

**AS APLICAÇÕES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM ATIVIDADES DO ENSINO SUPERIOR
A DISTÂNCIA
UNIMES - SANTOS**

Daniela dos Santos Domingues Marino
Lindemberg Pereira dos Santos

RESUMO

O objetivo deste artigo é avaliar de que forma as Histórias em Quadrinhos podem ser inseridas em atividades do Ensino Superior a Distância no intuito de promover a interação e propiciar o desenvolvimento do senso crítico dos alunos para que possam articular suas ideias com maior propriedade, principalmente em disciplinas como Língua Portuguesa, Literatura, Artes Visuais e Filosofia.

Como metodologia, será usada pesquisa bibliográfica sobre Educação e Histórias em Quadrinhos de autores brasileiros pioneiros nos estudos acadêmicos sobre Linguagem, Educação e Arte Sequencial, bem como participações de alunos extraídas do fórum de discussão de uma instituição de ensino superior a distância em que uma página de HQ foi usada como forma de apresentar conceitos filosóficos aos alunos na disciplina de História e Filosofia da Educação.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Ensino a Distância; Educação.

ABSTRACT

The aim of this article is to evaluate how comics can be inserted in activities of the remote higher education in a way they can promote the interaction among the participants and propitiate the development of critical thinking of the students so they can articulate their ideas more appropriately, mainly regarding the subjects of Language, Literature, Visual Arts and Philosophy.

The methodology used was bibliographic research on Education and Comics by Brazilian authors who are pioneers on academic studies on Language, Education and Sequential Art, as well as the participations of students extracted from a discussion forum of a remote higher education institution which a page of comics was used as a way to present philosophical concepts to the students of Educational History and Philosophy subject.

KEY WORDS: Comics, Remote Education, Education.

1 INTRODUÇÃO

Um dos maiores autores de quadrinhos do mundo, Will Eisner, afirmava que por volta da década de 40, o típico leitor de quadrinhos era visto pela indústria cultural americana como uma criança de dez anos do interior. Essa imagem, perpetuada ao longo de décadas, tem suas raízes nos jornais americanos do fim do século XIX que publicavam as tiras cômicas em seus suplementos dominicais cujo principal objetivo era de atrair um público maior, composto por imigrantes que não falavam o inglês muito bem:

Na última década do século XIX, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, os mais poderosos proprietários de jornais nos Estados Unidos, brigavam pela conquista de um público maior. Para atingirem uma massa semialfabetizada e também os imigrantes, que tinham dificuldades com o inglês, criaram os suplementos dominicais. A grande parte destes “sundays” era formada por narrativas figuradas, bem ao estilo europeu. Foi num destes suplementos que surgiu, em 1895, o personagem de Richard Outcalt, *The Yellow kid* (o garoto amarelo). (GOIDANICH, 2011, prefácio)

É possível dizer que este tipo de narrativa figurada tenha tido origem na Europa, por volta do século XX, quando artistas produziam imagens sacras em igrejas, formando quadros onde o texto ficava fora da ação, porém, se voltarmos ainda mais no tempo, a “paternidade” dos quadrinhos poderia ser atribuída às pinturas rupestres como as que foram encontradas em Chauvet, no Sul da França, seguidas pelos desenhos egípcios e os vasos gregos que já narravam pequenas histórias através de desenhos sequenciais.

O formato que conhecemos hoje, com quadros e balões de texto é fruto do jornalismo moderno, mais precisamente das histórias de um garoto conhecido como *Yellow kid* (Outcalt, 1895) que, apesar ter surgido com o objetivo de entreter seus leitores, em pouco tempo se tornou um veículo de crítica social e política ao fazer alusão à imprensa sensacionalista norte-americana, tendência que foi observada em muitas outras tiras que viriam depois (GOIDANICH, 2011).

No Brasil, *a turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, há 50 anos desempenha um papel fundamental na alfabetização de crianças, mas seu alcance não se resume apenas aos ciclos iniciais do ensino, já que os temas abordados são os mais variados possíveis e vão desde ecologia e cidadania a questões filosóficas abordadas pelo dinossauro *Horácio* em alusão a Sócrates, Platão e Aristóteles.

2 O ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA

Embora o conceito de educação a distância pareça moderno, podemos afirmar que suas raízes estão nos cursos por correspondência que eram oferecidos desde o início do século passado no Brasil, seguidos pelos telecursos de primeiro e segundo grau acompanhados pela TV. No entanto, a regulamentação do ensino superior remoto é relativamente recente (IPAE, 2007).

Esta modalidade de ensino vem crescendo significativamente no Brasil por oferecer a possibilidade de formação às pessoas de regiões que não possuem instituições físicas de ensino superior e por possibilitar ao aluno a flexibilidade dos horários de estudo.

O Instituto de Pesquisas Avançadas em Educação – IPAE é responsável pela catalogação e difusão de um grande acervo sobre o ensino a distância no Brasil que é dividido em três fases: a primeira, com a chegada das escolas internacionais de ensino e a radiodifusão por volta dos anos vinte; a fase intermediária protagonizada pelo Instituto Universal nos anos quarenta e a fase moderna que se iniciou nos anos setenta com o surgimento de três organizações que influenciaram a história do EAD no país de forma decisiva (IPAE,2007), a Associação Brasileira de Tecnologia Educacional, o Instituto de Pesquisas Avançadas em Educação e a Associação Brasileira de Educação a Distância.

Estas organizações foram responsáveis pela contribuição de debates sobre políticas públicas para a educação a distância em congressos realizados desde 1989 e foram imprescindíveis para a criação da legislação vigente sobre o tema.

Coube ao IPAE influenciar decisivamente na reflexão sobre a importância da educação a distância no mundo e no Brasil. Ademais, ajudou a formular as disposições normativas que foram incorporadas à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, cujo projeto original foi apresentado à Câmara dos Deputados em 1988. Os Encontros e Congressos reuniram os mais importantes artífices da EAD brasileira, vinculados tanto ao Poder Público, como à iniciativa privada. Vários parlamentares e formuladores de programas oficiais utilizaram-se dos documentos produzidos pelos eventos no convencimento dos seus pares sobre a relevância da educação a distância em nosso País.(IPAE, 2007).

3 QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

Popularmente conhecida como gibi, a história em quadrinhos no Brasil recebeu este nome em função de um personagem dos anos quarenta:

Revista destinada a publicação de histórias em quadrinhos. Gibi era o nome da mais famosa revista de HQ do Brasil, nos anos quarenta. A palavra significa 'menino preto, negrinho', tal qual o personagem que figurava nas capas da revista. Foi tão grande sua popularidade, que o nome gibi passou a designar qualquer revista do gênero. (RABAÇA, BARBOSA, 2001 apud MARQUES DE MELO, p. 12).

Os estudos dos gibis e suas aplicações em sala de aula podem ser conferidos em trabalhos, livros e artigos publicados por acadêmicos que se dedicam às HQs há várias décadas. O Brasil, por exemplo, é único país no mundo que possui uma disciplina voltada para o estudo de quadrinhos que existe continuamente desde a década de setenta e que pode ser cursada na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo – USP (VERGUEIRO, 2013).

Alguns professores e colecionadores se dedicam a procurar maneiras de utilizar as HQs em sala de aula de forma mais abrangente do que é sugerida nos PCNs do Ensino de Língua Portuguesa que defendem o uso de adaptações literárias no ensino de Literatura para os ensinos fundamental e médio, bem como seu uso em atividades como murais, seminários, palestras... Nomes como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Álvaro de Moya, Gazy Andraus, Nobu Chinen, Flávio Calazans,

Sônia Bibe Luyten e Roberto Elíseo são referências quando se trata de estudos acadêmicos em HQs e é através de suas percepções que podemos fundamentar qualquer trabalho que busque alternativas para o uso das tiras em sala de aula, seja ela presencial ou virtual.

A análise de textos de diferentes gêneros (slogans, **quadrinhos**, poemas, notícias de jornal, anúncios publicitários, textos de manuais de instrução, entre outros), vazado sem língua estrangeira, permite a consolidação do conceito e o reconhecimento de que um texto só se configura como tal a partir da articulação de determinados elementos, de uma intencionalidade, explícita ou não, e de um contexto moldado por variáveis socioculturais. (PCN Ensino Médio, p.96).

No que tange o ensino de língua portuguesa e literatura, é possível trabalhar com as teorias do discurso, gêneros textuais, estudos linguísticos, intertextualidade, tradução, adaptação, entre outros. Um bom exemplo do uso das adaptações literárias para as histórias em quadrinhos no ensino superior é o congresso promovido pela Universidade de São Paulo sobre estas adaptações. A I Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos – Adaptações Literárias de 2014¹, seguindo o modelo de outras duas jornadas bienais já bem sucedidas que abrangiam disciplinas que vão de jornalismo à psicologia, história e geografia. Muito embora algumas instituições não aceitem trabalhos acadêmicos sobre quadrinhos em suas linhas de pesquisa, a quantidade de trabalhos enviados para análise e a quantidade que foi apresentada durante o evento em 2013 (mais de 800 trabalhos sobre quadrinhos e educação, política, história, literatura, linguística, filosofia, entre outras) comprovam que a tendência de muitas faculdades é de se tornarem mais flexíveis à linhas de pesquisa que já estão firmadas no mundo todo há várias décadas.

Portanto, pode-se concluir que adaptação é uma obra que pretende rerepresentar de alguma forma outra obra, mesmo que essa adaptação seja em um meio diferente, com mais ou menos personagens, em outra língua, em espaço diferente, em outro tempo. O que se pretende, entretanto, é uma obra que tenha alguma ligação intencional e explícita com aquela na qual se baseia. (RAMOS, 2009, p. 131)

Os professores Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, em seu livro *Quadrinhos na educação*, apresentam várias propostas de atividades que podem ser realizadas em sala de aula de várias disciplinas e que podem facilmente ser adaptadas para o uso em ambiente virtual. Uma delas propõe o uso de uma imagem dos quadrinhos de *Tarzan* no intuito de abordar o conceito de Verossimilhança de Aristóteles tema facilmente encontrado em disciplinas como introdução aos estudos literários de cursos do nível superior e mesmo quando trabalhamos com as histórias mais populares de super-heróis, é possível tratar de diversos assuntos de cunho científico:

Embora as histórias de super-heróis sejam, em sua esmagadora maioria, totalmente inverossímeis, elas ajudaram a popularizar termos do jargão científico tais como 'radioatividade', 'raios-gama' e 'anti-matéria' entre outros. (RAMOS, 2009, p.92).

Talvez, um dos empecilhos que dificultem o uso de HQs no ensino a distância seja a questão dos direitos autorais, mas que pode ser facilmente resolvida se em vez da reprodução de uma HQ o professor direcione seus alunos a um link que contenha a obra desejada. O número de HQs

¹ <http://www2.eca.usp.br/jornadaquadrinhos/index.html>

digitalizadas ainda é pequeno, mas sabemos que é só uma questão de tempo até que haja cada vez mais opções de histórias disponíveis na rede. A instituição que se interessar também pode negociar seu uso direto com a editora, uma vez que há excelentes HQs nacionais.

A professora Danielle Lhoret, do curso de Letras da Unimes Virtual, usou este artifício em sua disciplina de estudos clássicos: disponibilizou o link para a leitura da HQ de 300, de Frank Miller e o link para um vídeo do History Channel que trazia uma visão dos fatos históricos. Em um fórum não avaliativo, os alunos tiveram que analisar as principais diferenças entre a narrativa de ficção e os fatos históricos e o retorno de muitos alunos foi extremamente positivo: os comentários diziam que conseguiram assimilar melhor o conteúdo da disciplina graças ao uso da HQ.

A seriedade com que são tratadas as HQs dentro do mundo acadêmico em outros países pode ser observada pela atitude da Universidade do Tennessee – EUA, ao escolher a graphic novel brasileira *Daytripper* como leitura obrigatória para admissão em seus cursos no ano de 2014. Conhecido como *Life of the Mind book*², a obra escolhida deve ser lida pelos candidatos que querem ingressar na faculdade para que escrevam um *essay* e esta produção é classificatória para o ingresso no curso escolhido. *Daytripper*, produzida pelos gêmeos Gabriel Bá e Fábio Moon, é ganhadora de vários prêmios internacionais, entre eles, o prêmio Eisner de quadrinhos. A trama gira em torno do protagonista Brás que morre várias vezes em situações e momentos diferentes, trazendo questionamentos sobre a vida e morte, bem como outras questões filosóficas que nos rondam durante nossa experiência na Terra.

A resistência com que as HQs eram vistas por pais e professores até pouco tempo atrás se deve à cultura americana dos anos cinquenta que criou um código de censura aos quadrinhos (CCA)³, por acreditar que as histórias não só fomentavam o medo e a indisciplina, mas como corrompiam os jovens da época. Esta crença se devia à publicação do livro *Seduction of the Innocent* em 1954, de Fredric Wertham e que teve grande impacto na sociedade americana ao afirmar que as histórias de *Batman*, por exemplo, induziam os leitores ao homossexualismo (VERGUEIRO, p.12):

Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras 'mais profundas', desviando-os assim de um amadurecimento 'sadio e responsável'. Daí, a entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições, acabando por serem banidos, muitas vezes de forma até violenta, do ambiente escolar. Aos poucos, tais restrições foram atenuadas e extinguidas, mas não de forma tranquila, sendo na verdade resultado de uma longa e árdua jornada. (VERGUEIRO, 2004, p.8).

4 ATIVIDADES COM QUADRINHOS EM AMBIENTE VIRTUAL

Por que usar quadrinhos em atividades a distância? O objetivo deste artigo não é de priorizar o uso de quadrinhos em detrimento de outras opções midiáticas, mas oferecer mais uma maneira de trabalhar assuntos diversos e unir o conhecimento ao entretenimento no intuito de lidar com questões

² <http://admissions.utk.edu/2014/04/09/daytripper-is-2014-life-of-the-mind-book/>

³ CCA – Comic Code Authority – Código criado para censurar os quadrinhos que não se enquadravam em padrões pré-determinados de valores e bons costumes da época.

que podem ser abordadas sob as perspectivas de outras mídias também. HQ é mais uma opção, não a melhor ou mais indicada, apenas mais uma forma de oferecer interação entre os alunos dos cursos a distância.

As propostas abaixo foram extraídas do livro *Quadrinhos na Educação*, de Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos:

PROPOSTA Nº 1 – ESTUDOS LINGÜÍSTICOS

Tema: Análise comparativa de momentos históricos e tradução.

Objetivo: Incentivar comparação de situações fictícias com momentos reais e as dificuldades encontradas na tradução de certas expressões a partir de um trecho de HQ.

O trecho sugerido, extraído de uma história da *Lanterna Verde*, permite o levantamento das seguintes questões:

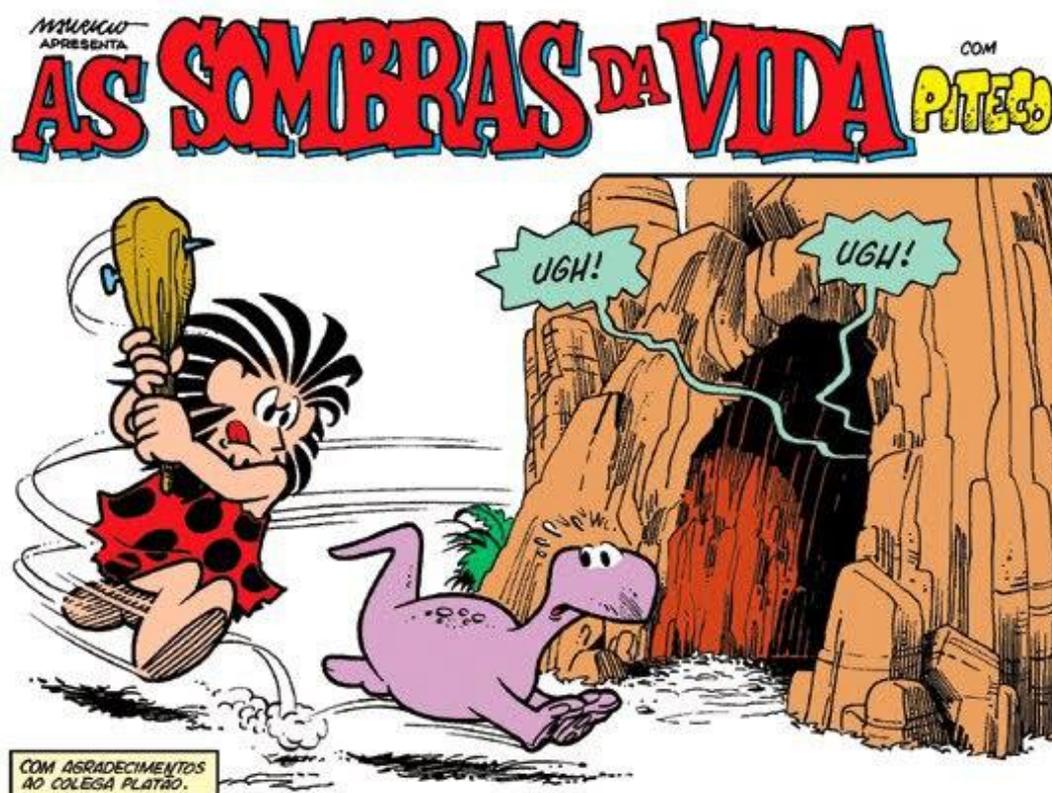
- Por que as palavras “lanterna” e “verde” eram intraduzíveis para o alienígena *Rot Lop Fan*? (o aluno deve explicar usando suas próprias palavras)
- Que outros exemplos possíveis existem de expressões que também precisam ser adaptadas quando traduzidas de uma língua para outra?
- De que forma é possível comparar as dificuldades encontradas pela *Lanterna Verde* em se comunicar com o alienígena com as que teriam sido enfrentadas pelos jesuítas ao catequizarem os índios na época da colonização do Brasil?



Lanterna Verde Katma Tui - Quadrinhos na Educação, p.85

PROPOSTA Nº 2 – FILOSOFIA

A próxima proposta foi testada na disciplina de História e Filosofia da Educação com alunos do 2º semestre de diversas Licenciaturas de cursos a distância da Universidade Metropolitana de Santos - Unimes. A princípio, o professor titular da sala pediu que os alunos assistissem a um vídeo sobre o *Mito da Caverna*⁴, de Platão e lessem o texto *A Filosofia na Formação do Educador*, de Dermeval Saviani⁵. Em seguida, deveriam discutir no fórum sobre a importância da noção de "problema filosófico" e da "reflexão filosófica" para a formação do professor. Após várias contribuições, um dos tutores da sala, responsável pela sala de Licenciatura de Letras, inseriu um link para a leitura do mesmo mito na versão em quadrinhos feita por Maurício de Sousa para o personagem *Piteco*.



Imagens extraídas do site <http://sociologiakatia.wordpress.com/2010/03/05/as-sombras-da-vida-3/>

Após a inserção do link no fórum avaliativo, muitos alunos alegaram ter compreendido melhor o conceito do filosófico abordado e buscaram relacioná-lo com o vídeo assistido previamente e com o texto sugerido, de forma que a apropriação do conhecimento se desse de forma mais eficaz:

Boa tarde professora Daniela, li a história em **quadrinhos** Piteco e o Mito da Caverna de Platão, ri bastante pois o enredo é atual e nos deparamos em pleno século XXI, com pessoas que se assemelham aos homens dentro da caverna, alheios as mudanças que ocorrem com o passar do tempo. Seguramente se estivessem com a mente aberta para pelo menos ouvir novas linhas de pensamentos, a mente se abriria para novos aprendizados, assim como os primitivos que saíram da caverna, sentiram dor nos seus olhos, mas quando abriram os olhos depararam-se com uma nova realidade. Embora Platão tenha vivido a séculos atrás, seus ensinamentos são muito atuais e verídicos.

⁴ Vídeo disponível em : <https://www.youtube.com/watch?v=Rft3s0bGi78>

⁵ Texto disponível em :

http://portalgens.com.br/portal/images/stories/pdf/A_filosofia_na_formao_do_educador.pdf

Professora, caros colegas, bom dia!

Compartilho das ideias dos meus colegas de que a Filosofia, vezes, assusta as pessoas. Isso se dá pelo fato que os 'filósofos' complicam muito os 'problemas', criando outros 'problemas' sobre 'problemas'. Saviani contribui com seu pensamento de que *"É possível redefinir objetivos para a educação brasileira? (...). Alguns deles (problemas/objetivos) são previsíveis; outros serão decorrência do próprio desenvolvimento da ação. E se o educador não tiver desenvolvido uma capacidade de refletir profundamente, rigorosamente e globalmente, suas possibilidades de êxito estarão bastante diminuídas"*.

A Filosofia fica mais bela quando as partes refletem e se entendem, de verdade. A "tirinha" de Maurício de Souza é um belo exemplo de tradução de um pensamento "filosófico complexo" para um pensamento "filosófico descomplicado". Prendo-me aos 'três personagens' (primeiramente, presos na caverna e que viam o mundo através das sombras e, depois, 'presos' em sua casa e que viam o mundo através da televisão) que são uma (re)interpretação perfeita da nossa realidade.

Os **quadrinhos** são recursos privilegiados para 'descomplicar' a Filosofia e, de quebra, conquistar a atenção do aluno. Afinal, cabe ao professor ajudar seus alunos a migrarem do "mundo das sombras" para o "mundo real", sabendo refletir sobre ele e serem protagonistas de seus aprendizados. Promover o 'filosofar' nos alunos (disciplinar, interdisciplinar), provocar uma nova percepção de mundo será trabalhar o "problema" – como nos diz Saviani – *"quando surge o problema, ou seja, quando não sei que rumo tomar e preciso saber, quando não sei escolher e preciso saber, aí surge a exigência do filosofar, aí eu começo a refletir."*

Boa noite, professora e colegas

Condenados a viver das sombras, os prisioneiros do vídeo "o mito da caverna" ignoravam que tinham um grande problema, pois não imaginavam que existia um outro mundo lá fora e que poderiam ter uma vida diferente daquela que estavam habituados a ter. O mesmo acontece no vídeo do "Piteco" de Maurício de Souza. Onde aqueles homens só enxergavam aquilo que queriam.

Assim somos nós, acomodados e conformados com a realidade dos problemas educacionais existentes em nosso país, também só vemos o que queremos ver. Ignoramos aquilo nos é necessário saber e isso é um grande problema. Concordamos com tudo sem nada indagar quando na realidade teríamos que sempre questionar tudo com bastante rigor e juntos irmos a fundo nessa busca para podermos ter a consciência que há um grande problema. E de maneira nenhuma ignorarmos isso para não irmos de mal a pior. A Filosofia é sem dúvida muito importante pois ela nos ensina a refletir e como refletir quando encontramos um problema, ela nos mostra o caminho. Estamos tão acostumados somente a assistir a vida passar que nos esquecemos que é nosso dever participar e mudar não só a nossa vida e a nossa história como também a vida história da sociedade que nos cerca de uma forma geral, modificando a nossa maneira de agir e de pensar. Caso isso não ocorra também continuaremos presos ao mundo das sombras.

O professor e artista Edgar Franco também criou sua versão para a alegoria de Platão e assim como o professor Gazy Andraus, suas publicações são classificadas como quadrinhos poético filosóficos, porém, principalmente no caso de Gazy, suas produções se enquadram na estética de fanzine.

Estas produções são fontes muito ricas para serem trabalhadas em disciplinas de Filosofia e Artes e a principal vantagem é que por serem brasileiras, a aquisição de suas obras não é difícil.

5 FANZINE: UM ATO DE CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As Artes Visuais também se apropriam das mesmas ferramentas da Literatura na confecção de Histórias em Quadrinhos, ou seja, lápis, pincel, bico de pena ou mesmo caneta, seja sobre papel ou através de softwares e o manuseio destas ferramentas exige habilidade que pode ser conferida ao contemplarmos os quadros que unem imagem e texto.

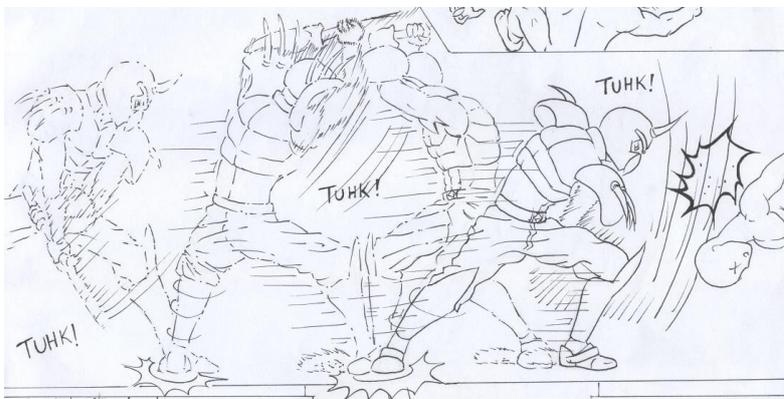
Com o conhecimento adquirido em uma oficina de quadrinhos realizada no Centro Cultural Raul Cortez na cidade de Mongaguá, S.P., foi possível assimilar conhecimento específico que une texto e arte. Um aprendizado que não foge ao realizado na mesma época pelo departamento cultural de São Vicente, S.P., em que foi apresentada toda a estrutura que o quadrinista precisa ter, aliando o

conhecimento adquirido desde o ensino básico e aplicado dentro da linguagem oriental de arte sequencial (TATSUBO, 2005). Dessa forma foi possível fazer parte de um universo em uma consonância, compondo uma nova turma de artistas que compartilham a mesma influência dos anos 80 em diante, renovando a linguagem de comunicação econômica e dinâmica de criação de aventuras inicialmente para pequenas produções (DE ROSA, 2002).

Em um fanzine⁶ se encontram todos os desafios para expor a prática tal aperfeiçoamento, e o exemplo disso podemos analisar em A Profecia da Lua - Moon Cage (parte 1). Uma crônica que destaca o exato momento do conflito entre os três guerreiros e o vilão dentro de seu castelo, deixando para os próximos números a continuidade. A ação se encarrega de dar movimento para o quadrinho, atingindo a proposta visual onde podemos perceber o dinamismo do grupo em sua estratégia de invasão. Desde 2006 faz parte do catálogo de da Fanzinoteca de São Vicente, compondo o acervo gráfico da 1ª Mostra Nacional de Fanzines e Publicações Independentes de São Vicente, S.P.

É perceptível a referência gráfica dos desenhos que seguem a estética do mangá, elementos dos comics americanos e dos jogos de R.P.G., destacando um visual medieval e a produção digital tridimensional e experimental do cenário criado com a utilização do software Auto CAD 2004⁷.

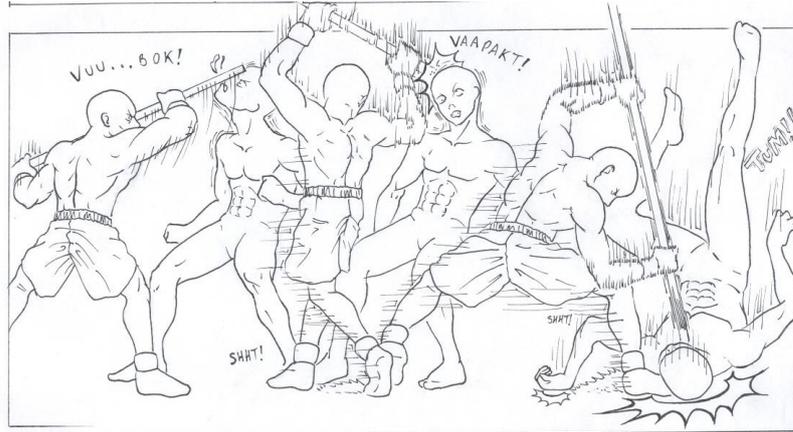
Também é possível observar o uso de uma linguagem que exprime a movimentação no espaço tempo, limitando a um quadro a ação de uma sequencia de golpes que tende a prender a atenção do leitor (RAMOS, 2009).



A Profecia da Lua – Moon Cage (Parte 1), Pág. 08

⁶ Produção gráfica semelhante ao cordel cujo termo vem das palavras *fanatic* e *magazine*.

⁷ Software utilizado para desenhos de construção civil.



A Profecia da Lua – Moon Cage (Parte 1), Pág. 09

O desafio de desenhar dentro das proporções corpóreas baseadas no número de vezes do tamanho da cabeça do personagem, utilização de perspectivas que dão profundidade à cena, hachuras e linhas de ação ou cinéticas (RAMOS, 2009), fica cada vez maior quando deixa de ser um estudo estético prático para se adequar ao que o uma história em quadrinhos exige. Sendo assim, fez-se uso de uma comunicação corporal sincrônicas com a exposição e das emoções condizentes (RAMOS, 2009), buscando nas coreografias artes marciais, apresentações de teatro, partidas de R.P.G.⁸ 3DeT⁹ até mesmo games e animações, sendo expressões corporais e apresentações artísticas que contribuem com o trabalho do roteirista, que junto ao desenhista se engajam em produzir história, entretenimento, pesquisa científica, além de ser recurso didático inspirado principalmente nos mangás¹⁰, um derivado da cultura e estética oriental cujos valores se encontram no imaginário do leitor (BARBOSA, 2005).

Uma produção alternativa e independente que se uniu ao demais de um catálogo cuja importância cultural que faz de suas revistas de fã um meio de comunicação resgata uma tradição milenar realizada desde os romanos e trovadores da idade média (ANDRAUS, 2005).

Essa experiência permite ao fanzineiro perpassar por todas as etapas necessárias para a publicação de um trabalho semelhante às revistas de grande distribuição. Desenho manual e digital, arte final, digitalização, cenário 3D, edição, impressão e tiragem foram etapas básicas que geralmente é realizada por uma equipe maior que 2 integrantes. Uma prática que aliada à formação acadêmica superior na área de ensino os tornam aptos a lecionar tal conteúdo técnico, através das quais:

Todos os principais conceitos de artes plásticas estão embutidos em uma história em quadrinhos. Assim para o educador, as HQs podem vir a ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar e mostrar aos alunos, de forma divertida e prazerosa a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados (...).

Em primeiro lugar, deve-se ter em mente que o artista dos quadrinhos, assim como o pintor esboça o trabalho antes de finalizá-lo. Em publicidade isso seria chamado de layout e em arquitetura de croqui. (BARBOSA, 2005, p. 131)

⁸ Role Playing Games. Jogos originalmente de tabuleiro onde mestre e jogadores interagem definindo suas participações através da pontuação alcançada por lances de dados.

⁹ Modalidade satírica de jogar R.P.G. parecido com a encenação em jogos teatrais.

¹⁰ História em quadrinhos japonesa com identidade cultural diferenciada sobre a prática dessa produção.

Descobrir que algum talento pode se tornar uma profissão entre práticas artísticas e de produção de texto e torná-la mais uma contribuição para difundir a cultura, preservando-a principalmente através do ensino, pode propiciar o surgimento de novas produções a partir do fanzine.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de diferentes mídias em sala de aula possibilita ao professor trabalhar um mesmo tema sob diferentes perspectivas e de forma mais abrangente, propiciando maior aprofundamento e fixação de um determinado conteúdo por parte dos discentes.

Embora a utilização de Histórias em Quadrinhos tenha o apoio dos Parâmetros Curriculares Nacionais nos ensinos fundamental e médio, sua aplicação pode ir além dos ciclos básicos e se estender ao ensino superior a distância, seja em forma de atividades como fóruns de discussão e envio de arquivo ou mesmo em programas de pesquisa como teses e artigos de conclusão de curso.

As possibilidades são inesgotáveis, visto que as histórias podem trazer em sua trama conceitos das mais variadas disciplinas. Uma mesma trama pode ser utilizada para uma atividade de Artes, História, Sociologia, Psicologia, Literatura, entre outras. E, mesmo com a resistência inicial que alguns professores podem apresentar, há muito tempo que as HQs não são mais consideradas meros veículos de cultura de massa e entretenimento, como apontado anteriormente sobre os eventos e publicações no mundo inteiro.

Apesar do acesso aos conteúdos ser remoto, a interação promovida por atividades que unem entretenimento e conhecimento, como é o caso dos quadrinhos, é notável através depoimentos dos próprios alunos em fóruns em que estas atividades já foram usadas e através de publicações de pesquisadores que testam seus métodos em salas de aula presenciais.

A partir da análise das propostas sugeridas para uso em sala de aula presencial dos ensinos fundamental e médio, observamos que não só a aplicação das Histórias em Quadrinhos é possível no âmbito do ensino superior a distância, como também indicado, dado o retorno recebido por alunos onde estas foram testadas.

Conforme explanado anteriormente, não se trata de defender o uso das HQs como uma opção melhor em relação às que já são usadas pelos professores do EaD, mas de apontar ideias, sugestões e possibilidades que tornem o aprendizado ainda mais interessante, e por que não, talvez mais eficaz. Nesse sentido, é possível concluir que há várias formas de usar os quadrinhos em atividades a distância e que elas não só promovem maior interação dos alunos entre os colegas, mas também permitem a articulação de ideias sobre conceitos estudados com maior propriedade.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Arte Poética** – 2ª reimpressão. Martin Claret, São Paulo, 2011.

BARBOSA, Alexandre, RAMOS, Paulo, VILELA, Tulio. **Como usar Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. Waldomiro Vergueiro/ Angela Rama (orgs). Contexto. São Paulo, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados** – 2ª edição. Perspectiva, São Paulo, 1974.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial** – 3ª edição. Martin Fontes, São Paulo, 1999.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos Quadrinhos/ Goida e André kleinert**. – 1ª edição. L&PM, Porto Alegre, 2011.

LORENZI, Hercílio de. **Como Fazer** – Passo a passo nº7 – Curso prático de mangá. Ed. Escala São Paulo, 2002.

LYTEN, Sonia Bibe M. **Cultura Pop Japonesa** – 1ª edição. Hedra, São Paulo, 2005

SANTOS, Guthemberg Pereira dos; SANTOS, Lindemberg Pereira dos. **A Profecia da Lua: Moon cage**. 1ª parte . Ed. Independente, Mongaguá, 2006. 15 páginas.

ALVES, João Roberto Moreira/IPAE. **A História da Educação a Distância no Brasil**. Disponível em :

PCNs. **Língua Portuguesa**. Portal MEC. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>

PCNs + ENSINO MÉDIO. **Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Portal MEC. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>

RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na Educação – da rejeição à prática**. Waldomiro Vergueiro/Paulo Ramos (orgs).Contexto. São Paulo. 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo, CHINEN, Nobu. **Os pioneiros no estudo de Quadrinhos no Brasil – depoimentos de Álvaro de Moya, José Luiz Cagnin, José Marques de Melo, Moacyr Cirne, Sonia Bibe Luyten, Waldomiro Vergueiro**. Criativo. São Paulo, 2013

TATSUBO, Fábio. **FANZINES**. Disponível em:

<http://www.ditoefeito.jex.com.br/fanzines/fanzinoteca+sao+vicente+abre+inscricoes+para+a+2+mostra+nacional+de+publicacoes+independentes> Acesso em : junho de 2014.

Links dos vídeos e HQs citados:

300 de Frank Miller. Disponível em : http://issuu.com/lasquei/docs/os_300_de_esparta_-_completo
Acesso em 21 de set. 2014

Documentário History Channel – 300 de Esparta
<https://www.youtube.com/watch?v=47TcRYh4c9Q>
Acesso em 21 de set. 2014

Sombras da vida. Piteco de Maurício de Sousa
Disponível em <http://sociologiakatia.wordpress.com/2010/03/05/as-sombras-da-vida-3/> . Acesso em
21 de set. 2014

Vídeo Alegoria da Caverna
Disponível em http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Rft3s0bGi78
Acesso em 21 de set. 2014

O mito da Caverna – Edgar Franco em Artlectos e Pós-Humanos, nº 4
Disponível em <http://www.marcadefantasia.com/revistas/artlectos/artlectos-04/artlectos-04.htm>
Acesso em 21 de set. 2014

Fanzine Poético-filosófica de Gazy Andraus
Disponível em <http://zinismo.blogspot.com.br/2011/05/entrevista-gazy-andraus.html>
Acesso em 21 de set. 2014