonte de informação ou fundamentos de conteúdo, como no desenvolvimento de atividades específicas. Nas aulas de artes, elas podem ser estudadas como forma de manifestação artística, enfocando sua linguagem, códigos utilizados e estrutura narrativa (Vergueiro, 2018, p. 12).

Se pensarmos num processo básico no qual os alunos desenvolvem roteiro, storyboard e a criação dos desenhos, relacionando a produção com o currículo, já se pode vislumbrar uma variedade de oportunidades de fomentar atividades nas quais o aluno assume um papel de protagonista do seu próprio aprendizado.

É importante salientar que o uso de HQs no ensino de Arte não deve estar restrito a momentos de desenho e pintura, uma vez que o objetivo principal deve ser a aprendizagem em Arte e não a formação de quadrinistas/artistas (Mendonça, 2008). Há de se considerar também as experiências nas quais os alunos exercitam suas habilidades criativas e reflexivas a partir do desenvolvimento de narrativas, sejam elas ficcionais ou relativas ao seu contexto real. Segundo Barbosa (2005) essas experiências são análogas ao desejo de aprender e de investigar, pois:

Através da arte, o sujeito, tanto nas relações com o inconsciente como nas relações com o outro, põe em jogo a ficção e a narrativa de si mesmo. Nisto reside o prazer da Arte. Sem a experiência do prazer da Arte, por parte de professores (ou mediadores) e alunos, nenhuma teoria de Arte-Educação será reconstrutora (Barbosa, 2005, p. 2).

Diante das possibilidades de utilização no ensino de Arte, percebe-se que a utilização das Histórias em Quadrinhos transcende a obviedade do uso ilustrativo e/ou introdutório e surge como uma relevante abordagem metodológica por propiciar ao processo de ensino-aprendizagem aspectos convergentes às metodologias ativas como autonomia, análise crítico-reflexiva, aprendizagem colaborativa, protagonismo estudantil, ludicidade.



2.3 TDIC e educação contemporânea

Muito embora a sociedade seja composta por indivíduos de diferentes gerações, de modo geral, as gerações mais novas herdaram uma estrutura social/cultural construída pelas — e predominantemente para as — gerações mais antigas. Nesse sentido, as particularidades relativas às gerações mais recentes, na maioria das vezes, não são contempladas em plenitude nos diversos setores da sociedade.

A escola é um desses setores que enfrenta desafios ao deparar-se com um novo perfil de aluno cujo desenvolvimento teve forte influência das TDICs, principalmente no que tange aos dispositivos digitais cuja exploração pedagógica ainda não está consolidada nas escolas. Assim, a formação escolar dos chamados nativos digitais tem ocorrido dentro de um espaço que está fundamentado no modelo tradicional, implicando em certo conflito. Ao se referir a esse perfil de aluno, Prensky (2010) afirma que:

Os estudantes de hoje — desde a pré-escola até a faculdade — são a primeira geração a crescer com essa nova tecnologia digital. Eles passaram a vida inteira cercados de computadores, vídeo games, DVD players, câmeras de vídeo, celulares, sites de leilões online, iPods e todos os outros brinquedos e ferramentas digitais, usando todos eles (Prensky, 2010, p. 58).

Outro ponto a se considerar, à luz do que nos propõe Prensky (2010), diz respeito ao fato de professores imigrantes digitais, cujo desenvolvimento se deu todo ou em maior parte na era pré-digital, possuírem uma formação predominantemente tradicional que implica em certa resistência de uso seja por falta de familiaridade seja por falta de capacitação.

Apesar desse autor nos oferecer conceitos e reflexões significativas, é necessário fazer um contraponto ao caráter generalista que reside na sua contribuição teórica, uma vez que não se verifica uma discussão dos diferentes letramentos digitais que indivíduos podem vivenciar, segundo suas condições econômicas, sociais, raciais.

Nesse contexto, apesar de os alunos ditos nativos digitais possuírem características peculiares por reflexo dos impactos das tecnologias digitais, a aplicabilidade destas em favor da educação encontra ainda dificuldades, seja no que se refere à formação docente, seja no que tange à escassez de recursos, — mais evidente no contexto da escola pública, ou ainda em razão do uso imoderado e improdutivo que se verifica por parte de muitos estudantes. Muitos desses aspectos tornaram-se flagrantes com o advento da pandemia de COVID-19.

Uma pesquisa realizada em 2021, pela União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME), analisando o cenário da educação no contexto da pandemia no ano de 2020 aponta que,



em um universo de 66,9% de redes municipais respondentes à pesquisa, 78,6% alegaram dificuldade de média a alta para acesso dos estudantes à internet. No que tange ao acesso dos

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando se trata do tema “metodologias ativas em Sala de Aula” é quase que instantâneo o associar a um seleto grupo de abordagens sistematizadas que carregam essa classificação, entre as quais a Metodologia da Problemática, Gamificação, Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem Baseada em Projeto, Instrução por pares, Sala de Aula Invertida são recorrentemente lembradas, mas dificilmente o emprego dos quadrinhos recebe essa classificação.

Ocorre que, ao atravessar a bibliografia quanto ao uso das HQs em sala de aula, é possível constatar que diversos aspectos decorrentes dessa metodologia também são inerentes ao emprego das metodologias ativas, no entanto, não é comum considerar o uso dos quadrinhos na educação como uma metodologia ativa.

A partir da análise da epistemologia sobre as metodologias ativas e sobre o uso dos quadrinhos em sala de aula constata-se que ambas as abordagens são capazes de fomentar o trabalho colaborativo, o estímulo à autonomia e protagonismo do discente, a ludicidade, bem como ao estímulo à análise crítico-reflexiva inerente aos processos envolvidos quando da submissão às duas abordagens.

De maneira mais direta, podemos evidenciar o caráter fundamentalmente ativo e autônomo que está presente na apreciação de uma HQ: o fenômeno da conclusão. Esse fenômeno está relacionado ao processo que ocorre na cabeça do leitor quando ele transita entre um quadro e outro. Nesse processo, a calha — espaço em branco entre um quadro e outro — possui uma função fundamental, pois:

O autor imagina as cenas e as apresenta para o leitor, mas é o leitor que dá movimento, voz e sons à história. Aqui entram as tais “habilidades interpretativas visuais e verbais” citadas por Eisner. Por isso, as HQs podem ser consideradas uma mídia interativa, na qual o leitor é corresponsável pelo andamento da narrativa. (Brandão, 2018, p. 36)

Em consonância com Brandão (2018), temos a partir de Rama & Vergueiro (2014, p. 312) que “estudantes, pela leitura de quadrinhos, são constantemente instados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, dessa forma desenvolvendo o pensamento lógico”.

Assim, no que tange à leitura das HQs, está intrínseco o exercício da autonomia em função da característica particular de depender da interpretação do leitor para que a história ganhe seu rumo



esperado. Em consonância com isso, referindo-se também ao estímulo do fazer artístico por meio da produção de HQs, Sales (2018, p. 27) considera o emprego dessa metodologia:

[...] estimula a autonomia de ações no aluno, incentiva a capacidade de troca com o outro, proporciona a construção do conhecimento dos educandos através do uso da história em quadrinhos e a produção de materiais como: vídeos, folders, maquetes e fotos e novas histórias em quadrinhos.

Ademais, o uso da linguagem dos quadrinhos, principalmente na esfera da produção de HQs, propicia o trabalho colaborativo, à medida que permite que os alunos interajam uns com os outros, exercendo funções de acordo com suas habilidades e características, uma vez que o processo de produção de uma história em quadrinhos envolve a criação da história-base, do roteiro, do storyboard e do desenho.

Seu processo de criação é relativamente simples, permitindo a elaboração em salas de aula, com poucos recursos e gastos (folhas em branco, papel e lápis de cor podem produzir bons resultados). E, mais importante, as histórias em quadrinhos ajudam na socialização de crianças e jovens, que nelas encontram elementos para discussão, troca de ideias e expressão. (Vergueiro, 2018, p. 11)

Sabe-se que um dos maiores desafios da educação contemporânea está no alcance do engajamento dos alunos. Nesse sentido, é importante nos remetermos ao pensamento de Rama & Vergueiro (2014, p. 279) quando dizem que “As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico”.

Outro fator recorrentemente citado em estudos que se debruçam sobre o uso das HQs em sala de aula trata-se do aspecto lúdico que educadores e discentes atribuem ao emprego dos quadrinhos, seja em função da facilidade de compreensão, seja no que se refere à produção, que segundo Sales (2018, p. 20) “também é associada à diversão, sendo um desafio prazeroso e que requer poucos recursos”.

Temos, portanto, que o emprego da linguagem dos quadrinhos em estratégias de ensino e aprendizagem, seja através do estímulo à leitura, seja a partir da produção associada ao conteúdo, apresenta fatores convergentes em relação àqueles decorrentes do uso das metodologias ativas, pois ambas as abordagens estimulam o trabalho coletivo, o senso crítico, a reflexão, a autonomia, o protagonismo, a ludicidade.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos que envolvem o uso das Histórias em Quadrinhos em sala de aula bem como as potencialidades surgidas a partir dessa abordagem têm se ampliado de tal maneira que já é possível constatar evidências de que essa adoção encontra eco nas bases teóricas que tratam da relevância do estímulo à aprendizagem ativa.

No ensino de Arte, a utilização das Histórias em Quadrinhos transcende a obviedade do desenho e da pintura. Além da indispensável relação com o conteúdo curricular, diversas situações podem ser exploradas de modo a contribuir para a aprendizagem em Arte e no desenvolvimento de habilidades importantes a partir de aspectos que convergem para o uso das metodologias ativas

Torna-se, portanto, necessária a devida reverência aos estudos que fazem emergir as potencialidades que o emprego das Histórias em Quadrinhos é capaz de propiciar ao contexto da educação, seja no ensino de Arte ou em qualquer área de conhecimento, desde que o docente conheça as particularidades que essa linguagem carrega, bem como as estratégias para que esse uso seja contributivo à aprendizagem.

Faz-se necessária também a superação da visão, muitas vezes restrita, no que se refere à classificação das diversas abordagens no rol das metodologias ativas. Pois quando nos debruçarmos sobre os aspectos decorrentes do uso dos quadrinhos em sala de aula à luz dos fundamentos teóricos, é possível compreender que o emprego adequado dessa linguagem em sala de aula é, claramente, uma estratégia de fomento ao que rege os pressupostos teóricos e filosóficos das metodologias ativas.

Assim, diante da análise epistemológica sobre o as Metodologias ativas e o uso das HQs no ensino de Arte, considera-se que intervenções pedagógicas desenvolvidas a partir do uso dos quadrinhos configuram-se em estratégias de fomento a uma aprendizagem ativa, em razão de propiciar ao processo de ensino-aprendizagem aspectos como motivação, estímulo à autonomia, trabalho colaborativo, reflexão crítica da realidade e aproximação das experiências pedagógicas com seu próprio repertório, aspectos indispensáveis para a promoção de uma aprendizagem verdadeiramente significativa.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico] / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2014.



BARBOSA, A. M. Pesquisas em Arte-Educação: recorte sociopolítico. **Educação & Realidade**, v. 30, n. 2, 2005.

BRANDÃO, D. **A linguagem dos Quadrinhos**. Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto, Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018. 192 p.: il. ; 25cm x 29,5cm. - Fascículo 3.

DEWEY, J. **A Escola e a Sociedade e A Criança e o Currículo**, tradução de Paulo Faria, Maria João Alvarez e Isabel Sá. 2. ed. São Paulo, Relógio D' Água Editores, 2002.

DEWEY, J. **Experiência e educação**, tradução de Anísio Teixeira. 2. ed. São Paulo, Ed. Nacional, 1976.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. [Tradução: Luiz Carlos Borges] – São Paulo: Martins Fontes, 1989.

LUYTEN, S. B.; LOVETRO, J. A. **Efeito HQ: uma prática pedagógica**. São Paulo, 2017. Disponível em:<<http://efeitohq.com/livro-efeito-hq-ed01.pdf>> Acesso: 22 fev. 2022.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Pano. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDONÇA, J. M. P. **A produção de histórias em quadrinhos no ensino de arte na contemporaneidade**. 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2011.

MENDONÇA, J. M. P. **Traço traço quadro a quadro: A produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte**. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2008.

MORAN, J. M. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. Editora do Brasil, 2019. --(Arco 43) 2,7Mb; ePub.

PAIVA, M. R. Ferreira et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE-Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

PESSOA, A. R. **A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PRENSKY, M. **“Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!”** São Paulo: Phorte, 2010.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Contexto, 2014. Edição do Kindle.



RIO DE JANEIRO. **Quadrinhos: Guia Prático**. MULTIRIO - Empresa Municipal de Multimeios Ltda. Rio de Janeiro: 2011.

SALES, C. **HQs: Mídia Parceira da Pedagogia e do Currículo**. In: Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto, Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018. 192 p.: il.; 25cm x 29,5cm. - Fascículo 2.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico [livro eletrônico]** / Antônio Joaquim Severino. – 2. ed. – São Paulo: Cortez, 2017.

UNDIME. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. **Pesquisa Undime sobre volta às aulas**. Brasília: Undime, 2021. Disponível em: http://undime.org.br/uploads/documentos/phpb9nCNP_6048f0cf083f8.pdf. Acesso em: 10 abr. 2022.

VERGUEIRO, W. **As HQ e a Escola**. In: Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto, Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018. 192 p. : il. ; 25cm x 29,5cm. - Fascículo 1.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. dos. **A postura educativa de O Tico-Tico: uma análise da primeira revista brasileira de histórias em quadrinhos**. Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, v. 13, n. 2, p. 23–34, 2008. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/42300> Acesso em: 15 jun. 2022.