

NARRATIVAS LÚDICAS PARA ENSINO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

FABRÍCIO GERALD LIMA¹; NÁDIA DA CRUZ SENNA²

1 – Aluno do Programa de Mestrado em Artes Visuais – Ensino de Artes e educação estética do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

2 – Professora adjunta e vice-coordenadora do Programa de Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

1. INTRODUÇÃO

O relato aborda aspectos da pesquisa “Narrativas Lúdicas para ensino de Histórias em Quadrinhos” em desenvolvimento junto ao Mestrado em Artes Visuais/UFPEL, junto a linha Ensino da Arte e Educação Estética. O estudo se detém sobre processos criativos pedagógicos, nas abordagens a partir do encantamento, fabulação e estratégia do jogo para proposições com a linguagem das Histórias em Quadrinhos, nas séries iniciais do Ensino Fundamental. A intenção é investigar estratégias e metodologias através de pesquisa-ação procurando desenvolver e avaliar algumas abordagens já ensaiadas em outras experimentações com o ensino de quadrinhos, buscando ampliar a compreensão acerca de pedagogias inventivas e superar as lacunas existentes entre a pesquisa educativa e a prática docente. A pesquisa tem como referenciais –pesquisadores da área dos Quadrinhos como **Waldomiro Vergueiro (2006)** e **Scott McCloud (2006)**, que discutem sobre a linguagem dos quadrinhos e suas relações com a realidade contemporânea das crianças. As questões de arte-educação se apoiam em **Analice Dutra Pillar (2012)**; **Rosa Iavelberg (2008)** e **Edith Derdik (2010)** que analisam os processos de desenho infantil, com maior foco no processo do que no produto resultante e nas influências exercidas sobre estes, pelas vertentes culturais de seus meios. **Lúcia Helena Reilly (1986)**, **Viktor Lowenfeld (1977)**, **Maureen Cox (1995)** contribuem com os estudos referentes à representação da figura humana no desenho infantil. A contextualização cultural, visual e afetiva, é fundamentada por autores como **Fernando Hernandez (2000)**, teórico da cultura visual que ressalta a necessidade de uma atitude crítica no ensino artístico e **João Francisco Duarte Jr. (2010)**, que aponta a necessidade dos aspectos lúdicos, cômicos e artísticos na construção das relações das crianças com as novas tecnologias de comunicação e transmissão de conhecimentos.

2. METODOLOGIA

O estudo do processo de adaptação dos elementos da linguagem dos Quadrinhos, diretamente relacionados com a versatilidade e flexibilidade da figura do arte-educador, em diferentes situações didático-pedagógicas, se iniciam com a análise das estratégias formuladas e resultados alcançados nas oficinas, já realizadas. Esses primeiros diagnósticos permitirão avaliar e aprimorar as metodologias para novas experimentações e verificações em torno das narrativas lúdicas. Para melhor compreensão desse viés procederemos um levantamento acerca do repertório de interpretação e representação imagética infantil com vistas a entender as relações da criança com o contexto imagético-cultural da atualidade, submetidas ao imediatismo e velocidade do surgimento de novas tecnologias visuais. O estudo subsidiará a construção de instrumentos de análise para proceder a crítica e interpretação desse quadro metodológico inovador, adequado à compreensão da complexidade das situações que envolvem o ensino

da arte na contemporaneidade. O estudo deverá ser organizado de modo a articular o lúdico do conteúdo na forma de disponibilização, o que implicará no uso de metodologias de arte e design nessa etapa do trabalho.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos objetos de estudo da pesquisa é uma metodologia denominada "*Boneco de Pauzinho – Aventuras no mundo das HQs*" e criada para adaptar-se às dificuldades apresentadas por crianças das séries iniciais do ensino Fundamental, em desenhar personagens e compreender noções básicas de construção de histórias em quadrinhos. A metodologia em questão, já foi objeto de pesquisa, analisado em meu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Artes Visuais "*Quadrinhos e Arte : Questões pedagógicas e metodologia para séries iniciais do Ensino Fundamental*". A prática também figurou no formato de oficinas direcionada a cursos particulares de desenho e também em uma oficina para professores de Artes das séries iniciais, em uma iniciativa da Secretaria Municipal de Educação da cidade de Pelotas (SMED). O método também foi abordado no curso de Especialização de Ensino em Artes, dentro do projeto de pesquisa "*Histórias em Quadrinhos em séries iniciais – Questões do sensível no contexto sócio-cultural infantil*", que avaliou aspectos da metodologia, estratégias e aproveitamentos conforme experiências nas escolas públicas e particulares da cidade de Pelotas. Dentro das práticas de Boneco de pauzinho com os alunos de cursos particulares de desenho, foi também criada uma prática derivada, denominada "*Aventuras da Super-Princesa e do Rei Porrada – Questões de gênero em Histórias em Quadrinhos para séries iniciais*", que analisa e reflete sobre as preferências culturais dos estudantes das séries iniciais, e a incidência/ou não de estereótipos em torno das diferenças entre meninos e meninas. Para esse fim, a prática se valeu de conceitos básicos de RPG (Role-Playing Game) na construção das narrativas. O RPG é um jogo de interpretação de personagens, onde os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente dentro de um sistema pré-determinado de regras onde as escolhas dos jogadores determinam a direção da trama desenvolvida. Os RPGs são jogos mais colaborativos e sociais do que competitivos, alimentando a imaginação sem limitar o comportamento do jogador a um enredo específico e pré-determinado. A metodologia funciona de forma que as crianças começam suas produções, inicialmente distintas por gênero, trabalhando com roteiros narrados ao estilo do RPG pelo professor, interferindo com suas próprias escolhas em momentos-chave das tramas, programados para despertar indagações e reflexões em torno das diferenças, não somente de gênero, mas também em termos sociais e do sensível e para inter cruzar as tramas, promovendo a união entre os gêneros durante a proposta, superando estereótipos de criação.

4. CONCLUSÕES

Os resultados da metodologia mostraram-se satisfatórios quanto à introdução e adaptação dos elementos das HQs ao nível de expressividade dos alunos das séries iniciais. Simbologia mínima da representação humana em desenho, o Boneco de pauzinho é um ícone presente nos processos lúdicos iniciais de brincar (o jogo da forca) e desenhar (representação da figura humana)

das crianças. A criação e a aplicação da metodologia foram concebidas com o propósito de desconstrução de uma problemática relevante: o relacionamento da criança submetido ao padrão de identificação com o contexto imagético-cultural da atualidade. Aprofundar o estudo implica novas experimentações, construção de modelos de análise e investimento em termos básicos de expressividade infantil, para um aprimoramento gradual no aprendizado de elementos relacionados à prática do desenho, como a produção de Histórias em Quadrinhos. Experiências como Boneco de pauzinho e Super Princesa funcionam, não somente porque remetem às primeiras práticas da arte no período da infância, mas por implicarem em processos de estímulo a imaginação e reflexão, por parte dos alunos e também dos educadores. Os resultados positivos alcançados determinam um fazer mais e melhor, o que implica voltar nas próprias pegadas, rever acertos e equívocos, propor novas estratégias enfatizando o viés lúdico, observando o universo sensível das crianças em seus processos criativos e estéticos, com intuito de compreender o processo na sua integridade e nos seus desdobramentos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COX, Maureen. **Desenho da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

DERDIK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil**. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010. (Coleção Similis)

DUARTE JÚNIOR. João Francisco. **O sentido dos sentidos**. Curitiba – PR, Criar Edições LTDA, 2001.

DUARTE JÚNIOR. João Francisco. **A montanha e o videogame; Escritos sobre educação**. Campinas, SP ; Papyrus, 2010.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho** . Porto Alegre: Artmed, 2000.

IAVELBERG, Rosa. **O desenho cultivado da criança: prática e formação de educadores**. Porto Alegre, RS: Zouk, 2008. (Coleção Similis)

LOWENFELD, V. **A criança e sua arte**. Trad. Miguel Maillat. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

PILLAR, Analice Dutra. **Desenho e escrita como sistemas de representação. 2.ed.rev.ampl.**- Porto Alegre: Penso, 2012.

REILY, Lúcia Helena. **Atividades de artes plásticas na escola**. São Paulo: Pioneira, 1986.)

REILY, Lucia. **Usos da arte na pré-escola: alternativas**. In: CAMARGO, Luís (org.) *Arte-educação: da pré-escola à universidade*. São Paulo: Nobel, 1989.

VERGUEIRO, Valdomiro. **Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula**/Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro, (orgs.). 3ed. São Paulo: Contexto, 2006. (Coleção Como usar na sala de aula).

VERGUEIRO, Valdomiro. RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**..São Paulo: Contexto, 2009.