

HQS E UM AMBIENTE PESQUISADOR

Lisiane Teresinha Dias Olsen¹

Hildegard Susana Jung²

RESUMO

O seguinte resumo expandido tem como objetivo narrar uma experiência docente sobre o desenvolvimento da consciência ecológica e da empatia em sala de aula utilizando como situação-problema histórias em quadrinhos da Turma da Mônica e a inserção da cultura pop – filmes, jogos e HQs, proporcionando momentos de reflexão sobre a convivência em turma, e principalmente em sociedade. A experiência foi construída ao longo do estágio I - anos iniciais, com o projeto “Sou um super escritor”, através da cultura pop e suas visões de mundo. A partir da leitura crítica de Paulo Freire e Jussara Hoffman foi possível contextualizar a realidade encontrada na escola municipal estudada a prática realizada na turma 4C. Foram utilizadas metodologias ativas focadas na cooperação, na pesquisa, na partilha de saberes e construção coletiva de novos conhecimentos interligados com o cotidiano vivenciado pelos educandos. Os resultados apontam para um olhar crítico de mundo, estimulando a leitura e escrita espontâneas.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Educação Básica; Histórias em Quadrinhos; Estágio Supervisionado.

INTRODUÇÃO

Usar metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem visa desmistificar a cultura de que estudar não pode ser algo divertido e prazeroso, que “[...] a ideia de aprender a aprender esteja no centro do currículo, e as crianças estejam ativamente envolvidas em sua própria aprendizagem” (VICKERY, 2016, p.52). Educar não significa que seja uma atividade somente para fins acadêmicos, como também para viver em um mundo social, político e afetivo, proporcionando “[...] um ambiente em que as crianças se sintam apoiadas para investigar, cometer erros, aprimorar abordagens e ideias e, fundamentalmente, que os prepare para a vida no século XXI” (VICKERY, 2016, p.44).

Trata-se de encontrar na sala de aula um ambiente que estimula o diálogo entre os educandos e seus saberes, porque “o debate tem a ver com aprender a ampliar as ideias e sustentar o pensamento. Tem a ver com compartilhar ideias e respeitar os outros” (VICKERY,

¹ Graduada em Pedagogia, pós-graduanda em Gestão educacional e aluna especial no PPG em educação pela Universidade La Salle. Integrante do GP Gestão educacional nos diferentes contextos. E-mail: proflisiolsen@gmail.com

² Doutora em educação pela Universidade La Salle. Docente e coordenadora do PPGE da Unilasalle, pesquisadora e docente permanente do PPGE. Integrante do GP Gestão educacional nos diferentes contextos. E-mail: hildegard.jung@unilasalle.edu.br

2016, p.53). Mais do que decorar termos e ler textos, é de suma importância que os educandos saibam falar sobre o que aprendem, consigam discutir argumentando suas opiniões e refletindo sobre todas as possibilidades. “Dialogar é refletir em conjunto (professor e aluno) sobre o objeto de conhecimento. Exige aprofundamento em teorias de conhecimento e nas diferentes áreas do saber” (HOFFMAN, 1994, p.58). Dessa forma, metodologias que valorizam o educando e seus conhecimentos prévios:

Podem ajudar a romper barreiras, podem ser utilizados como forma de se promover uma educação intercultural, que respeite as diferenças, que liberte a escola das amarras de uma educação tradicional. Precisamos de um ensino voltado para a formação ética e geral, para que tenhamos cidadãos conscientes e verdadeiramente participativos. Precisamos de uma educação que prepare os jovens para a vida (NOGUEIRA, 2015, p.22 e 23).

Com as HQs é possível desenvolver um ensino que eduque para cidadania e para a sensibilidade, tornando o investigar e o dialogar as bases do aprender e, principalmente, do ensinar. Assim, podemos contribuir para uma educação estética, criativa, crítica e sensível:

A educação para a sensibilidade é compreendida como o processo que fomenta a autonomia da pessoa na construção de sua humanidade, através do estímulo criativo e da troca dialógica. Deste modo a educação perde sua função instrumental, e torna-se o caminho da autoformação constante, de intercâmbio incessante entre o interior (a pessoa) e o outro em um viés de liberdade, no qual a pessoa se empodera de sua autonomia em questionar, refletir e experimentar (BRÉSIO, 2015, p.94).

Estimular a investigação, o trabalho em grupo e a colaboração de todos no processo de ensino e aprendizagem proporciona o alcance de melhores resultados, tanto acadêmicos como sociais, “[...] por meio da aprendizagem ativa, as crianças desenvolvam-se como alunos bem-sucedidos, indivíduos confiantes, cidadãos responsáveis e colaboradores eficazes” (VICKERY, 2016, p.46). Contudo, a realidade cultural e educacional pode ser um motivo desmotivador partindo de que a postura frente ao estudar e aprender ainda é muito preconceituosa e desvalorizada. “Em geral, a palavra ‘investigar’ não é associada ao estudo da arte, a qual, muitas vezes, é percebida como matéria estética que incentiva uma apreciação passiva em vez de dedicação investigativa” (VICKERY, 2016, p.51). Através do uso da cultura pop, nesse caso, das histórias em quadrinhos e dos super-heróis, é possível começar a transformar as visões de mundo sobre formas de aprender e principalmente de buscar conhecimentos através das múltiplas linguagens.

O ensinar característico como responsabilidade do (a) docente deve ser posto em prova, analisando o hábito de aprender também deste, que precisa gostar do que faz ser

apaixonado por aprender. “O professor apaixonado tenta inculcar um amor pela aprendizagem, bem como entusiasmo pelo conteúdo” (VICKERY, 2016, p.47). Assim, poderá ser realmente construída uma relação de aprender e ensinar contínuo, e “essas habilidades precisam ser aprendidas” (VICKERY, 2016, p.53). O presente relato apresenta reflexões sobre essas possibilidades pedagógicas a partir do uso de HQs na educação.

O OBJETIVO DO PROJETO

O objetivo do projeto que aqui narramos surgiu da necessidade de incentivar a escrita, a leitura e principalmente desenvolver a interpretação textual, a partir da consciência ecológica dos alunos para que possam usar da criticidade referente a vida ecológica do bairro onde moram e do convívio social entre cidadãos e recursos naturais porque, “[...] se somos parte do problema, também somos parte da solução” (FORMAGGIA, 2015, p.69). Além disso, visamos “[...] a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes. [...] reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado” (FREIRE, 1996, p.26).

Para que essa consciência seja realmente significativa para os educandos, foram utilizadas as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica e conhecimentos prévios sobre os super-heróis, tornando o conhecimento em uma linguagem acessível e interativa para os educandos. As HQs garantem “[...] empatia e comunicação rápida por via da mensagem que alia imagem e texto” (JACOBY, 2003, p.49) e oferecem momentos de trocas e debates partindo dos conteúdos apresentados pelas HQs, porque:

[...] quando as crianças colaboram para atingir um objetivo, elas começam a desenvolver a cooperação e um apreço pelos pontos fortes de cada colega. [...] isso leva a um maior interesse na recompensa intrínseca, em vez de na recompensa extrínseca da aprendizagem” (VICKERY, 2016, p.52).

Por meio de recursos como a HQs, é possível desenvolver uma cultura de estudos e partilha de saberes, em um ambiente de incansáveis trocas, compartilhamentos e buscas pelos conhecimentos necessários para a vida em sociedade. Durante o projeto foram utilizadas HQs, tiras e lâminas, da Turma da Mônica, partindo do entendimento de que a turma tinha um contato cultural com esses personagens de Maurício de Souza. Além disso, tratamos de utilizar o conhecimento prévio sobre os Super-heróis, usando-os como temáticas norteadoras para os trabalhos em sala de aula. Assim, foi possível conciliar as duas temáticas, porque em inúmeras HQs da Turma da Mônica são encontradas personificações dos super-heróis.

DIÁLOGO COM A TEORIA

Para alcançar a interação entre os conhecimentos e as disciplinas curriculares foram utilizadas leituras em grupo, em duplas e individuais porque “ao longo do dia, haverá ocasiões em que as crianças vão aprender de modo individual, em grupos e com a turma inteira” (VICKERY, 2016, p.48). Dessa forma, houve respeito e incentivo às trocas de experiências e saberes por meio de debates e conversas, aulas expositivas dialogadas, atividades de retomada e discussão dos conteúdos e a confecção de um livro com uma história criada pela turma.

A criação de um ambiente interativo foi idealizada para que fosse possível construir “[...] um ambiente de aprendizagem que visa a desenvolver a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico das crianças” (VICKERY, 2016, p.43), com início durante o estágio e que permanecesse como hábito da turma, partindo do pressuposto de que “a criança carrega consigo uma cultura, concebida simbolicamente na imersão das vivências experimentadas em sua comunidade cognitiva, que lhe fornece um mapa de navegação do qual fará uso ao longo da vida” (JACOBY, 2003, p.13). Esse ambiente construído ao longo do estágio propiciou uma cultura de contínuo aprendizado, legitimação e respeito culminando na apresentação do livro confeccionado pela turma, na Feira do Livro de Canoas em 2018, no dia 06 de julho de 2018, com a presença das crianças.

As histórias em quadrinhos, HQs ou simplesmente gibis, não são novidades na nossa cultura, “são expressões gráfico-visuais que harmonizam texto e imagem [...]” (IANNONE; IANNONE, 1994, p.7), sendo consideradas obras primas da capacidade criativa do ser humano. Iannone e Iannone (1994, p.7) indicam que possam ter surgido a partir das pinturas rupestres: “O desenho, a mais antiga forma de comunicação, acompanha o homem desde a época das cavernas”. O que de fato acontece em nosso tempo é a mudança da visão que temos sobre essa expressão artística:

[...] as histórias em quadrinhos são expressões de arte, linguagem, cultura, informação. [...] elas refletem o período pelo qual as sociedades passam, representam gerações, suas ideias, se transmutam com elas (ABRANCHES; SILVA; SILVA; LÊDO; SANTOS, 2015, p.90).

Refletindo sobre seu real poder de transmitir, questionar e produzir informações, colocam em pauta questões sociais, políticas e afetivas. “Em outras palavras, podemos dizer que persistem porque se mantêm representando e refletindo a humanidade” (ABRANCHES; SILVA; SILVA; LÊDO; SANTOS, 2015, p.85). As HQs estão cada vez mais presentes nos ambientes escolares, como “[...] uma ferramenta emancipadora e plural, que permite a qualquer

um trazer suas próprias impressões e visões de mundo ao círculo sociocultural ao qual pertence” (ABRANCHES; SILVA; SILVA; LÊDO; SANTOS, 2015, p.90). Inclusive na sala da turma 4C foi possível observar essa presença e incentivá-la com a ideia de uma mini gibiteca da turma, confeccionada juntamente com a professora titular. Contudo, percebemos que ainda persistem certos preconceitos de seu uso como suporte didático, sendo utilizado muitas vezes apenas para leituras de entretenimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com caráter e visão interdisciplinar, as atividades foram realizadas para abranger os diferentes conteúdos em suas realizações e por seguinte desenvolver nos educandos essa mesma visão dos saberes construídos em sala de aula e vivenciados em seus cotidianos. Partindo das áreas de ciências naturais e humanas, as áreas da matemática e das linguagens trazem suas habilidades para que possam ocorrer diálogos entre os conteúdos, possibilitando experiências reais através de situações-problema com temáticas significativas encontradas nas HQs.

Através do uso das historinhas em quadrinhos “[...] a dimensão lúdica pode influir de forma positiva na aprendizagem. Ela tem a ver com os sentimentos de liberdade e espontaneidade” (NOGUEIRA, 2015, p.17). Essa prática tornou as aulas mais interativas e atrativas, desenvolvendo a atenção dos alunos e a leitura de imagens: “Os enredos cômicos e cheios de imaginação, narrados por meio de imagens alegres e textos rápidos, são o nosso passaporte para o reino da fantasia, onde prevalece o delicioso sabor do faz-de-conta” (IANNONE; IANNONE, 1994, p.81).

Por conterem, em sua maioria, uma linguagem de fácil entendimento, nega-se a complexidade que é a leitura de uma HQ, o que gera opiniões errôneas sobre a potencialidade dessa expressão artística como, por exemplo, que sua leitura seria desmotivadora para o hábito de ler. Quando na realidade é “ao contrário, elas incentivam o leitor a buscar outros textos e a desenvolver o senso de observação das imagens” (IANNONE; IANNONE, 1994, p.81). realidade foi constatada na turma, com educandos agitados ou com dificuldades de atenção nas aulas, mas quando estavam lendo um gibi conseguiam embarcar na história e focar a atenção no seu enredo.

Com a prerrogativa do incentivo à leitura muitas vezes ocorre a negação do uso de materiais que não sejam culturalmente clássicos, perdendo grandes chances de aprimorar a leitura de crianças e jovens que estão situados em um mundo de informação e que acabam por não compreender como usá-las a seu favor. As HQs, por exemplo, frequentemente são

discriminadas e apontadas como leituras frágeis de pouco envolvimento, sendo que “ler, nesse caso, requer o estabelecimento de relações de coordenação a partir do conteúdo das imagens, sob a determinação do espaço entre as vinhetas” (JACOBY, 2003, p.50). Esse material pode estimular e desenvolver uma leitura espacial sobre o conteúdo apresentado na tirinha, na lâmina ou na revista.

Trabalhar com o auxílio da cultura pop, principalmente das HQs e super-heróis tornou possível cativar e compreender, pelo menos parcialmente, o que cada indivíduo educando da turma 4C tinha para compartilhar. Vimos que “se professores inserirem em seu planejamento essa aplicação das histórias em quadrinhos, uma grande porcentagem da aceitação da aula já seria atribuída à própria sedução que as histórias possuem” (SILVA, 2011, p.11). Assim, podemos confirmar a ideia de que “o uso de histórias em quadrinhos na escola pode proporcionar não só o interesse pela leitura, mas também o aprimoramento da leitura crítica” (SILVA, 2011, p.11). Começando a visualizar a cultura pop que nossos educandos e educandas trazem consigo, e que muitas vezes são negados a eles manifestarem, as HQs, uma das maneiras mais acessíveis de abordar essa cultura, consistem em um material de fácil aquisição e de manuseio, têm inúmeras aplicações didáticas que, como Silva (2011, p. 11) reflete, podem ser exploradas visando “a criação, a pesquisa e a reflexão” das mais variadas áreas.

Como exemplo, podemos citar os super escritores, ou como a turma 4C os nomeou, “A Liga dos jovens escritores”, que com suas mentes brilhantes e aguçadas aos problemas encontrados em uma simples biblioteca, podem divulgar os cuidados com os livros, o prazer da leitura e a importância dos recursos naturais para a produção de bens de consumo, como os livros e, principalmente, o lixo produzido pelo uso inadequado, como no caso dos maus-tratos aos livros da biblioteca. Corroboramos com Braga e Modenesi (2015, p. 22), quando aludem que “o uso de HQs e do lúdico, pode servir a dois propósitos: estimular o aprendizado dos estudantes e estimular, também, o aprendizado do professor. Assim, partir de uma temática conhecida pelos alunos, é possível transformá-la em problemática, o que “[...] é apenas uma das muitas maneiras de se incentivar a prática da leitura crítica dos alunos” (SILVA, 2011, p.11).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após quatro semanas experienciando o cotidiano escolar não há como sair sem inquietações e reflexões, “[...] porque o ambiente de sala de aula é imprevisível” (VICKERY, 2016, p.91). Somos seres incompletos, em constantes mudanças e precisamos despertar nos nossos educandos a paixão por aprender, e “[...] a chave para a aprendizagem bem-sucedida é

a reflexão” (VICKERY, 2016, p.93). Em nossa realidade educacional “o professor precisa ser o tempo todo criativo” (BRAGA; MODENESI, 2015, p.22), para despertar no educando conhecimentos, além da missão de despertar em si mesmo a paixão por aprender a cada nova dificuldade, e há não desistir no primeiro obstáculo. E uma das muitas maneiras de encontrar uma saída é a criação de uma rede de apoio que “[...] ajudará a alcançar um equilíbrio entre o desenvolvimento por meio de reflexão e a gestão das exigências práticas dos anos iniciais da prática docente (VICKERY, 2016, p.88).

Docentes que compartilham suas experiências, relatam suas angústias e dificuldades, que juntos procuram encontrar saídas permitem-se “trocar ideias com outros colegas pode permitir-lhe refletir em um nível mais profundo e ser objetiva em relação ao que está acontecendo” (VICKERY, 2016, p.92). Desta forma, os professores, quando receptivos a novas didáticas, novas metodologias, estão também transformando a educação.

Durante o desenvolvimento do projeto, a cada fim de dia, novas atividades surgiram colocando a prática docente sempre em reflexão, já que “parte da reflexão acontece ao longo do dia escolar, e muita reflexão também acontece no fim do dia, quando você avalia os resultados daquele dia para conseguir planejar as próximas etapas do programa de ensino” (VICKERY, 2016, p.91). Ressamos que o docente precisa ser “[...] um profissional que domina a arte de reencantar, de despertar nas pessoas a capacidade de engajar-se e mudar” (GADOTTI, 2011, p.71). E principalmente que não tenha medo de errar, assumir e recomeçar sua prática a cada aula. Pois “um professor realmente reflexivo vai questionar a prática estando ou não um problema evidente” (VICKERY, 2016, p.92).

Assim, percebemos que cabe aos docentes proporcionar momentos de aprendizagem, de pesquisa e de encantamento pelo ato de aprender, construindo ambientes repletos de oportunidades e materiais que incentivam e enriquecem as aprendizagens diárias escolares. “Diante disso, a escola tem a responsabilidade de formar leitores competentes” (SILVA, 2011, p.8), criando, dessa forma, uma reflexão contínua sobre as práticas pedagógicas, reconhecendo os aspectos positivos e negativos do fazer pedagógico. É possível também transformar a maneira como a sala de aula é vista, mudando nossas lentes pedagógicas, atualizando e buscando manter o desejo por aprender sempre vivo em um espírito de eterno aprendiz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAGA, Amaro; MODENESI, Thiago Vasconcellos (Org.). **Quadrinhos e educação: relatos de experiências e análises de publicações**. Recife: Tarcísio Pereira, 2015.

FORMAGGIA, Denise M. E. **Sustentabilidade ambiental: uma questão de consciência**. São

Paulo: Moderna, 2015. 110 p. (Coleção polêmica).

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção leitura).

GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um sonho:** ensinar-e-aprender com sentido. 2.ed. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. **Avaliação mediadora:** uma relação dialógica na construção do conhecimento. 1994.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1994. 87 p. (Coleção Desafios).

JACOBY, Sissa. **A criança e a produção cultural:** do brinquedo à literatura. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003. 302 p.

SILVA, Rafael Laytynher. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos.** Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 5 - Edição 1 – São Paulo, Setembro-Novembro de 2011.

VICKERY, Anitra. **Aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental.** Porto Alegre: Penso, 2016.