

CONTRIBUIÇÕES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIATIVIDADE DE ADOLESCENTES.

Contributions of Comics to the Development of creativity in Adolescents.

Caroline Evaristo Paraiso da Silva¹

Vitória Cristina da Silva²

Fábio da Silva Paiva³

RESUMO

O trabalho, de caráter teórico, apresenta uma análise acerca da influência das Histórias em Quadrinhos na educação, reunindo suas principais contribuições para os adolescentes. Para isso foi utilizada a pesquisa bibliográfica como metodologia, baseando-se em autores importantes nas áreas de quadrinhos (PAIVA. 2016), adolescência (GURSKI; STRZYKALSKI; PERRONE. 2020), criatividade e educação (PIAGET. 1999), para identificar e compreender como os adolescentes aprendem e qual a relevância dos quadrinhos no processo de desenvolvimento de sua criatividade. Concluímos que o uso e o estímulo da leitura de HQs na educação proporciona uma aprendizagem ativa e que possibilita ao estudante relacionar os conteúdos escolares, com a cultura no qual está inserida, ademais, há também o incentivo do desenvolvimento da criatividade e conseqüentemente da autonomia e criticidade.

Palavras-chave: Educação, História em Quadrinhos, Adolescência, Criatividade

ABSTRACT

The work, of a theoretical nature, presents an analysis of the influence of comics on education, bringing together their main contributions for teenagers. For this, bibliographical research was used as a methodology, based on important authors in the areas of comics (PAIVA. 2016; SILVA. 2013), adolescence (GURSKI; STRZYKALSKI; PERRONE. 2020), creativity and education (PIAGET. 1999) to identify and understand how teenagers learn and

¹ Concluinte do curso de Licenciatura de Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

² Concluinte do curso de Licenciatura de Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

³ Professor do Departamento de Fundamentos Sócio Filosóficos (DFSF) do Centro de Educação (CE) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Doutor em Educação (UFPE - 2016), Mestre em Educação (UFPE - 2011), graduado em Licenciatura Plena em Geografia (UNESP - 2005), graduado em Pedagogia (UCB - 2021)

the relevance of Comics in the process of developing teenagers' creativity. . We conclude that the use and encouragement of reading comics in education provides active learning and allows students to dialogue between school content and the culture in which they are inserted. Furthermore, there is also an incentive to develop creativity and, consequently, autonomy and criticality.

Key words: Education, Comics, Youth, Criativity.

1.Introdução

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (Brasil, 1996), a educação tem como objetivo o pleno desenvolvimento do sujeito, preparando-o para exercer sua cidadania e qualificando-o para o trabalho. Este desenvolvimento não se limita apenas ao ambiente escolar, pois segundo a mesma lei em seu artigo 1º, o processo formativo ocorrerá nas relações familiares, no convívio social, nos movimentos sociais e nas manifestações culturais.

Ao longo da nossa formação no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), desenvolvemos a necessidade de ir além de uma concepção pré estabelecida sobre o que é educação e como essa deve atuar entre os indivíduos. Visamos como profissionais que acreditam em uma educação que se faz através da coletividade, por meio do conhecimento compartilhado, e não apenas uma transmissão de conteúdos que de nada contribui para o pensamento crítico e quebra de modelos de uma sociedade que não condiz com o que lhe é cobrado. Como afirma Brandão (2016):

O respeito e o reconhecimento da existência de distintos conhecimentos e culturas, componentes da ação cultural, expressava muito mais do que uma mera tática de aproximação com as massas populares, mas o entendimento de que seria esse o caminho para a construção de um processo de revolução cultural e de libertação. (Brandão, 2016, p. 104).

É nosso dever atuar como educadores que entendem a importância de atrelar diferentes meios e estratégias para a construção de aprendizagens, tornando a aquisição de conhecimentos não apenas um processo importante, mas também prazeroso e significativo. Dessa maneira, todos os indivíduos presentes nesse processo podem se sentir atuantes adicionando mecanismos que condizem com suas realidades e vontades intrínsecas de se colocarem e atuarem no meio que se encontram.

A escolha em desenvolver um trabalho sobre as contribuições das Histórias em Quadrinhos (HQs) na educação se deu por uma série de fatores. Dentre os mais relevantes destacamos a nossa aproximação e as vivências desenvolvidas no grupo de pesquisa História

em Quadrinhos e Educação, ligado à UFPE. Particularmente, o nosso interesse inicial direcionou-se em ter um maior contato com as contribuições das HQs no período da adolescência, com ênfase na fase dos 12 anos e nas relações no ambiente educacional. Durante nossa atuação no grupo de pesquisa, uma série de anseios e questionamentos foram sendo desenvolvidos, como: De que forma as HQs atuam na formação dos indivíduos, em específico, de adolescentes? Quais estratégias podem ser utilizadas para inserir os quadrinhos no âmbito escolar, ultrapassando os limites estereotipados dessa inserção?

As HQs, segundo Paiva (2016), não são literatura, possuem uma característica própria de arte, e com sua variedade em qualidade e gênero são classificados como 9º arte. Visto que os recursos disponíveis ainda são escassos e insuficientes para a compreensão ampla das diferentes ramificações possíveis da atuação desta, se faz necessário o desenvolvimento de materiais voltados para essa área. Tratando especificamente do grupo alvo de adolescentes, as pesquisas desenvolvidas se mostram ainda mais carentes, visto que é uma área que se encontra em ampliação no meio acadêmico.

De acordo com a lei nº 8069/1990 (Brasil, 1990), em seu artigo 2º, no Brasil, considera-se adolescente aquele sujeito com idade entre 12 e 18 anos. Para Piaget (1999) esta fase é o ponto inicial para a formação de uma capacidade cognitiva superior em relação a da infância. É a partir dos 12 anos que o indivíduo poderá construir sistemas, sendo comum que nesta fase o adolescente medite sobre projetos sociais e reformas políticas, visto sua capacidade de refletir acerca dos conceitos abstratos que formam a sociedade. Com base nessa delimitação de adolescente, o presente trabalho possui como objetivo geral de pesquisa compreender as contribuições das HQs no processo de desenvolvimento da criatividade dos adolescentes. Para isso, dividimos os objetivos específicos da seguinte forma: explicitar o que vem sendo apresentado na literatura sobre o uso das HQs na educação; Relacionar a relação entre as Histórias em Quadrinhos e o desenvolvimento da criatividade e por fim Identificar as possibilidades do uso das Histórias em Quadrinhos na sala de aula. Dessa forma, como questão norteadora, temos: *Qual a contribuição das Histórias em Quadrinhos na criatividade dos adolescentes?*

Destacamos em seguida os aspectos do embasamento teórico e na sequência a metodologia utilizada na mesma para coletar os dados que serviram para construir toda pesquisa. A fundamentação teórica discorre sobre o conteúdo literário e que serão confrontados com os dados coletados. Na análise de dados, tratamos da exposição dos dados obtidos e do confronto desses dados com o conteúdo já estruturado a priori, no qual se baseia toda a pesquisa (referencial teórico) junto a todas as informações coletadas durante a

pesquisa. Por fim, as considerações finais, onde concluímos nossa pesquisa mostrando as contribuições e os alcances dos nossos objetivos.

2.Fundamentação Teórica

Delimitamos a fundamentação teórica em três categorias: O conceito de adolescência (GURSKI; STRZYKALSKI; PERRONE. 2020; PALACIOS. 1995), para contextualizar as dimensões sociais e biológicas dessa fase; O Aprendizado na Adolescência segundo Piaget (PIAGET. 1999; SILVA. 2013), que permitirá entender o processo de aprendizagem e construção da criatividade na fase dos 12 anos e por último Quadrinhos na Educação (PAIVA. 2016), sendo notórias as possibilidades e desafios do uso dos quadrinhos no campo educacional.

2.1 O Conceito de Adolescência

Até o século XVIII não havia distinção entre crianças e adultos, os pequenos eram vistos como mini adultos, em que estes iriam receber a educação necessária para se portar e pensar no modo mais próximo possível dos futuros adultos no qual iriam se tornar. De acordo com Palacios (2004), entende-se por adolescência o período de 12-13 anos até os 19-20 anos. É um momento de transição, cujo o indivíduo não é mais considerado criança, no entanto tampouco adulto. Ou seja, é uma fase em que a sociedade permite que seus membros se preparem para o mundo adulto. Vale ressaltar que a adolescência vivenciada no mundo ocidental não é a mesma que no oriental, ademais, este termo, apesar de comum em nosso cotidiano, apenas passou a ser usado no início do século XIX. Por ser uma palavra recente, surge então o questionamento: A adolescência é uma fase biológica ou social?

Palacios (2004, p. 265) nos explica: “Chamamos puberdade ao conjunto de modificações físicas que transformam o corpo infantil (...) Chamamos de adolescência um período psicossociológico (...) caracterizado pela transição entre infância e a adultez”. Desse modo, pode-se entender que a puberdade é o período de transformações físicas nos corpos de meninos, meninos e meninas, tais quais: no sexo masculino há o surgimento de pelos pubianos, pelos nas axilas e na face, mudança na voz, crescimento do falo e a produção de espermatozoides que pode ser caracterizada pela sua emissão, de modo induzido (masturbação) ou não; Já no sexo feminino há o crescimento das mamas, do útero, da vagina dos lábios e do clitóris, alargamento dos quadris, surgimento de pelos pubianos, ocorrendo também a menarca (primeira menstruação). Vale ressaltar que tais mudanças ocorrem de maneira lenta e não há uma regra definindo a idades que deve iniciar, variando de acordo com

cada pessoa, mas há uma média, no sexo masculino de se iniciar por volta dos 12-13 anos, enquanto no sexo feminino, dos 10-11 anos.

Quanto a adolescência, pode-se afirmar que seu conceito é um produto da cultura, no que tange às concepções compreendidas no ocidente, é comum que os jovens se encontrem em um sistema escolar, em uma instituição de preparo profissional ou à procura de um emprego. Vale ressaltar que as influências externas e o contexto social nos quais estes jovens estão inseridos, são elementos que interferem diretamente na compreensão que se tem sobre o que é adolescência. Dependentes financeiros ou não com seus familiares, é nesse momento que há o processo de desapego centralizado na família para um apego focado em grupos nos quais os jovens se identificam. Tais grupos possuem sua própria cultura, modas, hábitos e valores. Com preocupações que não são mais infantis e nem tampouco as do mundo adulto.

Pode-se afirmar que a adolescência é uma passagem de rompimento daquilo que o sujeito considerava como seu. Os valores e regras ditadas pelos familiares já não é mais suficiente para atender a todas as necessidades deste indivíduo. De acordo com Gurski, Strzykalski e Perrone (2020) este período é marcado pela busca de respostas para as perguntas: “Quem sou eu?” e “Que lugar ocupo no mundo?” Para encontrar tais respostas é necessário que o jovem faça uso das relações construídas durante o complexo de Édipo e que tenha superado o mesmo.

Segundo Gurski, Strzykalski e Perrone (2020, p. 367)

No cerne do adolecer se faz presente a dor de crescer, a dor de sentir a passagem do tempo na carne, a dor de se encontrar com a referida dimensão do sexo e da morte, dois enigmas humanos que lançam os jovens em uma certa escuridão; escuridão que pode ser apenas uma estação, um ponto de parada necessário para as elaborações dessa transição mas que pode, também, em algumas situações, deixar alguns jovens de cara com a morte.

A morte mencionada pela autora pode ser a física, como também as mortes do ser, visto que ao sair da infância, fase na qual há a segurança de um adulto de referência, surge um caminho de incertezas guiado apenas por aquilo que se foi. Tais incertezas quanto ao futuro podem desencadear episódios de isolamento, apatia, abandono escolar, angústias e até mesmo o suicídio. Portanto, a adolescência é uma fase marcada por transformações não apenas biológicas, mas psicossociais. Um aspecto fundamental da adolescência consiste em como se dá a aprendizagem nessa fase, sendo esse o aspecto discutido na seção a seguir.

2.2 O Aprendizado na Adolescência segundo Piaget

Com base nos estudos de Piaget (1999), o processo de aprendizagem possui ligação direta com o desenvolvimento biológico do indivíduo e com seu meio, gerando os seguintes esquemas cognitivos: a assimilação e a acomodação, no qual a assimilação é o contato inicial com o meio e a acomodação são os mecanismos utilizados pelo sujeito para se adaptar ao mesmo. É através deste processo que o sujeito adquire e transforma o conhecimento que irá influenciar no seu modo de solucionar conflitos e na sua formação pessoal. O autor dividiu a construção do conhecimento em fases: Sensório-motor; Estágio pré-operatório; Operatório-concreto e Operatório-formal. A fase que focaremos será a Operatório-formal.

A adolescência, não diferente de outras fases de desenvolvimento, possui as suas próprias características no que diz respeito ao processo de aprendizagem dos indivíduos. Piaget (1999) nos diz que no último estágio de desenvolvimento, denominado de operações formais, que se inicia a partir dos 12 anos, os adolescentes possuem capacidades cognitivas mais complexas que nas fases anteriores, podendo assim serem responsáveis por resolverem conflitos do cotidiano, dentre outros feitos, através de uma reflexão crítica que não está mais atrelada apenas a hipóteses de situações concretas.

O adolescente, ao contrário, graças a sua personalidade em formação, coloca-se em igualdade com seus mais velhos, mas sentindo-se outro, diferente deles, pela vida que o agita. E então, quer ultrapassá-los e espantá-los, transformando o mundo. (Piaget, 1999, p.62)

Nessa fase os adolescentes possuem a capacidade do pensamento abstrato, conseguindo assim analisar a realidade através de outras perspectivas, compreendendo padrões sociais e buscando mecanismos para questionar de forma crítica aquilo que lhe são impostos. Em decorrência disso, é nessa fase que os adolescentes estão em processo do desenvolvimento da própria personalidade, fase regida por constantes conflitos, visto que com o desenvolvimento de um pensamento mais crítico e abstrato os adolescentes sentem a necessidade de construir suas próprias identidades.

É este o motivo pelo qual os sistemas ou planos de vida dos adolescentes são, ao mesmo tempo, cheios de sentimentos generosos, de projetos altruístas ou de fervor místico e de inquietante megalomania e egocentrismo inconsciente. (Piaget, 1999, p.62)

Vale ressaltar que as fases não são dependentes apenas da idade que o sujeito apresenta, mas sim uma construção com os estímulos externos e biológicos. Ademais a aprendizagem é uma ação diária e constante, não se resumindo aos estímulos em ambientes formais.

De acordo com Silva (2013), crianças, jovens e adultos podem e devem manter a criatividade ativa, visto que criar é uma necessidade biológica que garante um bom desenvolvimento intelectual e social dos indivíduos. Dessa maneira, discorreremos em seguida a importância dos quadrinhos para a educação, podendo constituir-se em possibilidade para mediar a aprendizagem ativa de adolescentes por envolver aspectos da criatividade.

2.3 Quadrinhos na Educação

A relação entre quadrinhos e educação, segundo Paiva (2016), se estabelece ao longo da história, demonstrando sua presença e relevância:

A história das HQs demonstra a aproximação com estratégias de informação e transmissão de conhecimento, presentes nas práticas de uso de ilustrações para alcançar até mesmo os analfabetos, na criação de cartilhas e manuais, e na sua própria vocação em ser arte, comunicação e entretenimento, educando ao serem lidas (p.85)

Cagnin afirma que "A história em quadrinho é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: - A imagem obtida pelos desenhos; - A linguagem escrita." (1975, p.25). Ao utilizar dois códigos de signos, o uso das HQs podem ser um mecanismo lúdico de transmissão de informação, garantindo seu entendimento por pessoas não alfabetizadas, como comenta Paiva (2016) em pesquisa realizada com educadores, demonstrando que os educandos que leram quadrinhos no decorrer do seu desenvolvimento pessoal, notam que o uso de uma leitura prazerosa através dos gibis ajudou em seu crescimento educacional, permitindo assim uma relação significativa com o objeto de estudo. No entanto, Paiva (2016) ressalta que:

É necessário considerar que o discurso oficial para o uso das HQs está atrelado ao entendimento atual sobre a escola e seus objetivos. Ao entender a escola unicamente como reprodutora de conhecimentos e formadora de estudantes modelo com o único propósito de entrar na universidade (ou pior, com o único propósito de conseguir apenas um emprego), o entendimento dos quadrinhos na educação passa a ser limitado a isso e é o que percebemos reproduzido em muitas das falas dos educadores e educadoras respondentes desta pesquisa. É também o que parece estar sendo reproduzido na utilização de HQs em avaliações. Apesar de presente, o caráter contestador e transformador dos quadrinhos, fica reduzido quando somente são aplicados como ilustração ou um mero facilitador. (Paiva, 2016, p. 88)

Paiva (2016) também comenta acerca da importância do uso de quadrinhos na educação para uma aprendizagem significativa, afirmando que as HQs proporcionam através das suas especificidades uma interação com as palavras e ilustrações que vão desde os

elementos mais simples até os mais complexos, acarretando assim uma contribuição diferenciada para o desenvolvimento educacional.

Como fazem parte do cotidiano das pessoas, as HQs estão envolvidas no processo educacional de maneira ampla, visto que a educação tem presença constante no desenvolvimento humano. Sendo contínuo e cumulativo, o processo educacional de formação se estabelece em muitas experiências culturais e em suas transmissões. (Paiva, Ribeiro, 2020, p.47).

Essa presença no cotidiano das pessoas é também percebida no dos adolescentes, que consomem as HQs e seus personagens em mais variados produtos, consomem a linguagem dos quadrinhos no cinema, animações, livros didáticos e outros, especialmente em situações de educação não formal, sem cobrança da escola ou tarefas vinculadas. É o quadrinho na educação cotidiana e continuada dos adolescentes.

Além disso, a busca pelas HQs não é uma busca por conhecimento, e sim por entretenimento, o que faz com que sua procura seja espontânea. Ao escolher uma HQ, o leitor procura nela elementos que fazem parte de seu sistema de valores e conhecimentos. Essa busca por significados prévios, já construídos, faz com que o leitor se depare com um grande número de novos significados que se somarão aos seus (PAIVA, 2013, p. 70).

O aprendizado proporcionado pela leitura de HQs, que possui diálogo com a aprendizagem significativa e com o desenvolvimento da criatividade, é fortalecido pela sua busca espontânea. A familiaridade com os personagens e o convívio com as produções, são atrativos para os adolescentes que querem diversão e que, ao ler quadrinhos, aprendem na soma com o que já sabem, reforçando que as HQs são potentes instrumentos na educação, dentro e fora da sala de aula.

3. Metodologia

Tomando como objetivo geral compreender as contribuições das HQs no processo de desenvolvimento da criatividade dos adolescentes, a pesquisa seguiu como base a abordagem qualitativa, utilizando a análise de conteúdo, pois há “o desejo do rigor e a necessidade de descobrir” (Bardin, 2011, p. 29), permitindo que o pesquisador responda, com criticidade, às questões na qual sua pesquisa está inserida. Visto que a análise da realidade não se resume aos dados numéricos, pois envolvem sujeitos e subjetividades.

Bardin (1977, p. 42) define a análise de conteúdo como:

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência

de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

Além disso, como procedimento fizemos uso da pesquisa bibliográfica, no qual Lima e Mioto afirma que

A pesquisa bibliográfica como um procedimento metodológico importante na produção do conhecimento científico capaz de gerar, especialmente em temas pouco explorados a postulação de hipóteses ou interpretações que servirão de ponto de partida para outras pesquisas (2007, p. 44)

A Fundamentação Teórica nos auxiliou na delimitação e aprofundamento do tema, reconhecendo seus limites e a possibilidade de novas pesquisas sobre o mesmo. A revisão de literatura foi o ponto de partida para a pesquisa. Partindo dessa premissa, buscamos por artigos científicos eletrônicos por meio da plataforma Scielo e do Repositório Digital da UFPE, os artigos foram filtrados para aqueles escritos na língua portuguesa, contendo os seguintes descritores: Adolescência; História em Quadrinhos e Criatividade. Desse modo, após um estudo com dezesseis artigos, foram selecionados dois, sendo eles: Adolescência, cultura contemporânea e educação (Coutinho, Luciana Gageiro. 2009); O despertar da adolescência, o suicídio juvenil e as atuais políticas de morte: Questões para o campo da educação (Gurski, Rose; Strzykalski, Stéphanie; Perrone, Cláudia Maria. 2020) ; que tratam acerca do perfil dos adolescentes no século XXI, foco quanto ao objetivo deste trabalho.

No entanto, cabe ressaltar que até o presente momento não houve a presença de artigos que relacionassem concomitantemente o uso dos quadrinhos para o desenvolvimento criativo dos adolescentes na educação, sendo necessário que nós, pesquisadores, elaborássemos um quadro analítico de cada artigo que iria contribuir para a construção da pesquisa, evidenciando possíveis diálogos com o objeto de estudo.

Houve também o uso de livros físicos acerca da área de pesquisa de Educação e Quadrinhos, tais como: Histórias em Quadrinhos na Educação (Paiva, 2017,) Histórias em quadrinhos e práticas educativas (Silva, 2013); Tiras no Ensino (Ramos, 2017); Violência nas Histórias em Quadrinhos de Batman (Paiva, 2017); O que é adolescência e Cultura e Representação (Palacios, 1995), que permitiu um entendimento acerca das possibilidades e desafios do uso das HQs no meio educacional e sua importância para o desenvolvimento criativo. Ademais, houve também o uso de um livro digital: Seis estudos de psicologia (Piaget, 1999) que nos auxiliou a entender o desenvolvimento cognitivo do sujeito.

Apesar de compreendermos a diferença teórica entre Vygotsky e Piaget, não pretendemos fazer uma relação direta entre os autores, contudo, possuímos a convicção de que o desenvolvimento do indivíduo não se limita apenas a um estímulo, mas sim um

conjunto de impulsos internos e externos ao sujeito. Assim sendo, notamos necessária uma complementação das nossas ideias apoiadas através dos pensamentos de Vygotsky (1987).

4. Análise e discussão dos resultados

Os resultados encontrados ao longo da pesquisa foram divididos em três categorias com intuito de responder os objetivos específicos escolhidos a priori. Dessa forma trabalharemos com as categorias: O que vem sendo apresentado na literatura sobre o uso das HQs na educação; Histórias em Quadrinhos e o desenvolvimento da criatividade e Possibilidades do uso das Histórias em Quadrinhos na sala de aula.

4.1 O que vem sendo apresentado na literatura sobre o uso das HQs na educação

Tendo em vista a importância da adolescência na formação humana, ao longo da pesquisa tornou-se notório a escassez de materiais sobre o tema envolvendo Adolescência e História em quadrinhos, desde sua importância na educação, até os limites e possibilidades do mesmo. Vale ressaltar que até o momento presente não encontramos artigos que relacionassem a educação, o período da adolescência e o uso de histórias em quadrinhos, simultaneamente.

A priori salientamos que, com base na LDB (Brasil, 1996), a educação envolve o desenvolvimento pleno do indivíduo, ocorrendo não somente nos espaços escolares formais. Assim sendo, compreendemos que a educação vai além do que apenas a troca de conhecimentos técnicos pré estabelecidos socialmente, mas também a união tanto das subjetividades dos indivíduos presentes na relação da aprendizagem, como também as subjetividades presentes do contexto na qual a mesma está sendo posta em prática. Como afirma Brandão, a educação deve ser “Um movimento que, através do diálogo e assentado na realidade histórica desse tempo e espaço, propunha aos homens e às mulheres refletirem sobre sua ontológica vocação de ser sujeito.” (Brandão, 2016, p.104).

Desse modo, como primeiro tópico discutiremos o que vem sendo apresentado sobre o uso das HQs na educação, proporcionando um desenvolvimento na aprendizagem ao unir o uso da decodificação das palavras com a cultura e os costumes apresentados na história escolhida. De acordo com a BNCC é importante que “os estudantes se apropriem das especificidades de cada linguagem, sem perder a visão do todo no qual elas estão inseridas” (Brasil, 2020, p. 63). Desse modo, pode-se afirmar que o objetivo do uso das HQs, no ambiente escolar, não é resumido em ler de modo correto, mas sim entender o que está sendo apresentado e ter a capacidade de desenvolver um ideal crítico sobre o mesmo.

O uso desta arte multimodal vai além do campo da linguagem, podendo ser usada em todas as etapas e áreas da educação, como podemos notar com Paiva (2016) ao afirmar que seu uso pode estar relacionado à facilitação do entendimento de conceitos, discursos e ideias através de uma aprendizagem significativa. Ademais, segundo Ramos (2017) a presença das tiras nos livros didáticos já “fincaram território”. Ainda segundo o autor, os quadrinhos são exigidos indiretamente a estarem presentes nas salas de aula de acordo com o edital do PNLD (Plano Nacional do Livro Didático) ao solicitar que gêneros textuais associados a cultura juvenil sejam relacionados a linguagem oral e escrita e que além disso com distintas linguagens não verbais e artes façam parte do ensino. É possível observar também que a exigência do uso e interpretação dos quadrinhos estende-se ao Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), que em 2023, seguindo sua média, houve o uso dos quadrinhos em quatro questões da prova.

Por fim, percebe-se que o uso das HQs ultrapassam as barreiras físicas da escola, visto que as mesmas não atuam somente nas compreensões técnicas solicitadas no currículo. Como cita Paiva (2016) “Confirmando o entendimento de que a educação é um processo não unicamente escolar, as HQs são reconhecidas como benéficas, contribuindo para a leitura, os conhecimentos específicos e até como exemplos de vida.” (Paiva, 2016, p. 124).

4.2 Histórias em Quadrinhos e o desenvolvimento da criatividade

Vimos acima que a exigência do uso dos quadrinhos no campo educacional vai desde sua presença nos livros didáticos até mesmo em provas de nível nacional, como o ENEM. No entanto, por que há esta exigência? Quais os benefícios do uso das HQs no ensino dos jovens?

De acordo com Silva (2013) o bom desenvolvimento mental, intelectual e social dos indivíduos envolve o uso da criatividade. É por meio desta que o sujeito será capaz de explorar e ensaiar combinações e soluções para situações do cotidiano. Como pode-se observar na tirinha abaixo, escrita por Helô D’Angelo.

Figura 1: Trecho de tirinha “Nos Olhos de Quem” de Helô D’Angelo



Fonte: Site Hábito de Quadrinhos

É possível observar que há um questionamento acerca de seu corpo e o modo como a sociedade o interpreta, como afirma Piaget (1999,p.63) “Ele (adolescente) medita continuamente sobre a sociedade”. Ao escrever ou ler uma HQ é possível exteriorizar e concretizar sentimentos abstratos a fim de melhor entender. Ou seja, há o uso da criatividade, algo possível na linguagem dos quadrinhos.

Para Vygotsky (1987) o ato criador é dividido em três níveis: O primeiro envolve a capacidade combinatória de criar a partir das experiências vivenciadas pelo indivíduo; O segundo é a união da fantasia com a realidade, por vezes influenciado pela emoção de algo vivido e por fim o terceiro nível que seria estimulado pela necessidade de criar, unindo e modificando componentes do ambiente com as emoções e experiências vivenciadas. Vale ressaltar, que segundo Silva (2013) esses níveis estão em constante interação no desenvolvimento humano.

Através das HQs, compostas por personagens, tramas e arcabouço cultural, os jovens podem vivenciar o processo de aprendizagem de modo ativo e significativo, estimulando o sentimento de querer aprender. Para isso, Paiva (2016) ressalta que inicialmente deve-se relacionar o novo conteúdo com o que já se sabe a priori, fazendo uso de materiais que envolvam o estudante de modo significativo. Ademais, Silva (2013) nos lembra sobre a importância da “atualização de imaginários”, ou seja, ao utilizar as HQs para o envolvimento dos jovens na construção de seu conhecimento, o material escolhido precisa dialogar com a realidade dos estudantes, levando em consideração a linguagem utilizada, a expressão gráfica (tiras, cartuns, mangás) e o objetivo a ser alcançado.

É a partir das vivências que o indivíduo desenvolve a criatividade. Segundo Vygotsky (1987) os adultos possuem mais capacidade criativa que as crianças, no entanto, os pequenos se entregam e acreditam em suas fantasias. Para Piaget (1999), a fase do desenvolvimento humano por volta dos 12 anos envolve a capacidade do pensamento crítico e a formação da personalidade, porém para se ter o estímulo destes é necessário desenvolver um ambiente propício para o mesmo. Silva (2013) ressalta que a leitura e escrita dos quadrinhos é uma possibilidade de expor seus ideais e criar uma relação entre o imaginário e o concreto, servindo de auxílio para a solução dos conflitos internos que ocorrem neste período e o desenvolvimento da criatividade para formar cidadãos críticos.

4.3 Possibilidades do uso das Histórias em Quadrinhos na sala de aula

O uso das HQS na sala de aula proporciona um amplo desenvolvimento nos indivíduos presentes que vão desde o desenvolvimento crítico, como também o desenvolvimentos das próprias subjetividades dos educandos, como foi apontado ao decorrer deste trabalho. Dito isto, de que forma podemos inserir as HQs na sala de aula?

Compreendemos que a leitura representa mais do que as noções de decodificação de palavras, também se abrangendo para a própria leitura do mundo como bem afirma Freire (1989). Através do uso dos quadrinhos é possível que desenvolvamos uma aproximação dos estudantes com sua realidade. Dessa maneira, tal recurso para além de proporcionar uma aproximação e sentimento de pertencimento com aquilo que é lido, também desenvolve o desejo e o prazer pela leitura. Através desse prazer é possível que tenhamos indivíduos mais atuantes na sociedade, onde os mesmos, através do pensamento crítico, transformem a realidade na qual estão inseridos em algo que contemple suas singularidades.

No que tange os adolescentes que se encontram na faixa etária dos 12 anos, as HQs podem ser inseridas como instrumento para complementar as temáticas propostas nos componentes curriculares. Ficando a cargo do professor a metodologia escolhida para que essa inserção ocorra. Vale ressaltar que é de suma importância que nesse processo o professor esteja envolvido com a escolha das obras, visto que tais decisões precisam ser desenvolvidas de forma crítica e sistemática.

Segundo Paiva (2016, p. 60)

Além disso, há a necessidade de que os educadores e as educadoras leiam e se interessem pelos gibis, caso contrário a intervenção será falsa e desprovida de significado para uma relação de ensino-aprendizagem, uma vez que entendo que a legitimidade da ação pedagógica se encontra na verdade e na convicção de ações.

Outra possibilidade é o desenvolvimento da própria subjetividade. Como foi apontado, os indivíduos que se encontram nessa transição da saída da infância e início da adolescência passam por uma série de mudanças próprias dessa etapa. Não é um processo simples, visto que, como mencionado por Gurski, Strzykalski e Perrone (2020), se configura até como algo semelhante ao luto, por se tratar do encerramento de uma fase que até então o sujeito tinha um suporte em primeira instância de seu ciclo familiar e agora no início dessa nova fase os mesmos serão responsáveis por grande parte desse desenvolvimento. De acordo com Vygotsky (1987), a aprendizagem ocorre a partir do processo de interação com o outro, dessa forma, a aproximação com as HQs representa um facilitador nesse cenário, visto que a mesma pode ser utilizada na sala de aula como instrumento para aproximar os indivíduos com gostos semelhantes e que estão no processo de desenvolvimento da própria individualidade.

Por fim, a inserção das HQs na sala de aula pode ser realizada de uma forma onde os educandos se sintam criadores das suas próprias histórias, seja de uma forma criativa com propostas que fujam do comum e do que é considerado real, seja também de propostas mais próximas daquela fase em que os mesmos se encontram. As HQs para além da atuação de extrema relevância na criatividade, também se mostram como possibilidade de expressão do sentir. A partir do momento em que nós educadores incentivamos diferentes modos de expressão estamos atuando na formação de indivíduos que trarão como pauta em suas vivências o autoconhecimento e uma maior facilidade em se comunicar de diferentes modos e meios.

5. Considerações Finais

Essa pesquisa nos auxiliou a entender como o uso das HQs pode estimular o desenvolvimento da criatividade nos jovens, especificamente aos 12 anos de idade. Permitiu também evidenciar a necessidade de novas pesquisas na área dos quadrinhos voltadas para o público adolescente, visto sua escassez. Nesse ponto, destaca-se a importância desta pesquisa, abordando tema ainda pouco explorado, além de indicar caminho para futuras investigações.

Essa conclusão foi possível utilizando a metodologia da pesquisa bibliográfica, visando analisar pontos subjetivos que fogem da compreensão dos números, visto que trata-se de um assunto pouco explorado no campo acadêmico.

O presente estudo concluiu que o conceito de adolescência é um produto desenvolvido pela cultura, logo, nossa pesquisa se delimitou a entender um pouco mais sobre esta em uma concepção ocidental. Compreendemos então a partir do nosso recorte

bibliográfico que a adolescência possui uma série de especificidades que vão desde as noções intrínsecas aos indivíduos, como também ao que se estende aos mecanismos sociais, entendendo assim que ambos se constroem de forma fluída e conjunta e não apenas de forma singular. A partir de tais interações os indivíduos que se encontram nessa fase de desenvolvimento vão construindo características, como o desenvolvimento de suas subjetividades e noções de entendimento de como funcionam as relações sociais nas quais estão inseridos.

Conclui-se que o desenvolvimento da adolescência ocorre a partir dos 12 anos de idade, dando início ao estágio operatório-formal, em que o sujeito terá a capacidade de construir e questionar sistemas estabelecidos socialmente. Essa capacidade apenas poderá ser desenvolvida a partir de estímulos do meio, ressaltando a necessidade de um ambiente que proporcione o uso da criticidade. Piaget (1999) resalta que apesar de muitos jovens não mencionarem acerca de suas produções pessoais, todos os adolescentes possuem teorias e sistemas com capacidade de transformar o mundo.

Através da pesquisa pode-se concluir que o uso dos quadrinhos no ensino é um instrumento que permite aos jovens uma aprendizagem participativa e significativa. Ao envolver a cultura no qual o sujeito está inserido e permitir a descoberta do novo, contribuirá com o desenvolvimento do ato criador. As HQs, por meio de mecanismos lúdicos, servem de estímulo na formação integral do indivíduo, auxiliando no processo de formação da personalidade e na capacidade de estimular a criticidade dos mesmos.

Ao longo do desenvolvimento da pesquisa fomos atravessados pela dificuldade de encontrar materiais que contemplassem nossos anseios e objetivos pré estabelecidos. Desse modo, é possível perceber que há a presença de questionamentos que foram percebidos ao longo da pesquisa sem possibilidade de resposta, entretanto, a ausência de materiais que abordem do desenvolvimento da criatividade com ênfase nos jovens de 12 anos trazendo como foco as HQs por si só representa um resultado de suma importância, ressaltando a necessidade de novas pesquisas que visem aprofundar o campo do uso dos quadrinhos com os adolescentes na faixa etária dos 12 anos.

6.Referências

AMORIM, Galeno (org.). Os muitos retratos da leitura no Brasil. In: Retratos da leitura no Brasil 2. São Paulo: Imprensa Oficial; Instituto Pró-Livro, 2020. Disponível em: <https://onedrive.live.com/?authkey=%21AEmXAoOA0-IK3oY&cid=5A0DEB02D111C9C5&id=5A0DEB0>

[2D111C9C5%213361&parId=5A0DEB02D111C9C5%21102&o=OneUp](#) Acesso em 25 de janeiro de 2024.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. 2011 São Paulo: Edições 70. Disponível em: <https://ia802902.us.archive.org/8/items/bardin-laurence-analise-de-conteudo/bardin-laurence-analise-de-conteudo.pdf> Acesso em 20 de fevereiro de 2024.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues, & Fagundes, Maurício Cesar Vitória (2016). Cultura popular e educação popular: expressões da proposta freireana para um sistema de educação. Educar em Revista, 89-106. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/KmYHVqgFMPBfJTjXsRjFFvc/?format=pdf> Acesso em 25 de fevereiro de 2024.

CAGNIN, Antônio Luiz (1975). Os quadrinhos. São Paulo: Ática.

COUTINHO, Luciana Gageiro. Adolescência, cultura contemporânea e educação. Estilos da Clínica, v. 14, n. 27, p. 134-149, 2009.

GURSKI, Rose; STRZYKALSKI, Stéphanie; PERRONE, Cláudia Maria. O despertar da adolescência, o suicídio juvenil e as atuais políticas de morte: Questões para o campo da educação. Tempo Psicanalítico, Rio de Janeiro, v. 52.2, p. 357-383, 2020. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v52n2/v52n2a17.pdf> Acesso em 10 de junho de 2023.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de e Mito, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. Rev. Katál. Florianópolis v. 10 n. esp. p. 37-45, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/rk/a/HSF5Ns7dkTNjQVpRyvhc8RR/?format=pdf&lang=pt> Acesso em 20 de fevereiro de 2024.

PAIVA, Fábio da Silva. Educação e Violência nas Histórias em Quadrinhos de Batman. Salvador; Editora Quadro a Quadro, 2016.

PAIVA, Fábio da Silva. Histórias em quadrinhos na educação: memórias, resultados e dados. Universidade Federal de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/18047/1/Hist%3%b3rias%20em%20Quadrinhos%20na%20Educa%3%a7%3%a3o%20Mem%3%b3rias%2c%20Resultados%20e%20Dados..pdf> Acesso em 20 de agosto de 2023.

PAIVA, Fábio da Silva, & RIBEIRO, E. N. (2017). As imagens dos quadrinhos: aplicações e dificuldades no uso educacional. Revista Intersaberes, 12(25), 46–59. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v12i25.1206> Acesso em 15 de janeiro de 2024

PALÁCIOS, Jesús. O que é adolescência. In: COOL, Cesar; PALÁCIOS, Jesús e MARCHESI, Alvaro. Desenvolvimento psicológico e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

PIAGET, Jean. Seis estudos de psicologia. Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva - 24º Ed. Rio de Janeiro: FORENSE UNIVERSITÁRIA, 1999. Disponível em: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/wp-content/uploads/2015/01/SEIS-ESTUDOS-D-E-PSICOLOGIA-JEAN-PIAGET.pdf> Acesso em 21 de fevereiro de 2024.

SCHIRMANN, Jeisy Keli; MIRANDA, Neiva Guimarães; GOMES, Valdilea Fabricio; ZARTH, Evani Luiza Fiori. Fases do desenvolvimento humano segundo Jean Piaget. IV Congresso CONEDU, 2019. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf Acesso em 23 de agosto de 2023.

SILVA, Matheus Moura. Universos ficcionais infantis nas histórias em quadrinhos: crianças também podem criar? Histórias em quadrinhos e práticas educativas, volume I, São Paulo : Criativo, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.