

# **As histórias em quadrinhos produzidas por alunos do ensino médio do campo no município de Ji-Paraná, Rondônia: uma estratégia para a disciplina de eletivas**

Débora Teixeira Machado<sup>1</sup>, Aparecido Batista Xavier<sup>2</sup>, Maria Eliza Monteiro da Silva<sup>3</sup>, Poliana Pereira Reinoso<sup>4</sup>

## **Resumo**

Ensinar é um grande desafio na atualidade, afinal, vivemos em uma era digital em que todo e qualquer conhecimento está literalmente na palma das mãos. Distanciamos-nos cada vez mais da realidade concreta e passamos a conviver com a realidade virtual. Diversos caminhos nos levam a perceber o quanto o ensino se popularizou na internet. Mapas, GPS, charges, músicas e demais aparatos produzidos na atualidade são, de fato, importantes no processo de ensino-aprendizagem. Em sala de aula, essa realidade aos poucos se torna notória e algumas estratégias são usadas para que o estudante perceba que faz parte do todo, afinal, a aprendizagem só faz sentido se o estudante se encontrar no universo estudado. Nossa experiência como docentes da educação no campo nos proporciona uma maior interação com a realidade do estudante e, nesse sentido, buscamos aqui elucidar alguns conceitos trabalhados na disciplina de eletiva do novo ensino médio, a partir do uso de HQ (história em quadrinho) com uma turma do 2º ano. Para tanto, buscamos na literatura brasileira o uso desse recurso usado em sala de aula, bem como sua relevância no ensino-aprendizagem.

## **Palavras-Chave**

Aprendizagem. Estratégias de ensino. Produção de HQ.

---

<sup>1</sup> Mestra em Geografia pela Universidade Federal de Rondônia, Brasil; professora da rede estadual de ensino de Rondônia, Brasil. E-mail: [debyunir@gmail.com](mailto:debyunir@gmail.com).

<sup>2</sup> Especialista em Metodologia do Ensino de Artes pelo Centro Universitário Venda Nova do Imigrante (Unifaveni), Rondônia, Brasil. E-mail: [abxavier@live.com](mailto:abxavier@live.com).

<sup>3</sup> Especialista em Gestão e Orientação Escolar pela Faculdade da Amazônia, Rondônia, Brasil; professora da rede estadual de ensino de Rondônia, Brasil. E-mail: [elizamonteiro912@seduc.ro.gov.br](mailto:elizamonteiro912@seduc.ro.gov.br).

<sup>4</sup> Mestranda em Psicologia na Universidade Federal de Rondônia, Brasil; professora do campo da rede estadual de ensino de Rondônia, Brasil. E-mail: [polianapereirareinoso@gmail.com](mailto:polianapereirareinoso@gmail.com).

# Comic books produced by countryside high school students in the municipality of Ji-Paraná, State of Rondônia, Brazil: a strategy for the elective course

Débora Teixeira Machado<sup>5</sup>, Aparecido Batista Xavier<sup>6</sup>, Maria Eliza Monteiro da Silva<sup>7</sup>, Poliana Pereira Reinoso<sup>8</sup>

## Abstract

Teaching is a big challenge nowadays, after all, we live in a digital era where any knowledge is literally in our hands. We increasingly distance ourselves from concrete reality and start to live with virtual reality. Several paths lead us to realize how popular teaching has become online. Maps, GPS, cartoons, music, and other devices produced today are, in fact, important in the teaching-learning process. In the classroom, this reality gradually becomes noticeable and some strategies are used to make the student realize that they are part of the whole, after all, learning only makes sense if the student finds themselves in the universe studied. Our experience as countryside education teachers provides us with greater interaction with the student's reality, and in this sense, we seek here to elucidate some concepts worked on in the elective course of the new high school, based on the use of comics (comic books) with a 2nd-year class. To this end, we searched Brazilian literature for the use of this resource in the classroom, as well as its relevance in teaching-learning.

## Keywords

Learning. Teaching strategies. Comic book production.

---

<sup>5</sup> Master in Geography, Federal University of Rondônia, State of Rondônia, Brazil; teacher in the state education system of Rondônia, State of Rondônia, Brazil. E-mail: debyunir@gmail.com.

<sup>6</sup> Specialist in Art Teaching Methodology, Venda Nova do Imigrante University Center (Unifaveni), State of Rondônia, Brazil. E-mail: abxavier@live.com.

<sup>7</sup> Specialist in School Management and Guidance, Faculdade da Amazônia, State of Rondônia, Brazil; teacher in the state education network of Rondônia, State of Rondônia, Brazil. E-mail: elizamonteiro912@educ.ro.gov.br.

<sup>8</sup> Master degree student in Psychology, Federal University of Rondônia, State of Rondônia, Brazil; field teacher in the state education network of Rondônia, State of Rondônia, Brazil. E-mail: polianapereirareinoso@gmail.com.

## Introdução

O presente trabalho foi idealizado a partir de indagações por parte dos docentes sobre o que seria trabalhado nas eletivas; disciplinas do Novo Ensino Médio que tem como finalidade compor a parte diversificada do currículo do estudante. De livre escolha dos alunos, essas disciplinas precisam estar alinhadas aos interesses dos jovens e às áreas de conhecimento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - documento de caráter normativo que conduz a oferta educacional pública e privada em todo país.

Na perspectiva do Novo Ensino Médio, as eletivas surgem como uma unidade curricular com o intuito de oferecer tratamento didático a partir de temáticas reais que circulam na comunidade escolar, revelando-se interdisciplinar, e que desenvolve principalmente a ligação entre o conhecimento das diversas áreas e o cotidiano do estudante. As eletivas possibilitam, assim:

a construção de aprendizagens significativas promovendo a relação entre teoria e prática, visando não somente a ampliação do repertório acadêmico-cultural pelo desenvolvimento de competências cognitivas, mas também pelo desenvolvimento das competências socioemocionais (Maranhão, 2022, p. 8).

Após dialogar com os estudantes, percebeu-se que suas realidades seriam interessantes para as eletivas. Pensamos então em como transformar essa realidade em um produto final. Diante do exposto, propôs-se que os alunos criassem uma HQ para abordar o conteúdo de maneira mais lúdica e descontraída. Objetiva-se, com o trabalho, refletir sobre a relevância das histórias em quadrinhos como recurso pedagógico no ensino e identificar o conhecimento que o estudante possui e a percepção dele sobre o que está sendo estudado em sala de aula.

A forma de ensinar e transmitir o conteúdo e os conceitos vêm mudando com o passar do tempo. Diante desse novo cenário educacional muitas estratégias são realizadas e, para que possamos elucidar de que forma elas operam na aprendizagem, precisamos mencionar com clareza a definição de aprendizagem e estratégias. No sentido estrito aprendizagem significa “estudar, adquirir conhecimento pela ação do aprender, já as estratégias por sua vez, constituem comportamentos, ações, atitudes e técnicas voltadas para o aprendizado”.

Toda estratégia realizada no ensino e aprendizagem precisa ter um significado para o aluno e para que faça sentido é preciso que ele conheça os objetivos e quais as funcionalidades do que está sendo estudado, só assim se aprende com qualidade e entusiasmo. Este trabalho busca refletir sobre a importância das HQ como ferramentas pedagógicas, mostrando como elas dão sentido ao conteúdo, valorizando a percepção e conhecimento do estudante.

As histórias em quadrinhos (HQ) são de fundamental relevância na valorização do cotidiano, os alunos criam as histórias, os cenários, as falas e a forma como eles contam essa história é livre, deixando a criatividade fluir. As HQ são mais do que uma mídia relacionada ao entretenimento; tornaram-se uma importante ferramenta pedagógica usada em várias disciplinas: Língua Portuguesa, Geografia, História, Arte, entre outras.

Para melhor compreensão e visualização desse importante instrumento de ensino e aprendizagem, buscou-se exemplos em outros artigos e demais pesquisas que visam refletir a temática abordada, além da produção em sala de HQ sobre o espaço rural brasileiro, conteúdo abordado para contemplar as eletivas. Pretendemos, com este trabalho, contribuir para que esses procedimentos adotados em sala possam ser pensados e colocados em prática no processo de aprendizagem, buscando formas de compreender o conteúdo e as nuances que ficam distantes da realidade vivida pelo aluno.

O presente artigo foi elaborado a partir de leituras bibliográficas e recursos digitalizados utilizados no processo construtivo e finalização das HQ. Este trabalho surgiu do interesse em compreender qual o papel estratégico das HQ no ensino e construção da disciplina de eletivas. Apesar de corriqueira na vida do aluno, muitas vezes a compreensão de termos e conceitos escolares torna-se difícil. As estratégias são essenciais nesse empasse e cada vez mais se tornam presentes em sala de aula: charges, fotografias, músicas, histórias em quadrinhos, entre outros recursos, são bem-vindos para que o aluno possa compreender e se perceber no contexto estudado.

A partir dessas percepções, surgiu a proposta de que os alunos criassem uma HQ, utilizando uma linguagem mais descontraída para transmitir o conteúdo. A pesquisa foi desenvolvida em sala de aula com alunos do 2º ano do Ensino Médio do Campo do município de Ji-Paraná, onde, por meio das HQ elaboradas por eles, foram escolhidas duas para construção deste trabalho. Ressaltamos que as turmas do campo não possuem muitos alunos (apenas seis participaram da atividade). Por esse motivo, somente duas HQs foram apresentadas no trabalho: uma sobre a agricultura familiar e outra sobre a reforma agrária no Brasil. Usou-se alguns trechos das histórias produzidas pelos alunos e, para melhor uso deste recurso, houve um momento de leitura compartilhada, para que eles pudessem ler as histórias produzidas pelos colegas também.

Estudar constantemente a busca do ser humano em pertencer a um lugar, bem como garantir a reprodução da humanidade, seja nos aspectos sociais, econômicos ou culturais, é um dos princípios do Ensino Básico. O Novo Ensino Médio trouxe muitas propostas para além das disciplinas tradicionais, disciplinas estas que possuem grande relevância na formação do sujeito, como as eletivas, por exemplo. Neste trabalho, buscamos enaltecer as HQ produzidas pelos alunos sobre o espaço rural no Brasil, enfatizando a importância da agricultura familiar e da reforma agrária, já que esses temas fazem parte da rotina dos alunos.

O século 21 é marcado por vários acontecimentos e vivemos em um período técnico-científico-informacional em que o mundo tende a se tecnificar. A tecnologia e outros recursos estão cada vez mais presentes, nesse sentido, o educador pode e deve usufruir deles a seu favor. A internet, a televisão, o som e o rádio transmitem ao aluno a segurança de aprender algo que realmente vai lhe fazer sentido, como sugere Kupper (1999, p. 18):

Quando um educador opera a serviço de um sujeito, abandona técnicas de adestramento e adaptação, renuncia à preocupação excessiva com métodos de ensino e com os conteúdos estritos, absolutos, fechados e inquestionáveis. Ao contrário disso, apenas coloca os objetos do mundo a serviço de um aluno-sujeito que, ansioso por fazer-se dizer, ansioso por se fazer representar nas palavras e objetos da cultura, escolherá nessa oferta aqueles que lhe dizem respeito, nos quais está implicado por seu parentesco com as primeiras inscrições significantes que lhe deram forma e lugar no mundo.

Quando se pretende desenvolver qualquer atividade de ensino, é necessário que o professor leve em consideração vários aspectos, como, por exemplo, o nível de desenvolvimento dos estudantes, o tipo de conteúdo que se pretende trabalhar para, a partir daí, decidir sobre a melhor metodologia a ser utilizada no desenvolvimento daquele conteúdo específico para aquele público.

### **As HQ como forma de interpretação: eis o mundo!**

Conforme aponta Cunha (1998, p. 75),

Não basta, portanto, que os professores digam a seus alunos: “Eis o mundo! Ele é de vocês, entendam-no da forma como seus desejos ordenarem, pois eu não me responsabilizo pelo que aí está”. Quem procede assim não pode, mais tarde, exigir das novas gerações atitudes conscientes, críticas e transformadoras.

No Brasil, o uso efetivo de HQ em sala de aula, enquanto recurso pedagógico, teve início a partir de meados dos anos de 1990, ou seja, é um recurso relativamente recente usado em ambiente escolar. De acordo com Santos (2018), o uso desse recurso só ocorreu

após o Ministério da Educação ter realizado uma avaliação (com o intuito de identificar a utilização e a aceitação das HQ no espaço escolar) e somente então autores de livros didáticos passariam a usar o gênero como forma de diversificar a linguagem, já que até esse momento eram usados basicamente textos expositivos para transmitir conceitos aos alunos (Santos, 2018, p. 23).

Os quadrinhos podem ser transmissores de valores, formadores de identidades e produtores de significações, constituindo, assim, ideias, costumes e modos de vida das sociedades humanas (Costa, 2012. p. 24). As histórias passam a ser construídas e assim permitem que o estudante use a criatividade durante o ‘contar’ da história. Assim sendo, as HQ

podem ser consideradas mais do que um meio portador de discurso sobre algo, sendo também as próprias produtoras desse algo. Por isso têm seu papel em sala de aula. Usadas como recurso de expressão, são uma maneira de explorar a criatividade dos alunos e chamar-lhes a refletir sobre o conteúdo que lhes é apresentado e, por que não, sobre o mundo (Costa, 2012, p. 25).

Para Moreira (2013) vivemos em uma sociedade em que flexibilidade, imaginação, inventividade e criatividade são características e qualidades cada vez mais valorizadas na formação profissional e pessoal do estudante. Para a autora,

As estratégias de aprendizagem focam as relações dos processos psicológicos envolvidos para que determinadas aprendizagens ocorram. Os alunos se apropriam destas usando duas tarefas metacognitivas básicas o planejamento e a execução dessas atividades. Para tanto precisa ter um repertório de uso, saber definir qual a melhor estratégia a ser usada dependendo do objetivo. (Moreira, 2013, p. 27).

É corriqueiro o uso de estratégias de aprendizagem no espaço escolar, visto que são elas que despertam a curiosidade dos alunos, e nada é mais interessante para eles do que conhecer e enfrentar novos desafios.

### **As HQs como estratégia para o ensino**

As histórias em quadrinhos constituem uma relevante ferramenta no processo educativo, procuram de forma lúdica e criativa despertar no aluno o senso crítico, permitindo que surjam novos cenários, novos contextos para uma única temática. Em seu contexto histórico, as HQ:

são uma das mídias mais conhecidas no mundo, e, desde a sua criação, já foram produzidos milhões de exemplares, de diferentes gêneros, que ajudaram a popularizá-las. Embora durante muito tempo tenham sido repudiadas no meio educacional, hoje é possível encontrá-las em bibliotecas de escolas e universidades” (Lima *et al.*, 2015, p. 29).

No caso do trabalho aqui apresentado, foi passado o conteúdo de forma explicativa, trazendo para a vivência dos alunos, uma vez que, são estudantes do campo e conhecem o espaço rural e a agricultura familiar na prática e no cotidiano.

**Figura 1** – Trecho da HQ sobre agricultura familiar no Brasil



Fonte: Elaborado pelos alunos do ensino médio do campo, Ji-Paraná, 2024.

A Figura 1 apresenta a HQ produzida por alunos do Ensino Médio apresentando o conceito de agricultura familiar. É extremamente satisfatório perceber que o aluno de fato possa interpretar e refletir sobre a situação que está sendo abordada. Percebe-se, nesses quadrinhos, falas, intenções, sentimentos e emoções presentes na história. Ou seja, é uma estratégia eficaz na qual o professor poderá analisar todos os aspectos que essa ferramenta permite.





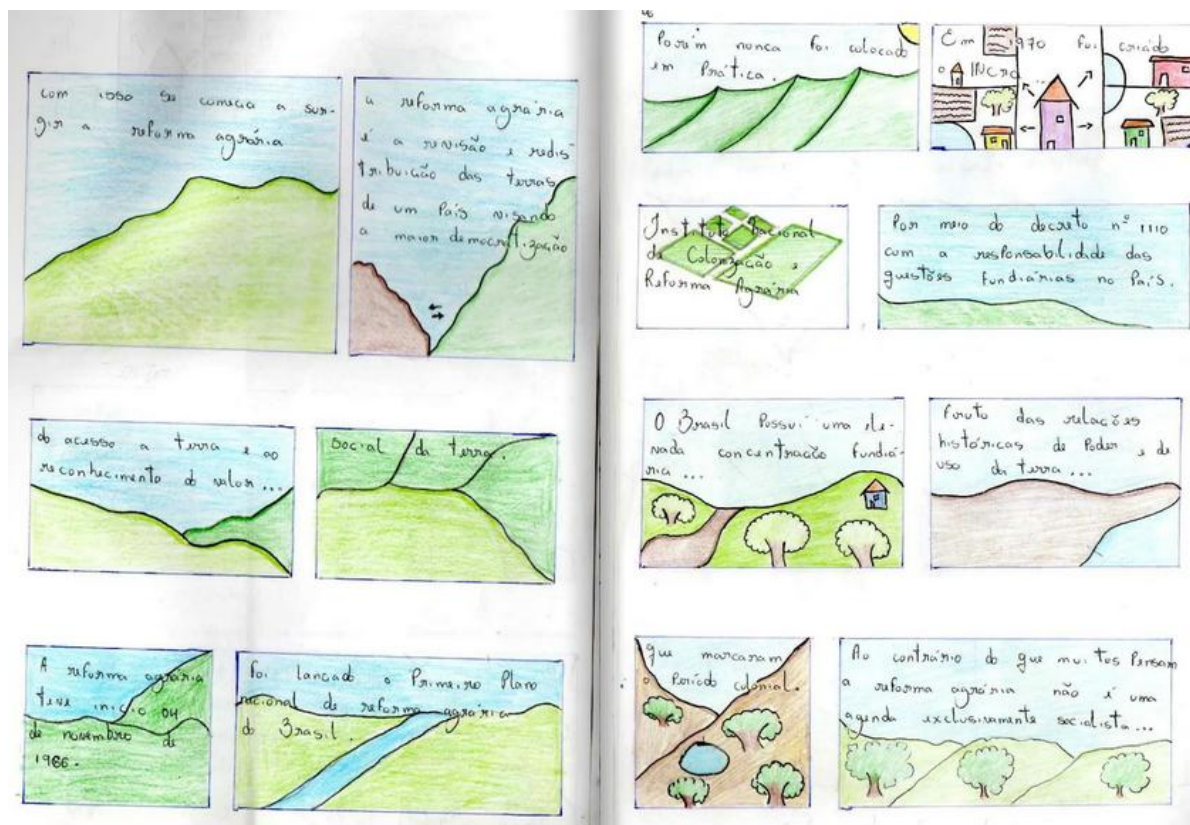


A Figura 2 mostra a sequência da Figura 1, quando as personagens chegam a uma feira da agricultura familiar e se deparam com muitas variedades de produtos. Podemos verificar nesses quadrinhos o entendimento por parte dos alunos de como é essencial ter espaços de comércio expondo o que a agricultura familiar produz. No caso de Ji-Paraná, temos as feiras e o feirão do produtor para comercialização destes alimentos.

Podemos considerar, a partir das HQ produzidas, como essa ferramenta didática pode e deve ser usada em vários contextos e temáticas, criando, assim, um universo de possibilidades e interpretações ao desafiar o aluno e permitir que ele use sua criatividade, seus conhecimentos e coloque nas histórias a forma como ele percebe determinadas situações. A interdisciplinaridade da disciplina de eletivas, permite que haja um encontro e um diálogo de vários temas abordados. Chegando assim ao produto final que são as HQs.

Desenvolver atividades em sala de aula que envolvam as HQs pressupõe que o professor tenha algumas informações importantes a respeito desse gênero para que possa usá-lo como recurso de leitura ou de produção de texto (para a compreensão, expressão, divulgação, manipulação ou construção de conceitos). Assim, essa parte do texto recupera algumas obras que tratam especificamente das histórias em quadrinhos, de seus recursos, de suas relações com outras linguagens e de seu uso em sala de aula (Santos, 2018, p. 22).

**Figura 3 – HQ sobre a reforma agrária no Brasil**



Fonte: Elaborado pelos alunos do ensino médio do campo, Ji-Paraná, 2024.

O uso das histórias em quadrinhos no ambiente da sala de aula é, de fato, uma ferramenta que nos permite, enquanto educadores, refletirmos como a arte vem sendo percebida e desenvolvida pelos alunos, por isso seu uso é muito relevante na compreensão e na experiência de vida do aluno.

A Figura 3 apresenta outra HQ elaborada pelos alunos com a temática da reforma agrária no Brasil. Inicialmente, os estudantes fizeram uma pesquisa no laboratório de informática e livros sobre o tema e depois criaram a história. Algo que é importante ressaltar nesse processo construtivo das HQ é o tempo, afinal, foram necessárias oito aulas para que os alunos conseguissem finalizar o trabalho.

A história conta acerca da reforma agrária no Brasil, o surgimento do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária (INCRA) e como de fato seria o processo. Podemos perceber que os estudantes capricharam nas paisagens rurais, na questão de demarcação de terras e o histórico de distribuição de terras no Brasil, desde o período colonial.

**Figura 4 – HQ sobre reforma agrária e agricultura familiar**



Fonte: Elaborado pelos alunos do ensino médio do campo, Ji-Paraná, 2024.

A Figura 4 mostra elementos da agricultura familiar, dados obtidos por meio de pesquisa no site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). A agricultura familiar é muito relevante para a segurança alimentar, e os estudantes puderam refletir sobre os dados e se verem nesse processo, uma vez que a grande maioria dos estudantes do campo são da agricultura familiar.

## **Considerações finais**

Podemos considerar, a partir das leituras, que as HQ vêm ganhando espaço na sala de aula, seja nos livros didáticos, nas produções sobre diversas temáticas e até mesmo na interdisciplinaridade. Em muitos casos, vemos HQ sobre meio ambiente sendo trabalhadas em Geografia e Ciências, ou de maneira mais concisa em Língua Portuguesa, com erros nas falas das personagens. Quer seja para um fato histórico, geográfico ou linguístico, podemos perceber o uso intenso dessa ferramenta.

Desde os primeiros anos escolares, o aluno começa a descobrir novas formas de compreender o mundo ao seu redor, que até então acreditava ser exclusivo de seu lar. Ao ouvir histórias de diferentes maneiras, ele vai ampliando sua visão, imaginando e criando novas possibilidades. A produção de HQ traz ao aluno essa descoberta, de posicionar sua visão, seus pensamentos, sua forma de ver e compreender o mundo.

Chegamos ao final deste trabalho com a reflexão de que as ferramentas pedagógicas usadas no ensino de fato são eficazes e demonstram a valorização do outro, no caso o aluno, que já chega na escola com sua história e sua bagagem de vida. Diante deste contexto, as histórias em quadrinhos propõem, de forma livre e reflexiva, tornar o aluno um autor de histórias com cenários, falas e descobertas que a imaginação deles permitir. Consideramos, assim, que as estratégias pedagógicas, como charges, tirinhas, HQ, desenhos, criação de projetos com materiais recicláveis, dança, entre outros, são, de fato, ações que visam aprimorar o ensino, bem como a forma como são passados os conteúdos e os alunos passam de meros sujeitos no processo de aprendizagem e se tornam protagonistas, desenvolvendo habilidades e participando das etapas e dos produtos que ações permitem.

## **Referências**

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC; SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 12 mar. 2024.

CUNHA, M. V. A psicologia na educação: dos paradigmas científicos às finalidades educacionais. **R. Fac. Educ.**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 51-80, jul./dez. 1998. DOI 10.1590/S0102-25551998000200004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rfe/a/MyCRHWKnfNjxJDSxLFDgQRC/>. Acesso em: 29 nov. 2024.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FEIJÓ, M. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997.

KUPPER, M. C. Freud e a educação, dez anos depois. **Revista da APPOA**, Porto Alegre, v. 16, n. 9, p. 14-26, jul. 1999. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001176661>. Acesso em: 29 nov. 2024.

LIMA, L. S.; FLORES, A. V.; AZEVEDO, C. T. O ensino de arte e as histórias em quadrinhos (HQ): a arte sequencial e o desenvolvimento gráfico. **Palíndromo**, Florianópolis, v. 7, n. 14, p. 27-44, ago./dez. 2015. DOI 10.5965/2175234607142015027. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/6779>. Acesso em: 29 nov. 2024.

LUYTEN, S. M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MARANHÃO. Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de orientações pedagógicas para eletivas**. São Luís, 2022.

MENDONÇA, J. M. P. A produção de histórias em quadrinhos no ensino de arte na contemporaneidade. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS DE QUADRINHOS, 1., 2011, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: EdUSP, 2011. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/q\\_arte/joao\\_marcos\\_parreira\\_mendonca.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/q_arte/joao_marcos_parreira_mendonca.pdf). Acesso: 18 jul. 2021.

MOREIRA, A. E. C. **Relações entre as estratégias de ensino do professor, com as estratégias de aprendizagem e a motivação para aprender de alunos do ensino fundamental 1**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2014. Disponível em: <https://repositorio.uel.br/items/b1adb934-b380-4f66-bd0f-620b8ced6c4c/full>. Acesso em: 10 maio 2024.

SANTOS, M. B. S. L. F. **Histórias em quadrinhos produzidas por alunos de ensino médio: identificando sentidos e indicadores de alfabetização científica**. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) – Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unifei.edu.br/jspui/handle/123456789/1157>. Acesso em: 29 nov. 2024.

Submetido em 3 de maio de 2024.

Aprovado em 5 de outubro de 2024.