

## Histórias em quadrinhos como metodologia ativa no ensino médio

Janine Ranielle Bahia de Miranda Sousa  
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Bahia, Brasil  
Endereço eletrônico: professorajaninesousa@gmail.com

Jéssica Gomes das Mercês  
Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, Brasil  
Endereço eletrônico: jessicaa.merces@hotmail.com

1735

**Palavras-chave:** Ética. Meio ambiente. Recursos didáticos

### INTRODUÇÃO

Este texto tem como objetivo apresentar uma discussão sobre a utilização de Histórias em Quadrinhos (HQ) para o conteúdo de meio ambiente. Diante do esvaziamento epistemológico produzido pela BNCC e a mobilização de grupos fundamentalistas, temas científicos entram na rota de negacionistas, especialmente os relacionados aos estudos de gênero, sexualidade, vacinas, racismo, meio ambiente e outros, o que pode levar ao risco de sua desestabilização (Selles *et al.*, 2024).

Ao pensar a abordagem de tais temáticas, é interessante que a construção do conhecimento seja realizada de forma conjunta entre professores e estudantes. Assim, as metodologias ativas possibilitam que os estudantes se reconheçam como produtores de conhecimento, tornando a aprendizagem muito mais significativa.

Uma possibilidade de interação ativa dos estudantes é a produção de HQs. Sobre isso, Rodrigues e Barbosa (2022) apontam que as HQs auxiliam nos entrelaçamentos entre os processos de ensino e aprendizagem e a vivência das crianças e dos jovens.

### METODOLOGIA

Com base na abordagem adotada, o estudo em questão é de natureza qualitativa. Seguindo a perspectiva de Minayo (2014), a pesquisa qualitativa tem como intuito

**Realização:**



**Apoio:**



abordar questões subjetivas que não podem ser traduzidas em dados estatísticos. No que diz respeito à produção deste trabalho, a metodologia empregada foi a pesquisa-ação. De acordo com a definição de Koerich, *et al* (2017), a pesquisa-ação, na qual tanto os pesquisadores quanto os participantes atuam de forma colaborativa e engajada, concebendo docentes e discentes como parceiros no processo de ensino e aprendizagem.

O presente trabalho foi realizado durante o mês de março a abril de 2024, em um colégio de tempo integral, localizado no município de Belo Campo – BA, na disciplina Estação VI: Ética e Meio Ambiente. Os participantes foram estudantes do 1º ano do Ensino Médio.

1736

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o objetivo de desenvolver uma aprendizagem significativa, é importante que o professor planeje aulas para que os discentes se envolvam ativamente, evitando a abordagem de aulas meramente expositivas. Dessa forma, com a proposta de buscar uma metodologia alternativa para o ensino da matéria de Ética e meio ambiente, foi proposta a produção de HQs sobre a temática *a relação do homem com o meio ambiente durante a pré-história*, conteúdo que estava sendo trabalhado em sala no período.

Previamente, a professora ministrou aulas sobre a temática, apresentando e discutindo o conteúdo com os estudantes. Após a abordagem teórica do tema, a docente informou as orientações necessárias para a produção da atividade. Nesse contexto, vale ressaltar que todos os discentes participaram ativamente, mostrando dedicação e interesse na elaboração de seus quadrinhos.

A produção das HQs permitiu aos alunos uma interação que anteriormente não acontecia durante as aulas expositivas, uma vez que durante a atividade eles foram incentivados a buscar novas ideias, a explorar novos conceitos e utilizaram de sua autonomia para criar um material didático. No total foram elaboradas 16 histórias em quadrinhos, cada uma contendo entre 8 a 24 páginas. Contudo, nesse resumo expandido são apresentadas as análises de três delas (Figura 1).

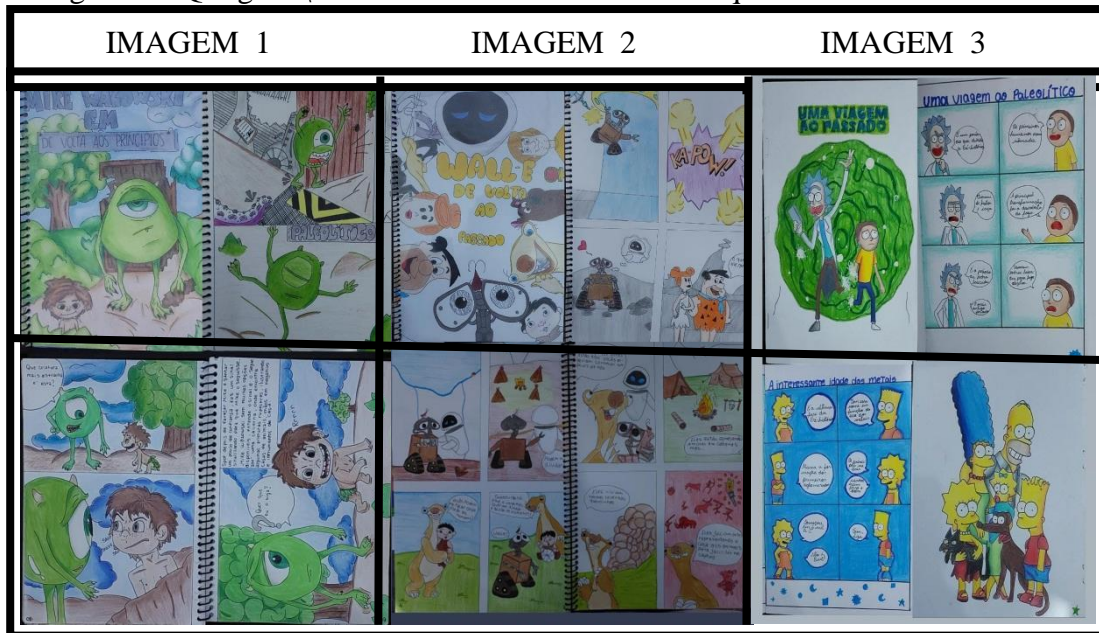
Realização:



Apoio:



Figura SEQ Figura \\* ARABIC 1. Três histórias em quadrinhos confeccionadas



1737

Fonte: autoras.

A HQ demonstrada na Imagem 1 utiliza como personagens Mike Wazowski do filme *Monstros S.A* e Spot do filme *O Bom Dinossauro*. Nessa HQ, Mike acidentalmente cai em uma porta que o leva diretamente para o período paleolítico, mas, infelizmente nessa viagem ao passado a porta acaba se despedaçando após o imprevisto, sendo necessário encontrar todos os seus pedaços para retornar ao seu tempo. Neste período ele conhece Spot que o acompanha em várias aventuras para ajudá-lo a consertar a porta e abrir o portal, sendo explicado ao decorrer das páginas cada etapa da pré-história de forma criativa e impressionante.

Na imagem 2 a estudante optou pela utilização de vários personagens cinematográficos, tais como Wall-e, Sid do filme *A Era do Gelo*, Os Flintstones, Pernalonga e Patolino e Scooby-Doo. Os personagens principais são Wall-e e Ava, dois robôs que através de um objeto desconhecido encontrado no mundo humano viajam para um universo paralelo se aventurando por cada período da pré-história e demonstrando como era a vida humana e suas ações na natureza ao passar dos anos.

Na HQ da Imagem 3, foi optado pela dupla o uso dos personagens Rick e Morty e dos irmãos Lisa e Barty Simpson para explicarem em forma de diálogo cada período pré-histórico. Em todas as produções a história foi envolvente ao leitor, explicando de

Realização:



Apoio:



forma objetiva e divertida as fases da pré-história, sendo enfatizado principalmente a relação que o homem tinha com a natureza durante cada um dos períodos.

Rodrigues e Barbosa (2022) afirmam que as HQs são importantes para “[...] o ensino de conceitos científicos conectados com as situações cotidianas que os educandos vivenciam”, corroborando com isso, essa análise percebeu o envolvimento dos alunos referente a aprendizagem do conteúdo, diante o processo de desenho, escrita e apresentação, no quais desenvolveram habilidades e realizaram pesquisas sobre o assunto, ampliando ainda mais o seu conhecimento.

1738

## **CONCLUSÕES**

A produção das HQs pelos discentes possibilitou aulas mais dinâmicas e atrativas que atravessaram a mera fixação dos conteúdos para uma aprendizagem mais interativa. Evidenciou-se que com a metodologia ativa a relação entre professor e aluno pode ir além de discursos tediosos, nos quais o professor é visto como único detentor do saber ao se limitar ao uso de metodologias tradicionais, podendo agir como facilitadores da aprendizagem e reconhecendo as peculiaridades de cada estudante.

Portanto, as HQs se apresentaram como um recurso didático importante, não somente para a mobilização de conhecimentos, mas, também, como facilitadora na abordagem de temáticas tidas como temas sensíveis. Apesar da grande importância na formação dos estudantes, tais temáticas têm sido negligenciadas nas políticas públicas, nos materiais didáticos e no currículo de muitas escolas. Dessa forma, destaca-se a relevância de utilizar diferentes formas e metodologias para que o ensino seja significativo, prazeroso e permita a produção de novos conhecimentos, principalmente no que diz respeito aos conteúdos que têm sido invisibilizados pelo sistema educativo.

**Realização:**



**Apoio:**



## REFERÊNCIAS

- BEN-ZVI, D. Statistical reasoning learning environment. **EM TEIA – Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**, vol. 2 (2), 2011. Disponível em: <http://www.gente.eti.br/edumatec/>. Acessado em janeiro de 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – Educação Estatística**, Caderno 7. Brasília, DF, 2014.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 42. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- KOERICH, M. S.; BACKES, D. S.; SOUSA, F. G. M. de; ERDMANN, A. L.; ALBURQUERQUE, G. L. Pesquisa-ação: ferramenta metodológica para a pesquisa qualitativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, Goiânia, Goiás, Brasil, v. 11, n. 3, 2017. DOI: 10.5216/ree.v11.47234. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fen/article/view/47234>. Acesso em: 16 jun 2024.
- LIMA, A, P. B. Princípio Fundamental da Contagem: Conhecimentos de professores de Matemática sobre seu uso na resolução de situações combinatórias. **Dissertação de Mestrado** da Pós Graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC, 2015. <http://www.gente.eti.br/edumatec/>. Acessado em janeiro de 2020.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed., São Paulo: Hucitec-Abrasco, 2014.
- RODRIGUES, D. P.; BARBOSA, A. T. Histórias em quadrinhos no ensino de Biologia: dificuldades e possibilidades. **Revista Interdisciplinar em Ensino de Ciências e Matemática**, Araguaína, v. 02, n. 01, p. 59 –69, 2022. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/RIEcim/article/view/14679/20905>  
Acesso em: 17 jun. 2024.
- SELLES, S. E.; BORBA, R. C. N.; VENANCIO, B.; AZEVEDO, M. Negacionismo científico no currículo de Biologia do Novo Ensino Médio do Estado de Minas Gerais: ideologia, conhecimento e justiça social. **Revista Ponto De Vista**, v. 13, n. 2, p. 01–22, 2024. <https://doi.org/10.47328/rpv.v13i2.16897> Acesso em: 17 jun. 2024.
- SKOVSMOSE, O. **Um convite à educação matemática crítica**. Tradução de Orlando de Andrade Figueiredo. Campinas, SP: Papirus, 2014 (Coleção Perspectivas em Educação Matemática).