

A educação ambiental infantil apoiada pelo design gráfico através das histórias em quadrinhos

Suzana Funk y Ana Paula dos Santos

Introdução

Diante do caos ambiental que se encontra o mundo –onde o maior ameaçado é o homem– fica evidente a necessidade de uma mudança urgente, que depende de um esforço coletivo, ou seja, uma mudança nos hábitos e atitudes de empresas, dos governos, das instituições de ensino, enfim das pessoas, pois são elas que determinam a forma de agir.

Essa forma de agir depende da educação, do conhecimento e da consciência que cada um possui em relação ao meio ambiente. É importante que essa consciência seja formada desde criança através da educação ambiental, formando cidadão responsáveis por suas ações. Se cada um fizer sua parte pode-se ter esperanças de um mundo mais sustentável, não somente para o presente, mas também para as futuras gerações.

“A educação ambiental, embora que não seja condição suficiente para modificar a situação atual que é insustentável, por si só, no entanto é uma das obrigações do poder público e condição necessária para induzir as transformações esperadas”. (Miranda, 2004).

Esse estudo se propõe a apresentar a importância da educação ambiental na infância e como o desenho em quadrinhos pode contribuir nesse processo. Para isso serão abordados conceitos de educação ambiental e infantil. Na sequência serão analisadas as características estruturais do desenho em quadrinho e qual pode ser a sua contribuição na educação infantil. Para finalizar será apresentada uma dinâmica que foi desenvolvida com base nos estudos levantados.

A educação ambiental na infância

Uma ação pedagógica que seja eficiente deve ser estruturada em correspondência com as particularidades físicas, psicológicas e sociais da criança, levando em conta os seus diferentes níveis de desenvolvimento.

De acordo com Piaget apud Lleixà Arribas (2004), o desenvolvimento precede a aprendizagem, por isso é preciso conhecer os níveis de desenvolvimento alcançados pelas crianças para saber o que elas serão ou não capazes de fazer e assim adaptar os processos de aprendizagem a esses níveis de desenvolvimento.

Segundo Vygostsky apud Lleixà Arribas (2004), a aprendizagem é que precede o desenvolvimento, despertando dessa forma os processos evolutivos. A educação em todos os níveis, somente pode ser promotora do desenvolvimento do indivíduo, se atuar entre o seu desenvolvimento atual, potencial e proximal. O atual é aquele dado pelas suas capacidades, sem nenhum tipo de ajuda. O potencial é definido pelas atividades que o sujeito consegue fazer com a ajuda de alguém e o proximal é a situação ambiental criada pelo adulto ou por outras crianças que facilita a descoberta e a aprendizagem.

As atividades pedagógicas devem levar a criança a descobrir o prazer por observar, examinar, e explorar o mundo que a rodeia, de modo a favorecer o interesse e o entusiasmo por formas originais de descobrir e de se relacionar com o mundo que a cerca. Numa perspectiva integrada de desenvolvimento, deve conduzir a criança a respeitar suas próprias criações, sejam elas artísticas ou intelectuais, bem como as de seus colegas e dos adultos. A programação de tais atividades precisa ser flexível fomentando assim, a participação ativa das crianças, o que, em si, já é fator que favorece o desenvolvimento da curiosidade, do planejamento e da negociação respeitosa entre elas.

A educação infantil, como principal sistema de influências educativas nessa etapa evolutiva, deve-se organizar de modo sistemático, em torno de objetivos específicos, e deve-se ter como referência de ação, o conhecimento científico produzido e disponível sobre um assunto tão importante no atual momento, que é a educação ambiental.

A educação ambiental infantil tem fundamental relevância na formação da consciência sobre a responsabilidade ambiental do ser humano, para que cada cidadão perceba a sua responsabilidade em relação aos valores de preservação e cuidado com o mundo que nos cerca, levando esse conhecimento consigo e utilizando em toda sua vida. Conscientizar a criança é promover a futura gestão de um mundo melhor e mais sustentável.

O desenho em quadrinhos é um recurso que age como uma ferramenta facilitadora na aprendizagem infantil, tornando-se atrativo por chamar a atenção da criança. Para conquistar a criança, devem-se buscar caminhos agradáveis com a ajuda de ferramentas lúdicas, que contribuam para que haja compreensão e participação. Para que a educação ambiental seja passada para as crianças, de uma forma atrativa e que desperte interesse, será usado o desenho em quadrinhos como recurso que, agregado a outros métodos, pode ser um meio eficaz de aprendizagem.

Histórias em quadrinhos

A história em desenho em quadrinho é universalmente lida pelas crianças e até pelo público jovem e adulto. Nasceu nos jornais, com pequenas tiras, depois ganhou seu espaço em suas próprias revistas. Atualmente se faz presente em várias áreas com funções diferentes, como divertir, distrair, educar, instruir, comunicar, aparecendo em anúncios, cartilhas, manuais, revistas, etc., através do design gráfico e da publicidade.

Os quadrinhos já foram considerados prejudiciais para o desenvolvimento intelectual das crianças. Porém com a fragilidade dos argumentos contrários, juntamente com a realização de práticas e pesquisas, que acabaram mostrando os seus benefícios o seu conceito negativo foi sendo modificado.

Existem códigos morais nacionais e internacionais que devem ser seguidos pelas editoras especializadas em desenho em quadrinhos:

“a) As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e in-

dividuais; b) É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem negativamente a juventude ou dêem motivo a exageros da imaginação da infância e da juventude; c) Não é permitido o desrespeito a qualquer religião ou raça; d) Os principais democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiados. Mas jamais apresentar de forma lisonjeira, os tiranos e inimigos da liberdade". (Cirne, 1972).

Estrutura do desenho em quadrinho

A estrutura do desenho em quadrinho pode conter vários elementos que se autocompletam como: balões de diferentes formas, expressões onomatopaicas, personagens, desenhos, cenários, tipografias, etc. Essa estrutura deve ter um bom ritmo visual, que é determinado por um quadro bem desenhado e enquadrado, combinando adequadamente os textos e as imagens, criando dessa forma uma harmonia visual entre todos os componentes.

A seqüência de leitura de um quadrinho para o outro pode ser tanto horizontal como vertical. Pode se apresentar em forma de tira, ou seja, apenas uma linha ou coluna, com corte ou sem corte. (Cirne, 1982).

- O balão

O balão é um dos principais elementos dos quadrinhos, pois contém em seu interior os diálogos, os pensamentos, as idéias, os sonhos, os ruídos onomatopaicos e até os sons, representados pelos personagens da estória. Em conjunto com o texto, o balão pode expressar emoções como o ódio, fúria, medo, alegria, surpresa, etc. Conforme o seu conteúdo, o balão pode ter vários formatos. Cirne (1972) apresenta alguns tipos especiais de balão:

- censurado: contém em seu interior estrelas, exclamações, espirais, meandros, enfim símbolos que censuram, por exemplo, palavrões;
 - personalizado: através de caracteres tipográficos, determina personalidade ou nacionalidade das pessoas;
 - mudo: apresenta-se vazio;
 - atômico: tem a forma de cogumelo atômico, expressando espanto do personagem diante de idéias ou fatos;
- Davis (2005) utiliza diferentes balões de diálogo em seus desenhos, cada forma possui um significado diferente.

- Ruído onomatopaico

O ruído ou expressão onomatopaica nos quadrinhos, além de ser sonoro também é visual e isso faz com que seu entendimento seja universal. Geralmente são escritos em letra maiúscula. Davis (2005) faz alusão a várias onomatopéias, dentre elas pode-se citar as seguintes: Crash: objeto sendo quebrado; ZZZZZZ: dormir; Click: ligar e desligar interruptor; GLUP: engolir; SNIFF: chorar; HAHAHA: gargalhar; AIEEEEEE: dor; ATCHIM: espirro; NHAM NHAM NHAM: matigar, comer; UAAAAH: bocejar.

Ensino e aprendizagem

De acordo com John Guy Fowlkes apud Wittich (1968), ouvir, ver, olhar e escutar são as formas básicas da aprendizagem que influenciam acentuadamente o comportamento e a capacidade de aprendizagem principalmente com os mais jovens. Nesse processo, é necessário consi-

derar não somente o material de ensino, mas também o seu arranjo e a forma como é utilizado.

A ausência de bloqueios é essencial, para que as mensagens trocadas em uma sala de aula sejam claramente compreendidas. Mesmo nos melhores ambientes, esses bloqueios existem e são praticamente invisíveis, como o verbalismo, a não-percepção, o desinteresse, a falta de conforto material, etc. (Wittich, 1968).

A pessoa que precisa comunicar idéias deve compreender esses bloqueios, para poder superá-los, encontrando formas para que a sua comunicação seja eficaz e dessa forma todos possam se interessar e entender sua mensagem.

Um dos principais bloqueios de comunicação é o verbalismo, que consiste em uma explanação com intermináveis palavras. Quando esse tipo de bloqueio parte do professor, além de ser cansativo para o próprio professor, o interesse dos alunos cai. (Wittich, 1968). O verbalismo excessivo não pode mais ser admitido, no moderno mundo da comunicação, que oferece cada vez mais recursos aperfeiçoados, para substituir ou até mesmo, ajudar a amenizar esse bloqueio.

O ideal é combinar recursos eficientes que se reforcem mutuamente, de maneira que os alunos obtenham o maior rendimento possível em sua aprendizagem. A história em desenho em quadrinho é um recurso visual, que pode ajudar nesse processo, principalmente pela sua capacidade de despertar o interesse da criança, fator que é muito importante para uma aprendizagem eficaz. Quando for escolhida de forma apropriada e incorporada com outros métodos, pode transformar-se em um forte instrumento de ensino.

A história em desenho em quadrinhos é uma forma de leitura que a criança aceita e até busca espontaneamente. Para que exista uma sadia relação com a criança a história em quadrinho é necessária a orientação de um adulto, para que seja escolhida uma literatura adequada, como deve acontecer em qualquer outro meio de leitura.

- Práticas com quadrinhos

As revistas em quadrinhos podem ser utilizadas pelos professores, de maneira muito eficiente para despertar o interesse, desenvolver o vocabulário e a técnica da leitura e também para servir de trampolim para leituras de interesses mais amplos. (Wittich, 1968).

Pelegri (2007) narra a experiência de uma professora na alfabetização de seus alunos, por meio do uso do desenho em quadrinho em suas aulas de português e educação artística. No início, foram reunidas as revistas preferidas dos alunos e quem não sabia ler escutava as histórias lidas por ela ou pelos colegas que já alfabetizados. Inicialmente ela usou várias técnicas para estimular o processo criativo das crianças. A professora tirava cópias das histórias e apagava o que havia escrito nos balões, certas vezes apagou quadros inteiros, que depois eram recriados pela turma. Em outra técnica ela recortou todos os quadros e depois a turma os colocava em ordem. Na seqüência, os alunos desenharam seus personagens de frente, de costas e de perfil e até dando movimento aos mesmos. A professora ensinou também a transformar as idéias em forma de quadrinhos, ela lia um texto curto para que os alunos fizessem um esboço,

dividindo os quadros e criando diálogos em forma de tira. Depois que estavam bem familiarizados, os próprios alunos criavam seus próprios roteiros. O projeto teve grande influência na alfabetização da turma, no final virou um almanaque e as tiras mais votadas foram publicadas no jornal da escola.

Os alunos da 7ª série, da Escola básica Pedro Américo de Agrolândia, elaboraram uma história em quadrinhos, para tratar do tema “formação e transformação do espaço geográfico”. Para isso primeiramente foi estudado o espaço natural, para que os alunos tivessem noção de quanto tempo a natureza levou para moldar as paisagens e em quanto tempo o homem leva para transformá-las. Foi estudado também e depredação da natureza, que coloca espécies em extinção e deixa em perigo e desequilíbrio o planeta.

Dinâmica com desenho em quadrinhos

A dinâmica desenvolvida aqui propõe que ela seja aplicada, numa fase inicial, para que o aluno comece a se adaptar aos poucos com o desenho em quadrinho. Tendo noção sobre as formas que compõem a estrutura do desenho em quadrinho. O funcionamento da dinâmica se dá, pelo recorte e colagem dos elementos, em um painel onde o próprio aluno monta a sua história em quadrinhos, abordando o meio ambiente como aprendeu na aula.

Considerações finais

A criança é a promessa de um mundo melhor e cabe aos pais, educadores, escolas enfim, aos seus responsáveis, o desafio de orientá-la para que seu crescimento intelectual forme no futuro um adulto que seja consciente sobre o meio ambiente através da educação ambiental. Cabe aos governantes, entre outros, zelar pela preservação ambiental e sua manutenção. Embora que a educação ambiental também seja a obrigação do poder público, é necessário à conscientização e a contribuição da coletividade. É de fundamental importância que a consciência ambiental, comece a ser trabalhada desde

a infância, pois é nesta fase que sua personalidade se define e o seu processo de desenvolvimento está mais aberto a influência da ação educativa, tornando as crianças de hoje, futuros cidadãos responsáveis.

A história em quadrinhos, por ser um recurso que cativa à criança, também influencia de maneira positiva na aprendizagem e conseqüentemente na educação ambiental, se for bem criada e aplicada de forma adequada. Nesse artigo foram apresentados os aspectos da relação do desenho em quadrinho na educação infantil, abordando também exemplos práticos e finalmente desenvolve uma proposta de dinâmica, cujo objetivo principal é a familiarização do aluno com a montagem da estrutura de uma história em quadrinho, tendo como temática o meio ambiente.

Referências bibliográficas

- Cirne, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1972.
- Cirne, Moacy. Uma introdução política aos quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- Cirne, Moacy. A linguagem dos quadrinhos: O universo estrutural de Zirado e Maurício de Sousa. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1971.
- Davis, Jim. Garfield está de dieta. Porto Alegre: L&PM, 2005.
- Diário Catarinense. Na sala de aula: Transformação dos espaços. Pg 05, Segunda-feira, 25 Junho de 2007.
- Lleiçã Arribas, Teresa. Educação infantil: desenvolvimento, currículo e organização escolar. 5ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- Miranda, Alair dos Anjos Silva de Miranda. Educação Ambiental: estudos numa perspectiva para uma sociedade sustentável no município de Manaus. Manaus: EDUA, 2004.
- Wittich, Walter Arno. Recursos audiovisuais na escola. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1968.
- Pellegrini, Denise. Aulas que estão no gibi. Disponível em: <http://novaescola.abril.com.br/ed/130_mar00/html/quadrinhos.htm>. Acessado em Junho de 2007.

Suzana Funk. Especialista em Design Gráfico e Estratégia Corporativa (UNIVALI - Brasil)

Ana Paula dos Santos. Especialista em Design Gráfico e Estratégia Corporativa (UNIVALI - Brasil)

Creatividad

Jaime Guzmán Cervantes

En este momento que vivimos, el estudio del cerebro humano captó la fascinación de la comunidad científica como nunca antes en la historia. Este órgano extraordinario hecho de tejido y fibra, movido por un laberíntico cosmos interno de sucesos químicos e impulsos eléctricos, que pareciera tener la insólita tarea en su vida como es la de estudiarse a sí mismo.

Los descubrimientos alcanzados han sido tan sorpren-

dentos como amplios, al extremo de calificarse nuestro momento de la historia como la era del cerebro.

Nos criamos con ‘la creación’ como un concepto inexplicable e inalcanzable de dominio casi exclusivamente eclesiástico como cuando alguien se refería al principio de diseño y construcción del Universo. Este era el reducido ámbito de ‘creación’ y de su inmediata consecuencia la ‘creatividad’ que nadie mencionaba.

Con el transcurrir del tiempo, el concepto de *creación* descendió a un plano más modesto circunscribiéndose por centurias a la órbita de la inventiva. Se asoció a los que generaban cosas de la nada: el escritor era creativo porque creó un personaje para su novela, el inventor era creativo cuando producía desde un adminículo hasta