

## RELATO

# RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

*Report of an experience of comics in teaching geography*

**Glauca Deffune**

**Universidade Estadual de Maringá**

**Departamento de Geografia**

Av. Colombo, 5790 – CEP 87020-900 – Maringá – Paraná – Brasil

gdeffune2@uem.br

## RESUMO

No processo de elaboração da linguagem de quadrinhos, o aluno se defronta com a dinâmica que ele próprio deve construir, desde o enunciado do problema até sua solução - ele passa a ser o elemento ativo de todas as etapas do processo de elaboração da comunicação gráfica e escrita. Por entender ser uma poderosa ferramenta pedagógica em sala de aula, elaborou-se um projeto de ensino que visava contribuir com subsídios norteadores do trabalho do professor de Geografia em diferentes níveis de ensino. Na proposta das atividades, selecionaram-se as que pudessem constituir etapas básicas: conhecimento de conceitos, domínio de conteúdos, comparação, diferenciação de quadrinhos e reflexão. A execução das atividades baseou-se na interdisciplinaridade, para construção de conhecimentos específicos das disciplinas da área de ensino de Geografia, do curso de Licenciatura em Geografia da UEM, com o uso de HQs. O tema foi o espaço geográfico do campus da UEM. Os aspectos avaliados foram: a imagem gráfica e verbal, coesão da proposta, a montagem sequencial dos quadrinhos, a descrição dos elementos físicos e humanos do espaço geográfico trabalhado, correspondência dos elementos da paisagem representada com a paisagem real, a contextualização da história e, por último a reflexão crítica e criatividade, características fundamentais na formação do professor.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos, problematização, ensino de geografia.

## ABSTRACT

In the process of drafting the language of comics, the student is faced with a dynamic that he must build from the statement of the problem to its solution - it becomes the active element of all stages of the development of graphic communication and writing. Considering being a powerful educational tool in the classroom, it was developed an education project aimed to offer subsidies for guiding the geography teacher's work at different levels of education. In the proposed activities, selected that would constitute the basic steps: knowledge of concepts, content domain, comparison, differentiation, comics and reflection. The activities were based on interdisciplinarity, to build expertise in teaching at the Geography Teaching Course of the State University of Maringa, by making use of the comics. The subject was the geographical area of the University campus. The issues were: the graphic and verbal cohesion of the proposal, the assembly sequence of the comics, the description of physical and human geographical area worked, matching the features of the landscape depicted in the real scene, the contextualization of history and, finally, the critical thinking and creativity, key features in teacher education.

**Key-words:** Comics, problem-solving, geography teaching.

## 1. INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos são um

rico recurso de comunicação que se faz presente na história da humanidade desde os primórdios. Privilegia a imagem gráfica, de

forma lúdica, com frases curtas e objetivas, o que denota que a imagem completa a frase e vice-versa. As Histórias em Quadrinhos são manifestações típicas da evolução das linguagens, já que a elas aliam ilusões de movimento, bem como se adicionam novas possibilidades de leituras. Na Geografia, a imagem é a ferramenta básica de representação e comunicação. A sua inclusão, na sala de aula, aumenta a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, ao aguçar a curiosidade e desafiar o senso crítico, além de preparar o aluno para a linguagem geográfica.

A característica transdisciplinar presente na ciência Geográfica permite a produção das mais variadas formas de percepção do espaço. A interlocução com outras disciplinas promove a aproximação de diferentes olhares sobre um mesmo objeto, o que proporciona o aumento do campo de discussão e reflexão entre as ciências. Esta interlocução entre ciências pode ser entendida como um reflexo do modelo no qual estamos inseridos, que mostra o quão conectadas estão as informações e evidencia as formas de construção do conhecimento. O campo artístico expressado em diferentes mídias, também ocupa posição importante na Geografia como facilitador da formação do conhecimento por meio de processo interdisciplinar e pelo poder de manifestar sentimentos, percepções, em determinada conjuntura social, econômica e cultural presente em alguma fração do tempo-espaço. A escrita é filha da imagem, e a imagem tem sido a principal válvula que move a busca humana. Assim, todos os sentidos humanos contribuem para melhor inserção do ser no mundo, e este diálogo entre ser e hábitat se dá com uma resposta mais rápida pelos olhos por causa das leituras das imagens.

Dessa forma, a Geografia ganha um leque de possibilidades para melhor atingir a percepção do público discente, abordando em sua prática pedagógica, a música, o cinema, a literatura e o objeto em questão desta reflexão: As Histórias em Quadrinhos em curtas doses homeopáticas, que reverberam em ambos os hemisférios cerebrais de quem as lê: o esquerdo (racional) com as informações

científicas e termos técnicos e o direito (criativo) com os desenhos e criações imagéticas “lúdicas” que auxiliam a mente a recriar sobre o que está vendo e lendo, e questiona a necessidade de se resgatar a beleza poética na vida, em contraponto à frieza cientificista cartesiana de um pensamento racional exclusivista.

Nesse sentido, buscou-se um aprofundamento nessas reflexões em Alves (1995, p. 156), “Mas eu creio que só aprendemos aquelas coisas que nos dão prazer. Fala-se do fracasso absoluto da educação brasileira, os moços não aprendem coisa alguma. E creio mais: que é só do prazer que surge a disciplina. É justamente quando o prazer está ausente que a ameaça se torna necessária”. Entende-se ameaça nesse caso, como a não-aceitação pelo aluno, às propostas de recursos, técnicas e metodologias, formatadas pelo professor, e, que não privilegiam a reflexão, criatividade e transposição do abstrato ao real na disciplina de Geografia. A utilização do recurso de HQs com os acadêmicos de Geografia deu-se com o intuito, de repensarem as formas de comunicação e representação nessa disciplina, principalmente no ensino básico.

As pesquisas sobre HQs, na Geografia em geral, devem abordar três pontos: a questão cultural, a questão ideológico-econômica e a questão pedagógica. A intenção neste artigo é analisar sob o ponto de vista geográfico um dos recursos da indústria cultural, que passa despercebida quanto ao seu potencial pedagógico e recurso didático no ensino, não só às crianças e aos adolescentes, como também na universidade. Nos quadrinhos há escassez de palavras no que se refere à caracterização da fala dos personagens e do narrador. Da mesma forma, as imagens também não são completas de informações. A baixa quantidade de informação dos signos visuais, no entanto, quando aliados aos quadrinhos não compromete a leitura e a interpretação, pelo contrário, elas se complementam, reforçam-se, um comportando o outro e permitindo que o leitor preencha as lacunas como um leitor ativo. O conjunto estruturado de imagens nos quadrinhos é uma

característica que o assemelha às demais linguagens escritas, visto que existe narração figurada. Mais importante que a duplicidade de códigos é a estrutura narrativa que nele se apresenta e que aparece o desenvolvimento das ações dos personagens, o enredo, o tempo e o espaço. Há a sucessão de quadrinhos, com ou sem balões, que sintetiza a narrativa, portanto requer a leitura para lhe conferir sentido.

Os signos dividem-se em: ícones, índices e sinais convencionais. O ícone é semelhante ao objeto representado, como uma foto, o índice representa a qualidade marcante da realidade representada e por último os sinais convencionais ou símbolos precisam ser convencionados para ter sentido. Todo símbolo é equivalente a si mesmo e pode substituir-se em qualquer contexto sem alteração de sentido, pois cada símbolo pode ter apenas um sentido, o que não impede o seu estudo, uma vez que está aberto às investigações sociológicas, a partir das realidades, humana e econômica que o engendraram. Já os signos seriam o meio pelo qual a mensagem é codificada e decodificada, eis a problemática da representação. Ela está diretamente ligada ao ensino da Geografia, foco dessa experiência.

As HQs apresentam como essência a expressão de ideias, fatos ou acontecimentos, com abordagem crítica, satírica, cômica ou caricatural. Por esse fato, houve um movimento mundial de combate às HQs, inclusive com a elaboração de um código de ética (censura) à linguagem dos quadrinhos nas décadas de 50 e 60. Mas se fizermos uma retrospectiva sobre a evolução da escrita e, uma análise profunda do processo ensino-aprendizagem, certamente daremos o devido valor a essa linguagem, que proporciona momentos de total liberdade para o homem sistematizar o seu raciocínio lógico de forma lúdica e acima de tudo liberdade de expressão. O processo de elaboração da linguagem de quadrinhos por si só, é revolucionário sob o ponto de vista didático, pois, o aluno se defronta com a dinâmica que ele próprio deve construir - a problematização e resolvê-la, isto é, ele passa a ser o elemento ativo de todas as

etapas do processo de elaboração da comunicação gráfica e escrita.

## **2. DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

O MEC é favorável ao uso de HQs em sala de aula, tanto que o incluiu nos PCNs, da Língua Portuguesa. Por entender ser uma poderosa ferramenta pedagógica em sala de aula e ainda, considerando todo o contexto que envolve essa dinâmica, elaborou-se um projeto de ensino que visava contribuir com subsídios norteadores do trabalho do Professor de Geografia em diferentes níveis de ensino. Selecionaram-se as seguintes etapas básicas para a avaliação dos trabalhos dos acadêmicos: Conhecimento de Conceitos, Domínio de Conteúdos, Comparação, Diferenciação de Quadrinhos e Reflexão. A execução das atividades baseou-se na construção de conhecimentos específicos das disciplinas que compõem o curso de Geografia e os valores humanos, bem como o caminho da interdisciplinaridade. Procurou-se direcionar os conteúdos da proposta de HQs, de acordo com os temas discutidos na disciplina de Geografia Física para o Ensino I e II, e Supervisão de Ensino de Geografia I e III, no curso de Licenciatura em Geografia da UEM, durante o primeiro semestre de 2009.

A HQs proposta deveria ter a seguinte abordagem: O Espaço Geográfico do Campus da UEM, com enfoque livre e todos os alunos estariam concorrendo a um prêmio: um livro na área de Geografia. A avaliação dos trabalhos foi realizada por três professores da área de ensino do DGE (Elza Y. Passini, Cleres N. Mansano e Marta G. Sala), às quais registramos nossos agradecimentos. Os aspectos avaliados foram: a imagem gráfica e verbal, coesão da proposta, a montagem sequencial dos quadrinhos, a descrição dos elementos físicos e humanos do espaço geográfico trabalhado, correspondência dos elementos da paisagem representada com a paisagem real e, por último, a contextualização da história. Uma dupla de acadêmicos saiu vencedora no concurso, mas outros trabalhos foram incluídos e analisados neste artigo, por tratar-se de abordagens e representações gráficas

interessantes para essa reflexão, os respectivos trabalhos constam no item quatro deste artigo.

### **3. OBJETIVOS DA INSERÇÃO DE HQS NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

Ampliar a capacidade de observação e de expressão; despertar o prazer estético; aguçar o senso de humor e a leitura crítica; correlacionar mensagem verbal e não-verbal; correlacionar cultura informal e formal; conhecer e respeitar as variantes linguísticas do português falado; desvendar as formas coloquiais da linguagem; dominar conceitos relacionados às áreas do conhecimento; aproximar as informações científicas, artísticas e históricas do universo social do aluno; produzir textos; desenvolver o protagonismo do estudante e a autonomia na elaboração e execução de projetos escolares.

As ilustrações são um convite ao leitor para reestruturar, partindo delas, suas configurações mentais, indo do concreto à abstração da palavra. Nos quadrinhos, as palavras recebem tratamento plástico diferente do usual, pela forma como são colocadas: em balões, com tamanhos, formas e espessuras diferentes, que podem transformar os significados, possibilitando conotações distintas daquelas que haveria no caso de o texto ser apenas escrito. E mais, entre um quadrinho e outro, muitas vezes há um vazio, uma lacuna entre ações, o que requer do leitor a capacidade imaginativa e criadora para completar a ação a fim de criar coerência. Mesmo que o desfecho de uma ação seja altamente provável, o que não implicaria a participação do leitor, as histórias em quadrinhos em sua maioria, caracterizam-se por apresentar o improvável, a surpresa.

A representação do movimento é indispensável nas histórias em quadrinhos, na medida em que o dinamismo do desenho decorre em boa parte da representação temporal. Em contrapartida, utiliza-se também a condição fixa das poses para dar a noção de espera. A sequência de imagens rica em significados é a combinação de diferentes planos que se sucedem em profundidade. Jogando com essa perspectiva, coloca-se o

leitor em alguns lugares estratégicos, convidando-o a descobrir no primeiro plano alguma coisa essencial para o que está ao fundo. Para isso, usam-se fundos esmaecidos em cor e linha, dando a sensação de distância, e no primeiro plano usam-se cores e traçados mais precisos e acentuados.

Uma questão interessante que compõe os aspectos artísticos está nos cenários. Não há aventura nas histórias em quadrinhos sem cenário. O cenário pode existir como um meio apenas de se preencher lugares vazios e dar a noção de espaço, como também pode ir muito além, representando o mundo por meio da reconstituição de lugares históricos, de edificações ou monumentos de valor simbólico, ou mesmo lugares comuns, como subúrbios, bairros, ruas tranquilas, em que se estabelece uma ponte entre o universo da ficção e o nosso universo real. Os quadrinhos que compõem a história se assemelham a janelas que demonstram a realidade de forma fragmentada. A geografia trata da representação elaborada pelos geógrafos, das formas que as sociedades e pessoas traduzem em imagens suas experiências do espaço vivido. Esta geografia consciente de sua subjetividade, busca nos discursos, nas práticas espaciais e nas representações dos homens, suas racionalidades e sentimentos de pertencimento, as coerências e contradições para o conhecimento do lugar, das regiões e dos territórios. Estes aspectos são visivelmente observáveis nos trabalhos apresentados pelos acadêmicos permitindo, ainda, detectar o potencial deste “recurso de apoio didático”, no que se refere à qualidade do processo ensino-aprendizagem, embutido no trabalho apresentado pelos mesmos.

Na duplicidade de códigos dos quadrinhos há um incentivo aos signos visuais. Nossa percepção visual se caracteriza por um interesse ativo da mente diante de um objeto, não sendo somente um registro passivo deste objeto. E o incentivo visual em nada prejudica o desenvolvimento do intelecto, pelo contrário, é o meio de percepção mais espontâneo, que antecede e forma as bases para a percepção analítica e reflexiva. E, as imagens, ainda que subordinadas à escrita também, estão presentes

na escola, em mapas, ilustrações de livros, esquemas, fotografias. O estudante, ao apreender a visualidade das histórias em quadrinhos, não está apenas observando e interpretando uma soma de imagens. Nos quadrinhos existe uma sucessão em que o sentido de uma imagem só se estabelece por meio da que a precede. A ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras, e essa disposição temporal e espacial das imagens é que organiza seu significado.

A leitura dos quadrinhos desencadeia um processo duplo – leitura de textos e leitura de imagens de forma pluralizada, em que o único caminho pré-estabelecido é o das palavras. E a própria leitura das imagens em si também é dupla, no sentido de que o leitor lê aquilo que vê na página (leitura denotativa) e aquilo que imagina ver (leitura conotativa). O olho limita-se ao que é explícito e analisa os elementos que compõem o visto. É nessa dimensão constatada que encontramos o sentido ao que foi lido.

De acordo com pesquisas recentes sobre o processo de aprendizagem e memorização, o ensino de novos conceitos e procedimentos fica mais fácil quando estabelecemos a ligação com o conhecimento prévio do aluno. As Histórias em Quadrinhos (HQs), como um recurso de apoio didático, permitem abordar conteúdos e conceitos em qualquer área e nível de aprendizagem, por se tratar de um material comumente acessado pelos alunos para entretenimento e lazer, não encontrando, portanto, resistência por parte deles, como afirma Calazans (2004), na obra História em Quadrinhos na escola.

As Histórias em Quadrinhos existem na globalização, em diversos países sob os mais variados nomes e denominações, eis alguns exemplos: 1) - Strip Comics nos USA (tira de humor); 2) - Bande Dessinée (banda, tira desenhada) na França e Bélgica; 3) - Banda Desenhada ou História aos Quadrinhos em Portugal; 4) - TBO na Espanha (nome de uma revista famosa); 5) - Historieta ou Comics (América Castelhana); 6) - Fumetti na Itália (fumaçinha, o balão das falas); 7) - Mangá (Japão); 8) - Gibi no Brasil (nome de uma revista famosa como foi na

Espanha, Gibi significa moleque negrinho e indica os jornaleiros que vendiam de mão em mão os jornais com suplementos de HQ).

As HQs unem artes plásticas e literatura, a produção-roteiro e o desenho, exigem detalhada e séria pesquisa e podem ser tão ou mais úteis que um filme ou documentário, pois nelas o leitor pode deter-se longamente, estudando o conteúdo a seu próprio ritmo pessoal e subjetivo de leitura e aprendizagem. Este ritmo de leitura pode variar entre os alunos, uma vez estabelecido o conteúdo com o qual a classe esteja trabalhando, o professor poderá então efetuar seu planejamento estratégico do bimestre ou semestre, introduzindo a técnica de HQs por meio do estudo do material coletado ou conteúdo discutido. Vinculando o aluno à sua região, pode ser elaborado um mapa do bairro ou dos arredores da escola, mapeando ruas e praças ou trabalhando a cidadania, por meio de biografias das pessoas homenageadas com nome de ruas.

A imagem gráfica utilizada nas histórias em quadrinhos, sempre esteve presente em nossa historicidade e apresenta interesse ao ser humano nas várias etapas de sua vida. As Histórias em Quadrinhos, ao integrarem figuras e textos, auxiliam as crianças a aprender a ler e a progredir ligeiramente na leitura. Inegavelmente, aparecem como um meio de comunicação de massa de vasto consumo popular. Em 1897, Rudolph Dirks, jovem desenhista americano do “Morning Journal”, ofereceu um processo cômico-gráfico que ficaria decididamente conhecido como história em quadrinhos. Já, no Brasil, supõe-se que a Revista “O Tico-Tico” (que tinha uma proposta educativa e moralizadora muito forte), tenha sido a primeira do mundo a apresentar histórias em quadrinhos completas. Ao ser criada e, publicada em 1905, a Revista trazia: contos, textos informativos e curiosidades sobre matérias para crianças. Foi publicada e divulgada durante décadas e durou até 1956. As crianças começam muito cedo a comunicar seu fascínio pelo mundo por meio de desenhos, ilustrando seus pais, seus irmãos e seus amigos com rabiscos que nem sempre

caracterizam bem as pessoas ou objetos retratados, mas mesmo assim, tentam por meio de garatujas comunicarem a ideia do mundo onde vivem. No entanto, na década de 60, as Histórias em Quadrinhos foram muito criticadas por professores e profissionais da educação quanto às dificuldades que este tipo de leitura poderia trazer a um leitor em formação. O argumento que usavam era que tudo era especificado pela imagem, prejudicando o esforço do ler, pensar e julgar, tornando a literatura puramente visual, levando os alunos a se habituarem a priorizar o ver em detrimento do ler e do estudar. Discutia-se também a função da imagem e os problemas advindos do conteúdo das histórias, pois a opinião era em relação, principalmente, da proliferação de revistas em quadrinhos estrangeiras, que se alastravam no Brasil, e eram consideradas como incentivadoras de violência. Os argumentos também eram alicerçados no motivo puramente comercial das revistas em quadrinhos e, por causa disso, não acreditavam que pudessem também colaborar para o aperfeiçoamento cultural e moral do leitor em desenvolvimento.

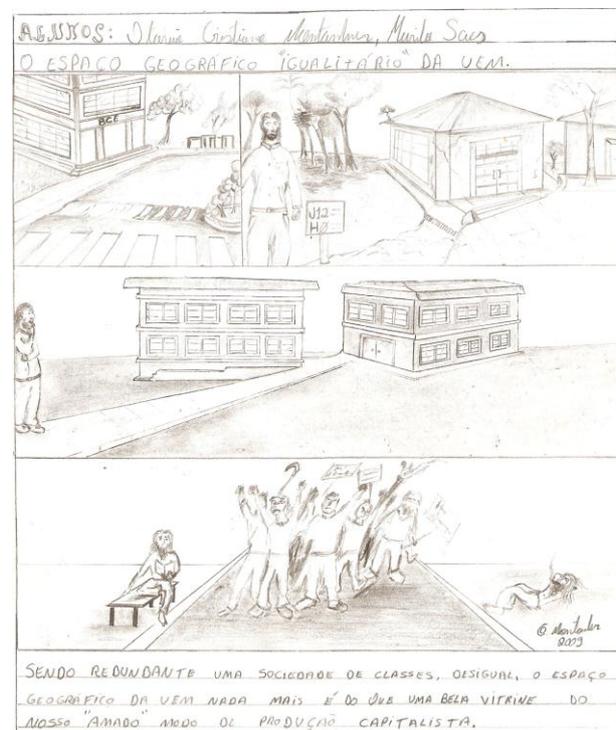
Apesar de terem sofrido acirradas críticas, acabaram suplantando a visão de alguns educadores e provando que têm grande importância e eficácia nos trabalhos escolares. As crianças aprendem a gostar de ler, se divertindo com os diversos personagens, com as imagens e os diferentes conteúdos das histórias; possuem potencialidade pedagógica especial e podem dar suporte a novas modalidades educativas, podendo ser aproveitadas nas aulas de várias disciplinas de

maneira interdisciplinar, fazendo com que o aprendizado se torne, ao mesmo tempo, mais reflexivo e prazeroso em nossas salas de aula. A seguir apresentamos as HQs elaboradas pelos acadêmicos de Geografia.

#### 4. ATIVIDADE EXECUTADA

HQs - O Espaço Geográfico do Campus da UEM, conforme os Acadêmicos de Licenciatura em Geografia

**Trabalho nº 1 - Otávio C. Montanher e Murilo Saes**



**Figura 1:** O Espaço igualitário da UEM.



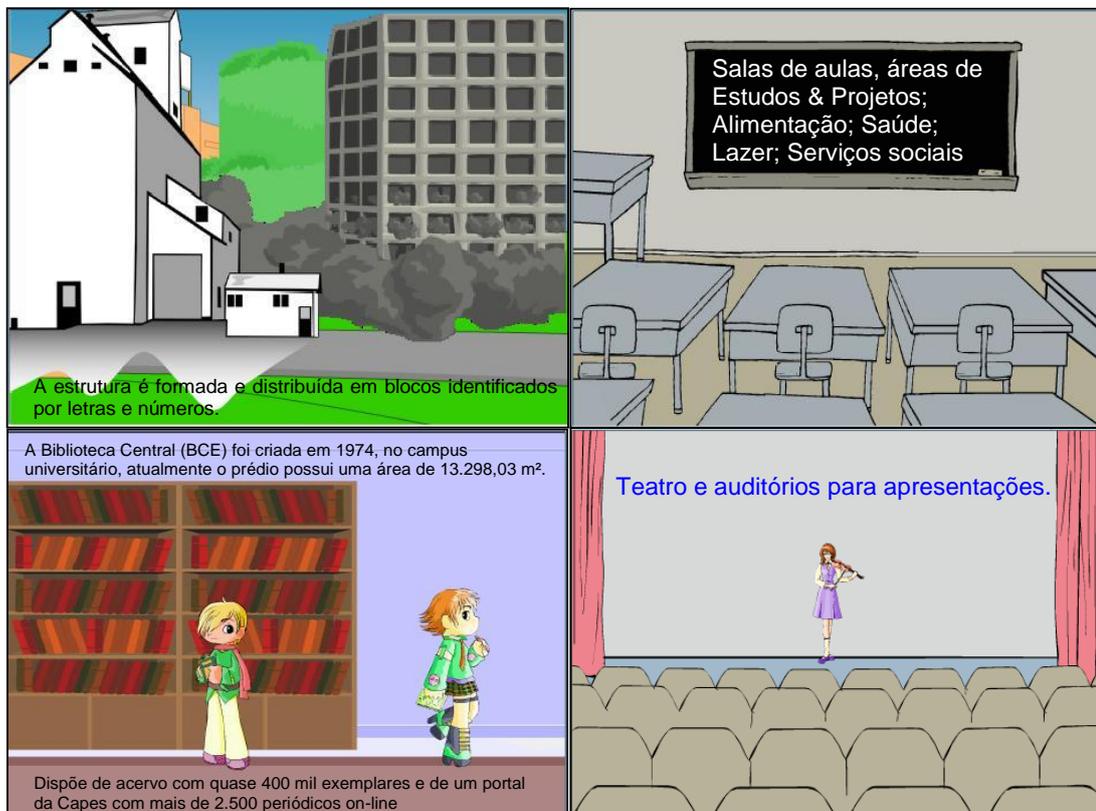


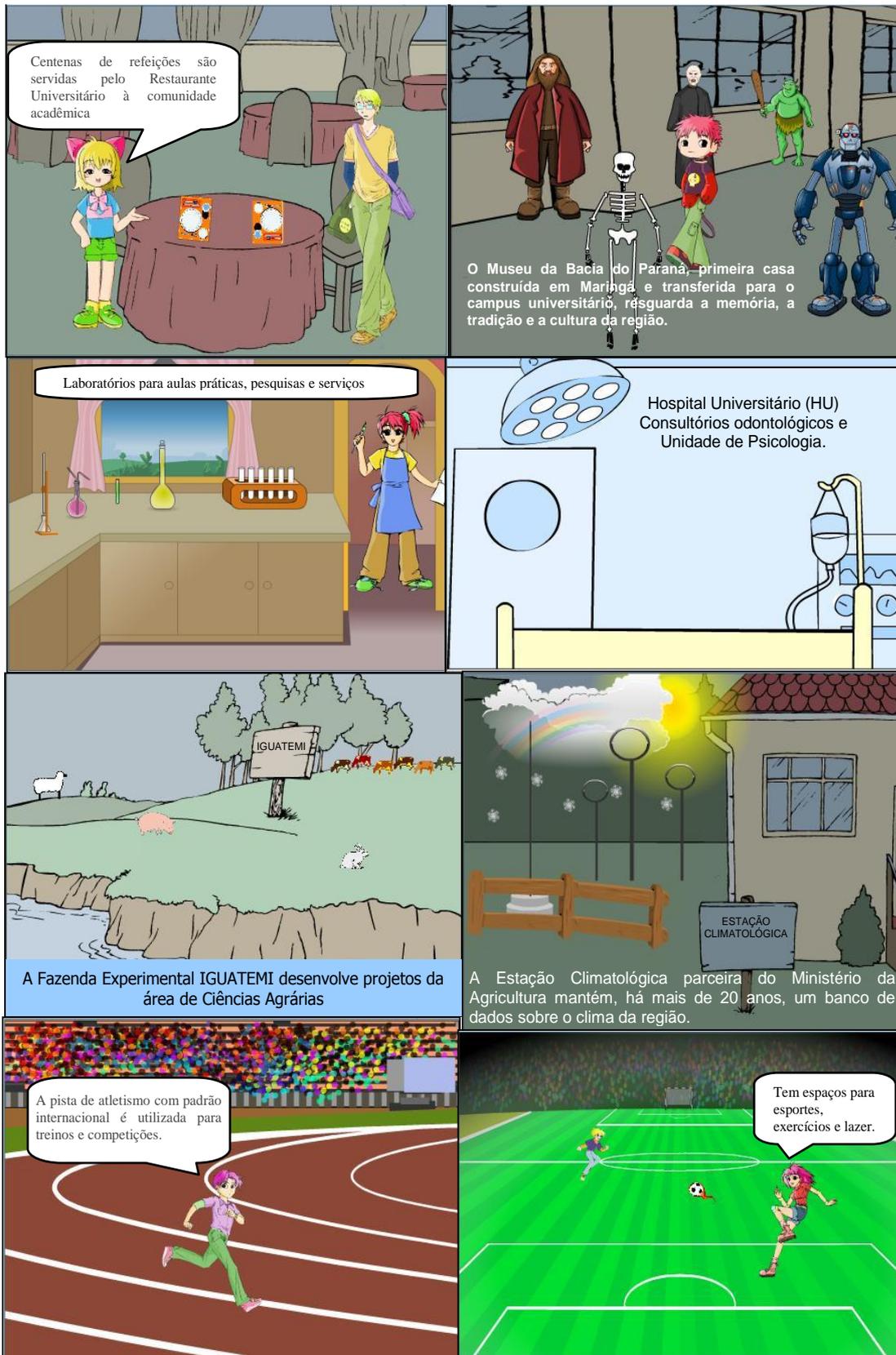
## Trabalho nº 4 – Tatiana M. Tamura



### UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

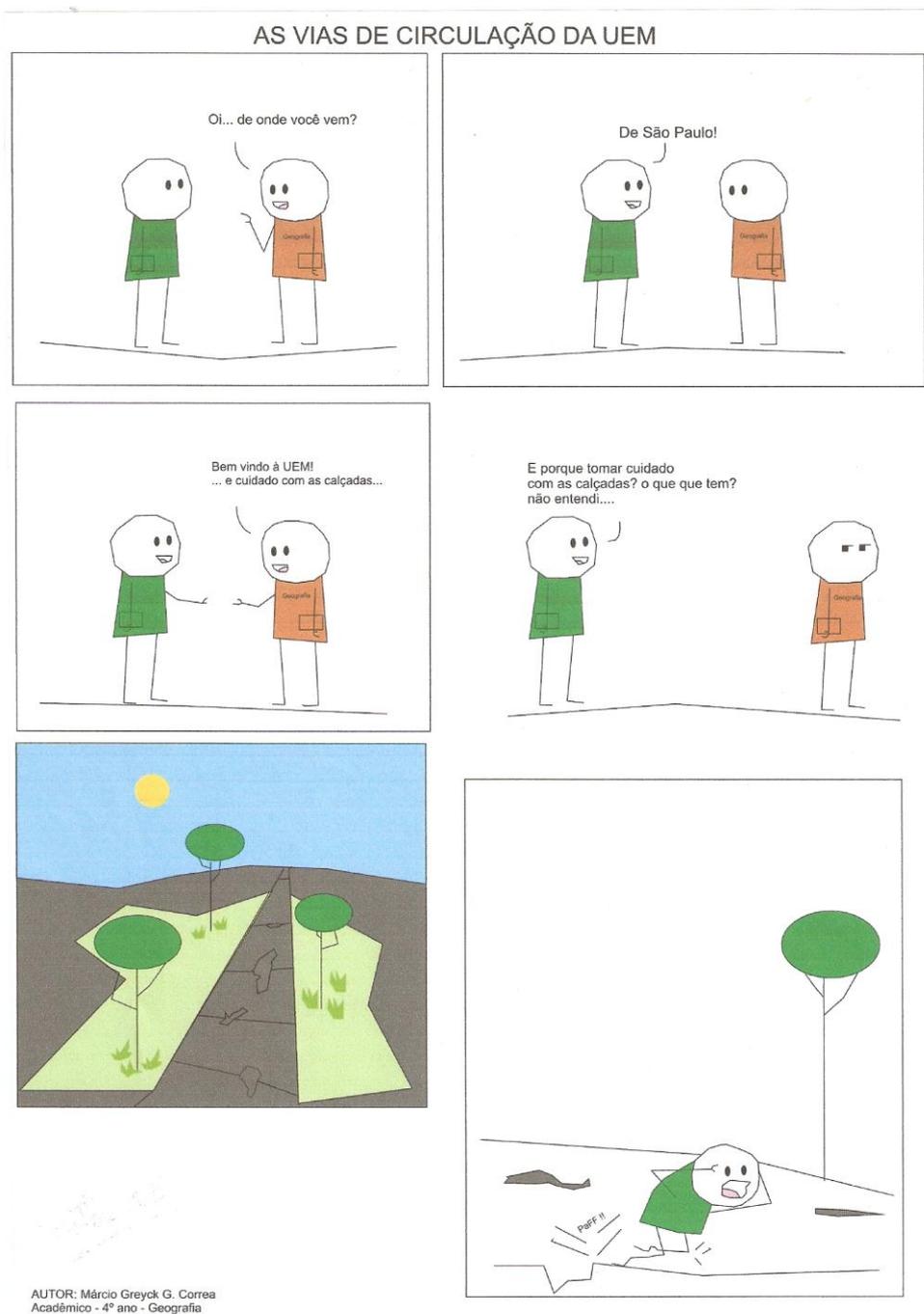
Localizada em Maringá, no Noroeste do Paraná. A UEM possui características regionais e polariza mais de 130 municípios, com população estimada em 2,5 milhões de habitantes. Está presente em cinco campi: Cianorte, Cidade Gaúcha, Diamante do Norte, Goioerê e Umuarama.





**Figuras 6 e 7:** O espaço geográfico da UEM.

## Trabalho nº 5 – Márcio Greyck G. Correa



**Figura 8:** As vias de circulação da UEM.

### 5. RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da reflexão sobre o conceito de Espaço Geográfico, representados na forma de HQs, foram surpreendentes, como ferramenta para uma avaliação mais profunda, pois, pôde-se ter noção do nível de apropriação que os acadêmicos tinham do referido

conceito. E ainda, da reflexão crítica e da criatividade dos mesmos, características fundamentais na formação do professor. Justifica-se a análise de apenas cinco dos trabalhos realizados pelos acadêmicos, pelo fato dos mesmos terem sido escolhidos por uma comissão de professores, que realizaram uma seleção conforme aspectos já comentados no item 2 deste artigo, e que contemplam: a

imagem gráfica e verbal, coesão da proposta, a montagem sequencial dos quadrinhos, a descrição dos elementos físicos e humanos do espaço geográfico trabalhado, correspondência dos elementos da paisagem representada com a paisagem real e, por último, a contextualização da história. Desta forma, os referidos trabalhos serviram de exemplo para esta reflexão tendo em vista a seleção realizada, e, os contextos abordados pelos acadêmicos.

Na Figura 1, a HQs: O Espaço Geográfico “Igualitário” da UEM, os acadêmicos representam a Biblioteca Central, o bloco do Departamento de Geografia (bloco provisório), e dois grandes blocos e definitivos (representando o contraste dentro da universidade). E concluem dizendo: “Sendo redundante uma sociedade de classes, desigual, o espaço geográfico da UEM nada mais é do que uma bela vitrine do nosso modo de produção capitalista”.

Figuras 2 e 3, a HQs intitulada: 19 Troncos no Nosso Caminho retratam o espaço do Campus da UEM reservado a um monumento em memória ao massacre de Eldorado dos Carajás em 17/04/1996. Quando 1.500 sem-terras que estavam acampados na região decidiram fazer uma marcha em protesto à demora na desapropriação de terras para assentamento. O inesperado aconteceu naquele dia; a polícia atirou em direção aos manifestantes matando 19 pessoas. A UEM reservou um espaço próximo ao bloco G56 para homenagear os mortos nesse conflito de Carajás, com 19 troncos de árvores com os respectivos nomes dos manifestantes mortos. A história conta, ainda, que abril vermelho é alusivo a este massacre e o MST - O Movimento dos Sem-Terras intensifica neste mês as manifestações em consequência do ocorrido. Essa HQs foi a vencedora do concurso.

Nas Figuras 4 e 5 constam a HQs: Os Caminhos Alternativos do Campus da UEM que trata da prática que a Administração do Campus adotou em plantar grama em grandes espaços, e, que após os percursos definidos pelos transeuntes (em consequência da excessiva circulação dos pedestres - a grama morre), a Prefeitura realiza o calçamento

nestes trajetos escolhidos. Portanto, enquanto transitam livremente pelo gramado os pedestres estão escolhendo o trajeto mais adequado, que após são adotados pela Prefeitura do Campus como definitivos.

As Figuras 6 e 7 se referem a HQs: O Espaço Geográfico da UEM, a acadêmica utilizou o computador como ferramenta de representação. Apesar de ter perdido o foco da abordagem, o trabalho foi bom e amplo, ela conta todo o histórico de fundação da UEM e descreve sobre os cinco campi Extensão da Universidade: Cianorte, Cidade Gaúcha, Diamante do Norte, Goioerê e Umuarama. Trata, ainda, sobre os aspectos físicos, humanos e econômicos que envolvem toda a comunidade universitária, tais como: Blocos, Biblioteca Central, Teatro, Auditórios, Restaurante Universitário, Hospital Universitário, Posto de Atendimento Médico, Áreas de lazer, Pista de atletismo e Quadras para prática de esportes, Laboratórios de pesquisa, de aulas práticas e de atendimento à comunidade, Museu, Fazenda Experimental de Iguatemi e Estação Meteorológica.

E por último, na Figura 8 consta a HQs: As Vias de Circulação da UEM, dando ênfase aos problemas relacionados às irregularidades e perigos existentes nas calçadas do Campus, que podem provocar a queda dos transeuntes e consequentemente ferimentos.

Das cinco HQs, apenas duas abordam o espaço geográfico sob a perspectiva crítica, conforme as Figuras 1 e 8 (trabalhos 1 e 5).

As Figuras 2, 3, 4 e 5 (trabalhos 2 e 3) relatam uma análise social positiva do Campus.

As Figuras 6 e 7 (trabalho 4) tratam da análise da grandiosidade da UEM na educação superior regional, e, a prestação de serviços à comunidade, o que possibilita ao leitor entender que o espaço geográfico da UEM é mais amplo que o seu espaço físico, pois a sua estrutura organizacional está contida em outros espaços, distante do espaço geográfico-sede.

Portanto, pode-se concluir que os acadêmicos têm uma visão ampla do conceito trabalhado, mas, privilegiam os aspectos humanos em detrimento dos aspectos físicos.

É importante ressaltar que um dos principais aspectos da HQs é a preocupação com a leitura das imagens e que se constitui uma das principais habilidades a serem desenvolvidas pela Geografia. Outro aspecto importante é o posicionamento dos objetos e dos personagens com os lugares, e quais elementos do lugar são valorizados e quais são omitidos.

E, finalmente, é por meio da HQs que o professor consegue visualizar se o aluno desenvolveu uma observação mais sistematizada e reflexiva ou não, pois, a utilização deste recurso é uma tempestade de ideias (brainstorm), que como atividade deverá contribuir para a livre expressão dos alunos, desvinculada de qualquer sistematização prévia pelo professor, parte do desorganizado ou do problema, para a organização do raciocínio ou para a solução do problema apresentado, caracterizando-se como ferramenta pedagógica muito rica, proporcionando liberdade de expressão e desenvolvimento do potencial do aluno. Quando não se colocam regras ou critérios para a criação, esta será real e produto da individualidade do aluno, sem ruídos ou interferência do professor.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 2. ed. São Paulo: Ars Poética, 1995.

CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

Data de recebimento: 30.10.2009

Data de aceite: 22.03.2010