




A cidade de Olinda como sala de aula: O uso de Histórias em Quadrinhos no ensino de Patrimônio Histórico.

Fábio da Silva Paiva

fabio.paiva@ufpe.br


Doutor em Educação pela UFPE, docente no Departamento de Fundamentos Sociofilosóficos do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco, atuando no Programa de Pós-graduação em Educação da UFPE.

 <https://orcid.org/0000-0003-1887-7516>

Arnaldo Martin Szlachta Junior

arnaldo.szlachta@ufpe.br


Doutor em História pela UEM, docente no Departamento de Ensino e Currículo do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco.

 <https://orcid.org/0000-0001-5839-8224>

Wilson Roberto Chiarelli Júnior

chiarelliwilson@gmail.com

Doutorando do Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e professor do Centro Universitário Maurício de Nassau (Uninassau).

 <https://orcid.org/0000-0002-5122-6910>



10.28998/rchv14n27.2023.0009

Recebido em 15/05/2023

Aprovado em 15/06/2023



A cidade de Olinda como sala de aula: O uso de Histórias em Quadrinhos no ensino de Patrimônio Histórico.

RESUMO

Apresentamos experiência de uso de Histórias em Quadrinhos (HQs) como facilitadoras do Ensino de História e Artes com a temática escolar sobre o Patrimônio Histórico no colégio Imaculado Coração de Maria na cidade de Olinda em Pernambuco. A pesquisa abordou o conceito de Patrimônio Histórico e representação cultural através de uma atividade pedagógica que envolveu a criação de HQs pelos estudantes, usando a linguagem dos quadrinhos como potencializadora no processo de Ensino e Aprendizagem Histórica. Através da experiência de construção de fanzine com estudantes do ensino Fundamental II, percebemos que a produção de HQs como atividade pedagógica foi eficaz na aprendizagem, compreensão e produção de sentido histórico em relação ao Patrimônio Histórico e Cultural de Olinda.

PALAVRAS-CHAVES: Histórias em Quadrinhos, Patrimônio Histórico, Ensino de História, Educação.

The city of Olinda as a classroom: the use of comics in the teaching of historical heritage.

ABSTRACT

This is paper, present an experience of using Comics as facilitators for History Education and Arts Education, focusing on the theme of Historical Heritage in the Imaculado Coração de Maria School in the city of Olinda, Pernambuco, in the northeastern region of Brazil. The research addressed the concept of Historical Heritage and cultural representation through a pedagogical activity that involved the creation of Comics by students, using the language of comics to enhance the process of Teaching and Learning History. Through the experience of creating a fanzine with students from the middle school, it was evident that the production of Comics as a pedagogical activity was effective in learning, understanding, and generating historical meaning in relation to the Historical and Cultural Heritage of Olinda.

KEY-WORDS: Comics, Historical Patrimony, History Education, Education.

No decorrer do século XX e início do XXI, as Histórias em Quadrinhos (HQs) se tornaram amplamente difundidas e influentes como meio de comunicação e expressão artística. Elas criaram um espaço próprio dentro das diversas linguagens e veículos artísticos, contribuindo para a formação de uma cultura de massa integrada que atende a diversas pessoas, agregando elementos populares e cotidianos, mas também temas raros e singulares.

Os quadrinhos fazem parte da vida das pessoas na atualidade. Estão em brinquedos, cinemas, livros, séries, roupas, e em uma infinidade de produtos que encontramos cotidianamente. Essa presença das HQs contempla também as vivências educacionais, especialmente as escolares. O estilo narrativo e o formato dos quadrinhos, também se fazem presentes em toda parte, facilitando a inserção de temas e deixando lúdica a relação com o conhecimento destes. Os gibis estão nas cidades, nas escolas e na construção de conhecimento. Neste trabalho apresentamos a experiência do uso de quadrinhos no ensino de História e Artes, dentro do conteúdo de Patrimônio Histórico, em colégio da cidade de Olinda.

Olinda é um município do Estado de Pernambuco que se originou a partir da fundação de uma vila em 1535, sob a liderança de Duarte Coelho. Segundo dados do IBGE (2017), seu atual território abarca uma região de 41.681 km², a qual é ocupada por aproximadamente 390.771 mil habitantes. Uma cidade emblemática, que é conhecida por seu enorme acervo de bens culturais representativos de diversas origens culturais, dignos de serem salvaguardados.

Sua relevância como cidade histórica lhe rendeu ao longo dos anos, uma série de títulos patrimoniais nacionais e internacionais. Títulos que colocaram Olinda entre as principais cidades históricas do mundo. Um verdadeiro museu a céu aberto (PACHECO, 2008), dotado de ladeiras, montes, casarios, artesãos, ateliês, centros religiosos e expressões artísticas singulares. Olinda, de fato, respira cultura.

O perigo iminente de perda desse patrimônio levou o IPHAN a elaborar demarcações da região através da Notificação nº 1004/68 e da Notificação Federal nº 1.155/79, na tentativa de evitar a descaracterização do Sítio Histórico de Olinda e de seu entorno (BARRETO; LIRA, 2009).

Depois que teve promulgado o seu tombamento, o Sítio Histórico de Olinda vem necessitando de revisitações normativas e implementações de legislações para que o conjunto de bens culturais se perpetue material e simbolicamente.

Pensando nisso, foi criado o Grupo de Trabalho de Educação Patrimonial (GTEP), órgão da Secretaria do Patrimônio e Cultura de Olinda, que desenvolveu o Plano Municipal de Educação Patrimonial 2013 – 2020, com o propósito de orientar as ações de educação patrimonial que visam a promover o reconhecimento e valorização dos bens culturais por parte de sua população.

O Plano Municipal de Educação Patrimonial foi elaborado com o intuito de nortear a política pública do município e se apresenta como resultado de um processo democrático que visa contribuir e criar ferramentas para a inclusão do cidadão olindense na discussão ampla e crítica acerca do seu patrimônio (PMEP, 2013).

O documento oficial procura inserir a comunidade, as empresas e as instituições responsáveis no processo de fruição do Patrimônio Histórico Cultural de Olinda.

Isto significa tomar os objetos e expressões do Patrimônio Cultural como ponto de partida para a atividade pedagógica, observando-os, questionando-os e explorando todos os aspectos, que podem ser traduzidos em conceitos e conhecimento (PMEP, 2013).

Em seu texto, o documento oficial aponta para as necessidades de formação de oficinas de ressignificação do patrimônio cultural e sugere o uso de recursos didáticos diversos para explorar o tema do patrimônio histórico-cultural. Abordagem que proporciona a criação de novos pressupostos metodológicos para apropriação dos conhecimentos históricos.

A cidade e o patrimônio histórico

A proposta de compreender a cidade como um discurso histórico é baseada na premissa de que esse espaço está repleto de simbolismos. Isso exige que se opte por tratá-lo com observação, empatia e reflexão. Na maioria das vezes, o que vemos, descobrimos e compartilhamos na cidade é familiar porque está próximo, mas não é devidamente reconhecido ou compreendido. Em outras palavras, tendemos a nos habituar à cidade sem prestar atenção ao que ela está comunicando ou silenciando. Portanto, propõe-se uma abordagem didático-pedagógica que enfatize a observação da cidade como uma condição para a construção do conhecimento histórico.

A cidade, tem sido discutida no âmbito educacional como um espaço múltiplo,

plural e permanente, passível de reinterpretação e ressignificação em diferentes territórios e experiências sociais. Dessa forma, torna-se relevante a sensibilização dos sentidos e da consciência histórica que pode ser ativada através da experiência com a pluralidade urbana real (MIRANDA; PAGÈS, 2013, p. 63, 66).

A narrativa histórica se integra ao patrimônio histórico-cultural, que abrange não apenas lugares naturais valorizados, mas também um conjunto de práticas e representações que incluem as esferas artística, documental, científica, antropológica, religiosa, histórica, espiritual, entre outras. Pensando de acordo com Zanirato (2009) “[...] o patrimônio é compreendido como os elementos materiais e imateriais naturais ou culturais, herdados do passado ou oriundos do presente, no qual um determinado grupo de indivíduos reconhece sinais de sua identidade” (p. 137).

De acordo com Cassol e Caimi (2012), o patrimônio histórico era associado às demandas de construção do Estado-Nação, que requeria a "elaboração de uma identidade coletiva" compartilhada simbolicamente pelos cidadãos. Essa valorização relacionava-se com políticas culturais que proporcionassem meios para compartilhar valores e costumes, além de ter um solo e uma origem comuns.

No Brasil, essa ideia se enraizou a partir da chegada da família real portuguesa em 1808, quando foram tomadas ações preservacionistas para bens relacionados à colonização portuguesa. No entanto, apenas o patrimônio edificado que representava modernidade, progresso e civilização era considerado patrimônio histórico. Como resultado, a maior parte dos bens tombados relacionava-se à memória de grupos dominantes. Embora essas concepções tradicionais permaneçam, novas categorias de patrimônio histórico-cultural vêm sendo desenvolvidas, como o Patrimônio Cultural da Humanidade definido na Conferência Geral de Genebra em 1972. A UNESCO apresenta sua própria classificação de bens culturais, que abrange meio ambiente, elementos não tangíveis e bens culturais (CASSOL e CAIMI, 2012).

O patrimônio histórico-cultural é um instrumento pedagógico que permite a apropriação e valorização da herança cultural e propicia a geração de novos conhecimentos. Além disso, a cidade e seus patrimônios histórico-culturais podem ser compreendidos como uma linguagem que possibilita a semiótica urbana, permitindo que a cidade fale aos seus habitantes e visitantes através de discursos e escritas. O "texto" da cidade ensina e integra o rol das pedagogias culturais (HORTA, GRUNBERG e MONTEIRO, 1999; BARTHES, 1985; BARROS, 2012).

A cidade é entendida como pedagógica e como um texto curricular, pois ensina e produz racionalidades, subjetividades, identidades e saberes, incluindo históricos. Em geral, a história contada na cidade é "oficial", o que não é diferente quando pensamos numa cidade histórica, como a cidade de Olinda (CRIVELLO, 2013).

O patrimônio histórico de uma cidade é um elo que nos une em torno de uma identidade, atualizada para incluir a pluralidade de grupos que compõem uma sociedade e suas expressões econômicas, culturais, históricas e políticas.

O patrimônio histórico na produção de quadrinhos: a experiência na cidade de Olinda

O repertório de pesquisas no campo das Artes Visuais e da Educação Patrimonial nos serviu para nortear a produção de histórias em quadrinhos em ambiente acadêmico. Possibilitaram entendimentos relevantes para alicerçar práticas educativas e maneiras de expressão. Nos fez compreender que o conceito de patrimônio, antes restrito ao excepcional e edificado, passou cada vez mais a abarcar toda heterogeneidade do cotidiano (PELEGRINI; FUNARI, 2013.), passando, inclusive, a entendê-lo como fonte documental para realização de processos permanentes e sistemáticos de trabalhos educacionais, centrados no Patrimônio Cultural, para o conhecimento e enriquecimento individual e coletivo (HORTA, 1999). Para romper com uma educação meramente tecnicista e evitar a monotonia, investimos no aprendizado por meio do protagonismo compartilhado, realizando produção cultural autoral na comunidade vinculada ao Colégio Imaculado Coração de Maria¹ na cidade de Olinda - PE².

¹ Escola de caráter confessional, localizada em Bairro Novo, Olinda. Trata-se de uma instituição administrada pelas Irmãs Beneditinas Missionárias de Tutzing, com oferta de vagas para interessados em todos os níveis da Educação Básica, do Ensino Infantil ao Ensino Médio. Seu público abarca todas as esferas da sociedade, sendo muito comum a distribuição de bolsas de estudo aos alunos com menores condições financeiras. Por outro lado, é notória a efetiva maioria de alunos pertencentes a famílias abastadas em toda a instituição. O Colégio Imaculado Coração de Maria é dotado de uma área construída de 13.235, 20 m², com dezenas de salas de aula climatizadas, com uma média de 30 a 35 alunos por turma, no Ensino Fundamental II e Médio, equipadas com recurso de multimídia, duas bibliotecas, um parque de diversão infantil, auditório, três quadras poliesportivas e dois laboratórios, dos quais um é para física e outro para química.

² Esta pesquisa segue rigorosamente a Resolução CNE nº 466/2012 (Ética na Pesquisa com seres humanos), em especial: "II.5 -consentimento livre e esclarecido -anuência do participante da pesquisa e/ou de seu representante legal, livre de vícios (simulação, fraude ou erro), dependência, subordinação ou intimidação, após esclarecimento completo e pormenorizado sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar"; "II.17 -protocolo de pesquisa -conjunto de documentos contemplando a descrição da pesquisa em seus aspectos fundamentais e as informações relativas ao participante da pesquisa, à qualificação dos pesquisadores e a todas as instâncias responsáveis"; "II.23 -Termo de Consentimento Livre e Esclarecido -TCLE-

As HQs são consideradas como excelente recurso didático (VERGUEIRO, 2015), sendo ferramenta para instigar projetos pedagógicos que dialogam com as operações da concretude (BENDER, 2014). Há também grandes níveis de aceitação e viabilização desse tipo de linguagem, para crianças e adolescentes. As HQs passaram a serem utilizadas com frequência no Colégio, das mais variadas maneiras. Professores, estudantes e colaboradores iniciam um processo para o desenvolvimento de narrativas alicerçadas por pesquisas de técnicas artísticas e fontes historiográficas.

As ilustrações são um convite à criança para reestruturar, partindo delas, suas configurações mentais, indo do concreto à abstração da palavra. Nos quadrinhos, as palavras recebem um tratamento plástico diferente do usual, devido à 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. (FOGAÇA, 2003, p.125).

A construção específica das HQs propicia interação diferenciada, com palavras e ilustrações, em uma dinâmica que se propõe a comunicar desde elementos mais simples aos mais complexos, fazendo uso de situações, personagens e narrativas que fazem parte do patrimônio cultural humano e compondo de forma única o desenvolvimento educacional.

No plano pedagógico, os quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo os alunos adquirirem uma nova linguagem. Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante. (LUYTEN, 2011 p. 06)

As HQs são uma rica fonte de conhecimentos. Elas abordam temas variados, históricos e atuais, apresentando assuntos complexos ou mesmo “indigestos”, com uma linguagem fácil e acessível. Os personagens das HQs “convivem” há décadas com várias

documento no qual é explicitado o consentimento livre e esclarecido do participante e/ou de seu responsável legal, de forma escrita, devendo conter todas as informações necessárias, em linguagem clara e objetiva, de fácil entendimento, para o mais completo esclarecimento sobre a pesquisa a qual se propõe participar” e “IL.24 -Termo de Assentimento -documento elaborado em linguagem acessível para os menores ou para os legalmente incapazes, por meio do qual, após os participantes da pesquisa serem devidamente esclarecidos, explicitarão sua anuência em participar da pesquisa, sem prejuízo do consentimento de seus responsáveis legais”.

gerações e são ícones da cultura de massa. A identificação dos leitores com esses personagens traz uma quantidade de significação muito intensa.

Além disso, a busca pelas HQs é uma procura espontânea. Ao escolher uma HQ o leitor procura nela elementos que fazem parte de seu sistema de valores e conhecimentos. Essa busca por significados prévios, já construídos, faz com que o leitor se depare com um grande número de novos significados que se somarão aos seus (PAIVA, 2013, p. 70).

Apropriando-se de uma metodologia mista para produção de HQs, enveredamos por concepções espontaneístas de ensino da arte (BORRE,2010); buscamos referências estratégicas para estimular a criatividade, em ações educativas norteadas pelos princípios da Educação Patrimonial (HORTA, 1999); discutimos sobre arte moderna (ARGAN, 1992; GOMBRICH, 2012) e o seu desdobramento até misturar-se com o Regionalismo pernambucano na primeira metade do século XX (FREYRE, 1996; ANJOS e MORAIS, 1998; CABRAL, 2017); além de compartilhar experiências sobre a linguagem e semiótica dos quadrinhos (CAGNIN, 2014; EISNER, 2010; McCLOUD, 2008). Nesse percurso, produzimos narrativas expressas por meio de desenhos, pinturas, fotografias e montagens, cada uma com identidade visual específica e versando sobre algo que transita entre o fantástico e a concretude. A relação dos agentes sociais com os bens culturais materiais e imateriais de sua região. Essa união torna-se, então, um possível ato de resistência quando a ordem do dia foi o distanciamento.

Buscamos entender a criação de narrativas em quadrinhos como produção cultural, histórica e social; abordar o desenho como agente de interlocução entre os bens culturais e a sociedade; compreender a importância do professor mediador nas atividades lúdicas e artísticas; conhecer e desenvolver propostas pedagógicas para/com o patrimônio cultural como assunto pertinente ao cotidiano da comunidade; conhecer e refletir sobre alguns documentos que regem as relações didático-pedagógicas e investir no resgate de narrativas autobiográficas.

Com base na Constituição Federal do Brasil, Art. 216, Seção II, DA CULTURA, o Patrimônio Cultural desse país são:

os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I. as formas de expressão;
- II. os modos de criar, fazer e viver;
- III. as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

- IV. as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V. os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico”.

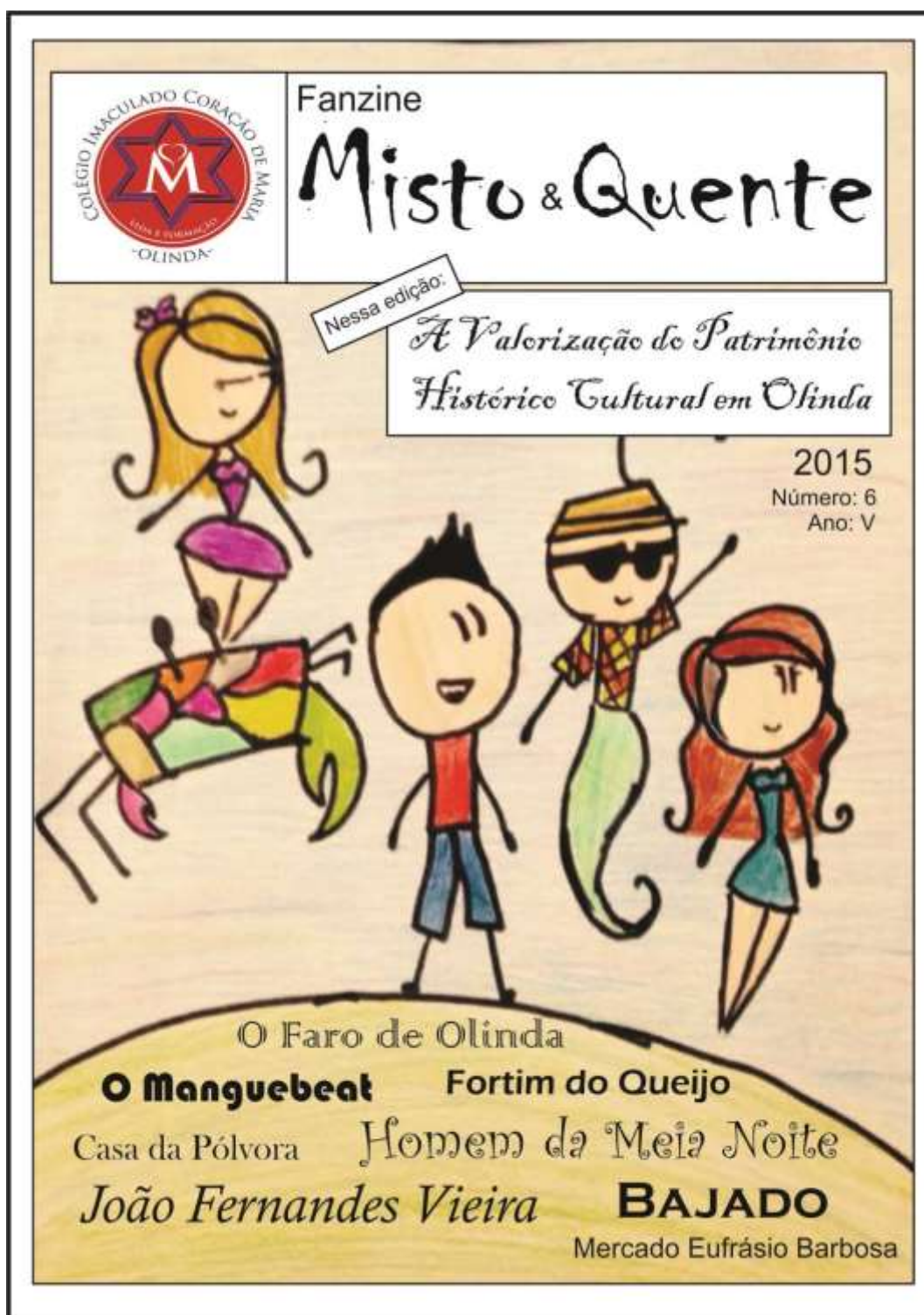
A legislação desse país considera, como Patrimônio Cultural, bens pertencentes a um determinado homem ou comunidade, de ordem material ou imaterial e associados a qualquer clivagem social. Perspectiva que resgatou significados extraídos de diferentes momentos históricos sobre o assunto.

Assim, esses patrimônios são vestígios da humanidade passados de geração a geração, são também o conjunto de produções que simbolizam os aspectos identitários de um indivíduo e/ou seu agrupamento social. Símbolos que, em seu formato original ou ressignificado, contribuem para a preservação da memória e a compreensão de outros modos de vida, formas de pensar, introduzir técnicas e construir saberes.

Passamos então a produzir história em quadrinhos por meio da publicação de um *fanzine*³, o qual atribuímos o título de **Misto & Quente** – sendo distribuído gratuitamente entre os membros da comunidade escolar nos principais eventos culturais da instituição.

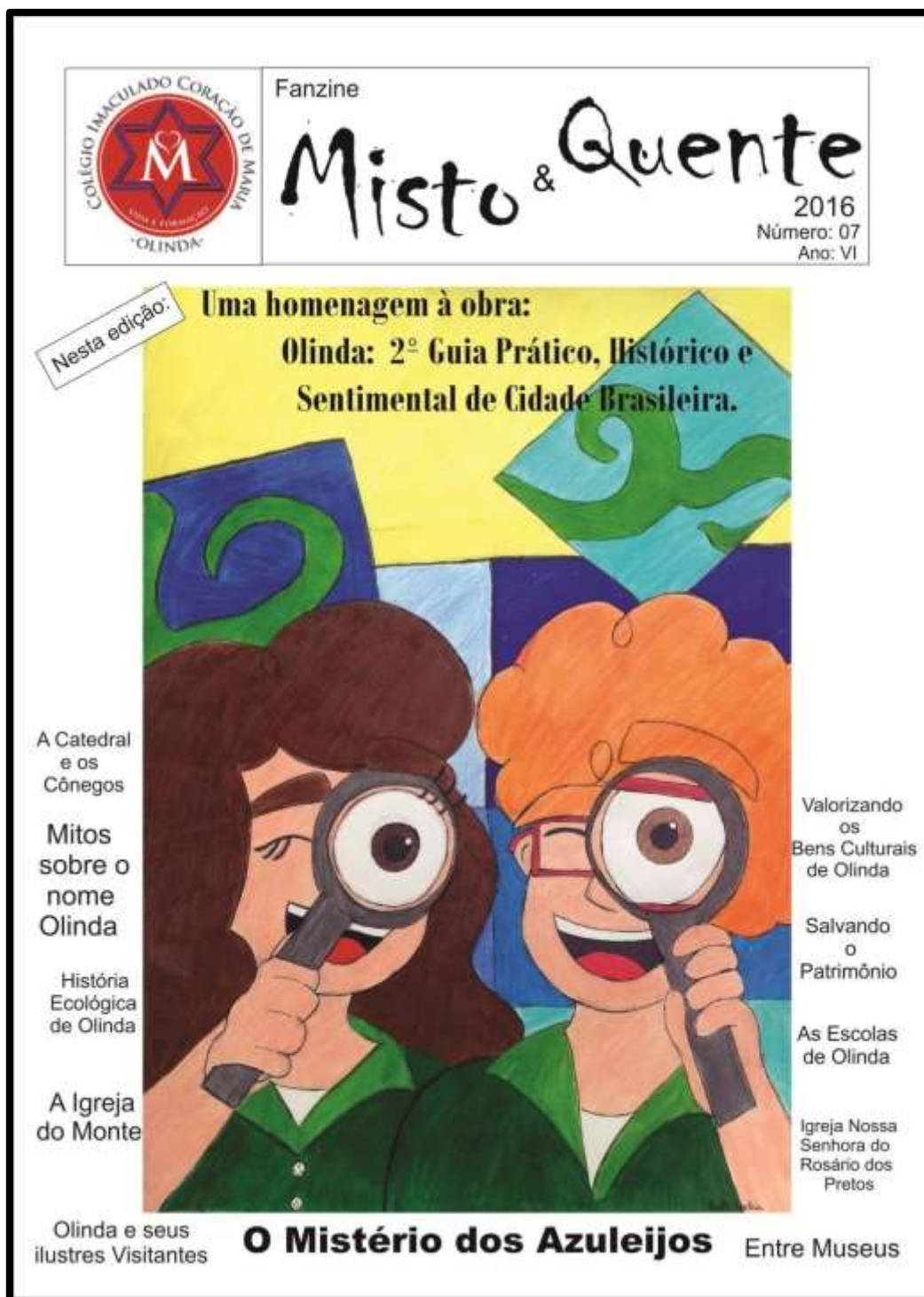
³ O *fanzine*, de acordo com Magalhães (1993), “é um neologismo formado pela contração dos termos ingleses *fanatic* e *magazine*, que viria a significar ‘magazine do fã’” (MAGALHÃES, 1993). Revista de baixo custo, os *fanzines* normalmente são produzidos com recursos próprios de grupos amadores e compostas de conteúdos bem específico, música, política, ficção científica, poesia e história em quadrinhos. São caracterizados por sua liberdade de expressão, inconstante periodicidade, variação no número de páginas e tiragem. Seu processo criativo envolve poucos membros que acabam por ter que realizar todas etapas de produção, elaboração de temas, coleta de dados, diagramação, divulgação, distribuição e venda, consumindo muito tempo e gerando baixos lucros. Os *fanzines*, por seu caráter independente e de baixo custo, constituem um formato de publicação tangível ideal para o desenvolvimento de projetos didáticos envolvendo histórias em quadrinhos, podendo garantir uma periodicidade constante, dependendo da disponibilidade dos envolvidos.

Ilustração 01 - Capa de Misto & Quente 2015



Fanzine Misto & Quente traz como tema a Valorização do Patrimônio Histórico e Cultural - edição de 2015. Fonte: acervo dos autores.

Ilustração 02 - Capa de Misto & Quente 2016



Fanzine Misto & Quente apresenta temas ligados à obra de Olinda - edição de 2016. Fonte: acervo dos autores.

Nossas experiências com HQs tiveram início em 2011, a prática continuou nos anos de 2012 e 2013 e foi lançado nesse intervalo de tempo, um *fanzine* a cada semestre. Nos anos subsequentes, passaram a ser feitos anualmente, possibilitando a otimização das

etapas de produção. Foram as oficinas realizadas nos anos de 2015 e 2016 tomadas como objeto de estudo.

Os participantes das oficinas foram os estudantes das séries finais do Ensino Fundamental II, com faixa etária entre doze e quinze anos. Entendemos que um dos pontos positivos de trabalhar grupos dessa idade é que muitos têm certo grau de autonomia, facilitando a solução de problemas específicos da ação educativa.

As oficinas apresentaram desdobramentos semelhantes e demandaram perspicácia e artifícios diferentes para sua consolidação. Por serem uma ação educativa em processo de construção, foram, muitas vezes, conduzidas de maneira intuitiva, o que não impediu de apresentarem resultados satisfatórios. Compostas por encontros presenciais esporádicos, elas dividiam tempo com as aulas regulares de História das Artes e seus conteúdos programáticos propostos no currículo oficial. Nesse contexto, os meios de comunicação digitais eram utilizados para otimizar o tempo e compensar os 50 minutos semanais destinados à disciplina.

Os encontros das oficinas de produção de HQs ocorriam, na maioria das vezes, nas aulas seguintes àquelas que encerravam os conteúdos que serviam como referência para os períodos de avaliação cognitiva individual grafada. Tarefas escritas sobre esses assuntos eram entendidas como atividades para serem solucionada em casa, com correções coletivas em sala de aula.

Aqueles que não tinham contato com esse tipo de linguagem deveriam recorrer à internet, à orientação dos professores ou ao material paradidático selecionado para disciplina da grade curricular. Em 2015 e 2016, foram usados as *graphic novels* “MAUS” (SPIEGELMAN, 2009) e “D. João Carioca: A Corte Portuguesa Chega ao Brasil (1808-1821)” (SCHWARCZ; SPACCA, 2007), que serviam como referência de estilo narrativo e artístico, além de exemplificação no que tange ao formato de veiculação.

A cada ano, tínhamos mais de duzentos adolescentes envolvidos na disciplina, visto que tínhamos oito turmas, das quais quatro eram de 8º anos e quatro de 9º anos, o que dificultava as orientações na ação educativa.

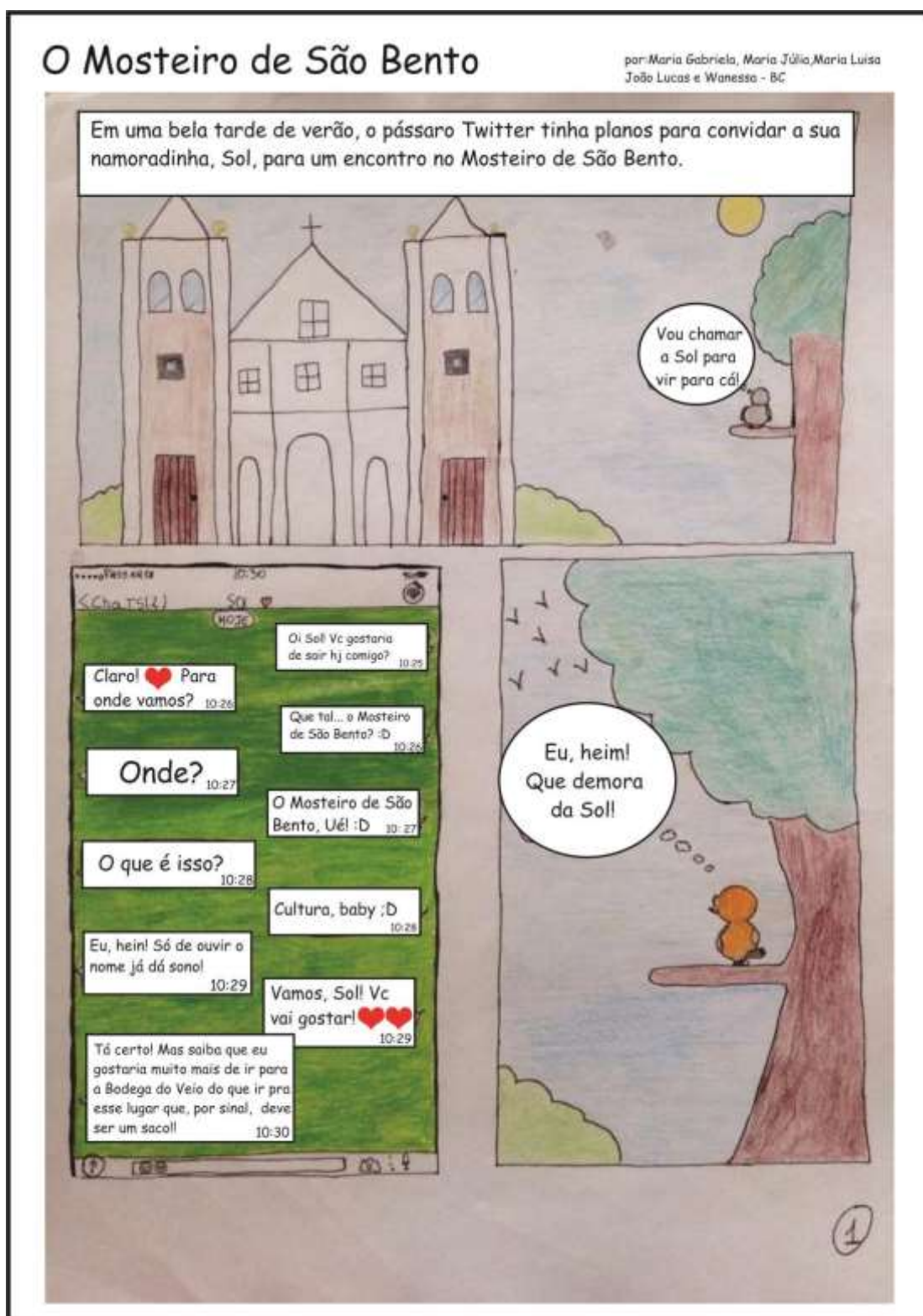
O primeiro encontro em sala de aula foi destinado a uma pequena apresentação da disciplina, seus conteúdos e formas de avaliação. Em seguida, era iniciado um diálogo sobre a produção de uma revista de HQ, no estilo *fanzine*. Essa ideia surgiu a partir do momento em que estabelecemos uma relação com o LEPAM, Laboratório de Estudos e Intervenções em Patrimônio Cultural e Memória Social (UFRPE), que estimulou o

projeto a seguir as orientações do PCN e do Plano Municipal de Educação Patrimonial, dando ênfase ao resgate da memória através do patrimônio cultural local.

Resultados

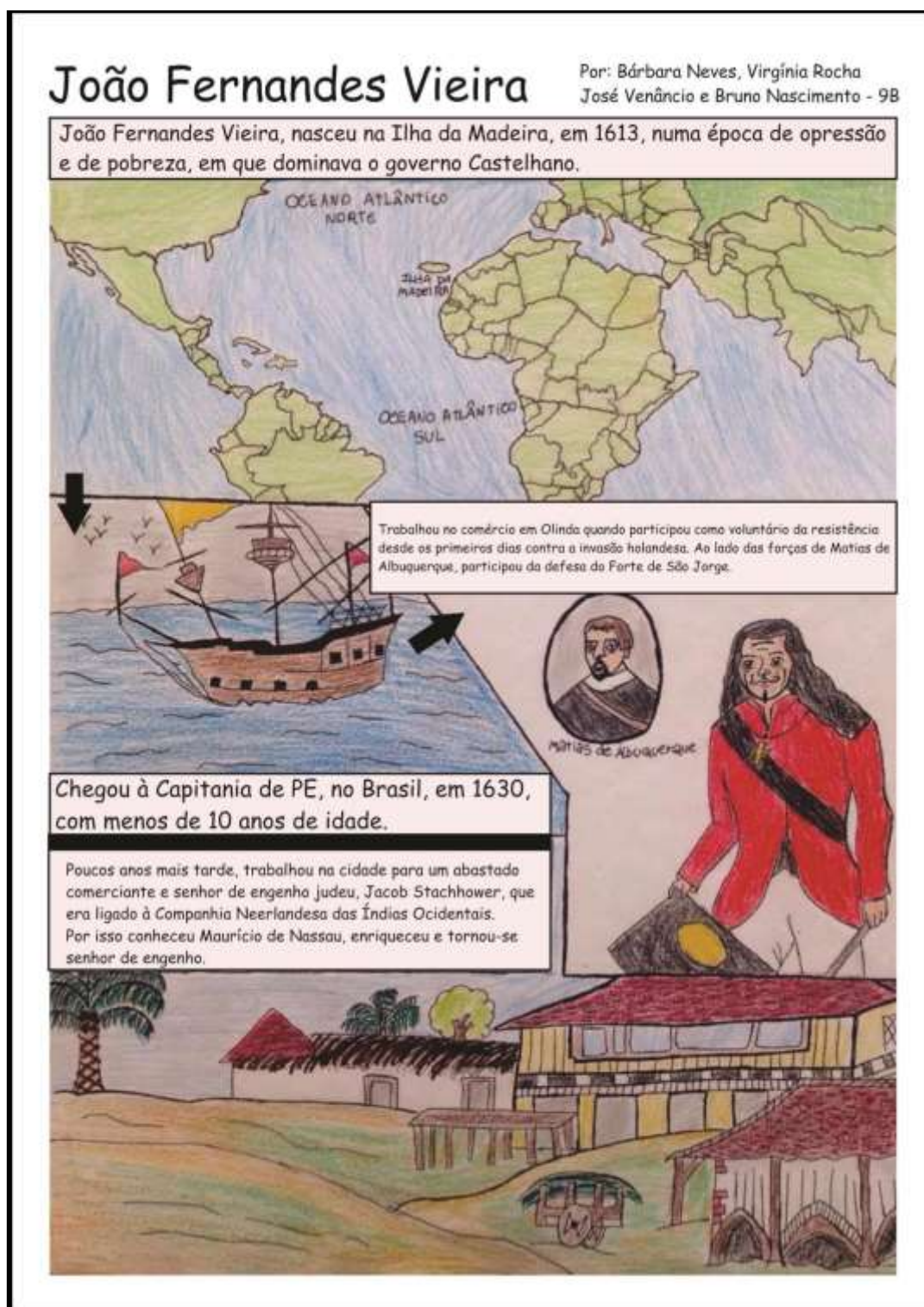
As oficinas produziram 32 HQs, com diversas narrativas que apresentam as visões, os comportamentos e os valores atribuídos pelos participantes aos bens culturais de Olinda. As HQs foram recolhidas no final das oficinas e arquivadas. No desdobramento das investigações, identificamos nelas a presença de desenhos associados tanto aos bens de natureza material, que destacaram objetos móveis e imóveis, quanto aos de natureza imaterial, que destacaram pessoas e saberes dos mais diversos tipos.

Ilustração 03 - HQ Mosteiro de São Bento



Trecho de HQ sobre o Mosteiro de São Bento, monumento histórico de Olinda - parte do Fanzine Misto & Quente. Fonte: acervo dos autores.

Ilustração 04 - HQ João Fernandes Vieira



Trecho de HQ sobre João Fernandes Vieira parte do Fanzine Misto & Quente. Fonte: acervo dos autores.

Uma rápida avaliação quantitativa evidenciou a coexistência dessas categorias e subcategorias em diversas HQs. Nesse sentido, no total de 32, identificamos em 30 a presença de bens materiais imóveis e em 9, os bens materiais móveis. Foram 17 a

quantidade de vezes que elas se relacionaram a diversos saberes, ao mesmo tempo em que 31 delas apontaram pessoas como bens culturais olindenses.

Ao realizamos uma análise qualitativa em todas as HQs, percebemos que, em 13 delas, foram identificados elementos da cultura pop, característica presente em narrativas que retratavam situações no tempo presente ou em séculos distantes. Nesse sentido, evidenciamos que as oficinas de produção de HQs, ao utilizar os elementos simbólicos do universo *geek*⁴, permitiu uma sensibilização para o tema do patrimônio cultural local, para apropriação de conhecimentos históricos de maneira criativa.

Percebemos que, entre todas as 32 HQs investigadas, 18 delas colocaram, como eixo temático das narrativas, bens culturais de ordem material. Dentre elas, 2 sobre patrimônio móvel, que, em ambos os casos, tiveram como eixo temático objetos expográficos de museus. Em 16, sobre o patrimônio imóvel, foram considerados objetos simbólicos como o próprio Sítio Histórico de Olinda, seu Farol, suas igrejas e edificações militares e o casario popular.

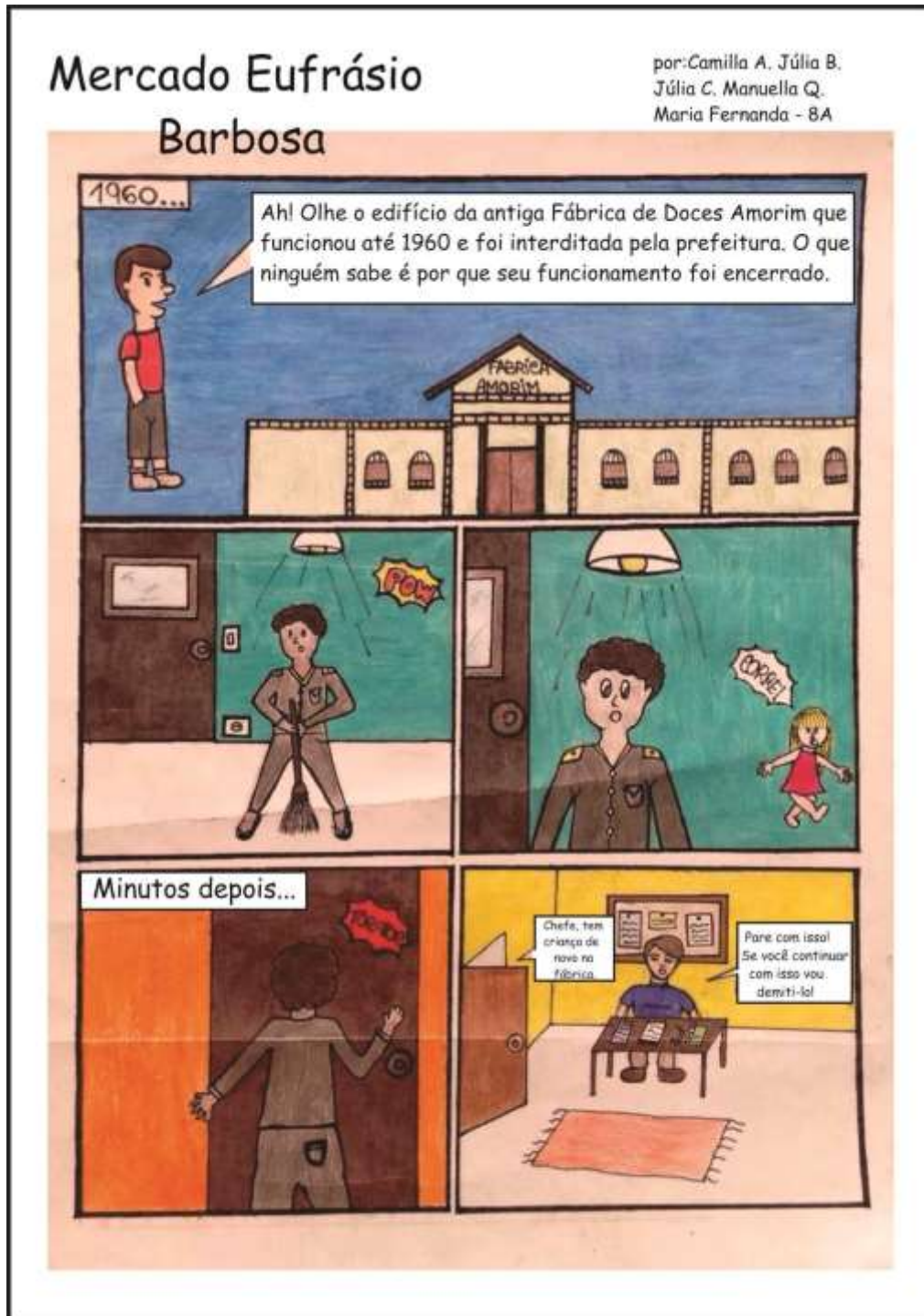
⁴ De acordo com o dicionário on-line Dicio: A subcultura geek se caracteriza como um estilo de vida, no qual os indivíduos se interessam por tudo que está relacionado à tecnologia e eletrônica. Gostam de filmes de ficção científica (Star Wars, Star Trek e outros), são fanáticos por jogos eletrônicos, História em Quadrinhos, jogos de tabuleiro e jogos de RPG. disponível em <https://www.dicio.com.br/geek/> acessado em 19 de junho de 2023

Ilustração 05 - HQ Homem da Meia Noite



Trecho de HQ sobre o Homem da Meia Noite, figura do Carnaval de Olinda, parte do Fanzine Misto & Quente. Fonte: acervo dos autores.

Ilustração 06 - HQ Mercado Eufrásio Barbosa



Trecho de HQ sobre o Espaço Cultural Mercado Eufrásio Barbosa, parte do Fanzine Misto & Quente.
Fonte: acervo dos autores.

Ilustração 07 - HQ Di Farias



Trecho de HQ sobre a história do professor e artista olindense Di Farias, parte do Fanzine Misto & Quente. Fonte: acervo dos autores.

Ilustração 08 - HQ O Farol de Olinda



HQ sobre o Farol, símbolo da cidade de Olinda, parte do Fanzine Misto & Quente. Fonte: acervo dos autores.

Ilustração 09 - HQ Valorizando Olinda



Trecho de HQ sobre a valorização da cultura e patrimônio de Olinda, parte do Fanzine Misto & Quente. Fonte: acervo dos autores.

A atividade porposta com os estudantes, abordou de forma significativa aspectos históricos do patrimônio histórico da cidade de Olinda, destacando a importância da oficina de criação de histórias em quadrinhos como um meio de promover um processo

de aprendizagem histórica significativa (LEE, 2016).

Os educandos foram capazes de relacionar fontes históricas e a cultura histórica (SCHMIDT, 2014), explorando e compreendendo melhor o contexto histórico em que vivem. Ao criar suas próprias HQs, os estudantes mergulharam nas raízes históricas de Olinda, explorando não somente os monumentos, eventos históricos mas também aspectos da cultura imaterial que estabelece a identidade (PACHECO, 2010) que fizera parte do desenvolvimento da cidade ao longo do tempo.

Eles foram desafiados a pesquisar, analisar e sintetizar informações históricas para transmitir suas ideias de forma visualmente atrativa. A atividade pedagógica de criação de HQs permitiu que os educandos se tornassem protagonistas do processo de aprendizagem, incentivando sua criatividade e senso de autoria sobre a cidade. Compreenderam a importância das fontes históricas, como documentos, fotografias, relatos e outros registros, na reconstrução do passado de forma visual. Além disso, ao explorar a cultura histórica (SCHMIDT, 2014), foram capazes de compreender como as tradições, práticas e representações moldaram a identidade e a memória coletiva de Olinda.

Essa abordagem interativa e visual da história permitiu que se envolvessem de forma mais profunda e pessoal com o componente curricular da História, tornando o aprendizado mais significativo, pois partiu da realidade vivida (LEE, 2016). Desenvolveram habilidades de pesquisa, análise crítica e síntese, além de aprimorar sua capacidade de expressão artística. No geral, a atividade pedagógica de criação de HQs demonstrou ser uma ferramenta valiosa para promover a aprendizagem histórica (SCHMIDT, 2014), conectando estudantes e patrimônio histórico de Olinda e estimulando a relação entre Fontes históricas e Cultura histórica na cidade.

Considerações finais

Catroga (2001) classifica três categorias de memória: a protomemória, a memória e a metamemória. A primeira refere-se às nossas maneiras de socialização e nossos *habitus* – o que está na esfera do automatismo. Seguida pela memória propriamente dita, constituída pelas recordações e pelos reconhecimentos. Sendo a metamemória designada pelas representações sociais do que foi vivenciado pelos agentes. Para o autor, o sujeito e a coletividade buscam a anamnese. E, por meio dessas categorias, sobretudo as duas últimas, compreendemos os significados velados pelas

maneiras como cada indivíduo se envolve com o passado; como conduzem a edificação identitária; e como distinguem-se dos demais (CATROGA, 2001).

As HQs tornaram-se amplamente difundidas e influentes como meio de comunicação e expressão artística. Elas criaram seu próprio espaço dentro de várias linguagens artísticas, contribuindo para a formação da cultura de massa. Apesar de terem sido subestimadas pelos pais e professores no passado, muitos estudos mostram o seu potencial em sala de aula, especialmente para o ensino de história.

Le Goff (2013), aponta que a memória remete-nos à um conjunto de funções psíquicas; impressões, informações passadas, ou que os seres humanos representam como passadas, capazes de serem revisitadas e reelaboradas. De acordo com o autor, elas podem ser expressas por meio da pintura, desenho, escultura, fotografia, música ou qualquer outra linguagem que criemos enquanto agentes sociais. A premissa de Le Goff (2013) abriu precedentes para nos conduzir ao entendimento do caráter plástico da memória, uma vez que são socialmenteconstruídas – como também atestou Hobsbawn e Ranger (1997).

A proposta de ação pedagógica buscou promover a aprendizagem histórica por meio de ações de Educação Patrimonial na cidade de Olinda, através da linguagem das HQs. A ideia é entender a cidade como um espaço repleto de símbolos, pistas e indícios.

A cidade é um espaço plural e permanente, capaz de ser reinterpretado e resignificado em diferentes territórios e experiências sociais. A narrativa histórica integra o patrimônio histórico-cultural, que inclui um conjunto de práticas e representações que abrangem esferas artísticas, documentais, científicas, antropológicas, religiosas, históricas e espirituais.

As HQs demonstraram ser um excelente recurso didático para aplicação de ações educativas de Educação Patrimonial sobre a cidade de Olinda, durante a experiência prática ocorrida no Colégio Imaculado Coração de Maria.

Entendemos que todos os esforços empregados neste trabalho podem induzir esses profissionais em formação à reproduzirem propostas semelhantes de atuação com outros grupos. Acreditamos que, se o professor experimenta e intervém como protagonista na construção de conhecimentos, provavelmente, incitará protagonismo. Sendo assim, “historiar o eu, passa a ser, então, um processo constante de autoconstrução e auto negociação; nesse sentido, é possível enxergar o eu como um projeto contínuo de historicização e narrativização” (GOODSON, 2013, p. 257).

Concluimos que a produção autoral de HQs em sala de aula tanto pode ser um excelente recurso didático para a apropriação de conteúdos históricos, quanto pode estimular a criatividade e o caráter investigativo dos estudantes.

O sucesso das ações educativas pode ser atestado na medida em que os quadrinistas conseguiram com êxito representar os detalhes referentes aos bens culturais olindenses. Mesmo as HQs que optaram por agregar elementos da cultura pop em suas narrativas, não descaracterizaram o patrimônio da região, pelo contrário, apresentaram formas dinâmicas de representação do Sítio Histórico de Olinda, mostrando que os temas relacionados à cultura regional podem ser explorados das mais diversas maneiras. Além disso, mostra que há um terreno fértil, ávido por ser desbravado, que pode gerar bons resultados para aqueles que investigam a história e para aqueles que buscam uma leitura agradável como forma de entretenimento.

Por fim, acreditamos que a produção de HQs em sala de aula abre precedentes para o desenvolvimento de novos projetos que estabeleçam conexão com o universo *geek* e que garantam a apropriação de conhecimentos históricos.

Referências bibliográficas:

ANJOS JR, M.; MORAIS, J.V. (1998). *Picasso 'visita' o Recife: a exposição da Escola de Paris em março de 1930*. Estudos Avançados p. 313-335.

ARGAN, G. C. (1988-1992). *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BARRETO, J.; LIRA, F. *Pesquisa histórica como aporte metodológico na atualização da legislação de proteção Federal do Sítio Histórico de Olinda – PE*. Olinda: CECI, 2009.

BARROS, J D.'A. A imaginação da cidade na história e nas ciências sociais: da leitura institucional às abordagens complexas. *URBANA: Revista Eletrônica do Centro Interdisciplinar de Estudos sobre a Cidade*, v. 4, n. 1, p. 213-240, 2012.

BARTHES, R. Semiótica e urbanismo. In: BARTHES, R. *A aventura semiológica*. São Paulo: Martins Fontes, 1985

BENDER, W. N. *Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI*. Porto Alegre: Penso, 2014.

BORRE, L. *As imagens que invadem as salas de aula*. São Paulo: Ideias e Letras, 2010.

CAIMI, F. E; CASSOL, F. M.. Pesquisando sítios arqueológicos: história e patrimônio na sala de aula. *EntreVer-Revista das Licenciaturas*, v. 2, n. 2, p. 278-295, 2012.

CATROGA, F. *Memória, história e historiografia*. Coimbra: Quarteto, 2001.

CRIVELLO, M.. Usages publics et mises en spectacle de l'histoire dans la France contemporaine: contrastes mémoriels. *Cahier d'histoire immédiate*, n. 43, p. 7-20, 2013.

FOÇAÇA, A. G. *A Contribuição das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores*

- Competentes. Curitiba: PEC, 2003.
- FREYRE, G. *Manifesto regionalista*. 7.ed. Recife: FUNDAJ, Ed. Massangana, 1996. p.47-75.
- GOMBRICH, E.H. *História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 2012.
- GOODSON, Ivor. Historiando o eu: a política-vida e o estudo da vida e do trabalho do professor. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.) *Processos e práticas de pesquisa em cultura visual e educação*. Santa Maria: Editora UFSM, p. 253-271, 2013.
- HOBBSANW, E.; RANGER, T. *A Invenção das tradições*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1997.
- HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. *Guia básico de educação patrimonial*. Brasília, DF: IPHAN; Museu Imperial, 1999.
- LE GOFF, J. *História & Memória*. Campinas – SP: Ed. Unicamp, 2013.
- LEE, Peter. Literacia histórica e história transformativa1. *Educar em Revista*, p. 107-146, 2016.
- LUYTEN, Sonia Bibe (org.) *História em quadrinhos: leitura crítica*. 2.ed. São Paulo: Paulinas, 1985.
- MAGALHÃES, H. *O que é Fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- MCCLOUD, S. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
- MIRANDA, Sonia; PAGÈS, Joan. Cidade, Memória e Educação: conceitos para provocar sentidos no vivido. In: MIRANDA, Sonia Regina; SIMAN, Lana Mara Castro. *Cidade, Memória e Educação*, Editora UFJF, 2013. p. 59-92.
- PACHECO, R. de A. *Ensinar aprendendo: a práxis pedagógica do ensino por projetos no ensino fundamental*. Percursos, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 19-40, jul./dez. 2007.
- PAIVA, F. S. *Educação e Violência nas Histórias em Quadrinhos de Batman*. Recife: Editora UFPE, 2013.
- PELEGRINI, S.; FUNARI, P. *O que é Patrimônio Cultural Imaterial*. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- SCHWARCZ, L. M.; SPACCA. D. *João Carioca: a corte portuguesa chega ao Brasil (1808-1821)*. São Paulo: Cia das Letras, 2007.
- SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Cultura histórica e aprendizagem histórica. *Revista Nupem*, v. 6, n. 10, p. 31-50, 2014.
- SPIEGELMAN, A. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- VERGUEIRO, W. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2015.
- ZANIRATO, S. H. Usos sociais do patrimônio cultural e natural. *Patrimônio e Memória*, v. 5, n. 1, p. 137-152, 2009.