

A Novela Gráfica: uma interessante ferramenta didáctica

José Mário Félix

“A mente que se abre a uma nova
ideia jamais volta ao seu tamanho original”
(Albert Einstein).

1. Introdução

Uma componente do quadro teórico que pode orientar a inovação educacional decorre da Psicologia da Aprendizagem.

O socioconstrutivismo admite que o conhecimento é socialmente construído, investindo nas circunstâncias e nas dinâmicas dessa construção e encara a educação em ciência como um processo de aculturação.

Aprender é, pois, muito mais do que conhecer respostas para problemas sobre o mundo natural, é, sobretudo, uma espécie de crescimento pessoal (Saez e Riquartz, 1996).

A aprendizagem é função da actividade desenvolvida bem como do contexto social e cultural em que ocorre e inclui valores, práticas e estilos de discurso próprio de uma dada comunidade. Na verdade, esta ideia de comunidade profissional é fundamental na socialização e no proporcionar de condições de aprendizagem e, portanto, de transformação que, em muitos casos, se dá por arrastamento e que leva ao crescimento pessoal. Valoriza-se, deste modo, a dimensão cultural e social do conhecimento.

A concretização de projectos de intervenção educativa, implica a organização de situações pedagógicas que estimulem a acção reflexiva dos alunos, enquanto condição necessária e possibilidade incontornável das aprendizagens que desejaríamos que acontecessem.

Vygotsky, em 1926, escrevia o seguinte: “O que educa os alunos é aquilo que eles mesmo realizam e não o que recebem; os alunos modificam-se unicamente através da sua própria iniciativa”.

O processo de Ensino-Aprendizagem (EA) exige cada vez mais, que os docentes, abordem e trabalhem os conteúdos curriculares, de forma dinâmica, eficiente e aprazível. Nas últimas décadas, os docentes têm sentido, de forma notória, a necessidade de proporcionar abordagens inovadoras no processo de EA, para fazer face às novas exigências de cada grupo-turma (Suratos, 2008).

O aparecimento de novas ferramentas educativas teve como resultado, em termos de educação, o melhoramento do processo de EA. Como refere Freire, em “Pedagogia para a Autonomia” (2003, p. 66), “...Ensinar não é transferir conhecimentos, mas sim criar possibilidades para a sua própria produção ou construção...”. Assim sendo, a aprendizagem baseia-se na dinâmica e na flexibilidade, na medida em que a utilização de novas metodologias possibilita aos alunos uma aprendizagem colaborativa e autónoma.

É hoje claro que o professor não deve ser o único protagonista do processo de EA e o aluno já não é considerado como um simples repositório de conhecimentos. É por isso fundamental que no decurso da prática lectiva se potenciem experiências de aprendizagem que procurem enriquecer a relação professor-aluno através de novas formas de diálogo e a partir das quais se possam concretizar projectos de intervenção educativa que, de um modo geral, permitam favorecer a construção de situações de trabalho significativo. A aprendizagem significativa é aquela em que o significado do novo conhecimento é adquirido, atribuído, construído, por meio da interacção com algum conhecimento prévio, especificamente relevante, existente na estrutura cognitiva do aprendiz. Interação é a palavra-chave: interacção entre conhecimentos novos e conhecimentos prévios (Moreira, 2006).

Para poder chegar a todos os seus alunos e guiá-los na construção do seu conhecimento, o professor deve diversificar os seus métodos e estratégias de forma a contemplar os diversos tipos de aprendizagem.

A imagem enquanto representação gráfica, digital, plástica ou fotográfica, de pessoas ou coisas, sempre esteve presente nas sociedades humanas representando e ilustrando as vivências quotidianas do ser humano. A imagem sempre possibilitou a comunicação de ideias entre os indivíduos. As próprias pinturas rupestres foram uma forma de expressar o que se vivia, sentia ou pensava, num dado período da história da Humanidade.

A **Banda Desenhada (BD)** também conhecida por **História de Quadrinhos** enquanto narrativa que se constrói mediante uma sequência de imagens desenhadas pode considerar-se como um importante recurso didáctico na aprendizagem significativa e desta forma contribuir para a motivação dos alunos.

2. A Banda Desenhada /Novela Gráfica como ferramenta educativa

Definir “banda desenhada” (BD) não é tarefa fácil. Ciente desta complexidade e com o intuito de proporcionar uma extensa informação ao professor sobre o que é a BD, e desde já considerando-a um bom veículo para a aprendizagem, José Luis Rodrigues Diéguez reuniu em sua obra, *El comic y su utilización didáctica - los tebeos en la enseñanza*, algumas definições significativas de vários autores conceituados. Diéguez começa por comparar as definições de Javier Coma e Umberto Eco. Coma define BD de forma simples, dizendo que se trata de uma “narrativa mediante uma sequência de imagens desenhadas”. Por sua vez Umberto Eco considera que “a banda desenhada, na sua maioria reflecte implicitamente a pedagogia de um sistema e funciona como reforço dos mitos e valores vigentes”.

Elisabeth K. Baur propõe a seguinte definição: “é uma forma narrativa cuja estrutura não consta só de um sistema, mas de dois: linguagem e imagens”. Estamos assim perante dois sistemas, que na BD, revelam ser indissociáveis: o verbal e o icónico.

Baur complementa a sua definição aludindo a algumas das características, também mencionadas por M. Dahrendorf, afirmando que as BDs são “histórias nas quais predomina a acção, contadas em sequências de imagens e com um reportório específico de elementos.” A especificidade de alguns elementos, próprios da BD, constituem uma das principais características deste género literário.

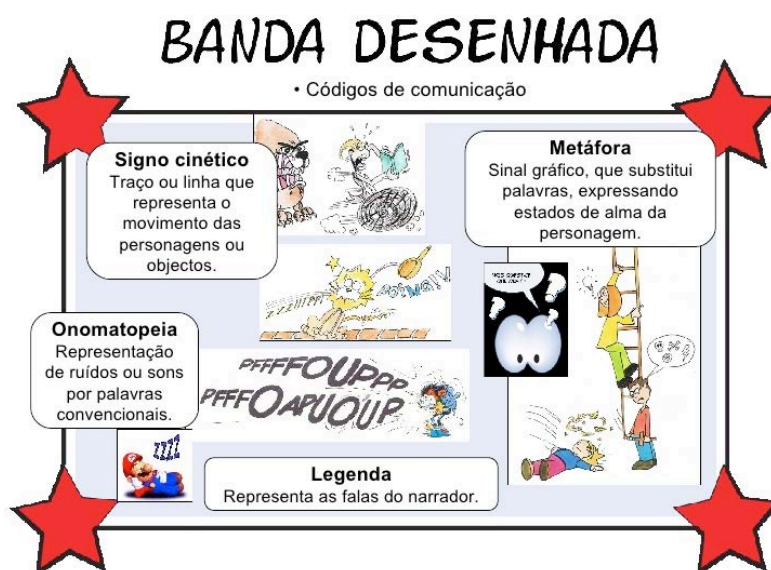


Figura: Códigos de comunicação na Banda Desenhada

Nesta definição, Dahrendorf pressupõe a existência de códigos de comunicação. A BD contém um repertório específico de códigos de comunicação (onomatopeias, signos cinéticos, metáforas visuais,...) que estão inevitavelmente associados a um significado.

M.V. Manacorda de Rosetti entende que “uma história de quadrinhos é uma sequência narrativa formada por vinhetas ou quadros dentro das quais podem integrar-se textos linguísticos ou alguns signos que representam expressões fonéticas (*crash, boom, bang, etc.*)”

A BD pode estimular muitos exercícios de linguagem escrita e oral, sendo um excelente incentivo para as criações literárias e artísticas dos alunos. No ensino das línguas estrangeiras, por exemplo, há oportunidades de propiciar a formação de diálogos nos balões numa história já desenhada, recortada ou adaptada para esta finalidade.

Outra forma de utilizar em contexto de sala de aula a BD é solicitar ao alunos que elaborem uma história a partir deste tipo de criação artística. Como nem todos os alunos possuem ou têm a habilidade para desenhar e/ou fazer guiões, o docente deve incentivar todos os jovens que mostrem capacidades neste tipo de linguagem.

É neste ponto que um professor familiarizado com a linguagem da BD, pode orientar de forma mais eficaz os alunos, por exemplo, no uso dos diversos tipos de balão para dar o tom das onomatopeias, as figuras convencionais de acção, movimento.

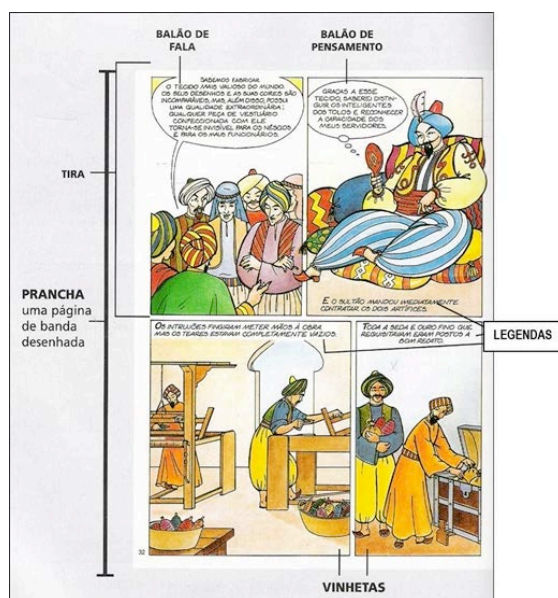


Figura: A especificidade da linguagem na Banda Desenhada

Após domínio por parte do aluno da utilização da linguagem sintética que é exigida nas pranchas, nas tiras ou nas vinhetas, é preciso que antes deste começar a criar a sua história, possa primeiro pesquisar e organizar a informação, compreender os assuntos a abordar e só depois passar à concretização da história neste formato.

Em Portugal a oferta no mercado livreiro de histórias de BD com temáticas relacionadas com os conteúdos das mais variadas disciplinas é ainda muito reduzida. Contudo, em outros países a realidade é bem diferente, sendo já possível encontrar livros em BD com conteúdos específicos das mais variadas áreas do saber.



Figura: Livros de banda desenhada com temáticas das Ciências Naturais

Uma forma alternativa à banda desenhada tradicional é a Novela Gráfica (NG). Este tipo de narrativa que também se constrói mediante uma sequência de imagens desenhadas, é uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história.

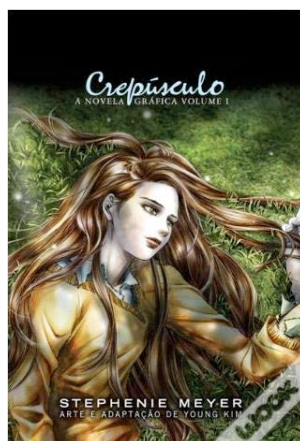


Figura: Crepúsculo - exemplo de uma Novela Gráfica

Uma NG difere da BD tradicional em vários aspectos, contudo muitos deles são critérios subjectivos. Alguns autores consideram a BD como obras de menor valor artístico, ainda que esta assunção seja muito relativa, uma vez que, por exemplo, no mercado do coleccionismo alguns exemplares de certas edições de BD podem atingir valores monetários muito elevados.

De uma forma geral pode considerar-se que a BD são pequenas histórias publicadas em série (ex: Tintim, Astérix, Super Homem, Batman, ...), enquanto que uma NG é geralmente uma narrativa mais extensa e que não apresenta continuidade. O conceito de NG apareceu na década de 60/70 do século passado dando força a um movimento que pretendia levar a BD para um território artístico onde fosse possível separar a relação próxima entre a BD e um público infantil. Desta forma pretendeu dar-se à NG um estatuto de obra literária que pudesse ser ilustrada também sob a forma de imagens, ou seja, esta nova narrativa seria uma BD com uma história bem sustentada e bem escrita.

A exploração de uma NG sobre uma dada temática pode ser uma experiência de aprendizagem significativa quer a nível individual, quer de grupo. Estas situações de aprendizagem podem ser aplicáveis a todas as disciplinas do currículo de uma dado ano de escolaridade.

3. Estudo de caso

Este ano lectivo, no mês de Março, durante a minha prática lectiva enquanto docente de uma turma Ciências Naturais de 9º ano de escolaridade, observei que uma aluna retirava frequentemente notas para um suporte que não o caderno diário. Já no final dessa aula, questionei a aluna sobre o facto de estar recorrentemente a registar notas nesse suporte e sobre a importância da utilização desses registos para o trabalho específico da disciplina. Nessa altura a aluna, face à questão levantada, esclareceu, mas com visível preocupação, que utilizava aquele pequeno caderno para a construção de um pequeno diário gráfico. Referiu ainda que, nesse diário gráfico, contava, através de pequenas histórias, o seu dia-a-dia na escola.

Partilhando a ideia de que uma escola para todos, e que a todos deseja proporcionar condições de sucesso, tem de incorporar no currículo as novas culturas e as especificidades dos alunos que a frequentam, sugeri à discente

que produzisse um suporte semelhante ao seu diário gráfico que retratasse a sua realidade pessoal vivenciada durante as aulas de Ciências Naturais. O produto final a entregar ao professor de Ciências no final do 3.º período, seria uma NG onde seriam retratados os acontecimentos mais significativos vivenciados pela aluna no decurso das aulas.

Esta sugestão de uma experiência educativa sobre a forma de novela gráfica teria como propósito proporcionar à aluna uma situação de aprendizagem inovadora e que lhe desse a possibilidade de explicitar a sua visão pessoal sobre o modo como vivenciava as aulas, colocar as interrogações sobre as situações específicas apresentadas no decurso das actividades lectivas e identificar questões ou temáticas, que estivessem intimamente relacionadas com a disciplina.

O trabalho produzido pela aluna foi entregue ao professor no último dia de aulas do 3.º período e nele estavam narradas e estruturadas algumas histórias, num total de 22 páginas.



Figura: Primeira página da Novela Gráfica produzida pela aluna

4. Conclusões

O resultado obtido deixa transparecer que a criação ou exploração de uma dada NG pode ser uma experiência educativa a ter consideração no processo de EA. Contudo, face ao pouco tempo disponível que a aluna teve para a elaboração da NG, não foi possível uma reflexão conjunta sobre os apontamentos registados com vista a tornar mais rica a narrativa produzida nem corrigir alguns erros ortográficos, sobretudo relacionados com a acentuação das palavras.

Esta situação de aprendizagem exige, por parte do professor, uma constante reflexão sobre o modo como está a ser elaborado a NG de forma a torná-la mais consistente com os pressupostos deste tipo de criação artística, quer sob o ponto de vista gráfico quer no que respeita aos conteúdos científicos que podem ser abordados e trabalhados pelos alunos.

Por último, é de referir, que a utilização da linguagem da BD em contexto educativo pode, sempre que tal seja possível, ser inserida na planificação de uma dada unidade didáctica. O uso da história de quadradinhos pode ter como objectivo ajudar, motivar e estimular o aluno a desenvolver capacidades, além de ensinar um dado conceito/temática de forma lúdica. Os benefícios serão certamente muitos. Os conteúdos programáticos trabalhados em formato BD dão uma extraordinária representação visual do conhecimento, mostram o que é essencial, ajudam na organização e mobilização do conhecimento, são de fácil memorização, enriquecem a leitura, a escrita e o pensamento e desenvolvem conexões entre o visual e o verbal.

5. Referencias bibliográficas

- Baron-Cravais, A. (2007). “La bande dessinée”. Paris: PUF (5^e. Édition).
- Hosler, J; Boomer, K. (2011). “Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajor in Learning and Appreciating Science?” CBE—Life Sciences Education Vol. 10, 309–317.
- Leite, C. *et al* (2001). “Projectos curriculares de escola e turma. Conceber, gerir e avaliar”. Porto: Edições Asa.
- Silva, A. *et al* (2008). “Dossier do professor”, Terra Universo de Vida 11^o ano. Porto: Porto Editora.

Tisseron Serge. “La bande dessinée peut-elle être pédagogique?”. In: Communication et langages, n°35, 1977. pp. 11-21. doi: 10.3406/colan.1977.4426

Trindade, R. (2002). “Experiências educativas e situações de aprendizagem. Novas práticas pedagógicas”. Porto: Edições ASA.

- Vários autores. Revista Salto para o Futuro. “História em quadradinhos: um recurso de aprendizagem”. Abril de 2011.