

UMA LINGUAGEM ALTERNATIVA NO ENSINO ESCOLAR: as histórias em quadrinhos na mediação do ensino e aprendizagem da geografia

UN LENGUA ALTERNATIVA EN EDUCACIÓN ESCOLAR: la historias de cómic en la mediación de la enseñanza y el aprendizaje de la geografia

AN ALTERNATIVE LANGUAGE IN SCHOOL TEACHING: the comics in mediation of geography teaching and learning

Kelli Carvalho Melo

Mestranda pela Universidade Federal de Rondônia - UNIR. Pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Modos de Vida e Populações Amazônicas - GEP Cultura Amazônica/UNIR. Campus José Ribeiro Filho - Bloco 1N - BR 364 Km 9,5 saída para o Acre - CEP: 76-806-679
E-mail: kelli_geo@hotmail.com

Adriana Francisca de Medeiros

Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Professora do Instituto de Educação, Agricultura e Ambiente da Universidade Federal do Amazonas – Campus Vale do Madeira - Humaitá (IEAA/UFAM). Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Investigação Sobre Relação Educativa e Aprendizagem -LAPESAM - Laboratório de Avaliação Psicopedagógica, Educacional e Histórico-Cultural da Amazônia. Av. General Rodrigo Octávio, 6200, Coroado I, Cep: 69077-000
E-mail: afdemedeiros@hotmail.com

Adnilson de Almeida Silva

Doutor em Geografia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Pesquisador do GEP Cultura Amazônica/UNIR. Pesquisador-colaborador do Núcleo de Estudos em Espaços e Representações – NEER. Docente do Departamento de Geografia e do PPGG/UNIR.
E-mail: adnilsonn@hotmail.com

Resumo

As histórias em quadrinhos constituem-se como estratégia alternativa, que podem ser utilizadas no auxílio ao ensino e aprendizagem da ciência geográfica. A Geografia é vista por muitos alunos como uma disciplina tediosa e pouco atrativa, quando comparada com as mais diversas tecnologias, que fascinam e envolvem crianças, jovens e adultos na atualidade. Os professores, em sua grande maioria, utilizam-se apenas de recursos tradicionais como o quadro negro e livro didático, com isso não produzem inovações capazes de prender a atenção do educando. Esse trabalho direcionou-se a identificar a contribuição dos quadrinhos nas aulas de geografia, assim como a importância das histórias em quadrinhos na mediação do ensino. Ensinar nos dias atuais é um desafio e exercício de superação, em que o despertar do interesse do educando é apenas um deles. Os quadrinhos surgem, então, apenas como alternativa, mas abrindo caminhos possíveis para disseminar e intercambiar conhecimentos.

Palavras-chave: Alternativa de Ensino, Ensino, Geografia, Histórias em Quadrinhos.

Resumen

Los comics se constituyen como estrategia alternativa, que pueden ser utilizados en la ayuda a la enseñanza y aprendizaje de la ciencia geográfica. Esa ciencia es vista por muchos alumnos como una disciplina aburrida y poco atractiva, cuando es comparada con las más diversas tecnologías, que fascinan y envuelven a niños, jóvenes y adultos en la actualidad. Los profesores, en su gran mayoría, utilizan apenas recursos tradicionales como el pizarrón y libros didácticos, con eso no producen innovaciones capaces de mantener la atención del educando. Ese trabajo se direccionó a identificar la contribución del cómic en las clases de geografía, así la importancia de los comics en la mediación de la enseñanza. Enseñar en los días actuales se ha constituido en un desafío y ejercicio de superación, en que el despertar el interés del educando es apenas uno de ellos. Los comics surgen sólo como una alternativa, abriendo caminos posibles para diseminarse e intercambiar conocimientos.

Palabras Clave: Alternativa de ensinagem. Enseñanza. Geografía. Historietas.

Abstract

The comics form as an alternative strategy, which can be used as an aid to teaching and learning of geographical science. This science is seen by many students as a subject boring and unattractive, compared with a variety of technologies that fascinate and involve children, young people and adults today. Teachers, for the most part, we use only traditional resources such as blackboard and textbooks, thus do not produce innovations that hold the attention of the student. This work is directed to identify the contribution of comics in geography lessons, and the importance of comics in the mediation of learning. Teaching today has constituted a challenge to overcome and exercise, in which the awakening interest of the student is just one of them. The comics appear only as an alternative, opening paths to spread and share knowledge.

Key-words: Learning alternative. Teaching. Geography. Comics.

Introdução

As representações pictóricas surgiram desde os primórdios das culturas humanas, no período Paleolítico ou Idade da Pedra Lascada. Na época, uma das necessidades dos homens pré-históricos era se comunicar. Para isso, utilizavam as pinturas rupestres¹ nas paredes das cavernas, marcas de sua existência e que, hoje, auxiliam na compreensão de como nossos ancestrais se relacionavam com a natureza e com os demais agrupamentos humanos.

¹ É um tipo de arte feita pelos homens pré-históricos nas paredes das cavernas. Como os homens desta época não tinham um sistema de escrita desenvolvido, utilizam os desenhos como uma forma de comunicação.

As marcas nas paredes variavam desde cenas cotidianas de vivência, como uma caçada obtida com sucesso, até mesmo a descrição completa de suas ações, deixando como manifesto a organização de sua sociedade e as paisagens ao entorno. Estas marcas, produzidas por nossos ancestrais, se estivessem enquadradas numa sucessão de representações, permitiriam formar histórias em quadrinhos (HQs) como expressão de sua visão de mundo.

Nosso propósito, enquanto preocupação do trabalho é abordar as HQs como uma estratégia alternativa de interação e interpretação para o ensino da disciplina de Geografia. Outrora, os quadrinhos foram vistos como uma subliteratura para o processo de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento do ser humano. Entretanto, na atualidade, esses preconceitos contra as HQs já não possuem a mesma intensidade de desconfiança, em razão das mudanças sociais, econômicas, políticas, ambientais e comportamentais pelas quais o mundo tem experimentado desde o final da década de 1980.

As HQs são, sem dúvida, um meio de informações e de críticas sociais, explícitas ou implícitas que conseguem atingir uma grande quantidade de leitores, ao tempo em que possibilita, inclusive, a leitura geográfica de mundos, de culturas em seu estabelecimento de diferentes temporalidades e espacialidades.

A desconfiança quanto à utilização das revistas em quadrinhos, sobretudo deve-se ao seu conteúdo eivado de ideologias, essa Geografia encontra-se em processo de superação, e surge como uma alternativa pedagógica diferenciada ao ensino da disciplina, de forma que se configura como opção atrativa aos alunos e que poderá culminar na melhoria do desempenho escolar.

O trabalho com a HQs em sala de aula justifica-se pelo fato de professores, em sua grande maioria, utilizarem apenas como recursos didático-pedagógicos o livro didático e o quadro-negro. Tais recursos, tradicionais, não oferecerem à compreensão necessária da complexidade do mundo, especialmente, no que se refere à Pós-Modernidade.

Logo, o que se verifica é a necessidade de reforçar as metodologias da ciência geográfica, unindo-se a novas formas alternativas de leitura do espaço, do território, da paisagem e outros aspectos conceituais, visto que nesses, também, ocorrem representações, pois “a evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das

HQs, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar” (Vergueiro, 2006, 21).

O universo dos quadrinhos

Os quadrinhos atraem um público distinto pelo fato de serem oriundos do conjunto de duas artes diferentes - escrita e desenho, o que permite auferir o debate e a interpretação sobre elementos necessários à compreensão de mundo em suas múltiplas variáveis, sejam políticas, econômicas, culturais, sociais, ambientais, comportamentais, entre outras.

A HQ tem o sentido de arte sequencial definida em um estilo que possui uma sucessão de “imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (Eisner, 1999, p. 34) e permite em vários casos, mesmo aqueles que não tiveram acessibilidade ao ensino formal compreender sua dinâmica, e realizar a compreensão do que se refere ao contexto apresentado no enredo narrativo. Assim, para que uma HQ possa ter sentido é indispensável à existência de no mínimo dois quadrinhos, pois uma única cena é considerada como “cartuns” (McCloud, 2005).

As terminologias dos quadrinhos em vários lugares do mundo possuem definições distintas, de acordo com Luyten (1985), nos Estados Unidos são denominadas de *comic strips* (tiras cômicas), tendo, ainda, outras nomenclaturas como *comix* ou *funnis*; na França *bandes dessinées* (tiras desenhadas); no Brasil recebe o nome popular de revistas em quadrinhos ou gibis; na Espanha a definição é comum a do Brasil, e também são conhecidas como *tabeó*; no Japão como *mangá* e em Portugal como histórias aos quadrinhos.

Historicamente, a origem das HQ é incerta e envolta em várias polêmicas, uma vez que são muitos os que se intitulam como os primeiros autores dessa arte. Os ingleses apresentam páginas desenhadas como prova de que foram eles os autores dessa arte sequencial, por Gilbert Dalziel em 1884, enquanto os alemães afirmam que os dois primeiros heróis das HQs surgiram em seu país no ano de 1865, sendo que Max e Moritz de Wilhelm Busch foram os criadores dessa invenção. Os espanhóis também aparecem com os quadrinhos de Goya, no início do século XIX. Os norte-americanos surgem como os criadores da primeira história em quadrinhos com o *Yellow Kid*,

conhecido no Brasil como o Moleque Amarelo por Richard F. Outcault em 1895 (Graú, 1999).

Dentro dessa discussão, convencionou-se como marco inicial das HQs o *Yellow Kid* produzido pelos norte-americanos e surgindo nas suas empresas jornalísticas por volta do ano 1895, mas desde a sua criação o objetivo foi de se caracterizar como elemento de comunicação em massa, visto que atingia um público enorme e distinto. Outra justificativa foi a de que se tratava em testar a nova cor de impressão gráfica, a amarela.

No Brasil, a que se destaca é a Editora Abril que começou e se consolidou com as revistas do Pato Donald. Para alguns, Ângelo Agostini criou os quadrinhos em 1884, porém acreditam que ele foi sucessor de Henrique Fleiuss (Graú, 1999).

Os quadrinhos se modificaram e se reestruturaram à medida que a sociedade passava por processos histórico-sociais, políticos e econômicos. Na Segunda Guerra Mundial, os mesmos mostraram outra característica, não somente de entretenimento e diversão, mas de veículo ideológico utilizado para a política, consubstanciando também uma “Guerra Fria”, representada pela luta entre o bem e o mal, ou seja, refletia a geopolítica das duas potências militares de então, os Estados Unidos e a União Soviética.



Figura. 1: Surpeman: demonstração de poderio sobre os inimigos dos EUA.

Fonte: <http://www.google.com.br/imgres>

Nesse período, surgiram os super-heróis como o *Superman* (criação norte-americana), entre outros personagens, como pode ser observado na figura 1. Os Estados Unidos da América podem ser identificados nos super-heróis, dotados de poderes que intimam os inimigos e impõem o território norte-americano, de certa forma, como “guardiões da paz mundial”. Logo, a representação dos quadrinhos demonstrada nos veículos de comunicação pode ser entendida como instrumento com fins² ideológicos, que associada aos balões com diálogos auxilia na eficácia da dramatização da ideia passada aos leitores.

Os quadrinhos estiveram presentes em mensagens ideológicas que ora se apresentavam direta e outras indiretamente. Um exemplo disso foram os quadrinhos produzidos na China para personificar Mao Tsé-Tung e utilizados como uma forma de reforçar a imagem de seu líder diante da sociedade chinesa, que estava perdendo território (Luyten, 1985).

Outro exemplo que pode ser utilizado são os quadrinhos desenvolvidos na Crise de 1929, com a quebra da Bolsa de Nova York e cujos desdobramentos produziram efeitos negativos no mundo todo. Neste período, as pessoas acometidas pelo desemprego em massa, procuravam formas de se divertir e esquecer a depressão econômica. Elas tinham as HQs como instrumento paliativo em relação à crise. Nos anos de 1930, houve um incremento significativo da produção dos quadrinhos, surgiu neste período às histórias do personagem *Dick Tracy*.

[...] Nos Estados Unidos acentuou-se uma crise moral marcada pelo aparecimento do crime organizado propiciado pela Lei Seca e pela crise econômica de 1929. A velha ideia de ser honesto e trabalhador já não valiam mais e a sociedade já não via futuro na antiga moral. O crime compensava, mas não para o personagem de quadrinhos Dick Tracy [...] (Simões, 2005, p. 39).

Para Aranha (1986) é preciso desenvolver a análise dos quadrinhos a partir da natureza da sua relação com a realidade social, observando que se trata de uma das abordagens possíveis, pois os quadrinhos são uma expressão complexa da produção contemporânea. Além da função de distração e lazer, têm a função mítica e fabuladora

² As HQs também podem oferecer mensagens subliminares, além do que as cores das indumentárias dos personagens são pensadas estrategicamente porque representam não somente a forma ideológica como cada país possui em relação aos demais, mas também o poderio econômico, cultural e militar.

característica da ficção, e ainda preenchem funções estéticas, por se tratar de uma nova linguagem artística.

A observação dada por essa autora permite-nos compreender que nem todos os personagens e HQs possuem o mesmo caráter e perfil ideológico, ou seja, é possível realizar a leitura de mundo de outras formas com criticidade. Por exemplo, na HQ de Groo - o errante, de Sérgio Aragonez, é oferecida uma leitura, ainda, que humorística como desconstrução do herói Conan, que foi criação de Robert E. Howard.

Inserir-se nessa discussão, a postura adotada em algumas HQs como “As aventuras de Tintim”, criado em 1930 pelo belga Hergé, que retrata o personagem com a profissão de jornalista e viaja pelo mundo, sendo visto inicialmente como racista, neocolonialista e antisemita por suas posições frente aos africanos e asiáticos, mas com o decorrer dos anos passa a ter uma postura diferente de valores.

Não se tratando de HQ, mas como desenho animado concebido no início da década de 1990 os Simpsons, de autoria de Matt Groening, criticam duramente o *life style* americano, assim como a relação a outros povos, o que evidencia mudanças e autocríticas à sociedade pós-moderna.

Outras concepções de HQs em curso - inclusive na internet e televisão - como politicamente corretas ou não, propiciam o debate na sociedade e nas escolas sobre as problemáticas atuais relacionadas a meio ambiente, à (in) tolerância, às formas de organização da sociedade e às formas de acessibilidade cidadã, sendo que muitas dessas concepções são repletas de conteúdos geográficos que podem e devem ser estimuladas como processo de ensino e aprendizagem, visto que se trata de abordagens dinâmicas que retratam o atual momento da humanidade.

Para melhor ilustração sobre o papel das novas mídias, as quais possuem conteúdos e podem ser entendidas como HQs, citamos o site de Maurício Ricardo Quirino³ que, ao longo de mais de uma década, produz diariamente charges animadas, que retratam os mais diversos temas da atualidade no Brasil e no mundo com o dinamismo peculiar da internet, e por meio de fórum propicia debates que interessam a professores das mais variadas áreas do conhecimento, a alunos e a sociedade em geral.

No que se refere ao processo ensino-aprendizagem, a questão está na habilidade do docente em selecionar os assuntos que sejam atraentes ao aluno, sem fugir do

³ Disponível em: <http://www.charges.uol.com.br>.

conteúdo programático curricular e usá-los como mais um recurso necessário à reflexão, à leitura crítica e à realidade do mundo, de forma que se relacione diretamente a vivência do discente no interior da sociedade como possibilidade de sua inserção cidadã no mundo. Essa alternativa estratégica, inclusive, está prevista dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs e pode ser utilizada na melhoria do processo ensino e aprendizagem, porém não é a única.

Renovando as práticas geográficas do ensino escolar

Ensinar nos dias atuais é um desafio para profissionais das mais diversas áreas do conhecimento, pois necessita uma superação diária, no sentido de despertar o interesse do educando.

Neste sentido, os professores, em sua grande maioria, utilizam metodologias e estratégias, consideradas ultrapassadas, quando comparadas à diversidade de meios tecnológicos e pedagógicos que fascinam crianças e jovens e que se sentem deslocados da realidade atual.

É algo paradoxal porque se de um lado o professor como formador de cidadãos, sente a necessidade de agir profissionalmente, por outro nem sempre dispõe de novos recursos pedagógicos que possibilitem um ensino dinâmico e inovador que fuja dos padrões convencionais, ou até mesmo porque não está familiarizado com essas tecnologias.

Na disciplina de Geografia, muitos conceitos são importantes para seu estudo, alguns deles clássicos e outros mais atuais, que surgem em razão da necessidade de compreender e apreender o mundo atual, cujo significado resulta da necessidade de uma nova forma de enxergar e examinar a sociedade.

Dessa forma, as HQs surgem como um dos recursos com imenso potencial pedagógico capaz de articular-se aos vários campos do conhecimento, propiciando uma forma de expressão da comunicação artística e literária atual, em que é possível relacionar as vivências e experiências do educando com o contexto teórico.

A leitura correta do espaço geográfico é uma característica marcante para o entendimento de seu aspecto visível, em que os quadrinhos possuem uma grande e crucial possibilidade de mundo, já que associam os textos com as imagens e

possibilitam a exploração e as descrições dos elementos geográficos da paisagem trabalhada (Barbosa et. all, 2007).

De acordo com o autor, não podemos pensar que a única contribuição dos quadrinhos para o ensino da Geografia seja restringir-se a observações e descrições das paisagens. Sua leitura vai muito além desse aspecto, muito importante para entender o mundo geográfico. Essa questão remete à leitura de uma paisagem que identificamos o espaço e as mudanças ou permanências decorrentes das ações humanas, sejam políticas, culturais, sociais, econômicas, comportamentais e ambientais.

De modo que, contribui criticamente na formação dos discentes um despertar para a compreensão da realidade nas mais distintas escalas geográficas (local, regional, nacional e mundial) e permite o estabelecimento das múltiplas relações. Corroborando com o exposto, Rama (2007, p. 87) defende:

[...] as histórias em quadrinhos tornam-se bastante oportunas, já que trabalham com o texto e a imagem ao mesmo tempo, além de darem conta da dimensão temporal e espacial. Ampliam-se, então, as possibilidades de utilização dessa linguagem, indo além da simples exploração do texto ou da descrição dos elementos geográficos [...].

Portanto, a linguagem dos quadrinhos ultrapassa as barreiras da descrição e podem atender as diversas abordagens teóricas e pedagógicas dessa área, como a representação do espaço, escala e leitura de símbolos cartográficos, o que permite também um diálogo com outras áreas do conhecimento, sendo possível a realização de trabalho com caráter interdisciplinar, que atualmente é entendido como:

[...] o processo que envolve a integração e engajamento de educadores, num trabalho conjunto, de interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade, de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, a fim de que possam exercer criticamente a cidadania, mediante uma visão global de mundo e serem capazes de enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade atual [...]. (Luck, 1994).

Sob essa ótica, Vergueiro (2006, p. 24) entende que por possuir um “caráter globalizador, as histórias em quadrinhos permitem, com seu uso, a integração entre as diferentes áreas do conhecimento, possibilitando na escola um trabalho interdisciplinar com diferentes habilidades interpretativas (visuais e verbais)”.

A leitura das imagens, desenvolvida corretamente, é uma das preocupações da atividade geográfica. Assim, no ensino de Geografia, ela deve ser feita com o propósito de analisar minuciosamente, os elementos distribuídos, os personagens e suas ações, emoções e características próprias, a posição que os personagens encontram-se e adquirem objetos. O ambiente é o lugar onde é retratada a história, dentre outros aspectos indissociáveis do cenário construído (Barbosa et al., 2007).

Para o ensino de Geografia os quadrinhos possuem variadas formas de utilização, como afirma Rama (2007, p. 88): “além de explorar os temas específicos tratados nas histórias, é possível também trabalhar com a linguagem dos quadrinhos para ensinar alguns conceitos da Geografia, tais como representação do espaço, escala, visão vertical e oblíqua, leitura de símbolos”.

Desta forma, com objetividade os quadrinhos atendem aos conteúdos e séries distintas, e não se restringem a mesma metodologia, porém modificam-se a cada conteúdo lecionado e proporcionam, dessa forma, concepções de educação diversificada, considerando que:

[...] A Geografia é uma forma de leitura do mundo. A educação escolar é um processo no qual o professor e seu aluno se relacionam com o mundo através das relações que travam entre si, na escola e nas ideias. A Geografia e a educação formal concorrem para o mesmo fim de compreender e construir o mundo a partir das ideias que formam dele [...] Moreira (2007).

É sabido que na contemporaneidade, os alunos estão cada vez mais interconectados com a tecnologia, uma vez que esta, de algum modo, influência e contribui significativamente para a formação de personalidade e estilo de vida. Ao professor, então, cumpre a responsabilidade de propor e intervir com novas ferramentas para o ensino em sala de aula, de maneira a envolver o aluno, despertando-o para o prazer das diversas formas de leitura de mundo. Os conhecimentos adquiridos através da educação escolar são fundamentais e indispensáveis, pois nortearão a trajetória pessoal, social e profissional do educando.

Porém, ressalta-se que não somente os novos elementos didáticos e tecnológicos são capazes de resolver o problema do ensino e aprendizagem, visto a necessidade de adoção de um conjunto de estratégias, inclusive no que se refere a políticas públicas, gestão e formação continuada de professores.

Todavia, o uso desses novos instrumentais tecnológicos a serviço do ensino e aprendizagem não anula os procedimentos pedagógicos tradicionais, ou seja, podem e devem ser incorporados a esses, de modo que, os discentes com isso possam obter uma visão mais ampla da realidade escolar. Neste caso, o professor usará de sua criatividade e criticidade, especialmente, no estímulo a seus alunos, no sentido de construir HQs relacionando à Geografia e suas interfaces teóricas.

Desse modo, construir propostas de práticas de ensino em geografia com o emprego de quadrinhos possibilita o exercício e o processo de ensino-aprendizagem, como condição de sua formação. As HQs, como recurso didático, é pouco utilizada em sala de aula. Um dos motivos pode estar relacionado à falta de conhecimento de alguns professores, ou pela não habilidade ou, ainda, pela resistência em adotá-la para construir e/ou desenvolver conceitos e conteúdos relacionados à geografia.

Esse é o grande desafio dos docentes de Geografia que buscam melhorar e ampliar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem na perspectiva de formação de cidadãos críticos, mas não desassociados das dinâmicas sociais apresentadas em suas cotidianidades.

Construindo uma leitura do espaço geográfico por meio das histórias em quadrinhos

No processo de educação escolar é imprescindível, ao ensino de Geografia, articular assuntos, noções e conceitos básicos, como a paisagem, espaço, território, região e lugar, e relacioná-los ao cotidiano do educando, ou seja, como construção do conhecimento científico com outros saberes apreendidos com a vivência no mundo.

No entanto, percebe-se com frequência certa ausência das reflexões espaciais, ou ainda, quando são abordadas necessitam de conexões entre os temas, as relações com as categorias geográficas e, principalmente, com a realidade vivenciada pelo aluno, que de certo modo são incompletas e inconsistentes em decorrência da fragilidade conceitual, observadas, primeiramente, nas séries iniciais e cujos reflexos são estendidos até o ensino superior.

Sobre essa constatação, especificamente, acerca da disciplina de Geografia, verifica-se que as HQs possuem um grande potencial que retratam o espaço geográfico e suas diversas paisagens, com seus aspectos visíveis, embora possam aparentar-se como invisíveis numa primeira observação. Essa relação exige uma acuidade perceptiva

das representações, de modo que ao abstrair seu conteúdo tornam-se formas, cujos signos e significados remetem à reflexão sobre o mundo, aqui entendido como relações realizadas no contexto das vivências.

A partir dessa temática, os educadores devem assumir um novo e mais crítico posicionamento sobre as HQs e considerá-las como uma alternativa estratégica de ensino, em que com base nos quadrinhos, seja entendida como forma perceptiva de representação dos conceitos geográficos.

Essas representações conceituais para Tuan (1980), reitera que a percepção ocorre por meio dos sentidos, no entanto, a cultura influencia a forma de perceber, construir uma visão de mundo e de ter atitudes em relação ao ambiente.

Na contribuição do debate, Holzer (1999a) define que a paisagem para a Geografia Cultural se afasta do conceito de paisagem apenas como descrição dos atributos visuais do sítio, deixando claro que para fazer uma Geografia da paisagem é necessário situar o nível perceptivo a ser abordado.

Esta questão remete a consideração sobre a importância do estudo do “espaço vivido” dentro da Geografia Cultural, que considera a paisagem “um depósito de história, um produto da prática entre indivíduos e da realidade material com a qual nos confrontamos” (Holzer, 1999b, p. 161). É nesta relação que as HQs possibilitam a leitura geográfica e seus conceitos, de forma que atua como contributo indispensável à formação dos educandos.

Entende-se, assim, que a leitura geográfica admite várias abordagens, visto que os quadrinhos proporcionam reflexão dos diferentes espaços, ou até mesmo regiões, proporcionando aos educandos a desconstrução de estereótipos que muitas vezes encontram-se arraigados em suas vivências. Assim, as características de imagens pré-concebidas presentes na sociedade que dizem respeito a uma região ou a um modo de vida: agir, vestir, falar e/ou ver o mundo, podem e devem ser compreendidas não somente pelo que está escrito ou por aquilo que é visual, mas, principalmente, em reelaborar criticamente os seus significados de representação.

Um exemplo de estereótipo utilizado é do personagem Zé Carioca (figura 2), inspirado no Brasil e suas paisagens, particularmente o Rio de Janeiro. O Zé Carioca possui um visual infundido no típico boêmio dos anos 40, de chapéu, gravata borboleta e suas histórias sempre geram confusões e resultam em sua caracterização como

espertalhão, malandro, trapaceiro, e paquerador. Esses atributos, devido a várias circunstâncias, introduziram no imaginário popular e consciente coletivo que toda pessoa oriunda daquela região possui os mesmos desvios de valores morais do personagem - o que não é verdade.



Figura 2: Zé Carioca: representação do espaço geográfico brasileiro.

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinhos/>

A partir dessa observação, como perspectiva de releitura das relações que ocorrem na sociedade e no espaço geográfico, a proposta é que o discente possa desenvolver habilidades cognitivas e perpassar os limites da sala de aula, da escola, de seu bairro, de sua cidade, etc., em sua relação de cotidianidade, em que o conjunto dessas habilidades influenciará na própria maneira de ver, conceber e apreender o mundo. Com isso, o discente desenvolverá maior capacidade crítica na observação e compreensão em relação às paisagens com as quais se defronta e com sua própria realidade.

A abordagem da paisagem nas HQs auxilia os alunos a desenvolver um alto e apurado nível perceptivo, capaz de diagnosticar as situações descritas, a partir de uma simples observação e tornar-se apto a se desligar de qualquer sistematização imposta a ele, questionando aspectos mínimos que o intrigam.

Para Oliveira (1999), as representações espaciais devem ser analisadas de um ângulo que permita explicar a percepção e a representação da realidade geográfica, como parte de um conjunto maior, que é o próprio pensamento do sujeito.

As condições mencionadas pelo autor são claramente identificáveis nas HQs da Turma da Mônica, Turma do Xaxado e Zé Carioca, pelo fato de representarem a

organização do espaço geográfico brasileiro, como múltiplo nas questões ambientais, políticas, econômicas e sociais, ainda que vários aspectos das HQs sejam desvirtuados em seu contexto. O Zé Carioca representa o Rio de Janeiro, assim como a turma do Xaxado representa a região Nordeste.

Tal atividade auxilia os alunos a explorarem um determinado espaço e as peculiaridades que trazem, seja no personagem ou na paisagem descrita. As intenções do autor em explorar determinadas áreas geográficas devem ser questionadas, levantadas e debatidas no âmbito da sala de aula, como instrumento de apreensão do conhecimento, conforme descreve Vergueiro (2006, p. 88):

[...] ao se fazer uma leitura geográfica de uma história em quadrinhos, deverão ser observados os diversos elementos que caracterizam os personagens e as ações, o posicionamento dos objetos e dos personagens, o enquadramento, o ambiente que se passa a história (de que forma é retratada, qual a importância do lugar para o roteiro, qual a relação dos personagens com os lugares, que elementos do lugar são valorizados e quais são omitidos ou negligenciados, que perspectivas ou ângulos são utilizados para retratar o lugar etc.), dentre outros [...].

Assim, este exercício pode ser desenvolvido em grupo, de modo a estimular a troca de ideias, produzindo o ambiente indispensável para a realização coletiva do trabalho entre os discentes. O incentivo a partir da observação da paisagem descrita no quadrinho pode suscitar inúmeros questionamentos, tais como: a) Que objetos aparecem (como, quando e porque aparecem?); b) Como são os aspectos físicos e humanos dos personagens (se existem motivos para possuírem esses aspectos?); c) Que situações estão ocorrendo e porque estão ocorrendo? d) Como são as mudanças das paisagens e quais são essas mudanças? e) Como pode ser compreendida a cultura e a organização social?

O conceito de território também é percebido e representado nos quadrinhos, naqueles que trazem as questões da disputa pelo espaço geográfico, sendo visível, principalmente, no gênero super-herói, em que os protagonistas e antagonistas imprimem suas marcas, no sentido de salvaguardar e ampliar suas ações no espaço o que se torna patente em muitos casos, trata-se do exercício da geopolítica.

O entendimento para esse e outros conceitos, geralmente, não aparecem explícitos, entretanto a responsabilidade do docente é fomentar que o aluno perceba a relação subjetiva da HQ com a realidade objetiva do mundo. Na HQ do Papa-Capim,

por exemplo, é relevante constatar que Maurício de Souza traça de forma virtuosa a relação de territorialidade e espacialidade, o que permite ainda uma leitura das relações sociais e ambientais, onde se desenvolve a história, no caso a floresta, assim como alguns estranhamentos que ocorrem pela aproximação da sociedade envolvente com os indígenas.

Na categoria território, pode-se explorar através dos quadrinhos, por exemplo, a questão da disputa pelo poder no espaço geográfico, principalmente representado nos quadrinhos com temática bélica.

Neste caso, as HQs do Capitão América se apresentam como uma das alternativas de representar, e deixar evidente a presença dos Estados Unidos da América como soberano nessa conjuntura política de poder, que implica em fatos geopolíticos (figura 3). Essa evidência é maior quando se constata que seu surgimento como personagem ocorre na Segunda Guerra Mundial e seu intuito é de demonstrar a imposição do território americano sobre o alemão, ao tempo em que se apresenta como um dos “guardiões da ordem mundial”, ainda, que essa seja a lógica advinda de uma perspectiva imperialista e expansionista, cujos conteúdos são plenos de variáveis que se estendem desde a política, passando pela economia, pela cultura, pelos comportamentos e relações sociais.



Figura 3: Capitão América e a representação do território.
Fonte: <http://www.vidauniversitaria.com.br/blog/>

O Capitão América se apresenta como o elo dessa temática, suas vestimentas de super-herói com as cores da bandeira dos EUA, possibilitam a reflexão e discussão das

mensagens subliminares que o personagem traz, pois as indumentárias querem de alguma forma intimidar os vilões que tentam opor-se a essa potência. O próprio nome do personagem faz referência direta ao seu país, logo as reflexões são válidas no sentido de incitar o debate em sala de aula, e através dos enredos propiciarem várias discussões, tais como: a) as expressões e representações geopolíticas; b) os fatores econômicos, sociais, políticos, ambientais e culturais; c) as relações internacionais, entre outros.

Deste modo, um dos conceitos fundamentais que podem ser discutidos é o território que transporta em si significados, símbolos e imagens que resultam da apropriação e controle por parte de um determinado agente social, um grupo humano, uma empresa ou uma instituição. Na realidade, o território é um importante instrumento da existência e a transformação do homem que o criou e o controla. O território apresenta, além do caráter político, um nítido caráter cultural, especialmente quando os agentes sociais são grupos étnicos, religiosos ou de outras identidades (Rosendahl, 2005).

Nesta perspectiva, a abordagem do conceito de território no estudo da Geografia escolar, permite ao estudante entrar em contato com um volume de informações a respeito do espaço geográfico nas escalas local, regional, nacional e mundial. Essa gama de informações pode confundir o aluno no entendimento do espaço geográfico, prontamente, os quadrinhos entram como uma ponte no ensino e aprendizagem desses conceitos.

Outras interpretações que os quadrinhos do gênero super-heróis permitem aos alunos realizarem, segundo Calazans (2004), são os temas relacionados às mutações genéticas, criadas pela exposição à radioatividade como os X-Men, Hulk e Homem-Aranha, ou/e ainda temas que consistem ao emprego de tecnologias como Homem de Ferro, conforme apresenta as figuras 4 e 5.

Essa condição apresentada como exemplo nas HQs dos personagens citados possibilita a leitura sobre as problemáticas ambientais, especialmente no que se refere ao perigo da contaminação por energia radioativa e suas implicações na agricultura, no meio urbano; na eminência de utilização indevida dessa fonte por grupos extremistas; no poderio estratégico dos países produtores e que necessitam dessa matriz energética para atender suas populações, ainda, que isso represente ameaça para todo o Planeta.

Na Geografia, as revistinhas em quadrinhos do gênero super-heróis abordam, ainda, as questões relacionadas ao espaço urbano, a metropolização das cidades, contribuindo para o entendimento das relações e diferenças desses dois espaços distintos, o urbano e rural. E, também, as diferenças das cidades em suas múltiplas relações sociais, políticas, econômicas e culturais.



Figura 4. Incrível Hulk mutações genéticas.

Fonte: <http://alquimiaepalavras.blogspot.com>



Figura 5. Homem de Ferro Utilização de tecnologia.

Fonte: <http://media.photobucket.com/idadequadrinhos>

Neste caso, dois importantes conceitos no âmbito da ciência geográfica que causam discussões acerca da própria natureza da Geografia estão relacionados à “região” e à “organização espacial”, cujo contexto permeia as distintas correntes geográficas e apresenta-se como relevante (Côrrea, 1990, p. 56).

Adentra-se nessa perspectiva, o conceito de lugar que se entrelaça como possibilidade de abordagem, onde o lugar é caracterizado como uma ligação de identidade com certa porção do espaço geográfico e que por seu turno remete aos conceitos de pertencimento e de enraizamento identitário presentes na Antropologia, mas cuja dimensão possui um caráter interdisciplinar.

Nem sempre o “lugar” foi considerado um conceito fundamental dentro do estudo da Geografia, porém ganha importância no escopo da ciência geográfica a partir da década de 1980, visto que se tratava como estudo secundário no plano dos geógrafos (Holzer, 1999).

O lugar faz menção a uma realidade de escala local ou regional podendo associar-se ao indivíduo ou aos grupos, sendo que pode ser percebido como a parte do espaço geográfico efetivamente adaptado para a vida e onde se desenvolve as atividades habituais ligadas à sobrevivência, e às diversas relações estabelecidas pelos homens e suas comunidades (Lisboa, 2007).

O conceito de região e lugar pode ser abordado juntamente por se entrelaçarem. Os quadrinhos do Tarzan e Homem-Aranha, representam bem essas duas categorias geográficas, em que a análise das localidades do acontecimento das histórias são descrições importantes a serem levantadas e trabalhadas pelos alunos, porque essas HQs auxiliam na compreensão, interpretação e distinção das individualidades de cada lugar e região geográfica, visto que se tratam de narrativas que ocorrem situações distintas: a) na selva africana com o Tarzan; b) na área urbana, especificamente na cidade de Nova York, uma das mais importantes metrópoles mundiais, com o Homem-Aranha.

As duas histórias retratadas acima ocorrem em lugares reais e não fictícios, diferentemente da versão do personagem Batman, pois o enredo se desenrola num lugar fictício chamado Gotham City. Debates sobre a importância e influência das metrópoles, no caso de Nova York sobre as demais cidades, são pertinentes, e podem ser vistas por meio de uma série de variáveis possíveis como: a circulação econômica, os problemas sociais e ambientais, entre outros que permitem abordar e estabelecer

paralelos com as realidades em diversas escalas de análise nos âmbitos locais, regionais ou mundiais.

Sob tal ótica é possível debater as questões e entender o sistema econômico e social dominante do mundo, o capitalista, que está presente em narrativas como a do Tio Patinhas, criado pela empresa Walt Disney, e permite compreender a lógica do sistema em seus aspectos de crise e superação, a formação de blocos econômicos e as relações econômicas entre as diversas nações.

Ainda que, nas HQs do Tio Patinhas, o capitalismo seja retratado de forma cômica, através de uma análise criteriosa poderá propiciar um importante e necessário debate em sala de aula e estabelecer uma analogia sociológica dos personagens, transpondo o mundo da fantasia para a realidade, e o método comparativo é a melhor alternativa.

Desse modo, a leitura terá um aporte interdisciplinar, podendo ser discutido sob vários aspectos, dos quais destacamos seis deles: 1) Como as empresas se organizam no mundo - através dos fluxos e fixos, as formas, processos, funções e estruturas; 2) Como ocorre a organização sindical e social dos trabalhadores e as condições de trabalho; 3) Como as empresas adquirem as matérias-primas e o mercado consumidor nas diversas escalas geográficas; 4) Como as empresas reagem às crises e adotam estratégias de superação; 5) Como as empresas se modernizam e como isso afeta as relações entre padrões e empregados, inclusive na ressignificação espacial dos lugares, onde estão estabelecidas; 6) Como as empresas compreendem o papel de sua responsabilidade social e ambiental.

Essa atividade vai ajudar os estudantes a desenvolverem um pensamento crítico sobre a sociedade atual, e as relações que permeiam no sistema capitalista, visto que “a reflexão e comparação crítica dos personagens desse quadrinho constituem inequívoca manifestação subversiva, pois democratiza a educação. Nesse mundo fictício não é apenas cada personagem uma coisa, mas o próprio leitor é coisa, pois ele acaba percebendo que é reproduzido na HQ” (Martins, 1977, p. 4).

Concordamos com a premissa descrita pelo autor, pois os conteúdos existentes nas HQs possuem interfaces com o cotidiano da sociedade e encontram-se plenos de contextos interdisciplinares, em que a Geografia com suas categorias de análise e conceitos possibilitam a compreensão de valores que estão presentes no capitalismo e

suas múltiplas relações de apreensão de mundo, sendo que os quadrinhos são as representações desse conjunto que compõem tanto a realidade objetiva como subjetiva. Observa-se, no entanto, que essa escala de valores influencia os leitores na formação de conteúdos morais, estéticos e comportamentais, os quais se apoiam direta ou indiretamente nas relações sociais, econômicas, políticas e ambientais, como construto da sociedade.

Considerações finais

Por meio das leituras realizadas em diferentes fontes, percebe-se que o uso das HQs possui grande potencial para o entendimento do espaço geográfico e suas transformações, podendo ser inserido conceitos fundamentais da Geografia e estabelecer conexões com outras áreas do conhecimento. Entretanto, observa-se que existe certo desconhecimento de vários professores sobre o uso dessa importante ferramenta paradidática, principalmente no campo da ciência geográfica.

Os quadrinhos apresentam-se como recursos alternativos conhecidos por alunos e professores, porém as contribuições que estes produzem na construção do conhecimento ainda não são devidamente mensuradas. O uso dessa ferramenta para o entendimento das categorias geográficas junto ao livro didático torna-se um meio eficaz para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem dos discentes, porque se trata de uma linguagem que permite a acessibilidade com maior nível de apreensão pelo público estudantil.

Destarte, espera-se que este artigo produza uma série de reflexões entre os docentes e desperte o entusiasmo para aplicação em sala de aula, porque o sentido oferecido nas HQs é o de associar as metodologias e ferramentas tradicionais inseridas nos currículos escolares, com uma proposta que possibilite a coexistência de alternativas e estratégias pedagógicas inovadoras necessárias ao processo de apreensão do conhecimento com a melhoria do ensino e aprendizagem, sobretudo, em relação à Geografia. Os quadrinhos, nesse caso, são apresentados como mais uma ferramenta pedagógica alternativa, mas não são os únicos que oferecem oportunidades para a construção e ampliação dos conhecimentos e dos saberes dos educandos.

Consideramos que as HQs permitem a apreensão dos saberes, ao tempo em que “conecta” o aluno em um universo que ele reconhece como seu, portanto, com maior afinidade e capacidade de assimilação de conteúdos, noções e conceitos que permeiam as ciências. Para a Geografia representa um caminho possível em se compreender desde o local até o global, materializado pelas referências com o social, o econômico, o político, o ambiental, entre outras possibilidades e conexões de saberes.

Por fim, os professores podem e devem incentivar seus alunos a acessarem as HQs, assim como desenvolver atividades que possibilitem a construção coletiva e individual de quadrinhos, considerando as habilidades e os saberes dos discentes a partir das múltiplas realidades vivenciais.

Referências

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. & MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando** - Introdução a Filosofia. São Paulo: Moderna, 1986.

BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio; RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. 3ª ed. São Paulo: contexto 2007.

BRAGA, Altamiro. **Um olhar geográfico sobre as Histórias em Quadrinhos**. In: Encontro de Geógrafos da América Latina – EGAL, 12., 2009, Montevideu. Disponível em: http://egal2009.easyplanners.info/area03/3040_Braga_Altamiro.pdf. Acesso em: 22.04.2012.

CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

GRAÚ, Marcelo. - **Fealdade de Fabiano Gorila**. São Paulo: Conrad, 1999.

CORRÊA, Roberto Lobato. **Região e Organização Espacial**. 3ª Ed. São Paulo: Ática, 1990.

COSTA, Rafael Martins da. **As histórias em Quadrinhos como Construção da Leitura Geográfica**. In: XVI Encontro Nacional de Geógrafos – ENG, 16., 2010, Porto Alegre. Disponível em: <http://www.agb.org.br/XENPEG/artigos/eixo5.htm>. Acesso em: 23.04.2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

HOLZER, Werther. **O lugar na geografia humanista**. Território Geográfico. Rio de Janeiro, n. 07, p. 67-78, jul./dez. 1999.

HOLZER, Werther. **Paisagem, imaginário, identidade**: alternativas para o estudo geográfico. In: ROSENDHAL, Z.; CORRÊA, R. L. **Manifestações da cultura no espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999. (p. 149-168).

KOSEL, Salette. **Mapas Mentais – Uma Forma de Linguagem: Perspectivas Metodológicas**. In: KOZEL, Salette; SILVA, Josué da Costa & GIL FILHO, Sylvio Fausto. (orgs.). **Da Percepção e Cognição à Representação: Reconstruções Teóricas da Geografia Cultural e Humanista**. Organização de. São Paulo: Terceira Margem; Curitiba: NEER, 2007.

LISBOA, Severina Sarah. **A importância dos conceitos da geografia para a aprendizagem de conteúdos geográficos escolares**. Ponto de Vista. Minas Gerais, n. 04, v. 04, 2007.

LUCK, Heloisa. **Pedagogia interdisciplinar: fundamentos teóricos - metodológicos**. Petrópolis: Vozes, 1994.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é Histórias em Quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MARTINS, José de Souza. **Sobre o modo capitalista de pensar**. 4ª ed. São Paulo: Hucitec, 1977.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MOREIRA, Ruy. **Pensar e ser em Geografia**. São Paulo: Contexto, 2007.

PEIXOTO, Marco Aurélio. **As histórias em quadrinhos e o ensino de geografia em Cáceres-MT**. TCC. Universidade Federal do Mato Grosso, 2009, 42f.

PESSOA, Alberto Ricardo. **Histórias em Quadrinhos**: Um meio Intermediático. *In*: Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação. 2008. Disponível: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-alberto-historias-em-quadrinhos.pdf>. Acesso em: 22.05.2012.

RAMA, Ângela. **Os quadrinhos no ensino da geografia**. *In*: BARBOSA, Alexandre et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007. p.87-104.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

ROSENDAHL, Zeny. **Território e territorialidade**: Uma perspectiva geográfica para o estudo da religião. *In*: Encontro de Geógrafos da América Latina – EGAL, 10., 2005, São Paulo. Disponível: www.observatoriogeograficoameric-latina.org.mx Acesso em: 23.05.2012.

SIMÕES, Norton. **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos Como Técnica Científica e Arte Sequencial na Comunicação** – Dissertação de Mestrado em Comunicação Social – PUC/RS, 2005.

SOUZA, Luciana Cristina Teixeira. **A Complexa Abordagem Geográfica de uma Complexa Geografia escolar**: Análise de Experiências. *In*: SERPA, Angelo (org.). **Espaços Culturais** – vivências, imaginações e representações. Salvador: EDUFBA, 2008.

SUERTEGARAY, Dirce M. Antunes. **Espaço geográfico uno e múltiplo**. Revista Geo Crítica. Barcelona, nº 93, ISSN: 1138-9788, 2001.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia** – Um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: DIFEL, 1980.

TUSSI, Graziela Bergonsi. **A história em quadrinhos como prática pedagógica no ensino de Geografia**. *In*: Encontro de Geógrafos da América Latina – EGAL, 10., 2005, São Paulo. Disponível: www.observatoriogeograficoameric-latina.org.mx Acesso em: 21.04.2012.

OLIVEIRA, Livia de. **Percepção e Representação do Espaço Geográfico**. *In*: DEL RIO, Vicente; OLIVEIRA, Livia (orgs). Percepção Ambiental – a experiência brasileira. São Paulo: UFSCar, 1999.

VARGAS, Icléia de Albuquerque. **Paisagem, Território e Identidade:** Uma abordagem da Geografia Cultural para o Pantanal Mato-grossense. *In:* KOZEL, Salette; SILVA, Josué da Costa & GIL FILHO, Sylvio Fausto. (orgs.). **Da Percepção e Cognição à Representação:** Reconstruções Teóricas da Geografia Cultural e Humanista. Organização de. São Paulo: Terceira Margem; Curitiba: NEER, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino.** *In:* BARBOSA, Alexandre *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p.7-30.

Recebido para publicação em junho de 2012

Aprovado para publicação em dezembro de 2012