



## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEU USO COMO OBJETO PEDAGÓGICO**

Ms. Gelson Vanderlei Weschenfelder -Unilasalle

Dr. Balduino Antonio Andreola - Unilasalle

**Resumo:** O Brasil está se tornando um país de indivíduos não “letrados”, tem um dos piores índices mundiais e, este mau hábito, faz com que, cada vez mais os estudantes terem dificuldade de compreender o que estão lendo. As histórias em quadrinhos podem auxiliar neste gigantesco problema de nossa educação nacional. Elas podem a se tornar objeto de prática de ensino, na tentativa de introduzir o hábito de leitura e de conhecimento nos alunos. Esta pesquisa apresenta a educação através de outras mídias, a importância das histórias em quadrinhos, o seu aspecto pedagógico, principalmente no que tange ao hábito de leitura e à formação da consciência moral das crianças e dos adolescentes e na construção de sua vida. O fascínio que os personagens exercem, fazem o leitor se prender a leitura deste gênero literário, iniciando assim o hábito pela leitura.

**Palavras-Chaves:** Histórias em Quadrinhos, leitura, cultura e educação.

### **Introdução**

Com o final do milênio, uma das grandes preocupações é a falta de comunicação entre as pessoas, às pessoas não sabem mais se expressar-se, não conseguem traduzir seu interior. Com tantos meios para nos comunicarmos, cada vez mais perdemos esta capacidade. E este problema é notório em sala de aula.

É notório também que cada vez mais as pessoas lerem menos. A população aumenta cada vez mais e o número de leitores diminui. A nossa realidade é ainda mais complexa, nossas crianças e jovens lêem pouco e geralmente são incapazes de compreender o que estão lendo. Isso é uma grande preocupação no mundo escolar, pais e professores comprovam esta situação. O apego das crianças e jovens à televisão e aos jogos eletrônicos tira o tempo para o estudo e a leitura. Assim o contato físico com a palavra fica mais restrito.

Entendemos que, a leitura seja a chave para o desenvolvimento do aluno na escola. Pois, é através deste que, o aluno, aprende a interpretar o mundo em sua volta e desencadeia sua imaginação e sua criatividade. Este leitor compreende melhor os conceitos abstratos com os quais tem que lidar na sala de aula (Nogueira, 2008). Uma forma de linguagem, que surgiu

mais ou menos 100 anos, pode vir a ser um objeto pedagógico de aproximação das crianças e jovens á prática de leitura; As HQ's<sup>1</sup>.

As HQ's se colocam como um meio entre o visual e a palavra: TV e a literatura, elas dão chance ao seu leitor de usar sua imaginação criadora. Enquanto o cinema e a TV nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, as HQ's mostram-nos uma seqüência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens e ligação (Lovetro,1993, p. 66).

### **As HQ's na sala de aula**

Há cerca de cem anos, surgia à primeira HQ's nos EUA, em 1895<sup>2</sup>. Mas, mesmo tendo tanto tempo de vida, as HQ's são subestimadas devido a preconceitos academicistas e, vê este como algo marginal.

A crise norte-americana de 1929, promoveu uma demanda imaginária pelo super-herói. Segundo Viana (2005), a crise contribuiu para uma nova política, a de 'boa-vizinhança', a presença norte-americana a partir de então, se tornou cada vez mais significativa na América Latina, usando as HQ's de super-heróis como novos modelos para a inspiração humana. Para este autor a "a necessidade do herói enquanto figura compensadora imaginária vem acompanhada, ao lado da produção de HQ, de um tipo específico de herói: o colonizador" (p.28-29). Esta invasão de cultura (imperialismo norte-americano) assustou os educadores. Uma década depois, aqui no Brasil, a Associação Brasileira de Educadores (ABE) fez um protesto contra os quadrinhos, pois tais literaturas 'incutiam hábitos estrangeiros nas crianças' e, este protesto ganhou apoio de diversos Bispos da Igreja Católica, propondo a censura às HQ's (Carvalho, 2006). Os anos foram se passando, o consumo de HQ's crescia de forma acelerada, e as críticas não cessavam.

Em 1944, o Instituto Nacional de Educação e Pesquisa (Inep), órgão ligado ao Ministério da Educação (MEC), apresentou um estudo preconceituoso, sem rigor na apuração ou embasamento criterioso, no qual afirmava que as HQ's provocavam "lerteza mental". Ao que parece, a preocupação do Inep era com o fato de que muitas crianças preferirem ler quadrinhos a livros. Ainda que muitos intelectuais e até mesmo o governo de Vargas elogiassem as HQ's, o tal estudo surtiu efeito devastador entre muitos pais e professores, implicando proibições de leitura das HQ's e gerando frases repetidas e lembradas por muitas gerações, como "quem lê histórias em quadrinhos fica com o cérebro do tamanho de um quadrinho" (Carvalho, 2006 p.32).

---

<sup>1</sup> Histórias em quadrinhos.

<sup>2</sup> Bom, há muitos historiadores que garantem que o pioneiro da HQ foi um ítalo-brasileiro, *Ángelo Agostini*, em 1869. Mas no Oriente, no Japão já se fazia HQ (os Mangas como é chamado por lá), desde 1702.

Somente em 1949, haveria calma após tal estudo do Inep. O Congresso Nacional, naquele ano decidiu intervir neste assunto, criou uma comissão para analisar as HQ's. Esta comissão foi presidida pelo então deputado federal Gilberto Freire <sup>3</sup>, e chegou a tais conclusões:

- as HQ's, em si, não são boas nem más, dependem do uso que se faz delas;
- as HQ's ajudam na alfabetização;
- por meio de seus enredos, elas ajudam os leitores a ajustar suas personalidades à época e ao mundo;
- as HQ's preenchem a necessidade de histórias e aventuras da mente infantil (Carvalho, op., cit., p. 34).

Estas conclusões trouxeram certa calma no cenário nacional com o preconceito as HQ's, mas tal calma duraria muito pouco. A última das conclusões acima, e a afirmação feita anteriormente, de que as HQ's “dão chance ao seu leitor de usar sua imaginação criadora”, lembram-nos um artigo de Drummond de Andrade (1976), intitulado *A educação do ser poético*, no qual ele se pergunta:

Por que motivo as crianças, de modo geral, são poetas e, com o tempo, deixam de sê-lo? Será a poesia um estado de infância relacionado com a necessidade de jogo, a ausência de conhecimento livresco, a despreocupação com os mandamentos práticos do viver – estado de pureza da mente, em suma? (Andrade, 1976, p. 593).

Depois de dizer que este espírito poético da criança é um pouco de tudo isto, que ele colocou como hipóteses, ele se pergunta se será a escola a responsável de que o adulto, na maioria dos casos, perca esta “comunhão com a poesia”. E responde: “Receio que sim”, acrescentando qual a razão desta perda:

A escola enche o menino de matemática, de geografia, de linguagem, sem, via de regra, fazê-lo através da poesia da matemática, da geografia, da linguagem. A escola não repara em seu ser poético, não o atende em sua capacidade de viver poeticamente o conhecimento e o mundo (Andrade, op. cit., p.593).

Por que “o ser poético da criança”, o seu “instinto poético”, ou, em outras palavras, a “imaginação criadora” da infância deveria fenecer, segundo Andrade (1976), “à proporção que o estudo sistemático se desenvolve”? E por que a criança se descobre inteira, sem nenhum obstáculo, nenhuma inibição à sua imaginação, ao seu “instinto poético”, nas HQ's? (E por que o próprio adulto, lendo “sorratamente”, quase se envergonhando, as HQ's, se redescobre também, talvez, no seu “ser poético” adormecido há muitos anos?)

---

<sup>3</sup> Gilberto Freire - Sociólogo, escritor e autor de *Casa grande e senzala*.

Combina muito bem com as ponderações de Drumond o que Freire (1994) escreve, em *Cartas a Cristina* lembrando com saudade sua professora Cecília Brandão, que despertou nele “o prazer pelos estudos da gramática sem resvalar jamais para as gramatiquices” (Freire, 1994, pp. 72-73), uma expressão genial, com que Freire sintetiza magnificamente o drama ou a tragédia de muitas aulas de português. Ao citarmos Freire, ocorre-nos outra afirmação dele, que casa com a preocupação de Drumond relativa à “educação do ser poético da criança”, podendo-se ver as HQ’s sob a ótica da arte. Num encontro com mais de três mil jovens, no salão de atos da UFRGS, em 1995, à pergunta de um estudante sobre “Arte na Educação” ou “A Educação artística”, respondeu que preferia falar em “Educação como Arte”. As HQ’s, enquanto promovem a imaginação das crianças, desenvolvem seu “ser poético”, ou seja, sua vocação para a arte.

Uma das grandes preocupações deste novo milênio é a falta de comunicação entre as pessoas, principalmente entre nossos jovens, estes não sabem mais se expressar-se, não conseguem traduzir seu interior. Com tantos meios para nos comunicarmos, cada vez mais perdemos esta capacidade.

É notório também que cada vez mais as pessoas lerem menos. A população aumenta cada vez mais e o número de leitores diminui; e geralmente nossos jovens, são incapazes de compreender o que estão lendo. Isso é uma grande preocupação para esfera educacional, onde pais e professores comprovam esta situação. O apego das crianças e jovens à televisão e aos jogos eletrônicos tira o tempo para o estudo e a leitura. Assim o contato físico com a palavra fica mais restrito.

Entendo que, a leitura seja a chave para o desenvolvimento do aluno na escola. Pois, é através deste que, o estudante, aprende a interpretar o mundo em sua volta e desencadeia sua imaginação e sua criatividade. Este leitor compreende melhor os conceitos abstratos com os quais tem que lidar na sala de aula (Nogueira, 2008). As HQ’s, por muitas vezes criticada por corromper os jovens, na vida educacional, pode vir a ser um objeto pedagógico de aproximação das crianças e jovens á prática de leitura.

As HQ’s se colocam como um meio entre o visual e a palavra: TV e a literatura, elas dão chance ao seu leitor usar sua imaginação criadora. Enquanto o cinema e a TV nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, as HQ’s mostram-nos uma seqüência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens e ligação (Lovetro, 1993, p. 66).

O gosto pela leitura influenciado pelas HQ’s, pode sugerir outra questão a ser pesquisada. Segundo Freire, as palavras geradoras, para a alfabetização, e os temas geradores,

tanto na alfabetização como na pós-alfabetização, são extraídos, escolhidos, a partir do “universo vocabular” e do “universo temático” dos alunos. Durante um seminário na UFRGS<sup>4</sup>, na década de 80, alguém, que participava num trabalho de alfabetização nas ilhas dom Guaíba, disse que as mulheres alfabetizadas não queriam saber dos temas geradores. E citou alguns: desemprego, pobreza, fome etc. E concluiu que os “temas geradores” ou as “palavras geradoras” não funcionavam. Elas queriam partir de assuntos das novelas que elas assistiam. O professor que coordenava o seminário perguntou: “Mas Freire teria dito que cabe a nós propormos os temas ou as palavras?” E acrescentou: “De desemprego, fome, pobreza etc., de repente já estão de saco cheio” e lembrou que uma instituição cultural e assistencial, para imigrantes italianos na Bélgica, partiam das palavras-chave dos jornais. Por que, então, não partir das HQ’s para a alfabetização, ou para pós-alfabetização?

A escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação (Esamac), realizou uma pesquisa em 2001, onde foram entrevistados 3 mil leitores de HQ’s de super-heróis em sua pesquisa, onde esta mostrou que:

8,1% deles (leitores) começaram a ler gibis como parte do processo de alfabetização, 61% preocupam-se com o português da HQ’s e 51% lêem histórias em outras línguas. Outro dado interessante da mesma pesquisa é que 45,1% dos entrevistados declararam ler de uma a cinco revistas por mês; 26,6% lêem de seis a dez gibis mensalmente; 5,1% de 10 a 15 revistas de HQ’s; e 17,7% lêem mais de 15 exemplares mensais (8,1% disseram não atentar para a frequência de leitura). Em um país onde poucos lêem e a maioria prefere trocar esse hábito pela TV ou o *videogame*, um meio que atrai tamanha leitura não deve ser desconsiderado como formador de opinião e cultura e, muito menos, como porta de entrada para outros tipos de literatura e ferramenta potencial para educar (Carvalho, 2006, p.38).

A Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação (CNTE), que assume tempos mais tarde, o lugar da extinta Associação Brasileira de Educadores (ABE), esta que vimos acima que protestou contra as HQ’s; realizou a pesquisa *Retrato da Escola 2*, também em 200, pesquisando em mais de dez estados do Brasil, fazendo assim uma pesquisa ainda mais ampla que a Esamac; comprovou que:

Alunos que lêem gibis têm melhor desempenho escolar do que aqueles que usam apenas o livro didático. A HQ aumenta significativamente a *performance* do aluno: entre os que acompanham quadrinhos, o percentual das melhores notas nas provas aplicadas foi de 17,1%, contra 9,9% entre os que não lêem. Mais ainda, essa pesquisa mostra que professores que lêem revistas em quadrinhos obtêm melhor rendimento dos alunos, pois conhecem melhor o universo dos estudantes e se aproximam deles usando exemplos desse universo como paradigma para as aulas (Carvalho, 2006, p. 38-39).

E nesta mesma pesquisa:

---

<sup>4</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Na rede pública, 36% dos alunos de leitores de gibis têm proficiência média-alta e alta, contra 31,5% dos não leitores. Na rede particular, 50% dos estudantes de educadores que lêem gibis têm proficiência alta, contra 45,9% dos que não lêem. (...) o que nos mostra a importância de haver tempo livre para apreensão de conhecimento e de vivência de outras fontes para a qualidade da educação (Carvalho, op., cit., p.39).

As HQ's seduzem os jovens, tornando-os leitores, proporcionando uma leitura espontânea e prazerosa (Calazans, 2004, p. 10). Aristóteles em sua obra *Ética a Nicômaco*, nos diz que “os jovens orientam suas vidas pela emoção e, majoritariamente, buscam o que é prazeroso para si mesmo e o imediato” (Aristóteles, op., cit., VIII, 1156 a1, 30).

As pesquisas acima referidas, embora muito sinteticamente, como convém num artigo, desmentem muitos preconceitos contra as HQ's, demonstrando o efeito positivo para o desempenho escolar dos leitores. Além de nos advertir a nós, pesquisadores adultos, que importa ouvir diretamente as crianças, os alunos, os leitores de HQ's, em lugar de falarmos por eles, baseados, como “peritos”, em nossas certezas abstratas, inteiramente dissociadas da realidade. É o que nos propõem todos os mestres e mestras da pesquisa participante ou da pesquisa-ação.

A observação acima, ao concluir, baseada em pesquisas, que as HQ's criam o gosto pela leitura, lembra-nos diferentes iniciativas de oferecer, para a sede de leitura das crianças, obras clássicas editadas em formatação de literatura infantil. A título de exemplo, citaremos algumas edições assim concebidas. Maurício de Sousa nos ofereceu, numa versão em HQ', sob o título de *As Sombras da Vida* (Souza, 2002), a famosa “Alegoria da Caverna” de Platão, tendo como personagem principal o Piteco. Com a preocupação de respeitar os direitos do autor, o Maurício registrou, junto à primeira imagem: “Com os agradecimentos ao colega Platão”. Através da sua aventura o Piteco descobre novas “cavernas de Platão”, oferecidas amplamente até pela TV. A Editora “Paulinas”, de São Paulo, está publicando três coleções da literatura universal em linguagem para jovens ou crianças. São estas as coleções: “Grandes Clássicos”, “Fábulas de Ouro” e “Clássicos do Mundo: Série Infantil”. A coleção “Grandes Clássicos” contém as seguintes obras: *Divina Comédia*, de Dante Alighieri, *Ilíada*, de Homero. *Eneida*, de Virgílio, *Odisséia*, de Homero, e *Os Cavaleiros da Távola Redonda*. Nas três coleções, as obras são editadas em prosa, em versões reduzidas, escritas em linguagem adaptada a jovens ou crianças, e amplamente ilustradas, com imagens primorosas e coloridas. Na Apresentação da *Ilíada* lemos:

Várias editoras, de diversos países, dedicam-se a adaptar grandes clássicos da literatura, de considerável importância. Graças a essa iniciativa, as novas gerações estão tendo acesso a essas obras, que muito têm a dizer sobre a natureza humana em

suas paixões, em seus valores e conflitos existenciais – questões intrínsecas do ser humano que se colocam através do tempo e do espaço (Homero, 2002).

Ao apresentar o volume *As mais belas fábulas de La Fontain*, da coleção *Fábulas de Ouro*, a Editora escreveu:

As várias histórias, cheias de imaginação e fantasia, têm despertado, de geração em geração, o mundo encantado dos sonhos que enfeitam a vida das crianças e dos adultos também. Com textos escritos em linguagem simples e didática e ilustrações primorosas e exuberantes, os livros da coleção “*Fábulas de Ouro*” serão os companheiros prediletos das crianças, em seus agradáveis momentos de lazer (La Fontaine, 2009).

Na orelha do livro *Dom Quixote das Crianças* destacamos:

A coleção “*Clássicos do Mundo – Série infantil*” oferece às crianças a oportunidade de uma instigante viagem de conhecimento e prazer. Um encontro inaugural com alguma das mais importantes obras de diversos povos e países do planeta (Cervantes, 2008).

Outra edição de grande valor, em livrinhos pequenos, bilíngües (francês e português incentivando contato com outro idioma), também gostosamente ilustradas a cores, inclui, por enquanto, os seguintes pensadores como Sócrates (2004), Platão, Aristóteles Descartes, Kant, Marx, Freud, Sartre e Simone de Beauvoir. Na contracapa dos volumes lemos:

Conheça um pouco da filosofia acompanhando historinhas cujos personagens são grandes filósofos quando ainda eram pequenos... Nessa coleção, os pensadores são crianças, mas já apresentam algumas de suas idéias revolucionárias. Todas as crianças são naturalmente curiosas, característica fundamental para buscar o conhecimento.

### **As HQ's de Super-Heróis e o mundo da ética.**

A cada filme lançado, é uma multidão lotando as salas de cinema; as bancas lotadas de histórias em quadrinhos (HQ's); e vários produtos sendo comercializados, com estampas destes super-heróis. Mas o que fazem estes personagens fantasiados para se tornarem tão populares? O que eles fazem para tornarem tão atraentes?

Segundo Irwin (2005), “um dos mais notáveis desenvolvimentos na cultura pop da atualidade é o forte ressurgimento dos super-heróis como ícone cultural e de entretenimento” (Irwin, p. 9), mas estas histórias em quadrinhos (HQ's) não são tão inocentes assim, como parecem, elas não trazem somente o entretenimento ao seu leitor. Estas histórias introduzem e abordam de forma vivida as questões de suma importância enfrentadas pelos seres humanos ‘normais’, questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, à importância da amizade, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas. Talvez seja, por este

motivo que, muitos se prendem ao universo dos super-heróis e dão grande audiência a este tema. Segundo o filósofo grego Aristóteles, ao experimentar sentimentos fortes e acontecimentos trágicos (neste caso a trama nas telas ou lendo um HQ`s), esperava-se que as pessoas purificassem as próprias emoções; assim faz o espectador/leitor refletir sobre os problemas centrais da condição humana, como a natureza do destino ou conflitos entre compaixão e a justiça.

A Mattel do Brasil<sup>5</sup>, em conjunto com o Instituto de pesquisa GFK Indicador, realizaram uma pesquisa com crianças, para entender qual função que a fantasia e, em particular, os heróis, ocupam hoje no imaginário infantil. O estudo revelou, entre outras conclusões, que esses personagens têm função essencial na formação das crianças.

Os heróis estimulam nas crianças virtudes como a coragem de enfrentar desafios, vencer os medos, proteger os mais fracos, defender ideais e combater o inaceitável. Nesse cenário, eles representam os atributos que os humanos mais admiram em si próprios. Mais do que ídolos, são modelos a serem respeitados e imitados. No entanto, não são desprovidos de medo e, justamente por isso, são fonte de coragem<sup>6</sup>.

Esta pesquisa, ao enfatizar a função da “fantasia”, do “imaginário infantil”, que as HQ`s alimentam admiravelmente, leva-nos a nos referirmos, ainda que “em passant”, a importância das pesquisas de Gardner sobre as “inteligências múltiplas”. As “medidas” ou as avaliações da inteligência com base no famoso QI “descartavam” ou continuam “descartando” muita gente, adultos ou crianças, como pouco ou nada inteligentes, quando há muitas diferenças, mesmo entre as pessoas consideradas “inteligentes”.

Nesta mesma linha de raciocínio, está sendo lançado a todos nós, professores e a às escolas, um novo desafio, de não nos fecharmos em visões obtusas. O desafio pode ser proposto em forma de pergunta: Os alunos das classes populares que freqüentam as já 15.000 escolas que adotaram o projeto *Mais Educação*, gostam mais ou aprendem mais no turno em que freqüentam as aulas “regulares”, com os famosos “conteúdos obrigatórios”, ou no turno inverso, com atividades artísticas, culturais, percussão, danças, teatro, música, canto, visitas a museus, cinema.

Perante as inovações, qual a nossa resposta? Resistir e rejeitá-los, ou aceitar o desafio, de retomar a caminhada? Há muita coisa que deve urgentemente mudar, nas escolas. Cabe-nos citar aqui algumas ponderações de Helenise Sangoi Antunes, baseadas numa pesquisa em

---

<sup>5</sup> Conhecida por atuar no desenvolvimento, fabricação, comercialização de brinquedos.

<sup>6</sup> GFK Indicador, *Estudo Exploratório do Imaginário Infantil*. Agosto 2008 (pesquisa exclusiva para Mattel).

torno da memória de professoras alfabeticadoras. Segundo a pesquisadora:

A curiosidade de freqüentar a escola, de conhecer este universo começa a ruir, na maioria das vezes, no momento em que a criança passa a se dar conta das regras, dos ritos, e mitos que fazem parte dessa engrenagem [...]. O mundo simbólico que ela construiu a respeito da escola vai gradativamente sendo extinto em seu imaginário; o desejo de conhecer vai dando lugar à obediência rígida das regras; o colorido da curiosidade infantil vai perdendo sua cor [...]. O aprender, nessa concepção, começa a distanciar-se da esfera do desejo, da curiosidade, da fantasia e da dimensão simbólica, definindo uma concepção árida e empobrecida do que significa conhecer e ensinar (Antunes, 2010, p. 31).

Para não acharmos esta descrição sombria demais, convém lembrarmos o que Mounier escreveu em 1949, em seu livro mais importante *O Personalismo*:

Pode-se dizer da nossa educação que ela era em larga escala “massacre dos inocentes”. [...] Por que se educa a criança? Esta pergunta depende de outra: qual é o fim dessa educação? Este não consiste em *fazer*, mas sim em *despertar* pessoas. Por definição, uma pessoa suscita-se por apelos, não se fabrica domesticando (Mounier, 2004, p. 133).

Aos educadores e à escola não cabe negar as HQ's, como não lhes cabe negar as novas tecnologias da informação e da comunicação. Pesquisas sérias, citadas neste artigo, mostram que as HQ', não prejudicam, pelo contrário, favorecem o desempenho escolar. O jornal, as revistas, a TV, a Internet, são instrumentos e campos de informação, de conhecimento e de cultura. As HQ's, hoje transformadas com novas tecnologias, que lhe dão mais vida, cor, beleza, atratividade, são possibilidades e desafios. A escola perdeu seu sentido e suas funções? Não, pelo contrário, ampliou suas possibilidades e suas responsabilidades. A escola pode, e deve ser também um laboratório para se trabalharem, se processarem, criativa e criticamente, as informações e experiências vivenciadas através da mídia e aqui, em particular, das HQ's. Sem este espaço que a escola pode e deve oferecer, as crianças, os adolescentes, os jovens podem se limitar a serem usuários passivos, ou até vítimas, como o jovem que morreu recentemente de mal súbito, diante do computador, ao qual estava escravizado durante 24 horas. Menos informação, menos “conteúdos”, num mundo onde a informação nos chega continuamente, por todos os canais, e mais “comunicação”, diálogo, debate, ação, criatividade, convivência, dividindo experiências, informações, conhecimentos, e amadurecimento de postura crítica frente a avalanche de informação e de imagens que nos atinge o tempo todo.

O filósofo grego Aristóteles, foi o pensador que mais influenciou a civilização ocidental. É considerado o criador da filosofia prática; uma ciência da *práxis* humana ou uma ciência prática, a ética; esta, o objetivo final era obter a virtude. A virtude é um dos temas de sua obra intitulada *Ética a Nicômaco*, uma de suas reflexões ele a define a virtude sendo “uma

disposição estabelecida que leve à escolha de ações e paixões e que consiste essencialmente na observância da mediania relativa a nós, sendo isso determinado pela razão, isto é, como o homem prudente o determina” (Aristóteles, 2007, 1107 a1, 1-5).

O saber prático distingue-se do saber teórico porque seu objetivo ao é o conhecimento de uma realidade determinada, mas o estabelecimento das normas e critérios da boa forma de agir, da ação correta e eficaz (Marcondes, 1997). A finalidade do homem é a felicidade, e esta para Aristóteles é uma atividade, e designa com o nome de virtude. Esta não é inclinação nem mesmo uma aptidão, pois sim um hábito adquirido. Assim, para Aristóteles, a *Paidéia*<sup>7</sup> é de grande importância. Para Platão imitar é iludir e falsificar, discordando de seu mestre Aristóteles, pelo contrário, acredita que a imitação é constitutiva da natureza humana, dotada de caráter ativo e criativo. Segundo Aristóteles, nosso objetivo é “tornar – nos homens bons, ou alcançar o grau mais elevado do bem humano. Este bem é a felicidade; e a felicidade consiste na atividade da alma de acordo com a virtude” (Aristóteles, op., cit., I, 12 , 1102 a).

Mas como nos tornamos bons humanos? Homens bons? Nós nos tornamos homens bons do mesmo modo que nos tornamos bons na maioria das outras coisas, pela prática e repetição. Para Aristóteles aprendemos algo, fazendo. Assim cita algumas atividades: “homens se tornam construtores construindo casas e se tornam tocadores de lira tocando lira. Nos tornamos justos realizando atos justos, corajosos realizando atos corajosos” (Aristóteles, op., cit., II, 1, 1103 b1 3 -5).

Aprender fazendo seguindo algum exemplo, na qual Aristóteles em sua filosofia epistemológica, as criança e jovens podem encontrar estes exemplo na HQ's de Super-Heróis. O “aprender fazendo”, proposto já por Aristóteles, nos pode lembrar que foi este um dos principais avanços da Escola Nova no século XX, com muitas experiências ainda em nossos dias. Basta lembrarmos Maria Montessori, Freinet, John Dewey e, aqui entre nós, Anísio Teixeira, difusor das idéias de Dewey. Imaginemos que ninguém olhou para as histórias de super-heróis com um olhar filosófico. Pois bem, vamos a alguns exemplos:

#### *Homem-Aranha*

Logo após ser picado por uma aranha radioativa, dando a *Peter Parker* o poder no qual ele poderá se transformar em *Homem-Aranha*; seu tio *Ben*, sentindo que há algo de diferente no sobrinho lhe dá o seguinte conselho: “com grande poder, vem grandes responsabilidades”. Após a morte de seu tio Ben, esta frase, Peter Parker levará para o resto de sua vida como O Homem-Aranha. Isso filosoficamente, é o que os filósofos Benthan (1748-1832) e Stuart Mill

---

<sup>7</sup> Παιδεία (Educação).

(1806-1873), chamam de ética do utilitarismo, onde somos obrigados a executar a ação que produz maior bem geral (Irwin, 2005, p.161). Isso faz O Homem–Aranha se tornar um herói, salvando vidas, e não usando seus poderes para benefícios próprios. Isso nos mostra que, Peter Parker deverá estar preparado para fazer sacrifícios pessoais para cumprir seus deveres morais. Os utilitaristas não dizem que nós temos o dever de fazer coisas que não podemos, mas sim que, qualquer um que tenha habilidades especiais, deva usá-los para o bem maior.

Mas por que salvar pessoas? Por que correr risco de vida lutando contra vilões em nome de um bem maior? O grande filósofo alemão Kant (1724-1804), nos diz que, nosso dever fundamental é agir de uma maneira que satisfaça o que ele chamava de *o Imperativo Categórico*, uma formulação que dita que nós sempre devemos tratar as pessoas como fins em si e não como meros meios (Irwin, 2005, p. 79). Mas Kant, também enfatiza que realizar uma ação de acordo com o imperativo categórico não basta para ela ser boa. Em essência, a ação deve ser feita também pelos motivos certos; ou seja, O Homem–Aranha deve fazê-la justamente por que é o seu dever. Segundo esta interpretação, portanto, as intenções do nosso herói aracnídeo são relevantes ao valor moral do que faz.

### *Super-Homem*

O mais famoso alienígena das histórias de super-heróis, *Kal-El* nome kriptoniano ou *Clark Kent* nome terráqueo, ou ainda como todos o conhecemos, *Super-Homem*. O que um indivíduo especial, como Super-Homem, estará fazendo em salvar vidas, ao invés de usar seus poderes a seu benefício, como por exemplo: usar sua grandiosa força, espremendo um carvão até conseguir um diamante. Por que ele se torna um repórter do jornal, o ‘*Planeta Diário*’? Bom, Super-Homem, desejaria não se mostrar muito, pois qual seria a reação das pessoas em saber que ele é um extraterrestre, e que poderia derreter um carro com um olhar de raiva. Com certeza a população ficaria amedrontada com este tipo de ser. Por isso Super-Homem se esconde atrás de seus óculos, se escondendo na identidade de Clark Kent, sendo um cidadão comum. Super-Homem sabe que ele não é daqui, não pertence a este mundo. Foi criado entre os humanos; mas, na verdade, não é um de nós. Super-Homem é o único sobrevivente de sua raça. Ele é um extraterrestre, e se sente muito sozinho neste mundo, segurando este grande fardo, o seu grandioso segredo. E aí está à chave de suas atitudes heróicas fundamental da natureza humana, nossa necessidade de nos ligarmos aos outros é vital para o nosso bem-estar. Presumo que, mesmo sendo um extraterrestre, Super-Homem sente a mesma necessidade básica de comunidade. O desejo básico de pertencer, de fazer parte, é um aspecto fundamental da natureza humana, nossa necessidade de nos ligarmos aos outros é vital para o nosso bem-estar. Presumo que, mesmo sendo um extraterrestre, Super-Homem sente a mesma

necessidade básica de comunidade.

Mas Super-Homem, não dá as costas à sua herança alienígena, ele sabe que, só quando usa seus dons naturais da raça kriptoniana, é que se sente vivo e engajado. Só quando ele age em seu pleno potencial, em vez de se esconder por trás de um par de óculos, ele participa de verdade do mundo a sua volta. Só quando ele é abertamente kriptoniano, ele pode ser também um homem da Terra, com exuberância e excelência.

A objetivação do homem no seu mundo histórico é existência, comportamento, *práxis*. É *práxis* intersubjetiva e intersubjetivamente: a subjetividade não poderia constituir-se num mundo fechado em si mesmo, sem transparência na consciência humana, ou fechada na estreiteza de uma consciência individual, separada dos demais. O mundo humano se constitui como humano exatamente enquanto se faz e se re-faz na dimensão universal do espírito objetivo. Se não fosse assim, o homem jamais chegaria a se reconhecer em seu mundo: sua consciência submergiria na opacidade de um mundo que seria reação e não resposta (Fiori, 1991, p. 84).

A existência como *práxis*, e a “intersubjetividade”, segundo Fiori, nos sugere desdobrarmos, talvez, nossa reflexão de uma moral do “dever”, ou do “imperativo categórico” de Kant, citado acima, para uma “ética” do compromisso com a vida, que nisto, de certo modo, “coincide” ou “converge” com a “ecologia”, como aparece na Terceira Carta Pedagógica de Freire (Freire, 2000, p.65-67). O tema da ética perpassa, quase como o tema transversal, sua derradeira obra publicada em vida *Pedagogia da Autonomia*.

Quando ele vive como a pessoa que realmente é, e aplica suas distintas forças a serviço dos outros, ele assume seu lugar justo na comunidade, da qual agora ele faz parte e na qual se sente realizado. Não foi por coincidência que, quando o Aristóteles pretendia descobrir a raiz da felicidade, ele começou a explorar o que é viver com excelência. O Super-Homem, a seu modo, descobriu a mesma relação. Para Aristóteles “a felicidade na atividade de acordo com a virtude, é razoável que seja atividade de acordo com a virtude maior (excelência), e esta será a virtude da melhor parte de nós” (Aristóteles, 2007, X, 1177 a1, 10-14).

As HQ's de Super-heróis, além de auxiliar o hábito de leitura dos alunos, como vimos acima, é um grande objeto de estudo e de prática em sala de aula, como auxílio ao ensino e entendimento das teorias éticas de vários filósofos.

### **Considerações finais**

As HQ's são um ícone da cultura de entretenimento, dentro da cultura popular (Pop). E esta cultura é um apoio ao professor que deseja diversificar as suas aulas. Ela não garante por si só o êxito do aluno, mas ela fornece a ele a possibilidade de ampliar seus horizontes e

de desenvolver sua capacidade de ler e entender melhor os enunciados. Por outro lado, ela também age diretamente na auto-estima dos professores. Eles passam a dar mais valor ao seu trabalho e a se sentirem também valorizados. O professor redescobre o prazer da leitura e, também, o prazer de ser um profissional do ensino, um educador (Nogueira, 2008).

Com o hábito de leitura, o ser humano compreende mais o mundo em sua volta, se torna um ser crítico, conseguem se expressar com uma grande facilidade e tem um conscientização política. E para auxiliar os professores a tornar seus estudantes em ótimos leitores, as HQ's podem ser um dos mecanismos para esta prática, transformando a leitura numa forma prazerosa e de lazer. “Os limites do emprego das histórias em quadrinhos em sala de aula são os limites da criatividade de cada professor” (Calazans, 2004). Para os dois educadores, Caruso e Freitas (2006), “educar depende da capacidade de fazer o aluno sonhar e afirmam que despertar nele a criatividade é a melhor forma de prepará-lo para os desafios da vida, pois no mundo moderno ela é necessária para a sobrevivência”.

Muitos alunos das escolas públicas, localizadas em regiões periféricas, onde as condições básicas de sobrevivência destes alunos é extremamente gravíssimo. Estes, vão a escola porque lá encontram o que comer. Esse é o único motivo para eles estarem dentro de um ambiente escolar. Agora, usando algo de atrativo e atraente, como por exemplo as HQ's, estes alunos encontraram também um espaço para sonhar, para expressar suas idéias e para desenvolverem habilidades que nem mesmo sabiam que existiam, lendo e discutindo o mundo que há dentro das páginas das HQ's.

### **Bibliografia**

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. 2ª edição. Tradução Edson Bini. Bauru, SP: Edipro, 2007.

ALVEZ, J. M. *Histórias em quadrinhos e educação infantil*. *Psicol.cienc. prof.* Brasília, vol.21, Num.3, set. 2001.

ANTUNES, H. S. Lembranças Escolares de Professoras: possibilidades de reflexão na formação de professores. In: Barcelos, V. & Antunes, H. S. (orgs.). **Alfabetização, Letramento e Leitura: territórios formativos**. Santa Cruz do Sul do Sul, EDUNISC, 2010, 30-49.

CALAZANS, F. *Histórias em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

CARUSO, F. & FREITAS, M. S. *Educar é fazer sonhar*. **Princípios**, São Paulo, Vol.83, 2006.

- CARVALHO, Djota. *A educação está no gibi*. Campinas, São Paulo: Papirus, 2006.
- CERVANTES, M. **Dom Quixote das Crianças**. Adaptação: Duran, R. N.; ilustração: Rovira, F.; adaptação para o português: Arrabal, J. São Paulo, Paulinas, 2008.
- Drumond de Andrade, C. **A Educação do Ser Poético**. In: **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Rio de Janeiro, v 61, pp. 593-594, out./dez. 76)
- FIORI, E. M. **Textos escolhidos**. Vol. 2. Porto Alegre: L&PM, 1991.
- FREIRE, E. M. **Textos escolhidos**. Vol. 2. Porto Alegre: L&PM, 1991.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Indignação: Cartas pedagógicas e outros escritos**. Apresentação de Freire, A. M. A. e Carta-prefácio de Balduino, A. São Paulo, Editora UNESP, 2000.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo, Paz e Terra, 2007.
- FREIRE, P. **Cartas a Cristina**. São Paulo/Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1994.
- GFK Indicador, *Estudo Exploratório do Imaginário Infantil*. Agosto 2008.
- GONÇALVES, J. W. *O campo da história na Escola Pública*. In: **Qual história: Qual ensino? Qual cidadania?**, Porto Alegre: ANPUH, Ed. Unisinos, 1997.
- HASSEN, M. N. A. **Sócrates – texto**. Edição bilingue. Versão para o Francês: Reuillard, P. C. R. e Reuillard, P.; ilustração: Juska Filho, F.; capa: Silva R. Coleção Filósofinhos. Porto Alegre, Tomo Edit. 2004.
- HOMERO. **Íliada: A Guerra de Tróia**; adaptação de Martelli, S.; tradução de Oberg, M. L.; ilustração de Marajá, I. S. Paulo, Paulinas, 2002
- IRWIN, W. (org.). *Super – Heróis e a Filosofia*. São Paulo: Madras, 2005.
- JACOMINI, M. A. *Educar se reprovar: desafio de uma escola para todos*. In: **Educação e pesquisa**, São Paulo, v.35, n.3, set/dez. 2009.
- LA FONTAINE, J. **As mais belas Fábulas de La Fontaine**; 2ª Ed.; ilustrações: Baraldi, S.; tradução: Cabral Reis, S. D.; adaptação: Guarnieri, R. São Paulo, Paulinas, 2009.
- LOVETRO, J. A. *A linguagem do futuro*. In: **Linguagem e linguagens**, São Paulo: FDE, n.17, 1993.
- MARCONDES, D. *Iniciação à história da filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- MOUNIER, E. **O Personalismo**. Trad. Vinicius Eduardo Alves. São Paulo, Centauro editora, 2004.
- NOGUEIRA, N. A. *Gibioteca: Ensino, criatividade e integração escolar*. 2008.

RAIMI, S. **HOMEM-ARANHA (Spiderman)** Direção: Sam Raimi. Columbia Picture e Sony Picture Entertainment, 2002. 1 DVD (121 min.), color.

SÓCRATES Texto: Hassen, M. N. A. Edição bilingue. Versão para o Francês: Reuillard, P. C. R. e Reuillard, P.; ilustração: Juska Filho, F.; capa: Silva R. Coleção Filosofinhos. Porto Alegre, Tomo Edit. 2004.

SOUSA, M. **As Sombras da Vida com Piteco.** Maurício de Sousa Produções. São Paulo. 2002. Em:  
<http://www.monica.com.br/cgi-bin/load.cgi?file=news/welcome.htm&pagina=../../mural/saraiva2011.htm>

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.