

HQ COMO PRODUTO EDUCACIONAL: UM MEIO INTERATIVO DE POPULARIZAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO

HQ AS AN EDUCATIONAL PRODUCT: AN INTERACTIVE MEANS OF
POPULARIZING SCIENTIFIC KNOWLEDGE

Itajaci Meiri Marques Machado¹

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe

Genivan Silva Pereira²

Universidade Federal da Paraíba

Clarice de Freitas Silva³

Universidade Federal Rural de Pernambuco

José Espínola da Silva Júnior⁴

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe

RESUMO: Os produtos educacionais são requisitos base dos Programas de Pós-Graduação Profissionalizantes e contribuem para agregar as metodologias de ensino na Educação Básica. A escolha das HQs, em detrimento de outros Produtos Educacionais, se vale dos recursos multimodais — visuais: cores e formas; e verbais: palavras e frases — utilizados pelo gênero para a construção do saber. É preciso compreender que os Produtos Educacionais precisam ultrapassar as barreiras da avaliação e serem elaborados para contribuir para uma educação mais desenvolvida e engajada à ciência, para democratizá-la. Sendo assim, objetivamos validar as Histórias em Quadrinhos (HQs) enquanto Produto Educacional na área de ensino, compreendendo que os quadrinhos possuem um grande potencial nas salas de aula como ferramenta pedagógica, não somente como forma de entretenimento, mas, mais importante que isso, como meio de informação

¹ Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS); Aracaju-SE. E-mail: pedraelua@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9556264143538715>. OrcID: <https://orcid.org/0000-0002-0065-1773>.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB); João Pessoa-PB. E-mail: genivans317@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2386001992735995>. OrcID: <https://orcid.org/0009-0001-1068-2266>.

³ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem (PROGEL) da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE); Recife-PE. E-mail: clariceuf@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0053488231482673>. OrcID: <https://orcid.org/0000-0002-7292-1090>.

⁴ Professor Doutor do Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS); Aracaju-SE. E-mail: espinola.junior@ifs.edu.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2240211724270086>. OrcID: <https://orcid.org/0000-0001-5492-1815>.

podendo ser aplicadas no ensino-aprendizagem de crianças, jovens e adultos e, ainda, em diversas disciplinas e para explicar conceitos científicos de forma mais atrativa.

Palavras-chave: Produto Educacional; Histórias em Quadrinhos (HQs); Educação Básica.

ABSTRACT: Educational products are basic requirements of Professional Graduate Programs and contribute to aggregate teaching methodologies in Basic Education. The choice of comics, to the detriment of other educational products, takes advantage of the multimodal resources - visual: colors and shapes; and verbal: words and phrases - used by the genre to build knowledge. It is necessary to understand that Educational Products need to overcome the barriers of evaluation and be designed to contribute to a more developed and engaged science education, to democratize it. Therefore, we aim to validate Comics as an Educational Product in the teaching area, understanding that comics have great potential in classrooms as a pedagogical tool, not only as a form of entertainment but, more importantly, as a means of information that can be applied in the teaching-learning of children, young people and adults, and also in several disciplines and to explain scientific concepts in a more attractive way.

Keywords: Educational Product; Comics (HQs); Basic education.

Submetido em 23 de novembro de 2023.

Aprovado em 21 de janeiro de 2025.

1. INTRODUÇÃO

Os Programas de Pós-Graduação Profissionalizantes visam entregar Produtos Educacionais funcionais à Educação Básica para agregar conhecimentos científicos de forma orgânica e sistemática à comunidade escolar. Os Produtos Educacionais são desenvolvidos pelos mestrandos e doutorandos dos programas de Educação como forma de avaliação e aprovação nos programas.

Nesse sentido, é preciso compreender que os Produtos Educacionais precisam ultrapassar as barreiras da avaliação e serem elaborados para contribuir para uma educação mais desenvolvida e engajada à ciência, para democratizá-la. Tendo em conta que os Programas de Pós-Graduação Profissionalizantes buscam “construir produtos e processos educativos na sociedade” (SILVA; DEL PINO, 2016, p. 320). Ou seja, os profissionais utilizam do Produto Educacional para construir novas formas e metodologias de ensino que contribuam para a sociedade.

Decerto, a educação, que permanece em constante mudança, carece de formas agregadoras ao fazer docente. Formas essas que engajem os alunos à educação e à formação educacional, construindo para uma educação de saberes coletivos e horizontais. Com essa prerrogativa, objetivamos, nesta escrita, validar as Histórias em Quadrinhos (HQs) enquanto Produto Educacional na área de ensino.

A escolha das HQs, em detrimento de outros Produtos Educacionais, se vale dos recursos multimodais — visuais: cores e formas; e verbais: palavras e frases — utilizados pelo gênero para a construção do saber. A construção multimodal de conceitos relacionados ao ensino, portanto, nos parece promissora à construção de uma educação pautada na democratização dos saberes científicos.

Para a construção desta proposta, estruturamos esta escrita da seguinte forma: uma introdução ao tema da discussão; conceitualização e as formas de elaboração de um produto educacional aos moldes dos Programas de Pós-Graduação Profissionalizantes; Conceitualização do gênero HQ; e a discussão sobre o como e o porquê validar as HQs como produto educacional. Essas etapas culminarão para a construção de uma conclusão a explanação do tema e objetivo idealizado.

2. PRODUTO EDUCACIONAL: CONCEITO E ELABORAÇÃO

Esta seção discute sobre os conceitos e metodologias para a construção do Produto Educacional requisitado como conclusão dos programas de Mestrados Profissionais em Educação Profissional e Tecnológica. O Produto Educacional é o marco diferencial entre um Mestrado Acadêmico (MA) e um Mestrado Profissional (MP) (RIBEIRO, 2005).

Segundo Ribeiro (2005), o MP vai além da pesquisa acadêmica, visa uma transformação dos moldes educacionais por meio das pesquisas e conhecimentos consolidados durante o mestrado, com a preocupação de localizar, reconhecer e, sobretudo, construir meios de agregar valor aos sistemas educacionais e sua comunidade institucional — direção, coordenação, técnicos, docentes e alunos. O Produto Educacional toma seu valor como agregador e veículo de disseminação do conhecimento adquirido durante o MP.

O Produto Educacional de um MP pode adquirir diversas formas, por este motivo, Freitas (2021) alerta que:

O Produto Educacional não pode ser reduzido a um elemento físico, seja ele impresso ou virtual, mas que é composto por uma série de componentes internos que se referem aos sistemas simbólicos mobilizados, sua forma de organização, com conteúdos e conceitos a serem aprendidos, com organização didática e estrutura condizentes com o contexto para o qual se destina (FREITAS, 2021, p. 6).

O autor nos possibilita entender o Produto Educacional como uma ferramenta potente na disseminação do conhecimento adquirido na academia, de forma organizada e calculada. Nessa perspectiva, Silva e Souza (2018) dizem que esse produto é resultado de

vivências que partem da sala de aula, dos produtos didáticos e de apenas reproduzir conhecimento para um modelo reflexivo de aprendizado e de construção de saberes.

Ainda, os Produtos Educacionais podem ser definidos, de forma mais específica, segundo a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de nível Superior (CAPES), como:

- (1) uma Tecnologia Social;
- (2) um Material Didático;
- (3) um Software/Aplicativo;
- (4) Manual/Protocolo (BRASIL, 2020).

A CAPES define como exemplos práticos dessas categorias:

- (1) cursos, projetos, oficinas permanentes voltadas à população;
- (2) jogos, manuais, cartilhas;
- (3) aplicativo voltado à assistência, educação, ensino e gestão;
- (4) Protocolos de comunicação digital (https), e-book e outros (BRASIL, 2020).

Na elaboração desses produtos educacionais é necessário responder a alguns critérios no processo, tais como: conteúdo (o que), público (para quem) e objetivo (para que). Rizzati *et al.* (2020) vão além e desenvolvem uma ficha de validação do produto educacional que pode auxiliar na elaboração desses produtos:

Tabela 1 - Proposta de Ficha de Avaliação de Produto/Processo Educacional para a segunda instância de validação.

FICHA DE VALIDAÇÃO DE PRODUTO /PROCESSO EDUCACIONAL (PE)	
<p>Complexidade – compreende-se como uma propriedade do PE relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do Produto Educacional.</p> <p><u>*Mais de um item pode ser marcado.</u></p>	<p><input type="checkbox"/> O PE é concebido a partir da observação e/ou prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação ou tese.</p> <p><input type="checkbox"/> A metodologia apresenta clara e objetivamente a forma de aplicação e análise do PE.</p> <p><input type="checkbox"/> Há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teóricos e teórico-metodológicos empregados na respectiva dissertação ou tese.</p> <p><input type="checkbox"/> Há apontamentos sobre os limites de utilização do PE.</p>
<p>Impacto – considera-se a forma como o PE foi utilizado e/ou aplicado nos sistemas educacionais,</p>	<p><input type="checkbox"/> Protótipo/Piloto não utilizado no sistema relacionado à prática profissional do discente.</p>

<p>culturais, de saúde ou CT&I. É importante destacar se a demanda foi espontânea ou contratada.</p>	<p>() Protótipo/Piloto com aplicação no sistema Educacional no Sistema relacionado à prática profissional do discente.</p>
<p>Aplicabilidade – relaciona-se ao potencial de facilidade de acesso e compartilhamento que o PE possui, para que seja acessado e utilizado de forma integral e/ou parcial em diferentes sistemas.</p>	<p>() PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto, mas não foi aplicado durante a pesquisa.</p> <p>() PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto e foi aplicado durante a pesquisa, exigível para o doutorado.</p> <p>() PE foi aplicado em diferentes ambientes/momentos e tem potencial de replicabilidade face à possibilidade de acesso e descrição.</p>
<p>Acesso – relaciona-se à forma de acesso do PE.</p>	<p>() PE sem acesso.</p> <p>() PE com acesso via rede fechada.</p> <p>() PE com acesso público e gratuito.</p>

Fonte: RIZZATTI *et al.*, 2020.

Ao analisarmos a proposta sugerida, entendemos que o Produto Educacional (doravante PE), tem sua complexidade envolvida na questão de pesquisa delimitada ao programa que faz parte e o tempo estabelecido nesse. Compreendemos como a forma de divulgação, se acontece de forma orgânica nos meios oferecidos ou se demanda um esforço de divulgação. Já a aplicabilidade e o acesso estão ligados porque correspondem às condições de acesso do produto de forma acessível e integral, podendo ser integrada à educação de formas distintas que englobem toda a comunidade escolar. Os autores concluem que é necessário entender que o PE não é apenas um recurso de avaliação para conclusão de um MP, ele precisa refletir de forma agregadora e direta na Educação Básica (RIZZATTI *et al.*, 2020).

A proposta feita pelas autoras e autores norteia a elaboração eficaz de um Produto Educacional que contemplará os critérios, anteriormente descritos, que respaldam os princípios “o que/para quem/para que”. Decerto, todo Produto Educacional deve visar o conteúdo a ser divulgado conforme o público alvo e seu objetivo. É importante entender que alguns Produtos Educacionais além de demandar mais tempo que o que um mestrado, por exemplo, pode ofertar, assim como considerar os gastos a serem empregados nesta produção.

Por sua vez, propomos analisar de que forma as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ser utilizadas como um produto acadêmico eficiente na popularização do conhecimento científico como produto final de uma dissertação. Entendendo sua historicidade, temas comuns, público e impacto social.

3. ORIGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS)

Primeiramente é necessário contextualizarmos o gênero que utilizaremos como proposta de produto didático — Histórias em Quadrinhos — para só depois validarmos seu potencial didático. Desde a antiguidade, a sociedade humana sempre se comunicou/interagiu com os outros por meio das imagens gráficas. Por isso, não é uma tarefa fácil dizer com exatidão quando surgiram as primeiras Histórias em Quadrinhos (HQs), visto que o homem primitivo sempre representou o mundo a sua volta através de desenhos, servindo, nessa época pré-histórica, como elo de comunicação entre os seres humanos. Com isso, Vergueiro (2014) diz que os homens primitivos transformaram a parede das cavernas em um grande mural, na qual registrava elementos da comunicação para os seus contemporâneos, como o relato de uma caçada bem-sucedida.

No entanto, segundo Moura (2012), a origem das HQs remonta ao século XIX, com o trabalho de ilustradores como o suíço Rudolf T. Pffer, com o “Sr. Vieux-Bois” (1827), Henrique Fleiuss, com “Dr. Semana” (2861), Wilhelm Busch, com “Max e Moritz” (1865) e George Colomb, com “A Família Fenouillard” (1895), aliando qualidades literárias às imagens gráficas, muitas vezes, mostrando situações cômicas.

Ainda, de acordo com Moura (2012):

No dia 17 de maio de 1890, foi publicada em Londres, pela primeira vez, uma revista semanal com histórias desenhadas. Era a “Comic Cuts”, da editora de Alfred Harmsworth, que atingiu uma tiragem de 300 mil exemplares. Em 1929, foi criado o marinheiro Popeye e, um ano mais tarde, o ratinho Mickey. A partir de 1933, começaram a ser publicadas as revistinhas de Walt Disney, exclusivamente com Histórias em Quadrinhos. Foi a época também do detetive, Dick Tracy, e do aventureiro do espaço Buck Rogers (MOURA, 2012, p. 6).

Desde então, um grande número de publicações com personagens marcantes tem ocupado o imaginário de muitas crianças, jovens e adultos. Isso se deve ao fato de que os personagens são intrigantes e cativantes.

Face ao exposto, a criação de HQs foi intensificada no início do século XX, a elas se dedicavam o humor e à comicidade. Este tipo de composição literária permite promover a identidade e a familiaridade entre os personagens e seus leitores.

3.1.1. As Histórias em Quadrinhos (HQs) no mundo

Como vimos anteriormente, as HQs são conhecidas em diversos países pelo mundo afora. Com denominações diferentes e iguais, as características se mantêm, mas com histórias mais atrativas, engraçadas e longas, sem muita complexidade.

Segundo Moura, no início da Segunda Guerra Mundial, o mercado europeu sofreu uma queda, dando espaço ao mercado americano, com seus super-heróis, ganhando espaço para crescer. No entanto, o pós-guerra revolucionou as HQs em diversos lugares do mundo, de diversas maneiras: “no Japão, Tesuka criou o *Mangá* moderno, na Itália, Boneli, Hugo Pratt e Guido Crepax já começaram a explorar novos temas e fronteiras” (MOURA, 2012, p. 6). As HQs começaram a perder a inocência e infantilidade, ganhando uma nova roupagem e mais qualidade em suas produções, passando por um momento de grandes mudanças, mesmo em meio à grande difusão dos super-heróis da Marvel Comics, nascendo, assim, as revistas em quadrinhos. Diante disso, Moura (2012) diz:

Os autores, buscando distanciar o seu trabalho daqueles com temas infanto-juvenis, optaram por usar o termo para mostrar que seu trabalho era sério e adulto. E aqui o nome de Will Eisner, como mestre dos quadrinhos, se firmou como o grande divulgador desse tipo de história. Mesmo assim, continuou uma época para as crianças: a Disney tem Carl Barks escrevendo algumas das melhores histórias com seus personagens patos. Daí, toda uma saga foi criada com base nas aventuras do tio Patinhas, Donald, e seus sobrinhos. Algumas dessas cenas foram imortalizadas em outras mídias, como os desenhos de *Duck Tales* ou a famosa cena da pedra de Indiana Jones, que se originou nas páginas ilustradas por Barks (MOURA, 2012, p. 6-7).

Na Índia, na Europa, na Ásia e nas Américas, o caminho de representação em imagens gráficas também teve exemplos significativos.

3.2.1. As Histórias em Quadrinhos (HQs) no Brasil

A origem das HQs no Brasil deu-se com Angelo Agostini, por volta do século XIX. Tratava-se de uma vertente humorística, que narrava a vida de personagens fluminenses e sua relação com a Corte portuguesa no Rio de Janeiro. Corroborando a afirmação, Moura (2012) diz:

Muitos estudiosos almejam o crédito pela invenção do gênero ao cartunista italiano Angelo Agostini, que, radicado no Brasil, escreveu, em 1869 (muito antes de *Yellow Kid*), *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à corte*, uma autêntica História em Quadrinhos. Quinze anos depois ele seria responsável pela criação dos primeiros quadrinhos brasileiros de longa duração, com as *Aventuras do Zé Caipora* (MOURA, 2012, p. 7).

Segundo Vergueiro (2014), em 1905, começaram a surgir outras HQs nacionais com o lançamento da revista *O Tico-Tico*, concebida pelo desenhista Renato de Castro. Com ela, surge o personagem *Chiquinho*, de Loureiro, *Lamparina*, de J. Carlos, *Zé*

Macaco e Faustina, de Alfredo Storni, *Pará-Choque e Vira-Lata*, de Max Yantok e *reco-Reco, Bolão e Azeitona*, de Luiz Sá. Tratava-se de uma publicação afinada com seu tempo, com uma proposta séria de colaborar para o entretenimento e formação da criança brasileira.

Segundo Moura, (2012), em meados da década de 1930, Adolfo Aizen lançou o *Suplemento Juvenil*, com o qual introduziu no Brasil, as histórias americanas. O sucesso o levou a editar mais duas revistas: *Mirim e Lobinho*.

Nos anos 50, a Disney, juntamente com a Editora Abril, começou a publicar HQs:

A revista *Sesinho*, do SESI, permitiu o aparecimento de figurinhas carimbadas das HQs no país, como as de Ziraldo, Fortuna e de Joselito Matos. Para enfrentar a forte concorrência dos heróis americanos, foram transpostos para os quadrinhos nacionais aventuras de heróis de novelas juvenis radiofônicas, como *O Bingador*, de P. Amaral e Fernando Silva e *Jerônimo – o herói do Sertão*, de Moisés Weltman e Edmundo Rodrigues. Personagens importados tiveram suas versões brasileiras, como o *fantasma* (MOURA, 2012, p. 8).

Já em 1960, multiplicaram-se as publicações e os personagens, com destaque para *Pererê*, de Ziraldo, famoso cartunista brasileiro, que, mais tarde, criou O Menino Maluquinho. Ainda, no mesmo ano, Mauricio de Sousa, um dos grandes cartunistas do nosso país, criou os personagens que compõem a Turma da Mônica. Ainda sobre as produções desta década, Moura (2012) diz:

O jornal *Pasquim* ficou famoso por suas tirinhas de quadrinhos, principalmente, os de Jaguar. O cartunista Henfil também se destacou nessa época. Daniel Azulay criou e manteve um herói brasileiro, o *Capitão Cipó*, que representou um dos melhores momentos dos quadrinhos nacionais. A editora Abril passou a publicar os heróis da Marvel e da DC Comics no Brasil, com as revistas *Capitão América e Heróis da TV*. Posteriormente, com *Batman, Super-Homem, Homem-Aranha e Incrível Hulk*, dentre outros (MOURA, 2012, p. 8).

Na década de 1990, o mercado brasileiro cresceu um pouco mais. Novas revistas em quadrinhos passam a ser editadas no país, sobretudo da recém-criada Image Comics. A Editora Abril continua à frente das rivais e publica a *Spawn* norte-americana (Moura, 2012).

Segundo Moura (2012), O Brasil entrou no século XXI com o mercado de HQs em expansão. A editora Globo continua a publicar, com grande sucesso, os gibis da Turma da Mônica; a Editora Abril seguiu firme com os quadrinhos de heróis das americanas Marvel, DC e Imagem; a revista Heavy Metal americana lançou sua edição brasileira, a Metal Pesado, e editoras menores publicam materiais de outras origens.

4. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs)

As Histórias em Quadrinhos (HQs) fazem parte da produção artística humana, compondo as relações do homem com a sociedade e sua cultura. São uma categoria particular de arte, que engloba algumas formas de expressões artísticas, mas que, dada sua configuração, se distingue das demais. As HQs são consideradas uma linguagem, uma forma de comunicação e também um meio de entretenimento.

As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influência. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis (DUTRA *apud* JARCEM, 2007, p.2).

É notável a grande popularidade que as HQs possuem na sociedade como expressão artística, como forma de comunicação e entretenimento. Este gênero literário possui grande circulação, em especial, no público jovem, que encontra uma grande diversidade nos elementos que o compõem. Atualmente, as HQs são compreendidas como a 9ª arte, com sua linguagem própria, gráfica e sequencial.

Nas HQs, são usados vários recursos visuais — como imagens, balões de comunicação, cores e onomatopeias — e verbais — como palavras e frases — que fascinam e envolvem os leitores desde sua criação, há mais de um século. Diante disso, Cirne (2000) destaca que:

[...] o verdadeiro (e bom) quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e conteudísticas, mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto e o objeto de fato desejado. A função poética, assim entendida, passaria a ter, digamos, uma função amorosa baseada, inicialmente, na sedução. E a arte, mesmo a mais clássica, desde que sensível e de modelar competência, não é apenas para ser vista, para ser contemplada como algo inerte; é para ser desejada, amada (ou odiada) com intensidade (CIRNE, 2000, p.19).

De certa forma, as HQs vão ao encontro das necessidades do ser humano, utilizando fartamente um elemento imagético que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios.

As representações por meio de imagens são utilizadas por crianças desde muito cedo como forma de comunicação, no qual as crianças expõem suas sensações na interação com a sociedade que as rodeiam. Diante disso, as imagens, assim, são historicamente usadas como forma de comunicação do ser humano, mesmo com o desenvolvimento da escrita e de alfabetos fonéticos que ampliaram o repertório e as possibilidades de transmissão de informações, exercendo um papel importante na comunicação humana.

Segundo Vergueiro e Rama (2014), foi com a chegada da imprensa que a utilização da representação imagética associada à palavra escrita ganhou espaço e constituiu as condições necessárias para que as HQs despontassem como meio de comunicação em massa.

Face ao exposto, as HQs se constituem como uma expressão artística que usa o desenho e a pintura para levar o leitor a acompanhar suas narrativas, estabelecendo uma comunicação simples que, utilizando contexto, consegue construir um diálogo científico por meio de situações que contemplam sua curiosidade natural.

Com isso, as HQs têm inúmeros pontos positivos, visto que estimula a leitura e a produção de textos, além de tornar a leitura mais crítica, auxiliando na interpretação de textos, aprimorando a ortografia e desenvolvendo, nos alunos, a criatividade coesão na escrita, dentre outras habilidades. Além disso, as HQs podem tratar de diversos assuntos, estabelecendo nas narrativas uma forma de comunicação social.

4.1. Uso das HQs em Sala de Aula como Produto Educacional

Em um mundo globalizado e de mudanças constantes, no qual o aluno interliga e pensa diversas coisas ao mesmo tempo, seria injusto colocá-los em uma sala de aula que privilegia o ensino tradicional, sem nenhuma metodologia atrativa para o ensino-aprendizagem, podendo causar desinteresse do aluno.

Nesse contexto, as HQs são consideradas uma ferramenta pedagógica de suma importância no contexto educacional e de grande alcance entre os estudantes, visto que desenvolve nestes o hábito da leitura, já que a torna interessante por apresentar textos de fácil compreensão, e agregar na ludicidade própria do gênero literário, desenvolvendo a habilidade escrita dos estudantes. Acerca do alcance que as HQs possuem no ambiente educacional, Vergueiro e Rama (2012) argumentam que:

Atualmente, é muito comum a publicação de livros didáticos, em praticamente todas as áreas, que fazem farta utilização das histórias em quadrinhos para transmissão de seu conteúdo. No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções (RAMA; VERGUEIRO, 2012, p.14).

Diante disso, a utilização das HQs no contexto de sala de aula é aceita, e essa relação entre educação e quadrinhos é bem mais harmoniosa. Segundo Ramos (2016), o tempo em que o uso das HQs educacional era algo inaceitável, já passou. Segundo o autor, hoje os quadrinhos são bem acolhidos nas escolas, mediante propostas de ensino. A

inclusão dos quadrinhos nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs – (1998) trouxe a necessidade da inclusão deste tipo de linguagem para a sala de aula.

No contexto em que se encontra a educação do Brasil, em que é necessário reinventar aulas mais contextualizadas, em um ambiente estimulante que garanta a aprendizagem gradativa, os quadrinhos podem representar uma solução. As HQs podem atender alguns destes requisitos, como recurso didático, podendo ser um produto educacional para trabalhar em diversas disciplinas, pois, segundo Carvalho (2009), antes de desenvolver atividades de qualquer componente curricular, é necessário explorar todas essas formas de representação para ampliar a capacidade leitora, gerando sentido aos estudantes.

Tomando por base esses fatores, alguns estudos começaram a ser desenvolvidos para identificar as potencialidades que o emprego das HQs traz como recurso didático na escola. Para Calazans (2008):

[...] as HQs são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e que prendem sua atenção pelo prazer, sendo o seu primeiro contato com linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a linguagem cinematográfica e a literatura; podem ser empregadas como estímulo de aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno (CALAZANS, p.33, 2008).

Além disso, a utilização das histórias em quadrinhos como recurso didático permite ao professor diversas abordagens. Desde a utilização de quadrinhos prontos para aproximar teorias científicas de temas como as bases conceituais da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), focando no conceito de trabalho como princípio educativo e formação integral na perspectiva da omnilateralidade⁵.

Além de conceitos científicos usados nas HQs, há uma certa empatia dos estudantes ao utilizá-las no contexto da sala de aula pela forte relação com os elementos de cultura de massa. Outro aspecto notável que se pode destacar das HQs é a interdependência entre o texto e a imagem, visto que expande a possibilidade de compreensão e interpretação do fato narrado. Vergueiro e Rama (2014) elencam nove motivos que levam as HQs a terem um bom desempenho nas escolas, possibilitando resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem elas:

⁵ A educação omnilateral é uma proposta de Marx para a classe trabalhadora que faz parte da luta para superar o dualismo, a fragmentação e os antagonismos da sociedade capitalista. O projeto educativo do Ifal é relacionado à formação do ser em sua totalidade, isto é, não basta formar o cidadão produtivo, é tarefa da escola contribuir para que o sujeito possa desenvolver a sua cidadania e compreender, dentre outras concepções, a natureza humana próxima da omnilateralidade (MANACORDA, 2007).

I) Os estudantes querem ler os quadrinhos; II) Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; III) Existe um alto nível de informação nos quadrinhos; IV) As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; V) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; VI) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; VII) O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; VIII) Os quadrinhos têm um caráter globalizador; IX) Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema (VERGUEIRO E RAMA, 2014, p. 21).

As alternativas na utilização das HQs no ensino são muitas e podem ser exploradas por professores em diferentes áreas de conhecimento, à vista disso, Calazans (2008, p.17) diz que “os limites do emprego de HQs na sala de aula são os limites da criatividade do professor”.

Considera-se, portanto, que essa ferramenta possibilita que o ensino-aprendizagem ocorra a partir da interação com os modos de criação dos colegas, suas experiências e vivências com imagens e falas relativas ao compartilhamento de compreensões e significados. Autores como Ramos (2016), Vergueiro e Rama (2014) apontam a necessidade de novos estudos sobre a produtividade e as possibilidades de inserção desse recurso didático em práticas de sala de aula, como estratégia para a construção de conhecimentos, percepções e interpretações, neste caso, acerca de alguns conceitos da EPT.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Produtos Educacionais apresentam-se como uma forma de tornar pública a pesquisa realizada durante o mestrado ou doutorado profissionalizante, caracterizando-se como um recurso com estratégias educacionais que favorecem a prática pedagógica.

Nesse sentido, a escolha pelas HQs se torna um Produto Educacional potencializador da leitura e da escrita dos alunos, bem como podem ser trabalhadas como recurso pedagógico de diferentes formas nas aulas, podendo ser empregada para trabalhar com conceitos científicos, por exemplo, exercitando a criatividade de forma prazerosa e divertida. Com isso, as pesquisas que tratam das HQs como ferramenta pedagógica mostram que os quadrinhos como um recurso que tem êxito no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, constatamos que as HQs são envolventes pelas suas características multimodais, como um conjunto e uma sequência que envolve um sistema narrativo composto por imagens e textos, além das cores, formas das letras e os balões de comunicação, ganhando espaço na contextualização de outras disciplinas dentro da escola

e da academia, integrando elementos característicos da linguagem visual à conteúdos diversos.

De modo geral, esta revisão de literatura afirma que a produção das HQs como Produto Educacional é algo promissor, visto que durante o processo de criação, vários processos e ações estão envolvidos, tais como: a ludicidade, a criação da cultura lúdica, a diminuição da catarse, a linguagem e processos cognitivos. Esses aspectos e processos permitem que os alunos aprendam de forma descontraída e tenham a oportunidade de aprenderem outros saberes de forma contextualizada e interdisciplinar, como conceitos científicos, fortalecendo o imagético, e a capacidade de síntese e acima de tudo serem protagonistas do seu próprio saber.

REFERÊNCIAS

BRASIL, CAPES. *Considerações sobre Classificação de Produção Técnica – Área de Ensino*, Brasília, 2020.

CALAZANS, F.M.A. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2008.

CARVALHO, J. *Trabalhando com quadrinhos em sala de aula*. CECIERJ – Educação Pública, 2009. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>. Acesso em 10 jul. 2023.

CIRNE, M. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

FREITAS, R. Produtos Educacionais na Área de Ensino da CAPES: o que há além da forma? *Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, v. 5, n° 2, 2021.

JARCEM, R. G. R. *História das Histórias em Quadrinhos*. *Revista história, imagens e narrativas*, n° 5, ano 3, 2007.

MANCORDA, M. A. *Marx e a pedagogia moderna*. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007.

MOURA, K. M. T de. *Histórias em quadrinhos: das origens ao uso na sala de aula*. Guarabira: UEPB, 2012. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1466/1/PDF%20-%20K%C3%A9rsia%20Maria%20Tavares%20de%20Moura.pdf>. Acesso em: 23 no. 2023.

SILVA, P. A., DEL PINO, J. C. O mestrado profissional na área de ensino. *HOLOS*, ano 32, Vol. 08, 2016.

SILVA, K; SOUZA, A. C. *MEPE: metodologia para elaboração de produto educacional*. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazona: Manaus, 2018.

PCN - *Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa* (1997). Brasília: MEC/SEF

RAMA, A (Org.); VERGUEIRO, W. [Org.]. *Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula*. Ed. contexto, 2012.

RAMOS, P. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2016.

RIZZATTI, I. M.; MENDONÇA, A. P.; MATTOS, F.; RÔÇAS, G.; SILVA, M. A. B. V.; CAVALCANTI, R. J. S.; OLIVEIRA, R. R. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. *Actio Docência em Ciências*, v. 5, n.2, Curitiba, p. 1-17, ago. 2020.

RIBEIRO, R. J. O mestrado profissional na política atual da Capes. *Revista Brasileira de Pós-Graduação, [S. l.]*, v. 2, n. 4, 2011. DOI: 10.21713/2358-2332.2005.v2.72. Disponível em: <https://rbpg.capes.gov.br/rbpg/article/view/72>. Acesso em: 12 jul. 2023.

VERGUEIRO, W; RAMA, A. *Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula*. São Paulo: Editora Contexto, 2014