



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III – GUARABIRA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE GEOGRAFIA**

OZÉBIO WESLLEY SOARES DE MELO

**ENSINO DE GEOGRAFIA E GEOPOLÍTICA: SITUAÇÕES DIDÁTICAS A PARTIR
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**GUARABIRA - PB
2024**

OZÉBIO WESLLEY SOARES DE MELO

**ENSINO DE GEOGRAFIA E GEOPOLÍTICA: SITUAÇÕES DIDÁTICAS A PARTIR
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduado em Geografia.

Área de concentração: Metodologias do Ensino de Geografia (ensino fundamental e médio).

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Angélica Mara de Lima Dias.

**GUARABIRA - PB
2024**

M528e Melo, Ozébio Wesley Soares de.
Ensino de geografia e geopolítica [manuscrito] : situações didáticas a partir de histórias em quadrinhos / Ozébio Wesley Soares de Melo. - 2024.
29 f. : il.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Prof. Dra. Angélica Mara de Lima Dias, Departamento de Geografia - CH".

1. Ensino de geografia. 2. Geopolítica. 3. Histórias em quadrinhos. I. Título

21. ed. CDD 372.891

OZEBIO WESLEY SOARES DE MELO

ENSINO DE GEOGRAFIA E GEOPOLÍTICA: SITUAÇÕES DIDÁTICAS A PARTIR
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Geografia da Universidade Estadual
da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciado em
Geografia

Aprovada em: 21/11/2024.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Elton Oliveira da Silva** (***.961.234-**), em 30/11/2024 16:52:18 com chave **9b43e38eaf5411ef9a122618257239a1**.
- **Rafael Pereira da Silva** (***.142.424-**), em 30/11/2024 09:21:13 com chave **96c30428af1511efbabe06adb0a3afce**.
- **Angélica Mara de Lima Dias** (***.203.544-**), em 30/11/2024 09:20:58 com chave **8e492c0aaf1511ef86332618257239a1**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.

Tipo de Documento: Termo de Aprovação de Projeto Final

Data da Emissão: 02/12/2024

Código de Autenticação: 002dfa



Dedico este trabalho primeiramente a Deus,
segundo a meus pais que sempre acreditaram em
mim.

“O ser humano é aquilo que a educação faz dele”.

(Immanuel Kant.)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Figura 1: Quadrinho e cultura.....	18
Figura 2 –	Figura 2 – Degradação Ambiental.....	19
Figura 3 –	Figura 3: Capa da HQ Superman: entre a foice e o martelo.....	22
Figura 4 –	Figura 4: Josef Stalín e Lênin no HQ Superman: entre a foice e o martelo..	23

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DC	Detective Comics
HQ	Histórias em Quadrinhos
LD	Livro Didático
MEC	Ministério da Educação
MTE	Método Topológico de Ensino
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	09
2	REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1	Os quadrinhos como recursos didáticos.....	10
2.2	Uso de quadrinhos no ensino de geografia.....	15
3	SITUAÇÕES DIDÁTICAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA A PARTIR DE HQ.....	19
3.1	Geopolítica e o ensino de geografia.....	19
3.1.1	<i>Contextualização do tema a ser trabalhado.....</i>	21
3.1.2	<i>Apresentação da HQ Superman: entre a Foice e o Martelo.....</i>	22
3.2	Oficina de quadrinhos: Ordens Geopolíticas mundiais e Velha Ordem Mundial.....	24
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
	REFERÊNCIAS.....	27

ENSINO DE GEOGRAFIA E GEOPOLÍTICA: SITUAÇÕES DIDÁTICAS A PARTIR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

TEACHING GEOGRAPHY AND GEOPOLITICS: TEACHING SITUATIONS FROM COMIC STORIES

Ozébio Wesley Soares de Melo¹

RESUMO

Com as inovações tecnológicas como fontes de informação que estão a um *click* do celular e aplicativos de interação que tiram a atenção da realidade, é visto que o ensino tradicional já não tem tanta força para chamar a atenção dos alunos, o que dificulta a construção do conhecimento do discente. Com isso, novas formas de se trabalhar os conteúdos geográficos devem ser pensadas a fim de que o professor consiga construir, de forma dinâmica e assertiva, o conhecimento com o aluno e ele consiga assimilar o conteúdo passado. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é apresentar Situações Didáticas como propostas metodológicas para se trabalhar os conteúdos de Geopolítica a partir do HQ *Superman: entre a Foice e o Martelo* (DC Comics) para a 3ª série do Ensino Médio. Como aporte metodológico, foi realizado um levantamento bibliográfico onde será realizada uma revisão na utilização de quadrinhos como recurso didático, seguido de consulta a fontes como documentos curriculares oficiais para identificar os objetivos de aprendizagem relacionados a Geopolítica e análise da história em quadrinhos supracitada. Como resultados, o uso de HQ nas aulas de Geografia oferta um leque de possibilidades para tornar o ensino desta disciplina mais atrativo e significativo.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Geopolítica; Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

With technological innovations such as sources of information that are just a click away on your cell phone and interaction applications that take attention away from reality, it is seen that traditional teaching no longer has as much strength to attract students' attention, which makes it difficult to build a student knowledge. Therefore, new ways of working with geographic content must be thought of so that the teacher can build, in a dynamic and assertive way, knowledge with the student and he can assimilate the past content. Therefore, the objective of this work is to present Didactic Situations as methodological proposals for working on Geopolitics content from the comic book *Superman: Between the Sickle and the Hammer* (DC Comics) for the 3rd year of high school. As a methodological contribution, a bibliographical survey was carried out where a review will be carried out on the use of comics as a teaching resource, followed by consultation of sources such as official curricular documents to identify learning objectives related to Geopolitics and analysis of the aforementioned comic book. As a result, the use of HQ in Geography classes offers a range of possibilities to make the teaching of this subject more attractive and meaningful.

Keywords: Teaching Geography; Geopolitics; Comic books.

¹ Graduando no curso de Licenciatura Plena em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba, *campus III*. E-mail: ozebio.melo@aluno.uepb.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Em sua atuação em sala de aula, o professor geralmente se depara com o planejamento de metodologias que servirão como meio para viabilizar o trabalho dos conteúdos referentes ao seu programa de ensino. A aula expositiva é eficiente à medida que atende aos objetivos aos quais se propõe. Em contrapartida, tal recurso pode ser considerado um tanto limitado quando não associado a outros recursos metodológicos.

De acordo com Manfredi (1996, p. 01), a metodologia do ensino abrange “[...] o estudo das diferentes trajetórias traçadas/planejadas e vivenciadas pelos educadores para orientar/direcionar o processo de ensino-aprendizagem em função de certos objetivos ou fins educativos/formativos”. Nesta perspectiva, a metodologia é vista como um caminho pelo qual o professor planeja seguir para alcançar seus objetivos.

Ainda segundo Manfredi (1996, p. 01), “[...] o conceito de metodologia do ensino, tal como qualquer outro conhecimento, é fruto do contexto e do momento histórico em que é produzido”. O autor afirma, ainda, que os métodos de ensino são delineados a partir dos interesses que permeiam o meio social, cabendo aos educadores sempre singularizar o planejamento como garantia do êxito da aprendizagem.

Neste sentido, é importante o uso de diferentes recursos didáticos no âmbito da sala de aula para que o aluno compreenda que os conteúdos de determinado componente escolar têm significado em seu cotidiano, uma vez que os recursos didáticos caracterizam um tipo de linguagem que não é utilizada convencionalmente em sala de aula (Silva, 2007). A maioria dos alunos gostam de estratégias metodológicas que tornem o ensino mais atraente, que mudem a dinâmica da aula, mostrando a diversidade e múltiplas vertentes, tanto do aprender quanto do ensinar.

Assim, partimos do pensamento de que a metodologia de ensino pode ser mais propositiva, seguindo os princípios que diversas linguagens didáticas podem ser usadas com o intuito de que sejam apresentadas, aos jovens, formas mais dinâmicas e interativas de aprender o conteúdo, despertando, assim, a curiosidade na aquisição do conhecimento.

No que se refere especificamente à metodologia do ensino da disciplina de Geografia na escola, o uso de linguagens enquanto recursos didáticos em sala de aula, como a linguagem de quadrinhos, a música, a literatura e etc., serve para mediar a construção de conceitos geográficos - espaço, cidade, território, entre outros - colaborando na organização de informações e dados, ilustrando noções mais abstratas, desenvolvendo a experimentação concreta (Pontuschka; Paganelli; Cacete, 2007).

Neste sentido, destacamos aqui o uso das Histórias em Quadrinhos (HQ) por serem consideradas uma forma mais rápida da literatura chegar até o leitor, sendo um meio de informações e de críticas sociais, explícitas ou implícitas, que consegue atingir uma grande quantidade de sujeitos, possibilitando uma leitura de mundo. (Melo, Medeiros e Silva, 2013)

Deste modo, este trabalho tem como objetivo geral apresentar Situações Didáticas como proposta metodológica para se trabalhar os conteúdos de Geopolítica a partir do HQ *Superman: entre a Foice e o Martelo (DC Comics)*, para a 3ª série do Ensino Médio. Como aporte metodológico, foi realizado um levantamento bibliográfico seguido de consulta a fontes como documentos curriculares oficiais e análise da HQ supracitada.

O trabalho se organiza em três tópicos principais. No primeiro, discutimos como as HQ se contextualizam no âmbito da educação e o seu uso no ensino de Geografia. A seguir, a apresentamos algumas Situações didáticas para a Geografia escolar, destacando o ensino de temas relacionados à Geopolítica a partir da HQ *Superman: entre a Foice e o Martelo (DC Comics)*.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 OS QUADRINHOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS

As Histórias em Quadrinhos (HQ), se caracterizam “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (Eisner, 2010 *apud* Foohs, Corrêa e Toledo, p. 81). Os autores acrescentam que os quadrinhos comportam uma combinação entre imagens e outros tipos de representação visual com uma finalidade comunicativa.

Por ser um gênero literário que integra figuras e textos, os quadrinhos passam a ser um meio de comunicação popular. No entanto, no âmbito educacional, por muito tempo “aos quadrinhos estaria reservado um lugar mais humilde, dentro de uma concepção de literatura imagética de entretenimento, superficial e descartável; ancorada, no máximo, ao dignificante papel de auxiliadora do aprendizado da leitura” (Ferreira, 2012, p. 3). Para a autora, os quadrinhos tiveram seu papel de destaque na educação quando:

[...] a percepção do texto literário como uma criação complexa e completa em seu suporte específico foi substituída pela necessidade da mera apreensão do enredo, [assim] os quadrinhos se afiguraram como opções interessantes e até superiores, no que concerne à “fidelidade” ao original exigida por este uso didático, aos resumos e às versões fílmicas das obras – embora tão equivocada quanto eles (Ferreira, 2012, p. 4).

Para falar dos quadrinhos no âmbito educacional, é necessário haver uma contextualização do que apresentam e do que podem significar. Segundo Souza (2018, p. 349),

[...] as HQ utilizam linguagem e estruturação própria, na qual são aplicadas, de forma artística, técnicas de desenho, elaboração de roteiro, argumentos e organização de cenas e fenômenos, elas se configuram, então, como um instrumento de aprendizagem que possibilita ampliar as possibilidades de construção do conhecimento.

Isto posto, voltemos no tempo para entender como a arte da HQ se desenvolveu em um período diacrônico como instrumento de diálogo, como é dito por Sanches (2011, p. 15):

[...] a análise acerca da produção das Histórias em Quadrinhos, como instrumento de diálogo com o saber [...] vem ganhando cada vez mais espaço, abrangendo novas fontes e novos objetos, saindo do lugar comum, antes voltado para os grandes acontecimentos e personagens notáveis, passando a encampar uma nova seara de elementos conceituais e metodológicos [...].

Assim, os quadrinhos têm ganhado espaço como instrumento de comunicação. Nesse sentido, podemos ver que este tipo de linguagem traz consigo uma bagagem de passagens históricas, já que sua popularização vem desde a Segunda Guerra Mundial, como é dito por Siqueira (2017, p. 21):

O grande sucesso das HQ se deu durante o período da Segunda Guerra mundial com o lançamento do Super-Homem e mais tarde do Capitão América, representando toda a ideologia do patriotismo americano, grande, forte e musculoso e que sempre vencia seus “inimigos”, passando a ser um ícone do incentivo aos soldados que estavam em guerra.

Considerando que os países, à época, já utilizavam desta linguagem para transmitir conhecimento militar, Siqueira (2017) ressalta que as Histórias em Quadrinhos (HQ) tiveram uma função a mais durante este período, pois “[...] elas eram utilizadas como manual de instruções constituídos de imagens e textos, ensinando como manusear armamentos, por exemplo” (Vergueiro, 2009 *apud* Siqueira, 2017, p. 21). No entanto, é preciso destacar que se utilizar de desenhos para retratar histórias é algo que remete a um período mais antigo do que a Segunda Guerra Mundial, como afirma Alves (2012, s/p):

Contar histórias através de desenhos é algo de que se encontra vestígios desde a pré-história. As pinturas rupestres, feitas há aproximadamente 20.000 anos e que narram (possivelmente) rituais relacionados à caça, são consideradas por muitos autores precursoras das histórias em quadrinhos [...].

Como pode ser visto, essa linguagem já era uma forma de se comunicar por meio de imagens, um meio primitivo para se passar as informações. É visto que a arte rupestre é tida

como um parente distante dos quadrinhos da atualidade. Ainda de acordo com Alves (2012, s/p):

Tal como as conhecemos hoje, as histórias em quadrinhos só vão surgir na metade do século XIX, acompanhando os avanços tecnológicos da imprensa e o desenvolvimento do jornal. *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois*, publicada em 1837, escrita e desenhada por Rodolphe Topffer (1799-1846), professor da Universidade de Genebra, é considerada a primeira história em quadrinhos.

Com isso, pôde ser visto que, com o avanço da tecnologia, essa ideia de se comunicar utilizando de imagens e leitura se tornou mais acessível surgindo cada vez mais pessoas que se interessavam pela temática. “Neste sentido, não se diferenciam de meios de comunicação como a televisão ou o cinema” (Vergueiro, 2005, p. 03), pois suas narrativas decorrem de acordo com os interesses dos atores hegemônicos.

Para Sanches (2011), “[...] apenas recentemente as Histórias em Quadrinhos vêm usufruindo certo prestígio entre os mais diversos segmentos, sejam eles acadêmico, social e cultural” (Sanches, 2011, p. 16). Atualmente eles têm ganhado mais destaque servindo como fonte de inspiração para filmes, e também são veiculados de forma que todos possam entender, permitindo associar as imagens que lá estão, com os objetos do seu cotidiano. Segundo Garcia (2012, p. 18):

O fenômeno não afeta apenas o mundo literário, mas também o artístico. As exposições de quadrinhos já não são um fato pitoresco, mas cada vez chegam com maior frequência aos cenários da grande cultura por seu próprio valor, e não como notas de rodapé da arte verdadeira.

Segundo Garcia (2012), os quadrinhos não ficaram limitados a uma única forma de se expressar, o que é uma vantagem, apesar de sofrer com o preconceito e marginalização de seu formato, conforme acrescenta:

Embora seja inegável que os preconceitos de público em geral nos mantenham à margem, também podemos obter vantagens que com frequência não parecemos dispostos a explorar. A aura de veracidade de que falávamos é consequência de sermos considerados simplórios e (cultural e financeiramente) insignificantes. O escritor de quadrinhos sofisticado e importante pode, por ora, se aproveitar disso para seu benefício, —jogando dos dois ladosl, com a consciência de que, se conseguir certo grau de aceitação junto aos criadores mais respeitáveis, essa qualidade não pouco substancial se perderá para sempre (Clowes, 1997 *apud* Garcia, 2012, p. 21).

Vemos que o conceito de HQ vem mudando e ainda não se concretizou, de forma que não tem uma definição sólida a respeito de como devem ser chamados os quadrinhos. Existe um grande debate a respeito disso. A partir disso, pode-se ver que há um preconceito enraizado que, de um modo errôneo, é dito que os quadrinhos foram feitos só para crianças e muitos

escritores de HQ não tinham essa intenção, queriam que o seu trabalho fosse aceito por toda a sociedade. Segundo Garcia (2012, p. 21):

Clowes escrevia em 1997, próximo ao que ele mesmo esperava que fosse um momento decisivo no desenvolvimento dos quadrinhos como arte. Seu texto se iniciava indicando as revistas da editora ES como o primeiro sinal de que os quadrinhos tinham potencial para ser algo mais do que —material para crianças regido pelo mínimo denominador comum.

O desafio era fazer com que os quadrinhos fossem reconhecidos como sendo algo para além de histórias para crianças, uma vez que já estava sendo travada uma luta em defesa dessas obras, pois a linha de pensamento de que os quadrinhos deveriam ser reconhecidos como arte, já estava em andamento. Após a Segunda Guerra Mundial, a linguagem em quadrinhos sofreu alguns ataques, conforme citado por Siqueira (2017, p. 21):

[...] no período pós-guerras, as HQ passaram a ser vistas como um material negativo para a população, alegando que elas faziam apologia à violência e ao homossexualismo. Desse modo, resultou em uma série de restrições em seu conteúdo para que pudessem continuar em circulação, recebendo uma espécie de selo, que as classificavam como material adequado quando encontravam-se estabelecidas nos padrões exigidos, ou seja, houve censuras a estas HQ a partir do conservadorismo norte-americano naquele período, o qual se mantém em muitos aspectos na atualidade.

Contudo, a imagem dessa forma de arte perante muitos grupos sociais ficou defasada e até na atualidade é vista como conteúdo para “*nerd*”. Sobre isso, Siqueira (2017) afirma que “[...] até hoje, algumas pessoas caracterizam erroneamente as HQ como um tipo de leitura voltada para o público infantil e para o *geek*² subestimando a rica forma de linguagem presente nas obras” (Siqueira, 2017, p. 22). Todas essas questões refletem até os dias de hoje na sociedade, com essa bagagem histórica, os quadrinhos vêm desconstruindo esse pensamento e vem se mostrando a cada dia que é para todos os públicos.

No Brasil, é visto que os quadrinhos surgem de uma forma bem interessante. De acordo com Alves (2012, s/p):

O Brasil teve excelentes quadrinhistas, mas em função das políticas editoriais e a concorrência desigual com os quadrinhos importados, suas produções não perduraram no tempo (Bibe-Luyten, 1993). Uma das exceções é Maurício de Souza, o autor de quadrinhos brasileiros de maior sucesso na atualidade. Entre seus personagens mais conhecidos, nacional e internacionalmente, Bidu e Franjinha foram criados primeiro (em 1959). Depois vieram Cebolinha (em 1960); Cascão, Horácio, Chico Bento e Astronauta (em 1963); Penadinho (em 1964) e Mônica (em 1965), para citar apenas alguns dos mais de cem personagens da galeria do autor.

² Sinônimo para nerd.

No que se refere ao uso desta linguagem como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem, a leitura dos quadrinhos desencadeia um processo duplo – leitura de textos e leitura de imagens. Acerca disso, Silva (2010) indica que “[...] as tiras de quadrinhos, os cartuns e as charges apresentam potencial para mediar o ensino-aprendizagem escolar porque a sua leitura exige a interpretação tanto de imagens, quanto de textos”. O potencial do uso dos quadrinhos no ensino escolar foi prescrito oficialmente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), como salienta Siqueira (2017, p. 23):

A partir do ano de 2003 [...] foi feita a implementação do uso das histórias em quadrinhos nas escolas, a partir da inclusão destes materiais nos PCNs de educação. Isto ocorreu, através de debates mais amplos sobre a importância de tais recursos para a aprendizagem dos estudantes.

Em razão disso, aquela visão de que os quadrinhos eram apenas para lazer ou para crianças, ficou um pouco para trás. Vergueiro *et. al.* (2013, p. 09) salienta:

Embora poucos se dessem conta disso, tratava-se de uma mudança significativa. Houve um tempo, não tão distante assim, em que levar revistas em quadrinhos para a sala de aula era motivo de repreensão por parte dos professores. Tais publicações eram interpretadas como leitura de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno.

É visto que leva tempo para desconstruir alguns tipos de ideias formadas, mas, ainda assim, os quadrinhos tiveram mais aceitação no âmbito da educação do Brasil e isso os evidenciou como recurso didático para as salas de aula. Vergueiro (2013, p. 12) ainda ressalta que, “[...] a partir de 2006, [...] houve outro movimento no sentido de inserir os quadrinhos na área de ensino”. O principal objetivo era estimular o aprendizado das crianças e adolescentes, trazendo algo mais atrativo para eles.

A partir de tal inclusão, uma nova perspectiva é mostrada: como os quadrinhos podem ser usados para ampliar os horizontes desde o Ensino Fundamental até o Ensino Médio. Acerca disso, Silva (2010, p. 38) afirma:

Observa-se o aumento no uso de tiras de quadrinhos e similares em determinadas escolas, bem como em provas de processos seletivos. Como é bastante divulgada pelos meios de comunicação, esse tipo de produto cultural cotidiano, já faz parte da rotina de algumas pessoas. Logo a facilidade de acesso, aliada ao fato de tratar-se de uma leitura interessante, envolvente, questionadora, instigante, justifica o emprego de quadrinhos para mediar o ensino escolar permitindo empreender discussões com certo rigor científico, a partir de elementos da vida diária.

Também se percebe as possibilidades de potencializar o uso do *gibi*, por exemplo, como fonte de instrução, proporcionando, assim, um melhor desempenho de aprendizado, pois as

ideias são expressas em quadrinhos de forma que aproxima o leitor de algo que não é abstrato, mas que traz uma realidade vivida na história.

As Histórias em Quadrinhos (HQ) abordam uma diversidade de temas e gêneros e isso pode variar, já que esses gêneros vão de aventura a terror, ficção científica, entre outros. Esses assuntos podem gerar aulas com muito aproveitamento, podendo ser uma boa estratégia para o professor ampliar seu leque de oportunidades metodológicas. Pensando nisso, Vergueiro (2013, p. 11) ao citar Palhares (2008) indica que:

Não existem regras para utilização de histórias em quadrinhos no ensino. [...] pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino [...] Além de uma opção de entretenimento muito aceita pelos alunos, as HQ fazem parte do universo dos meios de comunicação, que cada vez mais influenciam a formação da criança.

Nesse sentido, podemos ver a influência das HQ nos meios de comunicação, como foi anteriormente citado. Atualmente, é visto um grande volume de filmes sendo lançados todo ano e a grande maioria deles sendo desenvolvidos através dos quadrinhos. Além disso, a quantidade exponencial de bilheteria que é vendida expõe que este meio de comunicação está escalando e se espalhando cada vez mais entre as pessoas, sendo cada vez mais comentado e conhecido. Contudo, a dificuldade para fazer uso deste recurso vem justamente do planejamento, como é falado por Palhares (2008, p. 11):

Como todo recurso pedagógico, as histórias em quadrinhos exigem planejamento, ajustamento do material ao conteúdo a ser trabalhado e finalidade em seu uso. Assim, selecionar, analisar e questionar as HQ é fundamental para o sucesso de seu emprego. Além disso, é preciso reconhecer os elementos que constituem a linguagem quadrinizada (balões, sequência, ilustrações etc.) para explorar suas possibilidades enquanto portador de texto com características específicas.

É visto que existe uma eficácia na utilização do recurso, trazendo para o aluno uma imagem que ele pode associar à sua realidade, fazendo a associação do conteúdo com a sua vivência, tornando eficiente o processo de ensino e aprendizagem.

2.2 USO DE QUADRINHOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

A necessidade de se ter diferentes metodologias para construir o conhecimento é de suma importância, principalmente na atualidade, pois nos dias de hoje, com os avanços tecnológicos, é perceptível que a *internet* veio para ficar. No entanto, é preciso entender que nem todas as fontes de informação são confiáveis, embora exista muito para ser aproveitado

com o uso controlado desses novos meios de comunicação. Barros e Duarte (2023, p. 18) afirmam que:

Na sociedade contemporânea são inúmeras as oportunidades de acesso à leitura na medida em que na era da globalização e da tecnologia, da informação e comunicação novas formas de se comunicar surgem e, assim, novas exigências e conhecimentos são estabelecidos. Neste contexto, os usos de diferentes linguagens culturais tornam-se essenciais, uma vez que contribuem para a construção do conhecimento na vida social e cultural dos sujeitos a partir de um posicionamento crítico e participativo diante das diversas situações da vida cotidiana.

Portanto, devemos utilizar estes recursos, considerando que, na atualidade, o contato dos alunos com os novos meios de comunicação é algo recorrente e exemplos disso são as redes sociais e os *sites* de *stream*, que não deixam de ser ótimos recursos didáticos, mas que também se não usados da forma correta se tornam apenas distrações. Quanto aos recursos didáticos, estes vêm para voltar a atenção do aluno para os conteúdos aplicados, pois são estes tipos de recursos que podem aproximar o conteúdo com a realidade passada pelo aluno.

Pensando nisso, existem objetivos propostos pelo Ministério de Educação (MEC) para se trabalhar a Geografia de forma que os alunos consigam construir o conhecimento de forma eficiente, como é citado por Pereira (*et. al.* 2019, p. 03): “Uma aula de Geografia sem recursos visuais é um estímulo à memorização de informações e distancia-se completamente dos objetivos propostos pelo Ministério da Educação (MEC) nas Orientações Curriculares do Ensino Médio”. Aqui é vista uma necessidade de se trabalhar com recursos didáticos no Ensino Médio, principalmente em Geografia, que é a ciência que estuda a relação entre a sociedade e natureza demandando muito do que está sendo apresentado para a memorização. Acerca disso, Pereira (2019, p. 02) diz que:

Observa-se isso de modo muito claro no ensino da Geografia, que apesar de ter um caráter bastante dinâmico, pois estuda a complexa relação entre sociedade e natureza, ainda utiliza muitos recursos de memorização nas aulas, em detrimento de outros como mapas, globos, fotos de satélite, Global Position System (GPS) e programas gratuitos disponíveis na internet para a construção do conhecimento geográfico.

Os quadrinhos, por sua vez, tendem a ser promissores no ensino de Geografia, mas, devido a algumas limitações, não são utilizadas com frequência. Segundo Silva e Souza (2008, p. 146) “[...] a utilização de tiras de quadrinhos e charges poderia ser mais intensa no ensino de Geografia, contudo o desconhecimento e a escassez de tempo do professor para se dedicar à seleção destes recursos são algumas das justificativas para limitação de seu uso”. Além disso, este recurso já sofreu duras críticas em seu passado:

Aqui no Brasil, já em 1928, surgiram as primeiras críticas formais contra as historinhas: a Associação Brasileira de Educadores (ABE) fez um protesto contra os

quadrinhos, por que eles “incuriam hábitos estrangeiros nas crianças”. Na década seguinte, em 1939, diversos bispos reunidos na cidade de São Carlos (SP) deram continuidade à xenofobia, propondo até mesmo a censura aos quadrinhos, porque eles traziam “temas estrangeiros prejudiciais às crianças. (Carvalho, 2006 *apud* Vergueiro, 2012, p. 32)

Portanto, é visto que nem sempre este recurso foi tão aceito. Já sofreu preconceito, sendo vítima de xenofobia, como também houve protestos para tirá-lo de circulação nas escolas do Brasil. Contudo, falando no contexto atual, os quadrinhos estão em alta com filmes e minisséries sendo produzidas como adaptação deles. Desta forma, vemos que existe uma importância significativa na utilização de métodos de ensino não convencionais para o processo de ensino-aprendizagem, ou seja, novos métodos de se ensinar. É vista essa importância nas falas de Nicola e Paniz (2016, p. 359):

Dessa forma, as utilizações desses recursos no processo de ensino podem possibilitar a aprendizagem dos alunos de forma mais significativa, ou seja, no intuito de tornar os conteúdos apresentados pelo professor mais contextualizados propiciando aos alunos a ampliação de conhecimentos já existentes ou a construção de novos conhecimentos. Com a utilização de recursos didáticos diferentes é possível tornar as aulas mais dinâmicas, possibilitando que os alunos compreendam melhor os conteúdos e que, de forma interativa e dialogada, possam desenvolver sua criatividade, sua coordenação, suas habilidades, dentre outras.

Com esta fala, podemos ver que no processo de ensino-aprendizagem a utilização de recursos didáticos é essencial para desenvolver a criatividade dos educandos, trazendo-os para uma situação em que será trabalhada uma diversidade de conteúdos através dos quais também pode se trabalhar a curiosidade do aluno. A exemplo disto, para o ensino de Geografia, um tema como clima pode ser trabalhado com a utilização das HQ como é dito por Siqueira (2017, p. 24):

Nas escolas, os conteúdos climatológicos são estudados, principalmente, durante o sexto ano do ensino fundamental II, como pude observar durante o período de estágio e no início do Ensino Médio. Mas, para que o professor torne tal temática mais atrativa, poderia utilizar-se de recursos lúdicos, entre eles as histórias em quadrinhos, as quais contribuiriam significativamente no processo de construção dos conhecimentos geográficos.

Tendo isso em vista, outros conteúdos e conceitos da Geografia podem ser abordados em diálogos dos pequenos trechos de quadrinhos, ou pequenas tirinhas, o que pode promover interações significativas para a sala de aula, como o exemplo da Figura 1 a seguir:

Figura 1: Quadrinho e cultura



Fonte: Aio Educação (2023).

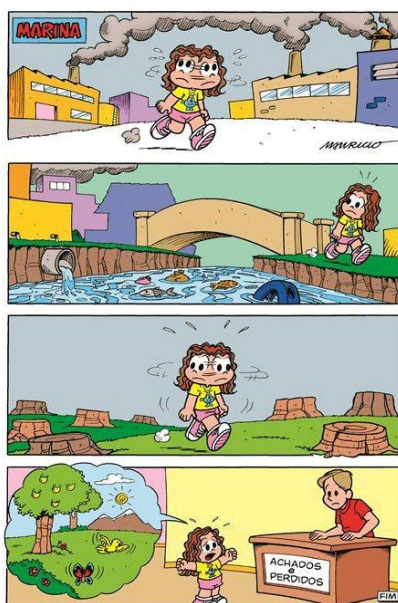
Como pode ser visto na Figura 1, a representação da cultura de dois personagens conversando pode gerar discussões sobre o modo de se vestir, aparência, modo de pensar e a forma de se expressar. Tudo isso poderia ser debatido e essa ideia pode ser alongada para outras tirinhas, fazendo com que os alunos pensem e desenvolvam um pensamento crítico. De acordo com Palhares (2008, p. 11), “[...] atualmente, é possível o uso das HQ como um instrumento de aprendizagem, já que são constituídas de uma parte imagética e de uma parte escrita ou somente imagética”.

Agora, mais voltado para a Geografia, podemos observar a relação dos quadrinhos com seu ensino como recurso didático. Pensando ainda na Figura 1, vamos pensar nela como um recurso didático para a Geografia: onde ela poderia se encaixar? De que forma ela poderia ser utilizada? São perguntas muito pertinentes, mas essa figura poderia ser utilizada para fazer uma relação entre a cultura e o clima de onde os personagens na figura estão vivendo.

Observando sua barba e suas roupas, já é visto que onde eles moram é um lugar onde o clima é mais frio, já que suas roupas são mais grossas e sua grande quantidade de cabelos ajuda a mascarar o frio do local. Com isso, o clima do lugar influencia em seu modo de viver, ou seja, na relação entre homem e natureza.

Os quadrinhos podem ser utilizados em conjunto com outros recursos didáticos, como filmes e o próprio livro didático para reforçar o pensamento crítico dos alunos trazendo, à luz o saber, um conhecimento com uma qualidade significativa. Outra relação entre os quadrinhos e a Geografia pode ser a degradação do meio ambiente e isso é visto e utilizado na Figura 2 como recurso para os alunos refletirem sobre o que está acontecendo e indagar sobre como a personagem se lembra de como era o meio ambiente antes da interferência humana:

Figura 2 – Degradação Ambiental



Fonte: Turma da Mônica (2024).

Através de um quadrinho como este, podem ser abertas várias discussões a respeito do meio ambiente, a exemplo de o que pode ser feito para evitar, quais são as causas da poluição e degradação e quais são os efeitos que um cenário como este pode causar. De acordo com Siqueira (2017, p. 31) “[...] cada pequeno fragmento depositado em locais inadequados vai resultar no acúmulo no solo e rios aumentando mais os índices de poluição. Se cada um fizer a sua parte, podemos também contribuir com a amenização do estado em que a natureza se encontra”. Com este tipo de linguagem pode facilitar a aproximação do aluno com esta realidade descrita por Siqueira (2017).

Sendo assim, um recurso didático como os quadrinhos, pode fazer a diferença na hora de se trabalhar temas como a Guerra Fria, que é algo muito abstrato, no qual todos os fatos que ocorreram no passado têm que ser repassados para o aluno e fazer isso sem um material visual, ou seja, sem a utilização de um recurso didático, é muito complexo, pois todo diálogo ficaria no campo das ideias.

3 – SITUAÇÕES DIDÁTICAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA A PARTIR DE HQ

3.1 – GEOPOLÍTICA E O ENSINO DE GEOGRAFIA

Para darmos prosseguimento nas discussões, destacamos aqui os conteúdos da Geopolítica, tema central escolhido neste trabalho para trabalhar em sala de aula a partir de HQ.

Segundo Giroto e Santos (2011), enquanto campos científicos, a Geografia e a Geopolítica possuem trajetórias semelhantes, no entanto, atualmente há uma separação teórico-metodológica quase total, o que se contrapõe ao processo histórico de relação entre os mesmos.

Para os autores:

Se retornarmos à Antiguidade, tanto Ocidental quanto Oriental, constataremos a existência de uma relação intrínseca entre estes dois saberes, principalmente no que dizia respeito à análise da relação entre uma determinada forma de poder e uma consequente organização territorial. Tal relação se pautava na necessidade de manter o controle e a ordem social a partir, também, de um controle territorial. Desta necessidade, uma série de conhecimentos e habilidades foram desenvolvidas e transmitidas entre os detentores do poder como uma das mais poderosas armas. Em um momento no qual as armas de fogo ainda não existiam, o domínio de um grupo social sobre o outro dependia, essencialmente, do confronto entre as melhores estratégias territoriais. Isto pode ser visto em qualquer uma das grandes batalhas da antiguidade: Maratona, Termópilas etc... Até os dias atuais, muitas destas batalhas são alvos de estudos atentos por exércitos de diversas partes do mundo, em uma clara demonstração de que o conhecimento sobre o controle e a organização do território permanece fundamental, ainda mais em um mundo que, de fato, se tornou, “mundial” (Giroto e Santos, 2011, p. 140).

Enquanto disciplina escolar, a Geografia não nos é apresentada como desprovida de conteúdo político. No entanto,

[...] via de regra, o político aparece muito mais como um objetivo final do ensino de geografia, atribuindo-lhe um caráter funcional (representação patriótica, afirmação da unidade nacional, legitimação de um discurso sobre o território etc.), do que como um tema de estudo propriamente dito (Zusman e Pereira, 2000, p. 5).

Segundo os autores citados, isto começa a mudar entre as décadas de 1920 e 1930 no Brasil, a partir de trabalhos que abordam diretamente questões da Geografia política, como os de Delgado de Carvalho. Para Carvalho (1933), o espaço político, entendido na época como espaço da soberania nacional, foi entendido como um objeto apenas marginal de sua atenção, aparecendo de forma diluída no interior de outros departamentos do estudo geográfico. Este tema passa por transformações significativas na década de 1950 com o estudo de temas internacionais. De acordo com Zusman e Pereira (2000, p. 6):

O deslocamento operado no foco da atenção – do espaço nacional para as relações internacionais – assinala uma mudança significativa no tratamento dos temas de geografia política, relacionada também às transformações ocorridas no contexto político nacional (redemocratização) e mundial (Guerra Fria).

Giroto e Santos (2011), afirmam que a expansão do capital resultou em diferentes ordenamentos territoriais e estratégias geopolíticas de manutenção do poder sobre certas áreas do mundo, transformando o mundo em que vivemos em algo muito mais complexo. Nesse sentido,

Um dos elementos mais importantes e que traz implicações radicais para o ensino de geografia diz respeito ao fato de que, a todo instante, o mundo invade a vida de nossos alunos. Esta invasão se dá pela TV, internet, celular, videogame. E é com esta torrente de informações que precisamos lidar. Não se trata de tarefa fácil. De certa forma, grande parte destas informações já vem com “pseudoexplicações” que buscam muito mais ocultar interesses e ideologias do que explicar algo. O que dizer da cobertura da mídia sobre o mundo islâmico ou a Venezuela? O que falar da “raiva” que algumas TVs demonstram durante o período eleitoral, principalmente contra os partidos de esquerda? Se não levarmos em conta o fato de que nossos alunos vêm para as aulas carregados de ideologias correremos o risco de afastarmos os mesmos das possibilidades de uma interpretação mais ampla do mundo (Giroto e Santos, 2011, p. 144).

Assim, de forma equivocada, a informação, que circula cada vez mais veloz, passa a ser sinônimo de conhecimento. Nesse contexto, pensar a Geografia escolar e temas da Geopolítica no mundo contemporâneo se torna cada vez mais importante. Por exemplo, debater em sala de aula as guerras e conflitos que aconteceram (e vêm acontecendo), e como elas influenciaram para termos a configuração mundial que temos hoje.

Desta forma, entender o espaço geopolítico a partir de HQ se faz interessante. Com isso, a seguir apresentamos situações didáticas a partir do uso da HQ *Superman: entre a foice e o martelo*, para trabalhar o cenário das ordens geopolíticas mundiais, e a velha ordem mundial na 3ª série do Ensino Médio.

3.1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA A SER TRABALHADO

Para contextualizar o tema proposto, ou seja, como se deram as ordens geopolíticas mundiais, precisamos recorrer ao Livro Didático (LD), por entender seu papel como material de estudo para o(a)s aluno(a)s. Assim, se faz necessário trazer à luz as ideias principais de como se desenvolveu a globalização e que ela é um processo inacabado, como é dito por Albuquerque, Bigotto e Vitiello (2010, p. 28):

Inicialmente, devemos compreender que a globalização não é um processo acabado, mas sim que está em andamento. Desse modo, pode-se entender por globalização o período atual de desenvolvimento do capitalismo e suas consequências para a economia, a política, a cultura e os demais aspectos da vida em sociedade. Esse processo também é responsável por uma nova organização do espaço geográfico. Como atingiu, direta ou indiretamente, todos os países do globo, com intensidade maior ou menor, recebeu a denominação globalização, uma vez que se refere à totalidade do planeta. A atual fase, assim como todos os outros grandes momentos de mudanças na organização do espaço geográfico mundial, é fruto de transformações históricas e, portanto, alguns fatos marcantes contribuíram para que ela fosse se estabelecendo.

Como mencionado, este processo de globalização que temos hoje, o desenvolvimento do capitalismo, questões ideológicas e muitas outras coisas, são frutos de acontecimentos que

marcaram a história e contribuíram para o cenário que temos hoje. Uma dessas passagens históricas é a Guerra Fria, momento de destaque no que chamamos de Velha Ordem Mundial. De acordo com Albuquerque, Bigotto, Vitiello (2010, p. 29):

A velha ordem pode ser dividida em duas fases: a da industrialização, quando a Inglaterra era a maior potência mundial (que você já estudou no capítulo anterior), e a fase que se iniciou após a Segunda Guerra Mundial, quando emergiu a ordem bipolar na organização do espaço geográfico, caracterizada pela disputa hegemônica mundial (bélica, econômica, política e cultural). Formaram-se então dois grandes blocos político-militares, cada qual sob a influência de uma superpotência: uma capitalista, os Estados Unidos, e outra socialista, a então União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

Esta é retratada no HQ *Superman: entre a foice e o martelo* não de uma forma fiel, mas que traz a luz fatos interessantes que abrem espaço para a discussão, podendo levar essa discussão em conjunto com o que está no LD. Com isso, propomos uma SD como forma de organizar a aula para trabalhar conteúdos de Geopolítica, como Globalização e Nova Ordem Mundial, associando o LD com o HQ mencionado.

3.1.2 APRESENTAÇÃO DA HQ SUPERMAN: ENTRE A FOICE E O MARTELO

O escritor Mark Millar, autor de outras obras como *Wolverine: O Velho Logan* e *Nemesis Recarregado*, é o responsável pela HQ *Superman: Entre a Foice e o Martelo* (Figura 3), publicado em 2003. Este tem seu destaque após apresentar um herói defensor do comunismo como é exposto na capa do quadrinho.

Figura 3: Capa do HQ *Superman: entre a foice e o martelo*.



Fonte: Mundo das Resenhas (2024).

Nesta construção de mundo, temos muitos personagens da ficção, eles são super-heróis em outras obras. Além do Superman, temos o Batman e o Flash. Também temos como

antagonista o Lex Luthor. A HQ ganha notoriedade por apresentar figuras históricas como Josef Stalin e Lênin, que foram figuras políticas importantes para a antiga União Soviética, como mostra a Figura 4:

Figura 4 – Josef Stalin e Lênin no HQ *Superman: entre a foice e o martelo*.



Fonte: Collectors (2024).

O HQ *Superman: entre a Foice e o Martelo*, não é visto como uma história convencional do Superman, mas sim, um Superman que se faz presente na antiga União Soviética. É visto que o mesmo evita se envolver em assuntos políticos nas obras convencionais, se limitando a salvar as pessoas. Contudo, essa HQ se passa durante a Guerra Fria, que, porventura, é um momento de suma importância para se trabalhar as temáticas: Ordens geopolíticas mundiais e Velha Ordem Mundial.

Nesta HQ o herói adentra diretamente na Velha Ordem Mundial de forma que muda a configuração geopolítica do período, trazendo discussões importantes para se debater, pois o mundo estava dividido na época, entre o capitalismo e o socialismo, o Superman é famoso por carregar o icônico 'S' em seu peito, mas na obra ele carrega o símbolo da bandeira da União Soviética, carregando consigo suas ideologias.

Tudo isso faz com que o herói faça indagações a respeito de como e onde usar sua força: será que ele deveria usar para impor sua forma de pensar, considerando que ele deveria ser um símbolo de justiça? Todo esse contexto gira em torno da temática da Velha Ordem Mundial e Ordem Geopolítica Mundial. Essas indagações são a respeito destes temas e com isso podemos pensar em quem toma todas essas decisões políticas e geopolíticas no mundo.

Nesta HQ, em especial, pode ser visto o mundo bipolar, tendo os dois polos de poder: os Estados Unidos e a antiga União Soviética, disputando hegemonia do mundo. Através de suas ideologias, onde nos quadrinhos essas formas de poder são representadas ao longo da história por antagonistas, um exemplo é Lex Luthor, Brainiac, fazem esse papel e a trama se desenrolar com o protagonista combatendo os mesmos.

Esta HQ é importante, pois, mesmo sendo uma ficção, ela foi construída em cima de um momento muito importante vivido pelo mundo. Isso nos coloca em uma posição onde, ao mesmo tempo que estamos lendo algo divertido, conseguimos associar a fatos históricos que aconteceram. O quadrinho nos leva a conhecer a cultura, conceitos ideológicos, discussões políticas, entre outros aspectos. Conseguimos ver um mundo onde são apresentados os dois lados da moeda, com aspectos importantes de ambos os lados, nos fazendo refletir de que lado devemos ficar.

3.2 OFICINA DE QUADRINHOS: ORDENS GEOPOLÍTICAS MUNDIAIS E VELHA ORDEM MUNDIAL

➤ **Plano de Oficina de Quadrinhos**

Conteúdo: Globalização e nova ordem mundial

Duração: 7 aulas de 50 minutos

Série/nível de ensino: 3ª série do Ensino Médio

● **Objetivos:**

- Compreender as implicações das ordens geopolíticas mundiais;
- Refletir sobre a velha ordem mundial, a partir do HQ *Superman: entre a foice e o martelo* e o livro didático;
- Confeccionar uma HQ a partir do conteúdo trabalhado.
- Trazer a luz a importância de distinguir a ficção dos quadrinhos com a realidade.

- **Competências e habilidades:**

EM13CHS203: Essa habilidade implica compreender as noções de território, fronteira e vazio como construções intelectuais criadas para designar marcos físicos naturais e humanos que definem limites administrativos entre diferentes espaços; compreender a complexidade das áreas de fronteira frente às dinâmicas socioespaciais, em especial, novas ocupações humanas e suas atividades; compreender e analisar os significados de território, fronteiras e vazios, aplicando-os no estudo de situações empíricas; e analisar as dinâmicas territoriais e fronteiriças em sociedades antigas, considerando aspectos políticos, econômicos e culturais. Formas de Estado. Sistemas e formas de governo.

- **Materiais sugeridos:** caderno, caneta, lápis de colorir, lápis grafite, folha de ofício, cola, HQ *Superman: entre a foice e o martelo*, livro didático (Geografia – 3ª série Ensino Médio), régua, projetor multimídia, computador, mapas.

- **Estratégia de trabalho sugerida:**

- **Aula 01 - Ordens geopolíticas mundiais (2 aulas / 50 minutos)**

Momento 1 - Discussão em grupo: a turma pode ser dividida em pequenos grupos, para se iniciar uma discussão para diagnosticar os conhecimentos prévios que os alunos têm a respeito do tema. Após, podem ser distribuídas folhas para cada grupo, para que sistematizem mapas mentais ou conceituais de como identificam esses assuntos em seu dia a dia.

Momento 2 - Exposição de conteúdo: neste momento, o(a) professor(a) pode abordar o conteúdo a partir de slides e mapas, articulados ao LD adotado para a turma, para destacar os principais aspectos da Globalização e da Ordem Geopolítica Mundial. Fica também como orientação, recomendar que o(a)s aluno(a)s assistam, em casa, ao filme *Adeus, Lênin!* para melhor aprofundamento do conteúdo trabalhado.

- **Aula 02: Introdução do HQ *Superman: entre a foice e o martelo* em sala de aula (3 aulas / 50 minutos)**

Momento 1 - Leitura compartilhada do HQ: aqui o(a) professor(a) pode retomar os grupos já formados anteriormente e distribuir cópias do HQ *Superman: entre a Foice e o Martelo* para cada grupo. Vale a pena destacar que neste momento o professor devera esclarecer para os alunos, que mesmo os acontecimentos do quadrinho tendo acontecido em nossa realidade, os acontecimentos do HQ são apenas ficção. É importante incentivar a leitura compartilhada do

HQ para a turma, se possível em voz alta, cada grupo por sua vez e apresentar, por meio de projeção, alguns trechos essenciais para melhor entendimento e compreensão do recurso pela turma. Para aprofundamento do conhecimento, sugerimos que se peça, como atividade para casa, que os grupos pesquisem informações que mostrem um pouco dos aspectos do socialismo e capitalismo destacando suas principais diferenças para a aula seguinte.

Momento 2 – Exposição de conteúdo: após o(a)s aluno(a)s socializarem o que foi pesquisado em casa, é possível trabalhar o conteúdo Velha Ordem Mundial, com exposição de slides que apresente os principais conceitos que será trabalhado em aula exemplo, capitalismo, socialismo, imagens e mapas físicos que mostre a divisão geopolítica e ideológica que acontecia na época, articulados ao LD. Estes recursos podem ser importantes para um melhor entendimento de como era organizado o espaço geográfico, caracterizado pela disputa pela supremacia cultural, econômica e política e a ordem bipolar mundial.

Momento 03 – Debate: neste momento, pode ser organizado um debate com a sala dividida em dois grandes grupos, no qual cada um pode defender uma ideologia (socialismo x capitalismo). O(a)s aluno(a)s podem se utilizar para fundamentar o debate, além do LD, as pesquisas realizadas, o HQ trabalhado em sala e o filme recomendado.

- **Aula 03: Confecção de HQ (2 aulas / 50 minutos)**

Momento 01 – Orientação de construção de HQ: neste momento, é importante que o(a) professor(a) trate de estratégias de desenho orientado que conduzam o(a)s aluno(a)s a usar o conhecimento construído na confecção de uma HQ que represente o assunto trabalhado ao longo dos momentos anteriores e dos recursos utilizados. Este momento vai associar o conteúdo com a produção textual e artística.

Momento 02 - Socialização do conhecimento: após a confecção dos HQ pelo(a)s aluno(a)s, é o momento de socializar a produção e avaliar o conhecimento que foi construído pela turma. O(a) professor(a) pode pensar em formas em que esta produção seja socializada não só pela turma, mas para a escola.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As HQ enquanto recursos didáticos, são eficazes se apoiados em uma metodologia bem planejada. O desenvolvimento e a relevância que este tipo de linguagem tem, podem superar o preconceito de seu uso no âmbito escolar. Com isso, a HQ utilizada aqui para a proposição de

Situações Didáticas, tem seus pontos fortes, já que a sua história se passa durante um momento histórico, tendo personagens que realmente existiram e servindo de apoio para a construção de outros trabalhos na mesma temática ou temas parecidos.

Haja vista, nos dias de hoje, com o avanço da tecnologia, existe a facilidade para se obter este tipo de HQ. O uso de HQ no ensino de Geografia pode se tornar relevante ao aproximar o conteúdo científico ao cotidiano do(a)s aluno(a)s. Assim, pensar Situações Didáticas a partir do trabalho, por exemplo, com oficinas pedagógicas, pode ser significativo no ensino, uma vez que além de tratar algo que por muitas vezes se mostra distante à realidade do(a)s aluno(a)s em uma abordagem prática.

É preciso pontuar que as HQ já são usadas em provas, livros e outros materiais didáticos, mostrando que estes recursos já têm o seu lugar no âmbito educacional, mesmo não sendo tão usuais em sala de aula ainda. As HQ enquanto recursos didáticos podem fazer a diferença no ensino de Geografia, tornando-o mais significativo e próximo da realidade cotidiana.

É importante incentivar o uso de quadrinhos nas aulas de Geografia, pois sua importância como recurso didático foi muito debatida durante o trabalho e se mostra eficiente na forma de entregar o conhecimento ao qual se propõe, quando trabalhado com uma metodologia bem construída. A geopolítica é um tema onde precisamos entender os conflitos, e é necessário utilizar imagens para fazer uma ponte com o conteúdo textual. Os quadrinhos conseguem desempenhar essa função, além de ser algo viável para a escola básica.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Maria; BIGOTTO, José; VITIELLO, Márcio. **Geografia sociedade e cotidiano espaço mundial**. 3. Ed. São Paulo: Escala Educacional, 2013. p.

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia, Ciência e Profissão**, Brasília, v. 21, n. 3, p. 2–9, set. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/ZBgrwP9bxxKxSTtQsTcSbtb/#> Acesso em: ago./2024.

ARAÚJO, Denise Lino de. O que é (e como faz) sequencia didática? **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 3, n.1, p. 322-334, 2013. Disponível em: <https://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/148/181> Acesso em: ago./2024.

BARROS, Josias Silvano de; DUARTE, Livia Maria Serafim. **Histórias em quadrinhos na educação**. 1. ed. Curitiba: Editora CRV, 2023.

FERREIRA, Ermelinda Maria Araújo. Novela Gráfica: A emancipação do "gibi". In: XIII ENCONTRO DA ABRALIC: Internacionalização do Regional, 10 a 12 out. 2012, Campina Grande, PB. **Anais...** Campina Grande: UEPB/UFCG, 2012.

GIROTTO, Eduardo Donizeti; SANTOS, David Augusto. A Geopolítica e o Ensino de Geografia: estratégias didáticas para a retomada do diálogo. **Geografia Ensino & Pesquisa**, v. 15, n. 3, p. 139 – 153, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/7351> Acesso em: Out./2024.

FOOHS, Marcelo Magalhães; CORRÊA, Guilherme dos Santos; TOLEDO, Eduardo Elisalde. Histórias em quadrinhos na educação brasileira: uma revisão sistemática de literatura. **Instrumento**: revista de estudo e pesquisa em educação. v. 23, n. 1, p. 80 - 96, 2021. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/222321> Acesso em: Out./2024.

MANFREDI, Sílvia Maria. **Metodologia do ensino – diferentes concepções**. 13. ed. Campinas: Educ Center, 1996.

MILLAR, Mark; JOHNSON, Dave; *et. al.* **Superman: entre a foice e o martelo**. 2. Ed. Barueri: Editora Panini, 2017.

NICOLA, Jéssica Anese; PANIZ, Catiane Mazocco. **A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de ciências e biologia**. São Paulo, 2016.

PALHARES, Marjory Cristiane. **História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história**. Paraná, 2008.

PEREIRA, Ana Maria de Oliveira; Kuenzer, Acacia Zeneida, et al. Metodologias ativas nas aulas de geografia no ensino medio como estímulo ao protagonismo juvenil. **Educa**, v. 44, Santa Maria, 2023. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?lng=pt> Acesso em: out./2024.

SANCHES, Rogério Luís Gabilan. **Guerra Fria e Histórias em Quadrinhos: Política, Sociedade e Cultura no Século XX**. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Programa de Pós Graduação em História da Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2011.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria á pratica**. *Eccos Revista Científica*, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012 São Paulo, 2012. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498/2269> Acesso em ago./2024.

SEFERIAN, Ana Paula Gomes. **A articulação de práticas de ensino das metodologias ativas em uma Sequência Didática e sua importância para a aprendizagem em geografia**. In: *Enpeg*, n. 14, 2019. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5361048/mod_resource/content/1/Seferian_Enpeg_2019.pdf Acesso em set./2024.

SILVA, Eunice Isaias; CAVALCANTE, Lana de Souza. A mediação do ensino-aprendizagem de geografia, por charges, cartuns e tiras de quadrinhos. **Boletim Goiano de Geografia**, v. 28, n. 2, p. 141–156, 2009. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/bgg/article/view/5729> Acesso em: out./2024.

SILVA, Eunice Isaias. Charge, cartum e quadrinhos: linguagem alternativa no ensino de geografia. **Polyohonia**, v.18, n.1, Goiás, 2007. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/2512> Acesso em: set./2024.

SILVA, Eunice Isaias da. A Linguagem dos Quadrinhos na Mediação do Ensino de Geografia: Charges e tiras de quadrinhos no estudo de cidade. **Polyphonia**, v.21, n.1, Goiás, 2010. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/363> Acesso em: out./2024.

SILVA, Junieson Soares da; Saraiva, Espedito de Sousa. A importância da Sequência Didática(sd) na educação ambiental: um relato de experiência no centro de educação em tempo integral monsenhor boson. **Research, Society and Development**, v.9, n.6, p.1-14, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/3505/3884> Acesso em: out./2024.

SIQUEIRA, Vinícius Delfino. **HQ no livro didático de Geografia: entre a linguagem e a aprendizagem**. 2017. Monografia (Graduação em Geografia) Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2017.

SOUZA, Alexandre. LAVOR, Larissa Fernandes de. A construção de histórias em quadrinhos como prática de ensino para educação ambiental. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v.8, n.16, p. 347-359, 2018. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/553/311> Acesso em: out./2024.

VERGUEIRO, Waldomiro, et al. **Quadrinhos na educação**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **Revista de Ciência da Informação**, v. 6, n. 2, São Paulo, 2005. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001502706> Acesso em: ago./2024.

ZUSMAN, Perla; PEREIRA, Sérgio Nunes. Entre a Ciência e a Política: um olhar sobre a Geografia de Delgado de Carvalho. **Terra Brasilis**, n. 1, p. 1 – 23, 2000. Disponível em: <https://journals.openedition.org/terrabrasilis/288> Acesso em: out./2024.