



Vol. 31, nº 4 (2025)

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO REFLEXÃO AMBIENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

COMIC STORIES AS ENVIRONMENTAL REFLECTION: AN EXPERIENCE REPORT

Roberto Remígio Florêncio¹
Gabrielle Fernandes da Silva Gnoatto²

Recebimento do Texto: 05/09/2025

Data de Aceite: 30/09/2025

Resumo: O presente artigo é um relato de experiência que se originou a partir de um projeto interdisciplinar criado por professores do 6º ano de uma escola pública do município de Gravataí, no Rio Grande do Sul. Tal projeto visou trabalhar o tema das mudanças climáticas, uma vez que, em maio de 2024, o Rio Grande do Sul sofreu com fortes chuvas que trouxeram grandes prejuízos ambientais e sociais ao território gaúcho. É de grande relevância para a escola, em sua função de formar cidadãos pensantes e ativos socialmente que contribuam para o avanço da sociedade, trazer esse assunto para debate em um momento tão conturbado. Na aula de Língua Portuguesa, escolheu-se trabalhar essa questão por meio das histórias em quadrinhos, dado que, historicamente, esse gênero tem sido utilizado para fazer críticas sociais, levando o leitor a refletir através do humor. Foi trabalhada uma HQ de Jerri Costa, cartunista da região, que tem o perfil de utilizar, em seus quadrinhos, temas atuais da sociedade de maneira crítica. Os resultados apontam para um maior engajamento dos estudantes nas atividades e maior percepção do mundo à sua volta.

Palavras-chave: HQ. Meio ambiente. Língua Portuguesa e Literatura.

Abstract: This article is an experience report that originated from an interdisciplinary project created by 6th grade teachers at a public school in the city of Gravataí, in Rio Grande do Sul. This project aimed to address the issue of climate change, since in May 2024, Rio Grande do Sul suffered from heavy rains that caused great environmental and social damage to the state. It is of great importance for schools, in their role of forming thoughtful and socially active citizens who contribute to the advancement of society, to bring this issue up for debate at such a turbulent time. In the Portuguese language and literature class, we chose to work on this issue through comic books, since this genre has historically been used to make social criticisms, leading the reader to reflect through humor. Thus, we brought in a comic book by Jerri Costa, a local cartoonist who has the profile of bringing current social issues to her comics in a critical way. The results indicate greater student engagement in the activities and a greater perception of the world around them.

Keywords: Comics. Environment. Portuguese Language and Literature.

¹ Doutor em Educação (UFBA); Mestre em Educação e Cultura (UNEB); Licenciado em Letras (UPE) e em Pedagogia (UNEB); Professor em IFSETE-PE. E-mail: betoremigio@yahoo.com.br

² Graduada em Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e Literatura da Língua Portuguesa, Língua Francesa e Literatura da Francesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2022). Bolsista de Iniciação Científica na área de Pragmática (2019-2020). Pós-graduada em Orientação e Supervisão, Atendimento Educacional Especializado e Psicopedagogia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (2024). Pós-graduada em Autismo, Educação à Distância e Docência no Ensino Superior, Educação Inclusiva EAD e Literatura Africana, Indígena e Latina pela União Educacional Minas Gerais (2024). E-mail: gabrielle.fsgnoatto@gmail.com



1 Introdução

A humanidade sempre representou a si própria ao longo da história. Inclusive, só foi possível conhecer a existência e os costumes de diversos povos antigos em função da representação gráfica e, posteriormente, da escrita que deixaram. De acordo com Fischer (1987), as manifestações artísticas são predominantemente utilizadas para compreender a nossa ancestralidade, pois toda forma de arte busca representar a humanidade de acordo com o seu tempo: seus costumes, mitos e religiões. O autor ressalta ainda que a arte é inerente à sociedade: enquanto a humanidade existir, a arte se fará presente.

As manifestações mais antigas as quais se tem notícia datam do período pré-histórico, as chamadas artes rupestres, quando os homens neandertais pintavam gravuras no interior de cavernas (Gaspar, 2006). Os historiadores normalmente atribuem a essas figuras um simbolismo, pois acredita-se, por exemplo, que a representação de mulheres voluptuosas com seios avantajados indicava fertilidade, assim como linhas paralelas e onduladas poderiam significar o movimento das águas. Entretanto, o sentido de tais símbolos varia de acordo com o grupo que os representa. Desse modo, não se pode enquadrar a arte rupestre em uma única categoria, como se fosse uniforme e como se todos os povos pré-históricos fossem iguais.

Ao analisar-se o Antigo Egito, uma das civilizações mais grandiosas e enigmáticas do mundo, igualmente encontram-se diversos registros de suas manifestações culturais, principalmente com a temática da religiosidade. Assim, como o faraó era considerado a representação de uma divindade, ele e seus feitos eram comumente representados no interior das pirâmides. Outra questão bastante importante nessa sociedade foram os hieróglifos, uma das primeiras formas de comunicação das quais se tem notícias.

Já no século XVI, Luís de Camões utilizou-se da escrita para enaltecer as façanhas de navegadores portugueses ao se aventurarem no mar para descobrir e conquistar novos territórios através da epopeia *Os Lusíadas* (1580). Durante a leitura da obra, percebe-se o quanto a religiosidade influenciou nos costumes, nas crenças e, consequentemente, na arte produzida na época, pois a religião foi utilizada como pretexto para a ocupação e a colonização de novas terras, quando se acreditou que deveriam levar a doutrina católica às demais civilizações.



Os exemplos citados possuem grande relevância justamente porque, através deles, foi possível estudar e desvendar a realidade de cada momento histórico, bem como questioná-lo e refletir sobre ele. Atualmente, os registros e reflexões acerca da vida humana continuam a ser produzidos. Diversas são as obras literárias e cinematográficas que refletem sobre a condição do homem moderno. Cabe ressaltar, entretanto, um fenômeno bastante intrigante: ao longo da história, sendo os materiais bastante escassos e rudimentares, bem como as pessoas letradas uma minoria, os artistas possuíam grande prestígio, principalmente na época do mecenato, quando eram, inclusive, patrocinados por pessoas abastadas para que pudessem se dedicar unicamente às suas produções.

Hoje, entretanto, com o aumento de materiais e a popularização da internet, o número de pessoas registrando o seu cotidiano e atividades comuns foi ampliado. *Stories* postados nas redes sociais (Instagram, Facebook, Whatsapp), contudo, dificilmente poderão ser classificados como formas de arte apenas pelo fato de as pessoas registrarem suas tarefas nesses meios. O que nos leva a questionar por qual motivo alguns registros de atividades humanas podem ser considerados arte e outros não.

Essa questão foi respondida por Fischer (1987), quando o autor explicou a função do artista como alguém que possui um interesse para além da mera representação do cotidiano. O artista é alguém que atua de modo a favorecer a mudança social, sinalizando o mundo como passível de mudança. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos surgem como uma possibilidade de trabalhar com os alunos uma arte reflexiva para que eles pensem sobre o meio e a sociedade ao qual estão inseridos. De acordo com Vergueiro (2010), aqueles que produzem HQs são capazes de expressar diferentes modos de vida e manifestações culturais, além de instigar o senso crítico. Essa, então, pode ser uma das formas de trabalhar não somente temas da atualidade, mas refletir sobre as nossas próprias condições históricas, uma vez que a escola tem, justamente, a função de instigar a reflexão e o senso crítico.

2 As histórias em quadrinhos como forma de reflexão social

As reflexões acerca da função social da arte são bastante complexas e variaram ao longo da história. Inicialmente, foi atribuída à arte a função de representação da realidade social. Foi através da arte rupestre, por exemplo, que os historiadores descobriram a



existência e os costumes de diversas civilizações pré-históricas. Lukács (2010) corrobora essa afirmativa ao expor que a arte deve captar a vida humana em sua essência.

A verdadeira arte visa ao maior aprofundamento e à máxima abrangência na captação da vida em sua totalidade onicompreensiva. A verdadeira arte, portanto, sempre se aprofunda na busca daqueles momentos mais essenciais que se acham ocultos sob a superfície dos fenômenos, mas não representa esses momentos essenciais de maneira abstrata, ou seja, suprimindo os fenômenos ou contrapondo-os à essência; ao contrário, ela apreende exatamente aquele processo dialético pelo qual a essência se transforma em fenômeno, se revela no fenômeno, mas figurando ao mesmo tempo o momento no qual o fenômeno manifesta, na sua mobilidade, a sua própria essência (Lukács, 2010, p. 26).

Entretanto, ao analisarmos a História da Arte, observa-se que ela não funcionou a todo tempo como uma ciência neutra, que retrata simplesmente os fatos do cotidiano e a vida em sociedade. Aliás, a não-neutralidade já foi explicada por diversos teóricos e filósofos que viram na história humana, independente da época, uma tentativa de exploração e dominação. Karl Marx e Friedrich Engels, no célebre *Manifesto do Partido Comunista* (1982, p.106) já alertavam que “A história de todas as sociedades até agora têm sido a história das lutas de classe”. Desse modo, os autores denunciavam que não existe um lado neutro: existem apenas aqueles que exploram e aqueles que são explorados. Logo, uma vez que a arte faz parte da sociedade e os artistas fazem parte dela, sua produção encontra-se sempre interpelada por uma ideologia, conforme Pêcheux (1995). Portanto, a arte estará sempre posicionada a favor ou contra alguma classe.

No início da Idade Moderna, por exemplo, com a ascensão da Monarquia e a consequente queda de prestígio da Igreja que influenciava, majoritariamente, a sociedade, a arte passou a representar essa mudança social e, consequentemente, corroborá-la. A Arte Renascentista resgatou os valores da cultura greco-romana, principalmente o da racionalidade, para representar uma nova era, marcada pelo fim da Idade Média, quando a cultura era majoritariamente religiosa. Exemplos são os escritores Gil Vicente e Gregório de Matos Guerra, ambos representando, em suas obras, a dualidade entre a fé profunda e a racionalidade, além da cisão entre os desejos carnis (pecado) e a santidade (vontade de Deus). Porém, cabe ressaltar, que este não foi um movimento popular que ocorreu em um contexto de uma sociedade que, desgastada pelo obscurantismo religioso, passou a agir com base na ciência e na racionalidade. Havia um interesse econômico para que a Idade Média fosse retratada como “Idade das Trevas”, afinal o comércio começou a desenvolver-



se nas cidades, para além dos feudos, gerando uma classe que começava a conquistar prestígio econômico, ademais a crescente centralização de poder nas mãos dos reis gerou o gradual declínio dos senhores feudais. E, com isso, os reis começaram a questionar a tamanha influência da Igreja nas decisões políticas.

Posteriormente, com o fim da Idade Moderna, marcada pela Revolução Francesa que deu início ao processo de fim das monarquias pelo mundo, a arte passou a representar esses novos ideais, como no afresco de Eugène Delacroix “*A liberdade guiando o povo*” (1830). A arte foi utilizada, nesse período, para fins de dominação e exploração econômica. Exemplo disso é a obra “*Progresso Americano*” (1872), do artista John Gast. Essa obra representou de modo tendencioso a ocupação de terras do oeste, além de se utilizar de elementos religiosos como embasamento para uma violenta ocupação. Ao analisar-se a obra, vê-se, por exemplo, que os habitantes do que era considerado os Estados Unidos na época são representados como figuras capazes de levar o progresso e a tecnologia para as regiões “menos desenvolvidas” e ocupadas pelos nativo-americanos. O elemento artístico de luz e sombra foi utilizado para colocar os americanos na parte que continha a luz, portanto, o avanço, e a parte mais escura significava o atraso e a selvageria que se encontravam em terras ainda não dominadas. Outro elemento crucial na obra é a mulher angelical acima de todo o cenário, significando a própria civilização americana como o povo escolhido por Deus para levar o progresso às demais regiões.

Essa mudança de perspectivas e ideias, entretanto, acontece justamente porque a arte não é única e não é a mesma em todos os tempos. Ela modifica-se e varia conforme os preceitos sociais da época em que é produzida e, principalmente, de quem ela está a favor. Entretanto, o que se defende no presente trabalho é a arte como forma de crítica social. Para Fischer (1987, p. 57),

A arte capacita o homem para compreender a realidade e o ajuda não só a suportá-la, como a transformá-la, aumentando-lhe a determinação de torná-la mais humana e mais hospitaleira para a humanidade. A arte, ela própria, é uma realidade social.

Entende-se que a arte não é meramente um apetrecho ou enfeite decorativo, mas tem uma função muito maior do que meramente estética. Ela tem a função de levar o sujeito a refletir sobre a sua realidade, questionando-a e modificando-a. Justamente por



esse fato é que a arte deve estar presente nas escolas, uma vez que o objetivo primordial dessa instituição é a formação de cidadãos críticos e ativos na sociedade.

Nesse contexto, cabe falar especificamente sobre as histórias em quadrinhos, pois elas corroboram o acima exposto, principalmente por serem consideradas uma arte popular e atrativa aos mais diversos públicos e por ser, normalmente, um texto curto, simples e de fácil entendimento. Embora muitos estudiosos atribuam o início das HQ à arte rupestre, uma das primeiras histórias em quadrinhos na forma como conhecemos hoje deu-se nos Estados Unidos, em 1896, conforme descrito pelo Professor Antônio Luís Cagnin (1996). De acordo com o professor, embora possamos considerar outras histórias como pioneiras - a depender do que se entende pelo termo “histórias em quadrinhos” - é inegável a importância que Yellow Kid teve enquanto marco histórico. Conforme o docente, a chamada história do *Yellow Kid* apresentava um garoto com traços orientais e uma camisola amarela, chamando a atenção para as questões migratórias e sociais estadunidenses ao fazer importantes críticas através das falas do personagem.

Tamanho é o apelo popular desse gênero textual que durante a Segunda Guerra Mundial, nos Estados Unidos, os personagens que antes faziam parte de meras histórias de entretenimento, passaram a ser usados de maneira política. Heróis como Capitão América e Superman passaram a ser representados lutando contra regimes autoritários, por exemplo, batendo em Hitler e Mussolini, conforme Costa (2019).

Já no contexto da Guerra Fria, os quadrinhos novamente surgem como uma forma de crítica política. Uma vez que esse período histórico se deu, primordialmente, pelo entrave entre dois sistemas econômicos: capitalismo e socialismo, as histórias da Marvel (grande empresa estadunidense) passaram a representar os socialistas como maus. Na história do Hulk, por exemplo, encontram-se elementos como um espião iugoslavo, o cientificismo e a bomba atômica que, inclusive, deu origem ao personagem, de acordo com Nachtigall (2014).

Posteriormente, na década de 1980, temos a criação de Maus, sendo a única história em quadrinhos que ganhou o Prêmio Pulitzer. Para a criação dessa história, o autor baseou-se nos relatos de seu próprio pai, um judeu vítima do regime nazista. Na história, os judeus são representados como ratos, enquanto os nazistas são representados como gatos. Segundo Nunes (2017), o autor faz essa dualidade justamente para chocar o público e impactar através de imagens.



Na conjuntura brasileira, diversos são os personagens que fazem parte do imaginário popular quando se fala em quadrinhos. Entretanto, apesar de já terem sido considerados textos fúteis e sem importância para o contexto educacional, o que se constata quando se lê mais minuciosamente cada história é que, para além do simples e puro entretenimento, muitas apresentam um caráter que induz à reflexão e ao pensamento crítico, além de incentivar a autonomia infantil. A saga do Menino Maluquinho, escrita por Ziraldo, por exemplo, reforça a importância da emancipação e da independência por meio de um personagem capaz de construir sua identidade (Ghisalberti; Pitombo, 2009). Outra saga bastante importante é a Turma da Mônica, escrita por Maurício de Sousa. Essa série lançada originalmente em 1959 retrata um grupo de crianças que vivenciam as mais diversas experiências típicas de sua fase de desenvolvimento, utilizando contextos fantasiosos para levar ao questionamento, à reflexão e ao ensinamento de valores e princípios.

O modo como os diferentes discursos que circulam em nosso meio significam varia de acordo com suas condições de produção (Pêcheux, 1995). As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como forma de protesto e crítica social. O que vai definir são os fatores que influenciam em sua produção como quem as produz, onde produz e quando produz. O que se pretendeu, com a aplicação desse projeto, foi trazer esse gênero para a sala de aula de uma escola pública periférica, de modo a dar condições para que os alunos produzam um material que traga as suas visões de mundo sobre a difícil realidade da mudança climática que impactou fortemente suas vidas.

3 A aula de língua portuguesa

As teorias sobre o ensino de Língua Portuguesa sofreram bastante alterações nos últimos anos. Bagno (2002) e Antunes (2003), por exemplo, refletem sobre a necessidade de o estudo da língua, em sala de aula, não se restringir a simplesmente decorar e reproduzir vocábulos e classes gramaticais em uma prova teórica.

O que se concebe, hoje, é que a língua culta é apenas uma das possibilidades quando se fala em português brasileiro. Aliás, essa modalidade encontra-se obsoleta e em desuso exceto por escritos clássicos. Por que se deve dedicar os nove anos do ensino fundamental e mais três anos de ensino médio a apenas uma forma de falar a língua? Por



que passar anos decorando vocábulos e colocações pronominais que se encontram em desuso e não fazem parte da realidade do falante brasileiro há muito tempo? São dúvidas que nos levam a esses estudos de Bagno (2002) e de Antunes (2003), pois ambos autores não veem sentido em um aula de Língua Portuguesa que se resume a decorar vocábulos e normas gramaticais em detrimento de um estudo reflexivo da língua, ou seja, um estudo que possa levar a uma emancipação dos discentes para tornarem-se cidadãos críticos com domínio de sua língua materna, o que não significa, obviamente, dominar apenas a norma culta, mas, sim, conhecer as diversas modalidades que compõem a Língua Portuguesa.

Nesse sentido, Geraldi (1985) atenta para o fato de que a escola não leva em consideração as vivências, histórias e sentimentos do indivíduo, mas centra-se em uma modalidade de ensino arcaico porque acredita que esse é o melhor para a preparação para o futuro.

(...) na escola não se produzem textos em que um sujeito diz sua palavra, mas simula-se o uso da modalidade escrita, para que o aluno se exercite no uso da escrita, preparando-se para de fato usá-la no futuro. É a velha história da preparação para a vida, encarando-se o hoje como não vida (Geraldi, 1985. p.21).

O questionamento que fica é: por qual motivo o aluno e seus gostos, vivências e necessidades não podem ser considerados como parte da vida? É aceito o senso comum de que a escola visa à preparação para a vida, mas isso deve incluir a reflexão sobre o hoje e não apenas visar a decorar conceitos para reproduzir em uma prova de vestibular ou concurso público após o ensino médio. Essa visão corresponde ao modo como nos constituímos enquanto sociedade capitalista: a escola é a preparação para a vida e a vida resume-se a produzir e consumir, afinal sujeitos que não se encaixam nessa dinâmica mercantil e capitalista são marginalizados, pois o acesso a uma vida digna aos direitos humanos, no capitalismo, está condicionado ao poder de compra. Liga-se o estudo a uma visão utilitarista, ou seja, é preciso estudar apenas um conteúdo x ou y porque estarão presentes nas provas de vestibulares ou concursos públicos e passar nessas avaliações significa um bom “futuro” com um elevado poder de compra.

Desse modo, conteúdos que não estão relacionados ao utilitarismo, ainda que venham a levar a uma reflexão acerca da sociedade e da condição humana, são deixados de lado. É o que vem ocorrendo, por exemplo, com o projeto do Novo Ensino Médio, quando se dá espaço e preferência para conteúdos utilitaristas que venham a preparar o jovem para



o mercado de trabalho ante disciplinas como filosofia e sociologia. Assim, mais uma vez, a cultura popular acaba por ter um apagamento em prol da cultura erudita, pois deixam-se de lado outras formas de expressão para estudar unicamente a norma padrão da Língua Portuguesa.

Uma nova perspectiva, entretanto, foi trazida pela Base Nacional Comum Curricular (2017) para essa questão ao dizer que

A participação dos estudantes em atividades de leitura com demandas crescentes possibilita uma ampliação de repertório de experiências, práticas, gêneros e conhecimentos que podem ser acessados diante de novos textos, configurando-se como conhecimentos prévios em novas situações de leitura BNCC (BRASIL, 2017, p.75).

Entende-se, a partir do parágrafo acima, que novos textos configuram novas aprendizagens. A aula de Língua Portuguesa deve ser variada no sentido de possibilitar ao educando o máximo de contato com as mais diversas variedades da língua escrita e falada, aumentando o conhecimento e visão de mundo do discente. As histórias em quadrinhos despontam como um importante gênero textual para ser trabalhado nas aulas de Língua Portuguesa.

[...] a proposta da inserção de HQs na sala de aula (...) é vista como instrumento pedagógico capaz de mediar o processo de aprendizagem do aluno. As HQs possuem uma linguagem fascinante ao agregar o texto escrito e a imagem, ao tempo em que possibilita ao aluno a produção de conhecimento desenvolvendo sua criatividade e o poder de síntese, possibilitando-o apresentar releitura, uma visão satírica, contestadora e crítica dos fatos abordados (Severo; Severo, 2015, p. 02).

Conforme os autores estudados, a importância desse gênero consiste em utilizar não somente a linguagem verbal, mas, igualmente, a não verbal para expressar sua mensagem. O aluno, quando lê uma HQ, precisa fazer a interpretação de tudo aquilo que está posto para interpretar a mensagem. Não basta, por exemplo, fazer a leitura da fala de um personagem, mas é necessário analisar sua expressão facial e corporal, o seu pensamento que é representado por uma forma de balão diferente da fala, o cenário e uma série de questões que vão contribuir para que a mensagem seja compreendida.

Esse gênero, por ter justamente a combinação dessas duas formas de linguagem, torna-se bastante atrativo ao público jovem, devendo esse interesse ser utilizado pela



Vol. 31, nº 4 (2025)

escola não somente como uma forma de interpretação textual, mas para que os jovens produzam textos críticos, expressando sua opinião.

4 O cartunista Jerri Costa

Jerri Costa é um cartunista gaúcho, nascido em 1973 em Porto Alegre, que produz histórias em quadrinhos para o público infantil. Ele já vendeu mais de cento e cinquenta mil revistas, escreveu três livros, lançou três DVDs e participou do documentário americano *Life in a Day* (2020). O artista entrou para o livro dos recordes brasileiro, *RankBrasil*, em 2006, como o primeiro brasileiro a registrar sua autobiografia em gibis (Pires, 2006).

Foto do artista com seu gibi “Família Falcote”



Fonte: Instagram @familiafalcote

Além disso, Costa mantém um canal na plataforma *YouTube* onde divulga seus trabalhos e suas participações em programas televisivos e oficinas de desenho. Jerri chegou à marca de cem mil inscritos no *Youtube* e ganhou a placa concedida pelo aplicativo aos influencers que chegam a essa marca.

Suas histórias foram inspiradas inicialmente em suas próprias vivências e, posteriormente, na sua vida em família. Juntamente com sua esposa, Taís Costa, Jerri criou a saga da *Família Falcote*, que utiliza os quadrinhos para debater as mais diversas questões



Vol. 31, nº 4 (2025)

sociais que fazem parte do contexto dos jovens do século XXI, como bullying, uso de redes sociais, casamento homoafetivo e violência.

Foto dos artistas Jerri Costa e Taise com a palavra de um milhão de inscritos concedida pela plataforma You Tube



Fonte: Instagram @familiafalcote

5 A pesquisa

A presente pesquisa foi realizada em uma escola pública de ensino fundamental do município de Gravataí, no estado do Rio Grande do Sul. Essa instituição de ensino localiza-se na periferia da cidade e atende, majoritariamente, crianças carentes, possuindo mais de trezentas matrículas. A utilização de histórias em quadrinhos surgiu a partir de um trabalho interdisciplinar criado pelos professores do 6º ano do ensino fundamental sobre a temática do meio ambiente. Tal projeto surgiu após as catástrofes que assolaram o território gaúcho no mês de maio de 2024, atingindo mais de oitenta por cento do estado e deixando um grande prejuízo financeiro e econômico, além da perda de vidas humanas e animais.

Desse modo, embora a BNCC (2017) já previsse o debate sobre mudanças ambientais e ações antrópicas influenciando no clima do nosso planeta, mais do que nunca esse debate teve forte significado para a realidade dos alunos, pois, inclusive, a turma recebeu dois alunos novos vindos de escolas que foram completamente devastadas.

O contato com o autor se deu através de suas redes sociais, quando os alunos tiveram contato com a produção do artista e o mesmo conheceu o projeto. Após contato



inicial com o autor, ele concordou em fazer parte do projeto e, posteriormente, visitar a escola, conversar com os estudantes sobre sua obra e sobre o momento em que estava sendo vivenciado por todos. Para iniciar os debates na aula de português, escolheu-se a história em quadrinhos “Meio Ambiente”, disponível gratuitamente no site da *Família Falcote*, pois se objetivou que os alunos refletissem sobre o que estavam passando naquele momento e vissem que um escritor, também gaúcho, já refletia sobre a questão ambiental e trazia esse debate muito antes dos eventos catastróficos de maio. Após a leitura da HQ abaixo representada, foram feitos alguns questionamentos sobre essa questão e solicitou-se que os próprios alunos elaborassem histórias em quadrinhos trazendo suas visões sobre o tema da mudança ambiental. O trabalho com histórias em quadrinhos foi finalizado com a presença do próprio Jerri na escola, que trouxe sua placa de cem mil inscritos para apresentar aos alunos. Depois, foi aberto um debate sobre os impactos ambientais, em que todos puderam compartilhar vivências e opiniões.

Imagem 01





Vol. 31, nº 4 (2025)

Imagem 02





Vol. 31, nº 4 (2025)

Imagem 03



Família Falcote - pg 05



Vol. 31, nº 4 (2025)

Imagem 04



Família Falcote - pg 06



Vol. 31, nº 4 (2025)

Imagem 05





Vol. 31, nº 4 (2025)

Imagem 06



Família Falcote - pg 08



Vol. 31, nº 4 (2025)

Imagem 07



Questionamentos

- 1) Você costuma ler histórias em quadrinhos? São o que são?
- 2) Quem são os autores da história em quadrinho?
- 3) Quem são os personagens que aparecem na história?
- 4) Faça um quadro comparativo de atitudes positivas e atitudes negativas para o ambiente que aparecem na história.
- 5) Qual a importância de preservar o meio ambiente?
- 6) A sua visão sobre preservação ambiental mudou após os eventos ocorridos em maio de 2024, em nosso estado?
- 7) Quais atitudes você tem, no seu dia a dia, que contribuem para a preservação ambiental?



- 8) O que você poderia fazer de diferente na sua rotina para reduzir os impactos ambientais?
- 9) Em duplas, façam uma pesquisa na lousa interativa sobre as causas dos eventos climáticos ocorridos no Rio Grande do Sul. Obs.: não esqueça de citar a fonte utilizada para pesquisa.
- 10) Após fazer a pesquisa e ler sobre o assunto, o que você acha que a humanidade poderia fazer de diferente para reduzir os impactos ambientais causados pelo homem?
- 11) Agora, é a sua vez. Elabore você uma história em quadrinhos semelhante a que lemos em aula sobre o meio ambiente e as mudanças climáticas, explicitando sua visão sobre o tema.

Considerações Finais

Durante a aplicação do projeto, o que se percebeu foi um grande engajamento da turma na atividade. Pode-se afirmar que o interesse dos estudantes é estimulado a partir do trabalho com textos verbo-visuais, pois as imagens despertam possibilidades extras de leitura e entendimento dos textos (Florêncio, 2022).

Através da história em quadrinhos e do debate realizado na escola, os alunos puderam expor suas visões de mundo e suas compreensões sobre a situação em que eles próprios estavam vivendo. O debate sobre as mudanças climáticas e preservação ambiental ganhou novo significado a partir do momento em que a questão trabalhada não era um mero conteúdo distante da realidade dos alunos, mas eles mesmos estavam sendo afetados por essa questão. A necessidade de falar, primeiramente, sobre como se deu o corrido para a individualidade e particularidade de cada um e, posteriormente, buscar entender o fato, debatendo sobre possíveis soluções tornou-se ainda mais urgente.

Os resultados da interferência dos professores e do escritor, autor das HQ, dão conta de uma maior participação dos estudantes e a produção textual acontece de forma plena, a partir da escrita e da oralidade, de forma espontânea. O que evidencia também o resultado positivo da observação participativa no processo de pesquisa-ação desenvolvido no estudo.



Referências

ANTUNES, Irandé. **Aula de português** - encontro & interação. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico** – o que é, como se faz. 15 ed. Loyola: São Paulo, 2002

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

Cagnin, A. L. (1996). Yellow Kid, o moleque que não era amarelo. **Comunicação & Educação**, 7, 26-33.

CAMÕES, Luís Vaz de. **Os Lusíadas**, pref. de Álvaro J. da Costa Pimpão, 3a ed. Lisboa: Ministério da Educação/Instituto Camões, 1992.

Costa, Jonathan Diógenes. **Desenhos que ensinam sobre o passado**: aplicabilidade das histórias em quadrinhos (HQs) no ensino de história / Jonathan Diógenes Costa – Mossoró, RN, 2019.

FLORÊNCIO, Roberto Remígio. Interpretação de Textos a partir de Análises Isoladas. Revista ÍCONE – UEG ISSN 1982-7717, Vol. 22, nº1, jun/2022.

FISCHER, Ernest. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987. 254 p.

GASPAR, Madu. **A arte rupestre no Brasil**. 2 ed. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2006. Il. – (Descobrindo o Brasil).

GERALDI, J. W. Escrita, uso da escrita e avaliação. In: GERALDI, J. W. (org.). **O texto na sala de aula** - leitura e produção. 2. 8 ed., Cascavel, Assoeste, 1985.

GHISALBERTI, Lucia; PITOMBO, Elisa Maria. O Menino Maluquinho e a busca da autonomia: The “Nutty Boy”: story and the search for autonomy. **Construção Psicopedagógica**, São Paulo, v. 17, n. 15, p. 79-90, dez. 2009. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542009000200006&lng=pt&nrm=iso>. acessos em: 23 dez. 2024.

LUKÁCS, G. Introdução aos Escritos Estéticos de Marx e Engels. In: MARX, K.; ENGELS, F. **Cultura, arte e literatura**: textos escolhidos. São Paulo: Expressão Popular, 2010.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. Manifesto do Partido Comunista. In: Marx e Engels. **Obras escolhidas**. Tomo I. Moscou/Lisboa: Progresso/Avante, 1982.



Vol. 31, nº 4 (2025)

Nachtigall, Suzigan Lucas. Super-heróis da década de 1960: Guerra Fria e mudanças sociais nos comics norte-americanos. *FACES DA HISTÓRIA*, Assis-SP, v.1, nº2, p. 186-205, jul.-dez., 2014.

NUNES, William. Maus – **A história de um sobrevivente do holocausto**. Disponível em: <<https://jornalismojunior.com.br/maus-a-historia-de-um-sobrevivente-do-holocausto/>> Acesso em 23 de dezembro de 2024.

PÊCHEUX, M. **Semântica e Discurso** - uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas, Editora da Unicamp, 1995

PIRES, Fátima. **Primeira autobiografia em gibis**. 19 de dezembro de 2006. Disponível em: <https://www.rankbrasil.com.br/Recordes/Materias/0LJu/Primeira_Autobiografia_Em_Gibi#:~:text=Com%2042%20exemplares%20de%20gibis,autobiografia%20em%20gibi%20do%20pa%C3%ADs.>> Acesso em 15 de junho de 2024.

SEVERO, M.F.S.; SEVERO, D.F. As HQs como ferramenta pedagógica em sala de aula. **Revista Incelências**, v. 4, n.1, jan/jun, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010. p. 21.

WILLIAMSON, Michelle. **Família Falcote**. 2023. Disponível em: <https://www.familiafalcote.com.br/about-5#google_vignette> Acesso em 02 de junho de 2024.