

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO AMBIENTAL: CONTRIBUIÇÕES DA SAGA MONSTRO DO PÂNTANO PARA O ENSINO SUPERIOR

Luis Emanuell de França Gonçalves¹

Ana Lúcia Feitoza Freire Pereira²

Cristiane Saboia Barros³

Francisco Amilcar Moreira Junior⁴

Marcus Vinicius Freire Andrade⁵

Resumo: As histórias em quadrinhos surgem como importantes recursos educacionais para discutir situações no ambiente acadêmico, dentre elas, as contribuições para a Gestão Ambiental. Desse modo, o objetivo do estudo é investigar as contribuições das histórias em quadrinhos da saga Monstro do Pântano para trabalhar a temática de Educação Ambiental no Ensino Superior. O estudo é classificado como qualitativo, do tipo exploratório, o qual utilizou a análise da história em quadrinhos a partir da seguinte proposta metodológica: análise textual, análise contextual e análise qualitativa. Entre os principais resultados, foi identificado que a saga Monstro do Pântano aborda temáticas de Educação Ambiental que podem ser discutidas no Ensino Superior.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Relação Homem-Natureza; Ferramenta de Ensino.

Abstract: Comic books emerge as important educational resources to discuss situations in the academic environment, among them, contributions to Environmental Management. Thus, the objective of the study is to investigate the contributions of the comics of the Monstro do Pântano saga to work on the theme of Environmental Education in Higher Education. The study is classified as qualitative, exploratory, where the analysis of the comic book was carried out from the following methodological proposal: textual analysis, contextual analysis and qualitative analysis. Among the main results, it was identified that the Monstro do Pântano saga addresses issues of Environmental education that can be discussed in Higher Education.

Keywords: Environmental Education; Man-Nature Relationship; Teaching Tool.

¹Instituto Federal do Ceará. E-mail: luisfranca_@outlook.com.

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7903340478787988>

²Instituto Federal do Ceará. E-mail: anafeitoza@ifce.edu.br.

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3429649638783941>

³Instituto Federal do Ceará. E-mail: cristianesaboia@ifce.edu.br.

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4891012984821498>

⁴Instituto Federal do Ceará. E-mail: amilcar.moreira@ifce.edu.br.

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6261655373137542>

⁵Instituto Federal do Ceará. E-mail: marcus.andrade@ifce.edu.br.

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9928919918556540>

Introdução

Os desafios para que o docente possa realizar suas atividades na sala de aula são temáticas recorrentes no meio acadêmico. Alguns desses desafios abrangem o alinhamento de um conteúdo que seja contemporâneo e, ao mesmo tempo, adequado à disciplina, assim como a escassez de investimentos das Instituições de Ensino Superior (IES) na formação dos docentes (SORDI, 2019).

Nesse sentido, é imprescindível que os profissionais da educação inovem na aplicação de metodologias de ensino, com o objetivo de despertar o interesse do discente que está acostumado com aulas repetitivas e que, por vezes, não consegue identificar o propósito do conteúdo em sua vida (FOOHS; CORRÊA; TOLEDO, 2021). Posto isso, Souza (2017) aponta que o gênero Histórias em Quadrinhos (HQs) possibilita potencializar, por meio do lúdico, a discussão de temáticas do cotidiano, além de expandir a imaginação do discente com um enredo contínuo formado por diálogos verbais e não verbais.

Um levantamento realizado por Sousa e Queiroz (2019) para mensurar a frequência de publicações de artigos que utilizaram as HQs em sala de aula no Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciência (ENPEC) apurou que a maioria delas era voltada ao ensino médio, principalmente para as disciplinas como Química e Biologia, o que, portanto, reforça a escassez das publicações no Ensino Superior. No entanto, vale ressaltar que o gênero histórias em quadrinhos pode possuir diferentes vertentes para abordar em sala de aula, entre elas, a ética ambiental.

De acordo com Santos e Souza (2018), a natureza possui uma dignidade que deve ser respeitada, não havendo uma repartição entre o homem e a natureza, evidenciando que há também aspectos políticos e a urgência para criar diretrizes no sentido de proteger a sua integridade.

Jonas (2006) afirma, ainda, que o homem possui responsabilidade de suas ações e de possíveis efeitos que possam ser gerados, por isso defende que a ética seja utilizada como um direcionamento de valores, a fim de evitar excessos em suas atitudes.

A partir da reflexão sobre esta responsabilidade, surgiu o interesse por novas alternativas metodológicas para o Ensino Superior, visto que há uma relação entre histórias em quadrinhos e educação que ampliam as práticas pedagógicas disponíveis para o docente. Ademais, o uso das histórias em quadrinhos no segmento da educação está previsto, até mesmo, nas Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996), reforçando a relevância de sua aplicação.

Desta forma, surge a questão norteadora: quais as contribuições das histórias em quadrinhos para o debate de educação ambiental no Ensino Superior? Logo, o objetivo do estudo busca investigar as contribuições das histórias em quadrinhos da saga Monstro do Pântano para a temática de educação ambiental no Ensino Superior.

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 3: 329-344, 2023.

Referencial Teórico

O capítulo do referencial teórico será abordado em dois tópicos, a fim de apresentar o estado da arte: inicialmente, são apresentadas algumas considerações sobre o uso das histórias em quadrinhos e suas contribuições para o contexto educacional; em seguida, é discutido como o gênero das HQs pode ser relevante no Ensino Superior, sobretudo, a partir da premissa das necessidades de sustentabilidade ambiental. Posteriormente, o referencial teórico é finalizado com discussões relativas à aplicação das HQs na educação.

Histórias em Quadrinhos na sala de aula: breves considerações

Em diferentes épocas, o ser humano registrou narrativas que contavam suas histórias por meio de hieróglifos, pictogramas, mosaicos, monumentos, músicas, afrescos, tapeçarias e, também, histórias em quadrinhos (EVANGELISTA; BRAVIANO, 2015). Para Eisner (2005), as histórias em quadrinhos, também conhecidas como narrativas gráficas, possuem diversas linguagens, cuja finalidade consiste em apresentar uma história através de imagens.

De acordo com Xavier (2017), o uso dos quadrinhos, os quais apresentam em sua estrutura textos e imagens, é configurado como um meio de comunicação que atinge uma alta demanda de público em função do alto volume de vendas dessa mídia. Posto isso, Goida (2011) explica que esse meio de comunicação, no entanto, é advindo do jornalismo do século XX que, na tentativa de alcançar um público em maior escala, optou por apresentar um material com uma leitura simples e direcionado a pessoas semianalfabetas e imigrantes, por isso o conteúdo empregado utilizava imagens e humor, passando a ser conhecido pelo termo *comics*.

As HQs, segundo Santos e Dalben (2021), são classificadas como Gênero Textual Discursivo (GTD), que possui como característica uma linguagem que estimula o senso crítico do leitor e que é abundante ao contextualizar momentos históricos, socioculturais e políticos. O formato, mesmo com o reconhecimento vinculado à mídia, ainda enfrenta barreiras. Nesse sentido, conforme Groensteen (2015) descreve, embora classificado como uma arte, tal formato ainda possui uma associação com o público infantil, mas este enfatiza em seus estudos a existência de diferentes estilos, que podem agradar as mais diversas faixas etárias.

Dito isso, Barreto (2020) explica que ainda há preconceito com a arte sequencial das HQs, mas destaca o seu crescente número de vendas nos últimos anos, havendo a possibilidade de contar grandes histórias. Ademais, Garcia (2021) corrobora o pensamento de Barreto (2020) ao apontar que as HQs alcançaram um destaque a nível internacional, principalmente com transposições fílmicas.

Assim sendo, as HQs representam um conteúdo em que são dispostas com as falas e pensamentos, que podem ser distribuídos para cada

personagem por meio do uso de balões, e estes podem ser desenhados em vários formatos, pois a depender do objetivo, apresentam significados diferentes. Tal situação pode ser exemplificada com um balão que contém textos ou símbolos que expressam um pensamento ou sentimento acerca de algo (RIBEIRO, 2017).

À vista disso, as revistas em quadrinhos possuem relevância para outras aplicações, como a sala de aula. Segundo Pessoa, Pessoa e Leite (2017), tais histórias são recursos didáticos que podem ser utilizados pelos docentes para facilitar o processo de aprendizagem por parte do discente e promover a articulação com a temática científica na sala de aula.

Nesse sentido, Paim (2013) realizou um relato de experiência com discentes do Ensino Superior e a sua relação com a diversidade linguística, o qual observou que após a criação de HQs baseadas nas temáticas das disciplinas propostas pelos docentes houve uma postura mais ativa para pesquisar sobre o conteúdo. Ademais, constatou também que os argumentos e as reflexões foram mais embasados na literatura científica, além de ter aumentado o entendimento acerca dos assuntos abordados nas aulas.

A seguir, será discutida a relevância da Gestão Ambiental para a sociedade e suas contribuições para o Ensino Superior.

Gestão Ambiental e Educação Superior

O conceito de Gestão Ambiental e sua multidisciplinaridade é um assunto relevante a ser discutido, mas antes é necessário o seu entendimento. Desse modo, Pirotti, Bitencourt e Wegner (2018) conceituam Gestão Ambiental como a relação que há entre a exploração de tudo o que é originado a partir da natureza e o homem.

Almeida, Dias e Marques (2018) defendem que a definição de Gestão Ambiental representa o equilíbrio das relações entre as empresas, meio ambiente e sociedade, tendo sua inserção registrada na Conferência das Nações Unidas, nos anos 70. Já para Barbieri (2016), a definição de Gestão Ambiental pode ser conceituada como o equilíbrio dos impactos das ações executadas por empresas, biodiversidade e responsabilidade social.

Essa discussão, ao ser escolhida para o Ensino Superior, impulsiona a forma com que o desenvolvimento sustentável pode ser abordado por docentes para o ensino de questões relacionadas ao meio ambiente (SILVA *et al.*, 2015). Logo, ao levar a discussão para a sala de aula, o estudo de Almeida (2018), realizado com alunos do curso de Gestão Ambiental de uma Instituição de Ensino Superior, apontou que os alunos consideram que a profissão de docente é pouco valorizada, com esse desafio ocorrendo ainda na fase do estágio.

A fim de contornar esta situação, Farias, Rodrigues e Cardoso (2019) comentam que a intersecção entre pesquisa, ensino e extensão contribui para a

temática de Gestão Ambiental no Ensino Superior, uma vez que as atividades apresentam para os futuros profissionais novas perspectivas do curso, além da relevância deste assunto no espaço acadêmico.

Contribuições das Histórias em Quadrinhos para a Gestão Ambiental

O homem, por utilizar os recursos provenientes da natureza, precisa estar a par das consequências dos seus atos, sendo primordial a compreensão de problemas socioambientais e a elaboração de soluções (ROTHSCHILD, 2007; CAMPANINI, 2016). Para os autores, a educação ambiental possui possibilidades de ser discutida em sala de aula, utilizando recursos das HQs.

Loureiro (2006) explica, ainda, que o conhecimento pode transformar uma realidade através da promoção da educação. Nesse sentido, Almeida, Porto e Silva (2020) apontam que o uso correto da linguagem das HQs para o processo educativo oportuniza que o discente possa complementar o conteúdo transmitido em sala de aula.

Ademais, Dias, Sabino e Lobato (2019) expõem que as HQs são consideradas fontes de entretenimento e de informação, que servem para comunicar o público. Em contrapartida, Souza, Miranda e Coelho (2020) afirmam que as contribuições dessa linguagem estão vinculadas à Educação Básica, mas o seu uso pode ser expandido para o Ensino Superior.

Contrário a esse pensamento, Acioli (2010) argumenta que os canais de comunicação apresentam uma informação de forma superficial, fragmentada e com aspectos sensacionalistas. Já Peixoto (2016) diverge do argumento anterior ao afirmar que as HQs, ao unirem a imagem, o texto e a sua popularidade despertam um maior interesse por parte do leitor, como em questões que envolvem o meio ambiente.

Assim, infere-se que o uso das HQs para contextualizar os discentes acerca de questões ambientais surge como ferramentas educacionais de relevância não só para a comunicação, como também para estimular o interesse do leitor.

Uso de Histórias em Quadrinhos na Educação Ambiental

O entendimento acerca das consequências no meio ambiente em função das ações do ser humano incentiva a compreender o processo da devastação e a construção de novos meios para educação ambiental. Souza, Miranda e Coelho (2020) sugerem a organização de ações para formular um novo modelo de desenvolvimento, com pilares que integram os setores econômico, social e ambiental, os quais devem surgir a partir de uma conscientização, desde a infância até a vida adulta. Alves, Gutjar e Pontes (2019) recomendam a construção de um material didático que possa adaptar a linguagem para que o público-alvo manifeste interesse pelo conteúdo, mas ressalta que deve ser preservado o teor científico para sensibilizar o leitor acerca das causas

ambientais e sobre como a proposta de soluções podem contribuir para a redução dos danos ao meio ambiente.

Nesse sentido, Souza, Miranda e Coelho (2020) apresentam como proposta a utilização das HQs com o desígnio de ensinar e incentivar a imaginação do aluno, bem como para direcionar a temática para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. O estudo de Silveira e Paschoalino (2019), realizado com alunos do 6º ano do ensino fundamental, sugeriu que o processo de ensino e aprendizagem consista na habilidade do professor para equiparar os meios que estimulam a criatividade e o tradicional, a fim de incitar no aluno o interesse para aplicar os ensinamentos ao cotidiano.

Contudo, o uso de HQs também pode ser empregado no ensino médio. Nessa perspectiva, a pesquisa de Nascimento e Pereira (2020) expõe os resultados provenientes da construção de tirinhas, classificadas como um formato de HQs, para produzir o processo de reflexão em alunos de um curso técnico de construção civil acerca das soluções empregadas no setor correlacionado com conceitos de educação ambiental. Sob um outro enfoque, a utilidade das HQs pode ser encontrada no Ensino Superior.

Já o trabalho desenvolvido por Diniz et al. (2019) envolveu a promoção da educação ambiental no Ensino Superior através de atividades lúdicas em uma oficina com alunos e professores do curso de Pedagogia, cujo objeto de estudo tratou sobre a Amazônia brasileira.

Em vista disso, constata-se a importância das HQs na educação, sobretudo acerca da visibilidade que esse método fornece para abordar a educação ambiental nos mais diversos níveis educacionais, a fim de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem no ambiente de aula.

Procedimentos Metodológicos

A obra Monstro do Pântano

A narrativa do Monstro do Pântano apresenta o cientista Alec Holland, que ao acreditar ter sido contratado por funcionários do governo norte-americano, busca desenvolver uma fórmula que fomente o crescimento das plantas a fim de solucionar o problema da fome no mundo. No entanto, após um acidente químico, o corpo do cientista sofre transformações que o deixam com a aparência de uma planta e com habilidades para controlar qualquer forma vegetal. A partir disso, a criatura “Monstro do Pântano” objetiva defender o meio ambiente das ações prejudiciais do ser humano.

A seguir, a apresentação da capa do primeiro volume, na Figura 1:

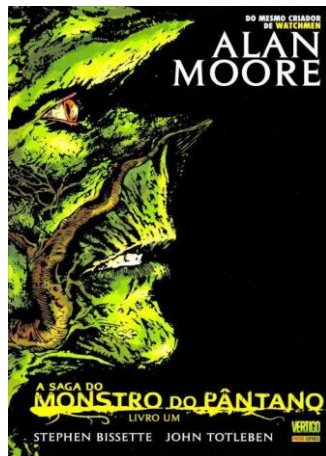


Figura 1: Primeiro volume do Monstro do Pântano.
Fonte: Moore (2018).

Criado por Len Wein e Berni Wrightson, em 1971, foi publicado pela editora norte-americana DC Comics, a partir do selo Vertigo, destinado ao público adulto, sendo posteriormente reformulado pelo roteirista Alan Moore, com desenhos de Stephen Bisset e John Totleben, entre os anos de 1983 a 1987, distribuído em seis edições (CARVALHO, 2020). No Brasil, os direitos pertencem à editora Panini. Para efeito desta análise, foi utilizado o relançamento do ano 2018.

Após 1987, o personagem continuou aparecendo em outras histórias escritas e desenhadas por outros artistas, mas o período em que esteve sob a responsabilidade de Moore (2018) é considerado o auge da obra, além de ter ocorrido em outras aparições e adaptações para o cinema, televisão e videogame.

Classificação da Pesquisa

Quanto à natureza da pesquisa, trata-se de um estudo qualitativo, do tipo exploratório. Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa não se preocupa com a enumeração ou mensuração de eventos analisados, bem como não utiliza dados estatísticos como referência para o estudo desenvolvido.

Quanto à sua finalidade, é classificada como básica, tendo em vista a realização de procedimentos a partir de uma revisão de literatura com estudos do tipo artigos, dissertações e livros.

Para efeito de delimitação, foi analisado o primeiro volume, de um total de seis, da saga Monstro do Pântano, escrito nos anos 1980, e que tem sido publicado desde então (MOORE, 2018). A justificativa para a escolha do volume 1 se deve pela abordagem do meio ambiente de forma mais intensiva, distinguindo-se das demais continuações, como também apresenta passagens nanarrativa que podem ser utilizadas no Ensino Superior.

Posto isso, a análise da HQ seguiu a proposta metodológica de Chico (2020), apresentada na Tabela 1:

Tabela 1: Proposta para análise da obra *Monstro do Pântano* (2018).

ETAPAS	DESCRIÇÃO
Análise Estrutural	É analisado a fala e o pensamento inscrito no balão dos personagens, onomatopeias, enquadramentos de ângulos e o uso das cores;
Análise Contextual	São investigadas situações culturais e históricas que contribuem para o entendimento das ações na narrativa
Análise Qualitativa	Compreendimento da obra a partir da soma dos elementos identificados na análise estrutural e contextual

Fonte: Adaptado de Chico (2020).

Resultados e Discussões

Resultados encontrados na Literatura Acadêmica

Para justificar o uso da obra como ferramenta educativa na área de meio ambiente, foi realizada uma busca na literatura, em documentos do tipo artigos e dissertações. Como delimitação, utilizou-se a base de dados do *Google Scholar*, mediante as seguintes palavras-chave: “Monstro do Pântano”; “Meio ambiente”.

Logo após a coleta, houve uma breve leitura do resumo e dos resultados para identificar a relação com o objetivo da presente pesquisa. Assim, foram encontrados 05 (cinco) estudos, dispostos na Tabela 2:

Tabela 2: Principais resultados investigados na literatura

TÍTULO	AUTORES	OBJETIVO	DATA DE PUBLICAÇÃO
História Em Quadrinhos e educação ambiental: o discurso ecológico em a saga do Monstro do Pântano de Alan Moore	Oliveira, Silva e Fernandes	Realizar um breve histórico sobre o processo de surgimento das histórias em quadrinhos, com foco na inserção das críticas sociais e dos debates políticos como temas chave e o fortalecimento do discurso ecológico e do movimento ambientalista	2016
Zoologia Cultural, Com Ênfase Na Presença De Personagens Inspirados Em Artrópodos Na Cultura Pop	Silva e Coelho	Promover o inventário dos personagens dos universos de super-heróis que tenham sido inspirados, de alguma forma, em grupos taxonômicos animais	2016
Sociedade de consumo, ecologia e histórias em quadrinhos: análise de américa, de Robert Crumb, e o monstro do pântano, de Alan Moore	Rodrigues	Analisar a postura crítica de Robert Crumb a partir da obra “América” e Alan Moore com o quadrinho “Monstro do Pântano” apresentado ao leitor	2013

Continua...

...continuação.

TÍTULO	AUTORES	OBJETIVO	DATA DE PUBLICAÇÃO
Representações políticas da guerra fria: as histórias em Quadrinhos de Alan Moore na década de 1980	Rodrigues	Compreender a relação entre tipos de leituras e gêneros artísticos ignorados pelo meio acadêmico a partir da perspectiva geopolítica da guerra fria	2011
O Caos Semiótico Dos Quadrinhos: Um Estudo Das Graphic-Novels	Santos	Descrever os significados semióticos das narrativas de histórias em quadrinhos surgidas nos anos 80	1992

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

No estudo de Oliveira, Silva e Fernandes (2016), foi identificado que a obra *Monstro do Pântano* apresenta possibilidades de utilizar elementos simbólicos, como as cores e formas, para retratar o meio ambiente, assim como foi possível retratar diferentes definições acerca da Educação Ambiental através de fragmentos dos quadrinhos apresentados aos alunos no ambiente escolar.

Já Silva e Coelho (2013) descreveram o uso de personagens de histórias em quadrinhos da Cultura Pop, sobretudo daqueles que foram inspirados no *Filo* de animais artrópodes encontrados no meio ambiente, a fim de apresentar aos alunos da Educação Básica os conceitos ligados à disciplina de Zoologia, mas destacam que, mediante adequação, há a possibilidade de também ser aplicado no Ensino Superior.

Rodrigues (2013) aponta que as histórias em quadrinhos puderam acompanhar as transformações ocorridas na sociedade, com isso, os quadrinistas, profissionais criativos responsáveis pela elaboração das HQs, utilizaram a ferramenta para promover a reflexão dos impactos do capitalismo e do consumo; com o *Monstro do Pântano* a realidade do personagem protagonista foi apresentada como uma manifestação da natureza passível de problematização de debates ecológicos.

Santos (1992), em sua pesquisa, cita que o artista Alan Moore utilizava suas obras para denunciar a conjuntura vivida nos anos 80, envolto de paranoias que estavam presentes em função da Guerra Fria e do conservadorismo no contexto político e social, principalmente acerca das consequências que o meio ambiente enfrentava, retratadas no *Monstro do Pântano*, demonstrando que a obra apresenta uma dimensão geopolítica.

Por fim, Rodrigues (2011) apresenta resultados similares aos de Rodrigues (2013), nos quais afirma que os roteiros de histórias em quadrinhos de Alan Moore, sobretudo o do *Monstro do Pântano*, envolviam contextos geopolíticos empregados para impulsionar a reflexão do leitor nos anos 80. Além disso, o autor frisa, com base em uma entrevista concedida pelo roteirista, que o personagem John Constantine, que faz uma breve aparição na obra supracitada,

possuía aspectos físicos inspirados no cantor britânico de nome artístico “Sting”, da banda de rock “The Police”, que por sua vez esteve envolvido com o ativismo ecológico na década de 1980. Assim, constata-se que Alan Moore conecta personagens do mundo real com o gênero de histórias em quadrinhos.

Análise e discussão da obra

A obra apresenta diversas situações acerca da conduta do homem que desrespeita qualquer princípio ético contra a natureza. Fernandes, Silva e Oliveira (2016), em seu estudo sobre o Monstro do Pântano, realizam uma crítica reflexiva ao apontar que o homem é inferior em relação à força da natureza, enquanto o personagem da HQ, Woodrue, que aparece na Figura 2 e representa o meio ambiente, emprega uma linguagem carregada de sarcasmo para criticar o comportamento agressivo do homem contra a natureza na indústria do cinema.

Segundo Santos (2013), a metalinguagem é um recurso comumente utilizado nas HQs, que engloba referências a outros tipos de linguagens, como obras oriundas da indústria do cinema e da televisão. Esse tipo de ideologia e conduta extremista pode ser questionável, exigindo do leitor senso crítico da ação predatória do homem contra a natureza.

Posteriormente, observa-se, na Figura 2, um predomínio de cores vibrantes, entre eles o laranja e o lilás no fundo da imagem, uma onomatopeia em caixa alta destacada em azul, que representa o som da motosserra ligado, e o uso do Primeiríssimo Plano para capturar o olhar de medo da personagem (RAMARI, 2019) ao ouvir o discurso pavoroso do antagonista Woodrue, despertando o lado emotivo e criando um vínculo de empatia do leitor com a vítima que está prestes a sofrer uma violência física.

Em suma, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas pelo docente como uma ferramenta educativa na Educação Superior, com a finalidade de promover a discussão acerca da temática.



Figura 2: Metalinguagem como crítica das ações do homem contra a natureza.

Fonte: Moore (2018).

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 3: 329-344, 2023.

O Monstro do Pântano também apresenta importantes questionamentos que podem ser discutidos em sala de aula. A esse respeito, pode-se citar um dos antagonistas da história, que acusa a espécie humana de promover o desequilíbrio ambiental a partir da devastação da fauna e da flora e do lançamento de emissões de gases prejudiciais na atmosfera; o seu objetivo é eliminar os seres humanos ao assumir um posicionamento de “guardião” da natureza, como visto anteriormente na Figura 2.

De acordo com Neasham (2007), o termo *Green Man* foi utilizado nos anos 60 para definir um ser que além de proteger a natureza, representava também uma crítica ao consumismo mundial. Já na saga Monstro do Pântano, o Green Man - a criatura verde - possui uma característica análoga a um vegetal em formato humano, que pode ser uma metáfora deste termo (RODRIGUES, 2013).

Na figura 3 é apresentada uma análise da narrativa entre o antagonista e o Monstro do Pântano, com esse último tornando evidente o equilíbrio ecológico que deve existir em sua concepção. Diante disso, o predomínio das cores também é uma informação relevante: o laranja é uma cor vibrante e mais agressiva, assim como o comportamento do antagonista Woodrue; já o verde, representa a natureza, sinal de calma, assim como o Monstro do Pântano em seu discurso ao tentar conter o seu rival.

Consoante a essas informações, a Figura 3 apresenta Woodrue com o corpo inclinado, ciente dos seus atos, como se o personagem estivesse triste consigo mesmo, mas convicto do que pretendia cometer. Por outro lado, há um enquadramento “*contra-plongué*”, que captura o ângulo do personagem de baixo para cima, demonstrando superioridade (MANCIO; VIRGOLINO; LENCIO, 2017); no mesmo contexto, o Monstro do Pântano discursa para proteger a natureza e apela para que o seu rival reflita sobre o seu comportamento, como se vencesse a discussão. Logo depois, Woodrue demonstra arrependimento ao recordar que poderia devastar outros territórios geográficos, como a África e o Japão; em seguida, lágrimas caem de seus olhos.



Figura 3: Reconhecimento do equilíbrio ecológico do homem x natureza.
Fonte: Moore (2018).

Souza, Santos e Costa (2014), a partir do relato de experiência acerca do uso de HQs em sala de aula com alunos do ensino fundamental, observaram que determinados conceitos de educação ambiental foram colocados em prática, ao estimular a criatividade e a leitura de textos sobre o assunto.

Conclusões

O Ensino Superior apresenta para o campo da educação possibilidades de se discutir acerca de pautas relevantes e atuais, como os diversos conceitos de Gestão Ambiental, e através da linguagem das histórias em quadrinhos, fator que possibilita que o docente transmita o conhecimento e fomente o diálogo em sala de aula por meio da multidisciplinaridade.

Com isso, ao estudar a obra Monstro do Pântano, o objetivo geral foi alcançado, na medida em que foi possível identificar conceitos inscritos na obra de Alan Moore. Logo, as histórias em quadrinhos propostas contribuem para a temática de Gestão Ambiental, a fim de que o docente possa fomentar, por meio da linguagem literária, abordagens acerca da ação predatória do homem contra a natureza; do reconhecimento da valorização do meio ambiente e a sua importância para a sociedade; da subvalorização da ciência em detrimento ao dinheiro; e da compreensão da influência de empresas no papel comunicativo da informação.

A partir de uma reflexão crítica das abordagens levantadas no recurso didático das histórias em quadrinhos, é criado um ambiente educativo no Ensino Superior, no qual o discente entenderá, de forma aprofundada, conteúdos teóricos expostos em textos e imagens, associando teoria e prática, além de reforçar a relevância da discussão de Gestão Ambiental na área da educação.

Em relação aos principais desafios para a realização da pesquisa, pode ser apontada a escassa literatura de artigos publicados que utilizaram histórias em quadrinhos no Ensino Superior. Diante dessa perspectiva, sugere-se para futuros estudos a continuidade deste trabalho ao investigar a percepção de docentes acerca do emprego de histórias em quadrinhos como alternativa metodológica no ensino de Gestão Ambiental na Educação Superior.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal do Ceará – Campus Sobral, por tornar possível a obtenção do título de especialista em Gestão Ambiental do autor.

Referências

- ACIOLI, A. de S. Literatura popular como ferramenta para a educação ambiental. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 5, n. 1, p. 76–83, 2010.
- ALMEIDA, A. N. Forças e fraquezas do curso de Gestão Ambiental da Universidade de Brasília. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 44, e166602, 2018.
- ALMEIDA, S. S.; DIAS, W. S.; MARQUES, J. S. Gestão Ambiental: desenvolvimento e práticas sustentáveis. **RCA**, v. 7, n. 14, 2018.
- ALMEIDA, B. C.; PORTO, L. J. L. S.; SILVA, C. M. Construção de histórias em quadrinhos como recurso didático para educação ambiental. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v.15, n. 3, p. 229-245, 2020.
- ALVES, R. J. M.; GUTJAHR, A. L. N.; PONTES, A. N. Processo metodológico de elaboração de uma cartilha educativa socioambiental e suas possíveis aplicações na sociedade. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 14, n. 2, p. 69-85, 2019.
- BARBIERI, J. C. **Gestão ambiental empresarial: conceitos, modelos e instrumentos**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.
- BARRETO, M. S. R. Histórias em quadrinhos como ferramenta de releitura e produção textual para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental. 79 f. **Dissertação** (Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação) - Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus, Espírito Santo, 2020.
- BRASIL. **Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasil, Brasília, 1996.
- CAMPANINI, B. D. Análise da contribuição das histórias em quadrinhos na problematização de questões ambientais no Ensino Fundamental. 104 f. **Dissertação** (Mestrado em Ciência, Tecnologia & Educação) - Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca CEFET/RJ, 2016.
- CARVALHO, M. B. Quadrinhos e História: Possibilidades de estudo sobre A Saga do Monstro do Pântano (1984-1987). **Anais** do XXV Encontro Estadual de História da ANHUP – SP, p. 1 – 16, 2020. Disponível em: <https://www.encontro2020.sp.anpuh.org/resources/anais/14/anpuh-sp-erh2020/1597798683_ARQUIVO_d5a1a81d87d758817e22158bbe63dafa.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2022.
- CHICO, M. T. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFOA**, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abril 2020.
- DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. “Introdução: A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa”. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DIAS, D. G.; MIRANDA, J. C; COELHO, L. M. Histórias em quadrinhos como ferramenta de educação ambiental. **SAJEBTT**, Rio Branco, UFAC v. 7 n. 2, p. 219-238, 2020.

DINIZ, J. F. *et al.* Educação Ambiental no ensino superior: uma experiência lúdica de conscientização na Amazônia Brasileira. **Revista EDUCAmazônia - Educação Sociedade e Meio Ambiente**, v. 13, n. 2, 2021.

EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EVANGELISTA, E; BRAVIANO, G. Quadrinhos Digitais e Realidade Aumentada na Educação. **Anais** do Congresso Nacional de Ambientes Hiperfídia para aprendizagem, p.1 – 13, 2015. Disponível em: <http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID44_Evangelista-Braviano.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2021.

FARIAS, G. B. L.; RODRIGUES, R. S.; CARDOSO, S. R. P. A extensão acadêmica como ferramenta para aprendizagem no Ensino Superior. **HOLOS**, v. 2, p. 1-15, dez.2019.

FERNANDES, H. L.; SILVA, M. A. A.; OLIVEIRA, W. P. História em quadrinhos e educação ambiental: o discurso ecológico em a saga do Monstro do Pântano de Alan Moore. **Revista Temporis**, v.16, n. 2, p. 1 – 23, 2016.

FOOHS, M. M.; CORRÊA, G. S.; TOLEDO, E. E. Histórias em quadrinhos na educação brasileira: uma revisão sistemática de literatura. Instrumento: **Rev. Est. ePesq. em Educação**, Juiz de Fora, v. 23, n. 1, p. 80-96, jan./abr. 2021.

GARCIA, Y. Transposições Fílmicas de Histórias em Quadrinhos: Uma teorização da relação entre duas linguagens. **ANIKI**, v. 8, n. 2, 2021.

GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. *In*: GOIDA, H. C; KLEINERT, A. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

GROENSTEEN, T. **O Sistema dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Marsupial Editora, 2015.

JONAS, H. **O Princípio Responsabilidade**. Rio de Janeiro: Contra ponto Editora, 2006.

LOUREIRO, C. F. B. Complexidade e Dialética: Contribuições a práxis política e emancipatória em Educação Ambiental. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 27, n. 94, p. 131-152, jan./abr.2006.

MANCIO, C. R. P.; VIRGOLINO, J. C.; LEMOS, A. R. **Anais** do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, p. 1 – 15, 2017. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2138-1.pdf>>. Acesso em: 07 mar. 2022.

MOORE, A. **A saga do Monstro do Pântano**: v. 1. Tradução por Edu Tanaka. Barueri – SP: Panini Brasil, 2018.

NASCIMENTO, D. S; PEREIRA, M. V. Educação Ambiental crítica em um curso técnico em edificações: o uso de tirinhas como contextualização do mundo do trabalho. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, v. 2, n. 19, p. 11336, 2020.

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 3: 329-344, 2023.

NEASHAM, M. **The Spirit of the Green Man**. Sutton Mallet, Somerset, United Kingdom: Green Magic, 2007.

OLIVEIRA, W. P.; SILVA, M. A. A.; FERNANDES, H. L. História em quadrinhos e educação ambiental: o discurso ecológico em A saga do monstro do pântano de Alan Moore. **Revista Temporis [ação]**, v. 16, n. 2, p. 242-264, 2016.

PAIM, M. M. T. Diversidade linguística e a prática no ensino superior: um diálogo possível. **Revista Práticas de Linguagem**, v. 3, n. 2, jul./dez. 2013.

PESSOA, C. A. N.; PESSOA, D. B.; LEITE, R. C. M. A contribuição das histórias em quadrinhos como estratégia de ensino na formação de professores de Ciências. **Anais...** Encontro Internacional de Jovens Investigadores, p. 1 – 11, 2017. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/49395>>. Acesso em: 06 nov. 2021.

PEIXOTO, S. B. Produção de histórias infantis: um recurso didático para Educação Ambiental. 61 f. **Monografia** (Tecnólogo em Gestão Ambiental) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, São Roque, 2016.

PIROTTI, T. M. C.; BITENCOURT, C. C.; WEGNER, D. “Sozinhos não vamos vencer”: práticas colaborativas e ganhos coletivos em uma rede de empreendimentos da Economia Solidária Brazil. **Revista de Gestão Social e Ambiental - RGSA**, São Paulo, v. 11, n. 3, p. 37-55, set./dez. 2017.

RAMARI, T. H. O Primeiríssimo Plano Como Origem do Desprazer: Uma Análise Contracinemática de Funny Games. **Anais** do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, p. 1 – 11, 2019. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0959-1.pdf>>. Acesso em: 11 mar. 2022.

RIBEIRO, E. M. Narrativa Gráfica como Híbrido entre Cinema, Fotografia e Histórias em Quadrinhos: Estudo e Experimentação. 93 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Tecnologia em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, CURITIBA, 2017.

RODRIGUES, M. S. Sociedade de consumo, ecologia e histórias em quadrinhos: análise de américa, de Robert Crumb, e o Monstro do Pântano, de Alan Moore. **Anais** das 2ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, p. 1 – 13, 2013. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/2asjornadas/anais/15%20-%20ARTIGO%20-%20MARCIO%20DOS%20SANTOS%20RODRIGUES%20-%20HQ%20E%20SOCIEDADE.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2022.

RODRIGUES, M. S. Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 212 f. **Dissertação** (Mestrado em História) - Universidade Federal de Minas Gerais, 2011.

ROTHSCHILD, D. **Manual Live Earth de Sobrevivência ao Aquecimento Global**. Ed. Manole, 2007.

SANTOS, R. O caos semiótico dos quadrinhos: um estudo das graphic novels. **Comunicação & Sociedade**, n. 18, p. 71-77, 1992.

SANTOS, R. E. Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. **Anais das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 2., 2013, São Paulo. São Paulo: USP, 2013.

SANTOS, A. C.; SOUZA, K. K. M. Técnica e ética ambiental: um debate entre Jonase Larrère e Larrère. **Desenvolv. Meio Ambiente**, v. 45, p. 105-116, abr. 2018. DOI: 10.5380/dma.v45i0.50627.

SANTOS, J. C.; DALBEN, T. P. S. O gênero textual-discursivo 'História em Quadrinhos' no ensino da língua inglesa. **Revista Tabuleiro de Letras**, v. 15, n. 2, p. 274-289, jul./dez. 2021.

SILVA, A. A. N. de M. *et al.* Gestão ambiental e universidade: O estudo de caso do Programa Metodista Sustentável. **Revista Desenvolvimento em Questão**, ano 13,32, p. 146- 177, out./dez. 2015.

SILVA, E. R; COELHO, L. B. N. Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. **Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro**, p. 24-34, 2016.

SILVEIRA, L. F; PASCHOALINO, P. HQ e Educação Ambiental no Ensino Fundamental: estudo de caso. **Revista Mediação**, n. 9, p. 32-39, 2019.

SORDI, M. R. L. Docência no ensino superior: interpelando os sentidos e desafios dos espaços institucionais de formação. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, v. 35, n. 75, p. 135-154, mai./jun. 2019.

SOUZA, T. S; SANTOS, A. F; COSTA, R. T. O uso de histórias em quadrinhos como recurso didático na educação ambiental: relato de uma experiência. **Anais do II Congresso Nacional de Formação de Professores - XII Congresso Estadual Paulista sobre Formação de Educadores**, p. 10422 – 10432, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/141603/ISSN2357-7819-2014-10422-10432.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso: 04 nov. 2021.

SOUZA, R. Q. Histórias em quadrinhos como fonte de informação e incentivo à leitura. **Monografia** (Graduação em Biblioteconomia) – Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Faculdade de Biblioteconomia, Universidade Federal do Pará, Belém, PA, 2017.

SOUZA, T. W. A.; QUEIRÓS, W. P. Panorama das pesquisas sobre a análise de recursos didáticos no Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciência (ENPEC). **Revista de Educação em Ciências e Matemática**, v.15, n. 34, p.165-177, 2019.

SOUZA, D. G; MIRANDA, J. C; COELHO, L. M. Histórias em quadrinhos como ferramenta de Educação Ambiental. **South American Journal of Basic Education, Technical and Technological**, v. 7, n. 2, p. 219-238, 2020.

XAVIER, G.K.R.S. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características everbo-visualidade. **Revista Eletrônica Darandina**, v. 10, n. 2, 2017.

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 3: 329-344, 2023.