



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS

MARIELBA LACERDA GOMES

História em quadrinhos: Recurso didático para uma prática pedagógica
necessária às práticas de leitura e escrita

CAMPINA GRANDE – PB
2014

MARIELBA LACERDA GOMES

História em quadrinhos: Recurso didático para uma prática pedagógica
necessária às práticas de leitura e escrita

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para a
obtenção da Licenciatura em Letras,
na Universidade Estadual da
Paraíba, sob a orientação da Prof.^a.
Ms. Cléa Gurjão Carneiro.

CAMPINA GRANDE – PB
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

633 Gomes, Marielba Lacerda
História em quadrinhos [manuscrito] : recurso didático para uma
prática pedagógica necessária às práticas de leitura e escrita /
Marielba Lacerda Gomes. - 2014.
21 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.
"Orientação: Profa. Ma. Cléa Gurjão Carneiro, Departamento
de Letras".

1. História em quadrinhos 2. Prática Pedagógica 3. Leitura I.
Título.

21. ed. CDD 372.4

**História em quadrinhos: Recurso didático para uma prática pedagógica
necessária às práticas de leitura e escrita**

MARIELBA LACERDA GOMES

Aprovada em 07 / 03 / 2014

Cléia Gurjão Carneiro

NOTA 9,0

Prof. Ms. Cléia Gurjão Carneiro
Orientadora

Roberta Soares Paiva

NOTA 9,0

Prof. Ms. Roberta Soares Paiva
Examinadora

Francisca Eduardo Pinheiro

NOTA 9,0

Prof. Ms. Francisca Eduardo Pinheiro
Examinadora

CAMPINA GRANDE – PB
2014

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer, em primeiro lugar, ao SENHOR YHAWEH, que a cada dia renova em mim o sopro da vida, me fortalece e encoraja a prosseguir ao longo desta caminhada que está cumprindo uma etapa, aos meus pais em especial a minha mãe pela sabedoria de me ajudar a cada dia, à professora Cléa Gurjão pela paciência na orientação e incentivo da realização deste trabalho.

A todos os professores do curso de Letras, que foram tão importantes na minha vida acadêmica, à coordenação do curso, pelo convívio, apoio, compreensão, amizade e os professores que aceitaram fazer parte deste momento importante compondo a banca examinadora, Ms Roberta Soares e Ms. Francisca Eduardo.

Aos amigos e colegas, pelo convívio, incentivo e pelo apoio constantes.

Dedico esta conquista a YHAWEH, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia e a minha querida mãe a Sra. Mariêta Lacerda Gomes que fez muito mais do que seu papel de mãe impecavelmente.

História em quadrinhos: Recurso didático para uma prática pedagógica necessária às práticas de leitura e escrita

GOMES. Marielba Lacerda¹

RESUMO

As habilidades de leitura e de escrita são fundamentais para o desenvolvimento sócio discursivo dos indivíduos em todas as áreas da vida, é através dessas práticas que os indivíduos se inserem na sociedade em que vivem. Nesse sentido, o presente artigo consiste em mostrar as Histórias em Quadrinhos (HQs) como um recurso auxiliar no ensino da leitura e da escrita. Organizamos o presente trabalho em três momentos: primeiro fizemos um breve histórico das HQs no mundo e no Brasil, em segunda, temos uma explanação sobre as HQs como recurso didático para orientar uma prática pedagógica mais eficiente, logo após apresentamos algumas propostas de atividades com HQs para serem trabalhadas em sala de aula. Para fundamentar nosso trabalho, usamos como postulados teóricos os estudos de BRAGA (2006), LUYTEN (1987), MENDONÇA (2002), RAMOS (2006), entre outros. Buscamos mostrar que trabalhar histórias em quadrinhos no campo escolar é uma forma significativa e dinâmica para os alunos lerem, escreverem com proficiência.

Palavras – chave: Histórias em quadrinhos. Prática pedagógica. Leitura e escrita.

1. INTRODUÇÃO

Não faz muito tempo, as Histórias em Quadrinhos (HQs) eram consideradas uma leitura pouco valiosa e temia-se que, ao ler as histórias, as crianças e jovens acabassem por perder o gosto pela leitura e a escrita.

No entanto, pesquisas acadêmicas em várias áreas do conhecimento atestam a relevância que tais meios exercem na atividade cognitiva dos alunos, além de serem responsáveis pela diversão, transmissão de informações e visões de mundo de muitos leitores na sociedade, amplia o prazer pela leitura e escrita e enriquecem o vocabulário. Sendo consideradas como um prazeroso recurso didático para estimular o processo ensino e aprendizagem.

O objetivo desse artigo é mostrar a importância das HQs no universo escolar como uma prática eficiente e prazerosa para desenvolver a leitura e a escrita. O trabalho está organizado da seguinte forma: primeiro contextualizamos as HQs no mundo e no Brasil, em seguida, temos uma explicação sobre as HQs e o livro didático e a linguagem dos quadrinhos, por fim, temos algumas propostas de atividades para serem aplicadas em sala de aula e as considerações finais. Usamos como postulados teóricos os estudos de BRAGA (2006), LUYTEN (1987), MENDONÇA (2002), RAMOS (2006), entre outros.

¹Aluna do curso de Letras habilitação Língua Inglesa

É importante ressaltar que a utilização das HQs nos espaços escolares requer do professor compromisso com o fazer pedagógico e domínio metodológico do conteúdo a ser trabalhado com os alunos, além da criatividade e ousadia para utilizar os quadrinhos na medida certa para auxiliar a aprendizagem dos alunos.

2. TEORIZANDO

2.1 BREVE HISTÓRICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

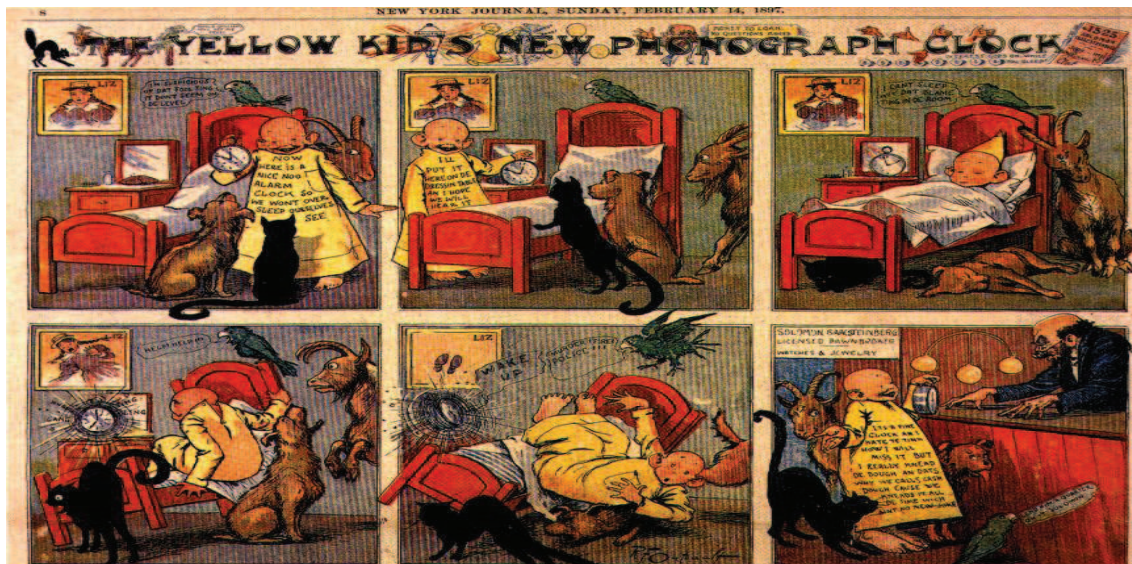
2.1.1 As HQs no mundo

As primeiras Histórias em Quadrinhos (HQs) apareceram por volta do século XVIII, na França. Em 1820, são comercializadas as *Canções de Cego*,

Edições publicadas das simples às mais sofisticadas iconografias. Datam dessa época também as *Imagens de Epinal*, contos infantis no formato de folhas soltas, impressas apenas de um lado e numeradas, para que os leitores pudessem acompanhar as cenas e colecioná-las.

Os contos já apresentavam legendas e personagens estereotipados. No entanto, as HQs, tal como conhecemos hoje, surgem ao final do século XIX nos Estados Unidos, acompanhando a evolução tecnológica dos meios de comunicação, inclusive o desenvolvimento do jornal. Os grandes jornais norte-americanos propiciam a autonomia dos quadrinhos com a criação de uma identidade chamada *comics* ou *funnies*, tiras com histórias eminentemente cômicas, voltadas para o público adulto e veiculadas em edições dominicais, as quais mais tarde passariam a ser diárias. A introdução dos textos em balões só aparece posteriormente. Os desenhos passam a ser organizados em quadros e os ruídos transformados em onomatopeias, configurando os traços mais marcantes dos quadrinhos na atualidade.

Em 1985, é lançada no país a primeira e mais importante personagem das HQs, o *Yellow Kid*. Mickey Dugan, mais conhecido como o “Garoto amarelo” era o personagem principal da *Hogan’s Alley*, pioneira tira em quadrinhos criada pelo desenhista norte-americano Richard Outcult do jornal New York World, em que satirizava a vida dos imigrantes nos cortiços de Nova York. A personagem tinha como característica principal um camisolão de cor amarela, em que geralmente vinham escritas frases sarcásticas e humoradas sobre manifestações políticas da época. As histórias já apresentavam balões, cores e narrativas fragmentadas em ação e logo assumiram uma periodicidade semanal, definindo a partir de então o padrão das HQs no século seguinte e que evoluiu para os dias de hoje.



Em 1929, ocorre uma importante mudança na produção de HQs: personagens infantis com traços cômicos passam a concorrer com personagens já consagrados dentro o público de mais idade. É criado o *Mickey Mouse*, o símbolo da *Walt Disney* depois passa a queteve origem em desenhos animados e somente depois passa a ser distribuído em tiras. Ainda pela Disney, aparece o *Pato Donald*, o *Tio Patinhas*, entre outros. No mesmo ano aparece o *Popeye*, criado pelo cartunista norte-americano Elzie Segar e *Tarzan* do desenhista Harold Foster. Apesar da supremacia americana, no decorrer das décadas seguintes surgem também grandes personagens provindos de outros países, a exemplo de *Mafalda* (Argentina), *Valentina* (Itália) e *Asterix Barbarella* (França).

Com o sucesso dos Estados Unidos, o Japão lança, na década de 20, as primeiras revistas de HQs, os Mangás, como ficaram conhecidas, eram produzidos em grande escala, com publicações mensais e histórias inéditas. Contudo o mangá característico dos dias atuais só aparece no início do século XX, logo após a Segunda Guerra Mundial, quando o gravurista Osamu Tesuka, influenciado pelos desenhos do Walt Disney e pelo cinema, cria a estética dos quadrinhos japoneses tradicionais (capas coloridas, páginas em preto-e-branco). No Ocidente, só na década de 30 é que as tiras passam a ser confeccionadas em revistas.

Após a queda da Bolsa de New York, a procura pelo gênero dos quadrinhos nos Estados Unidos cresce significativamente e, devido ao seu baixo custo, acaba por se tornar uma forma barata de diversão, tendo em vista a crise. Nascem assim as *comic bookse* uma série de aventuras que marcaram época. Essa década ficou conhecida como a Era dourada das HQs, que segundo Moya (1977, p. 43), foi “A Era em que surgiram

alguns dos quadrinhos, motivo da ideia de massificação e visão cosmopolita dos heróis e sua mitologia, suas figuras fetichistas em ícones gráficos”.

Na década de 40, as HQs atingem um grande estágio de evolução, ampliando suas fronteiras e consolidando-se como parte da cultura de massa. O surgimento de novos gêneros, como o terror e o suspense, somados a sua representação realista faz crescer a popularidade das HQs entre os jovens. Porém, na década subsequente, com a publicação do best-seller *The Seduction of the Innocent* (Sedução do inocente), do psicólogo alemão Fredric Wertham, a indústria dos quadrinhos sofre grande golpe da censura, resultando em várias editoras fechadas.

O livro lançado nos Estados Unidos no ano de 1954 acusava as HQs de corrupção e delinquência juvenil, dentre hipóteses que remetia a conteúdo subversivo de crime, horror e insinuações sexuais nas histórias e personagens causando má influência sobre as crianças e adolescentes. Como auto-regulamentação criam o *Comic Code Authority*, código de ética que permitiu a modificação de conteúdo, temas e estéticas das HQs, ostentada pelas revistas através de um selo padrão em suas capas.

Nos anos 60, surgem os primeiros quadrinhos independentes, denominados *underground*. As histórias feitas nos Estados Unidos apresentavam uma visão crítica e poética da realidade americana, com inovações temáticas e estéticas e que raramente eram encontradas nas publicações tradicionais. Os quadrinhos tinham distribuição restrita, por canais não convencionais e por isso driblavam o código de ética, alcançando sucesso mesmo sem o apoio das grandes editoras.

A partir dos anos 70, as HQs tornam-se ícones culturais do novo século, elevando sua fama em nível mundial, mais notadamente na arte e na música, onde foi amplamente utilizada pelos pedagogos do movimento hippie e a contracultura *flower-power*².

Muitas inovações ocorridas nos anos 80 e 90 foram representações astutas das antigas séries de HQs americanas e comprovam que as séries antigas ainda estão intensamente ligadas à cultura da nova arte, onde também estão incluídas as HQs japonesas (mangás). Analisando os novos ângulos e idealizações das HQs do Novo Mundo, a tecnologia ofereceu recursos que antes estavam apenas na mente dos

² Slogan usado pelo movimento hippie nos anos 60 até o começo dos anos 70, como símbolo da ideologia da não-violência e de repúdio à Guerra do Vietnã.

criadores. Centenas de cores, tonalidades e brilho trouxeram nova vida aos desenhos, fazendo com que as revistas parecessem mais pequenos televisores de papel.

2.22 As HQs no Brasil

Os quadrinhos no Brasil possuem uma longa história, que remonta ao século XIX, com o trabalho pioneiro de Ângelo Agostinho, cartunista italiano radicado no Brasil que fundou em São Paulo, no Período Imperial as revistas *Diabo Coxo* e *O Cabrião*. Em 1869 ele publica seus primeiros quadrinhos com personagem estável: As aventuras de Nhô Quim, publicada na revista *Vida Fluminense*, do Rio de Janeiro, a revista contava, em episódios, as desventuras de um caipira interiorano na cidade grande.

O grande marco, porém, foi o lançamento da primeira revista em quadrinhos brasileira: *O Tico-Tico*, em 1905. Idealizada por Manuel Bonfim e Renato de Castro, a revista da Editora O Malho, era em cores e voltada para o público infantil.

Em 1929, o jornal *A Gazeta* lançou *A Gazeta Infantil*, apelidada de *Gazetinha*. Publicou vários clássicos de outros países como o *Gato Félix* e *Little Nemo* e também nacionais como *Juca Pato*. Chegou ainda a publicar HQs de super heróis como a dos personagens *Fantasma* e *Garra Cinzenta*. No ano de 1934, surge Suplemento Juvenil do jornal *A Nação* do Rio de Janeiro. A revista publicou no país os personagens da *King Feature – Flash Gordon e Mandrake*.

Em 1939, a revista *Gibi* começou a ser publicada pelo grupo Globo de Roberto Marinho, tornando-se tão popular que seu nome passou a ser sinônimo de revista de histórias em quadrinhos no Brasil até os dias de hoje.

Em 1974, a primeira revista unicamente de quadrinhos da Editora Ebal seria lançada: *O Herói*. Algumas histórias de conteúdos ainda desconhecidos foram trazidas ao Brasil com *Patrulheiros do Ar*, *A Amazona dos cabelos de fogo* e *Nancy no circo*. Porém o maior lançamento da editora ocorreu no mesmo ano, com a publicação da revista *Superman*.

Na década de 1960, publicou-se a primeira revista legitimamente nacional, de autoria de Ziraldo, criador de *O menino Maluquinho*. A HQ tinha como protagonista um saci, cujas aventuras apresentavam contexto ecológico e educacional. Na mesma década, o cartunista Henrique de Sousa Filho, mais conhecido como Henfil, lança a

tradição dos quadrinhos em forma de “tira” com Graúna e Os Fradinhos, personagens de sua autoria.

É nessa época que Maurício de Sousa dá início a sua carreira, criando, criando seus primeiros personagens de sucesso: *Bidu e Franginha*. O Golpe Militar bateu de frente com as HQs nacionais, mas em compensação resultou em publicações cheias de charges sarcásticas, com as do jornal O Pasquim que, mesmo perseguido pela censura, criticava a ditadura. O jornal ficou reconhecido por suas tirinhas de quadrinhos, especialmente as de Jaguar, famoso cartunista brasileiro.

No início da década de 1970, os quadrinhos voltados para o público infantil dominaram o mercado no país com a publicação das revistas de Maurício de Sousa pela Editora Abril. Nessa época houve a criação e produção de personagens como Zé Carioca e de vários da Disney.

Na década de 1980, muitas publicações autônomas (franzines), entraram em circulação, aproveitando o ápice das HQs no país, causado pelo sucesso da importação de quadrinhos internacionais e das inovações que resultou na chamada Era de Bronze das HQs. Os anos 80 também apontam a chegada dos quadrinhos no Brasil. Quem abriu as portas para a invasão dos mangás foi o desenho *Os Cavaleiros do Zodíaco*, exibido nas TVs brasileiras ele foi o responsável pelo crescente interesse do público nos quadrinhos japoneses, que teve um *boom* nos anos seguintes com a chegada de diversos títulos no mercado do país.

Nos dias atuais, os quadrinhos no país mostram além das evidências a respeito de respeito de produções para o público infanto-juvenil, bem como a utilização de figuras do mundo do entretenimento em quadrinhos, uma volta à produção de personagens de super-heróis, tomando-se os modelos norte-americanos e japoneses.

Entretanto, mesmo com o sucesso dos personagens estrangeiros, temos revelações de destaque genuinamente brasileiras que fazem muito sucesso e são campeões de venda. Um exemplo disso é a Turma da Mônica, de Maurício de Sousa. Personagens como a dentuça Mônica, Cebolinha, a gulosa Magali e o pouco higiênico Cascão fizeram tanto sucesso que foram publicados em vários países, conquistando admiradores fieis que estão sempre inspirando novas e emocionantes histórias a exemplo da “Turma da Mônica Jovem”.

3. HQS COMO UM INSTRUMENTO PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA

3.1 Da proibição ao incentivo

Por muito tempo os quadrinhos foram recusados em sala de aula pela falta de conhecimento no assunto. Acreditava-se que, por ser algo comercial somente para lazer e distração, não teriam utilidade nenhuma no contexto escolar. Atualmente a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e os PCN incentivam o uso das HQs em sala de aula. Ramos (2004) afirma que o gênero quadrinhos é considerado pelos PCN como “Um texto adequado para se trabalhar a oralidade e a escrita”. Ainda reforça que nos quadrinhos o leitor pode desenvolver sua capacidade de interpretação, pois a estrutura deste gênero textual é muito próxima da oralidade”. (p.26).

No momento em que os professores, pais e pedagogos consideram as histórias em quadrinhos como seus “aliados”, possibilitando um número ilimitado de práticas a seu serviço estes serão usados com mais frequência. A utilização das histórias em quadrinhos nos espaços escolares requer do professor compromisso com o fazer pedagógico e o domínio do conteúdo a ser trabalhado, além da criatividade em utilizar os quadrinhos para auxiliar na aprendizagem.

Trabalhar histórias em quadrinhos no campo escolar é uma forma significativa e dinâmica para os alunos lerem, escreverem, criarem, pesquisarem, dramatizarem sobre a vida (INÁCIO, 2003). A importância das histórias em quadrinhos nas escolas é tratada por Araújo, Costa e Costa (2008, p. 29) quando anunciam que

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Um das possibilidades em sala de aula é a utilização das HQs no ensino da língua portuguesa, pois possibilitam trabalhar a adequação/inadequação da gramática normativa, instigando o aluno a analisar os diálogos, percebendo se está adequada ou inadequada a escrita naquele contexto (VERGUEIRO, 2010).

As histórias em quadrinhos são boas ferramentas de incentivo à leitura, seja lá qual for a idade do leitor. A associação de textos e imagens torna o ato de ler mais atraente e os elementos gráficos (como os balões e as expressões faciais dos personagens) facilitam a compreensão da trama. A junção de imagem e texto é muito importante para os HQs, pois as informações presentes em cada quadro deve transmitir ao leitor a compreensão da mensagem induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Não se sabe ao certo as prováveis causa do uso das HQs em sala de aula, Ramos (2006, p. 49) apresenta um parecer sobre as prováveis causas desse uso comum nas últimas décadas: “pelo menos dois pontos exerceram algum tipo de influência: 1) a presença dos quadrinhos nos exames vestibulares; 2) a inclusão da linguagem na e para a realidade pedagógica do professor”. Práticas pedagógicas dos Parâmetros Curriculares Nacionais, elaborados pelo governo federal. Os dois itens levaram a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola.

3.2.1 AS HQS E O LIVRO DIDÁTICO

A relação quadrinhos-livro didático não é recente. Eles vêm sendo utilizados há décadas e só recentemente alguns autores têm dado algum espaço de destaque nos manuais.

Sobre o uso específico de tiras na sala de aula, há um certo problema quanto esta seleção: o fato de as tiras serem “um tipo de texto que, polêmico, por ser censurado por uns, questionado por outros e adotado por terceiros”, cita Ramos (2004, p.43) as palavras de Vandeci de Andrade Aguilera, mas mesmo assim estava ganhando espaço na escola. Foi o início de indagações que desencadearam estudos até hoje em vigência.

Quando Guyot analisa a inserção das HQs nos livros didáticos de português parece “que a reprodução de vinhetas é uma bela decoração para exercícios gramaticais, mas não permite aos alunos saber mais sobre as HQs e a sua função social”.

3.2.2 A LINGUAGEM DAS HQS

A linguagem característica das HQs e os elementos de sua semântica, quando bem utilizados, podem ser aliados do ensino na escola. A união de texto e desenho consegue tornar mais claros conceitos que continuariam “escondidos” se limitados unicamente à palavra.

A maneira como é feita a narrativa dos quadrinhos, um quadro atrás do outro, em ordem lógica, muitas vezes deixa um “espaço” vazio entre eles, exigindo participação da parte do leitor para “preencher” esses espaços. Muitas vezes vemos as figuras de linguagem aparecerem nas histórias, a metáfora também está presente na forma visual: quando alguém cai ou tomba com algo, a sensação de tontura pode ser expressa pelo desenho de estrelas ou passarinhos girando sobre a cabeça da personagem. Outra figura utilizada é o eufemismo, representado por ícones como bombas, caveiras, raios, cobras e outros.

As HQs sem nenhum texto escrito recorrem ao conhecimento que o leitor possui não só sobre o mundo que é plausível nos quadrinhos, como também o que se sabe a respeito do enredo e dos personagens. Eisner (1998) comenta a respeito da leitura sem palavras “as imagens sem palavras exigem certo refinamento por parte do leitor. A experiência comum e um recurso histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor” (EINSER, 1998, p. 24).

Temos linguagens visuais que compõem o gênero quadrinhos: os balões, as onomatopeias, as metáforas, as linhas de movimento etc.

Os balões são convenções gráficas onde são inseridos a fala ou pensamento do personagem. Geralmente são indicados por um contorno-linha que o envolvem, podendo haver variações dependendo do contexto da história.

Exemplo de tipos de balões

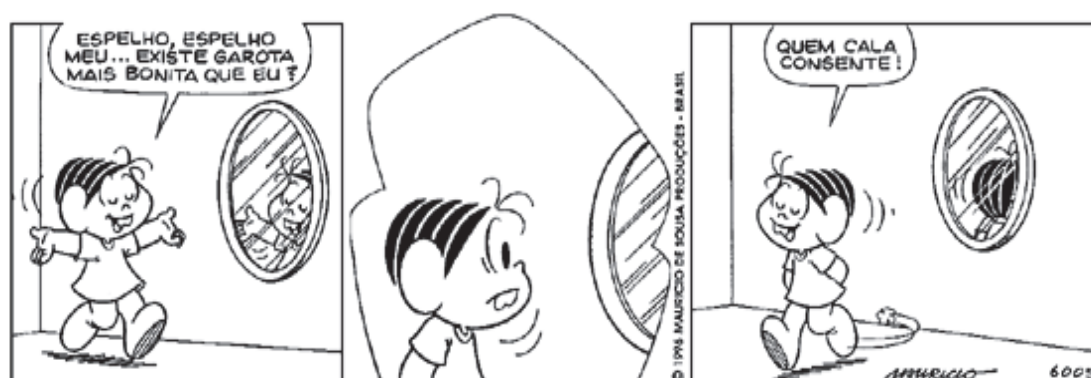


As onomatopeias assim como os balões, dão vida as HQs de uma forma dinâmica, pois o ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual, porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas. O efeito de um —boom ou de um —crash|| (CIRNE, 1970, p. 23) e sempre expressivo. Podemos observar no quadro abaixo algumas das situações citadas:



O requadro é a moldura que circunda os desenhos e textos de cada quadrinho ou vinheta. Parte da linguagem não verbal dos quadrinhos, o requadro, limita o espaço onde se colocam objetos e se passam as ações (SANTOS, 2003). Mas o formato da vinheta pode assumir outros entornos menos convencionais como, circulares, formato de um labirinto e vinhetas onduladas entre outros, dependendo do autor ou do espaço físico utilizado para produzir a história (RAMOS, 2010).

Exemplo de requadro



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

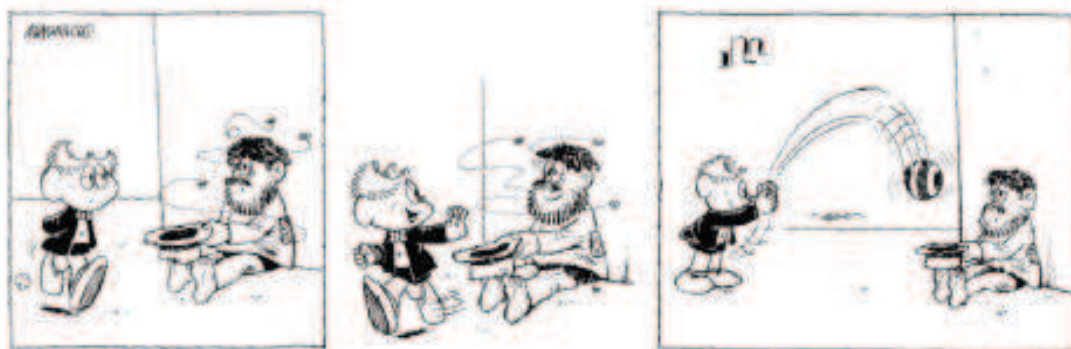
6005

Linhas cinéticas indicam o movimento dos personagens ou a trajetória de objetos em plena ação, tais como automóveis e outros meios de locomoção, balas que saem de pistolas, pedras atiradas por alguém, etc. (SANTOS 2003).

Exemplo de Linhas cinéticas



Figura 2 – Nico Demo, de Mauricio de Sousa



Fonte: Sousa (2011)

Exemplo de metáfora visual



Na metáfora visual são usados recursos gráficos para mostrar situações das histórias por meio de imagem

4. METODOLOGIA

Temos a seguir algumas sugestões de como trabalhar HQs para estimular a leitura e a escrita em sala de aula de qualquer nível, obviamente o professor deve adaptar o grau de dificuldade a cada série em que vai ser aplicada a atividade.

Atividade I

Nesta atividade o professor pode explorar a intertextualidade, a paródia ou ainda a paráfrase.

Paródia



O professor entrega a figura ao aluno e pede que ele interprete-a. Espera-se que eles deduzam que Maurício de Sousa parodiou humoristicamente a célebre indagação “Ser ou não ser” do personagem Hamlet. Por meio da personagem Magali, que tem por característica principal ser comilona, a questão existencial passa a ser “Comer ou não comer...”

Intertextualidade

Para entender o a intertextualidade é preciso que os alunos conheçam o texto original, dessa forma, o aluno deve recorrer aos seus conhecimentos prévios, fato este indispensável para que um texto possa ser reconhecido dentro de outro.

Atividade II- Balões apagados

Primeiro passo: Escolher uma história curta e apagar o texto verbal;

Segundo passo: Pedir que os alunos observem atentamente o texto não verbal;

Terceiro passo: Pedir que os alunos preencham os balões a partir da leitura do texto não verbal.

Quarto passo: Apresentar aos alunos o texto verbal original.

Quinto passo: Comentar com os alunos as diferenças entre o texto que eles escreveram e o texto original.

Atividade escrita: Escrever um texto narrativo contando a história lida nos quadrinhos.

Atividade III- Estímulo à criatividade e ordenação lógica

Recortar uma história curta em quadrinhos e pedir que os alunos refaçam a história seguindo a ordem lógica da história.

Atividade escrita: recontar a história em um texto apenas verbal.

Atividade IV

Os quadrinhos também podem desenvolver a criticidade dos alunos. Vejamos;

O professor entrega o tirinha para os alunos com o seguinte enunciado:

Leia os quadrinhos abaixo e observe as expressões fisionômicas da menina Mafalda, uma personagem criada pelo cartunista argentino Quino.



Os alunos devem observar que Mafalda, inconformada, protesta contra o fato de a escola lhe ensinar a ler por meio de frases soltas, dissociadas do seu mundo. O

cartunista, por sua vez, critica, por meio da fala protesto de sua personagem, a instituição educacional, que desvincula a leitura da palavra da leitura do mundo.

Atividade V - Aprimorar a ortografia

Entregar aos alunos uma cópia de uma história e pedir que eles, em dupla, discutam e marquem as palavras consideradas “erradas”, em seguida, pedir que eles reescrevam as palavras com a ortografia correta.

Debater com os alunos em que situações pode-se usar a forma “errada” e a forma “correta”.

Atividade VI- Qual o final da história?

Entregar aos alunos uma história com o final apagado e pedir que eles proponham um final para a história criando um final que lhe convém. A turma pode dividir-se em grupos ou trabalhar individualmente. O professor entrega a história que, no momento culminante, a narrativa foi interrompida, cada aluno coloca ali seus sentimentos.

Fazer comentários sobre os finais apresentados pelos alunos.

Atividade VII - Trabalhar sobre o trânsito

HQ: pateta no trânsito

Passar para os assistirem o vídeo “Pateta no trânsito”(vídeo disponível no You tube)

Pedir que os alunos opinem sobre a atitude de Pateta em um texto oral e depois em um texto escrito. Nesta atividade os alunos já devem ter noção do que seja um texto argumentativo, por isso deve ser aplicado em séries mais adiantadas.

Atividade VIII- Ensinar figuras de linguagem

Onomatopeias

Dividir a turma em grupo e entregar para os alunos textos com as onomatopeias apagadas, em seguida, eles devem colocar as onomatopeias que acharem convenientes. Em seguida, cada grupo escolhe um representante para mostrar que onomatopeias usou e explicar porque.

Atividade IX: Língua formal e informal



Veja a fala de Chico Bento, ela é formal ou informal? Essa linguagem é adequada ao contexto? Por quê?

Explique em que reside o humor dos quadrinhos.

Essas atividades, como o próprio nome diz são apenas “propostas”, assim cada professor, deve propor exercícios de acordo com a realidade dos seus alunos e do nível de ensino destes.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos assim que a utilização das HQs em sala de aula como recurso didático-pedagógico e, até mesmo como metodologia de ensino, pode ser um instrumento pedagógico viável e prático no sentido de poder levar ao aluno uma melhor

compreensão do conteúdo da disciplina apresentado durante as aulas e, ainda ser um “estimulante” para sensibilizar o aluno quanto a questões ou problemas referentes ao seu meio social e, principalmente, desenvolver a capacidades comunicativa, linguística e discursiva dos alunos de uma forma interativa e divertida., além de desenvolver as práticas de leitura e de escrita.

6. ABSTRACT

Reading and writing skills are fundamental to the discursive social development of individuals in all life areas; It is through these practices that individuals can be placed in society in which they live. In this sense, this article has as objective, showing comics as an auxiliary resource in the teaching of reading and writing skills. We organized this work in three Phases: first we have shown a brief history of comics in Brazil and in the world. Secondly, we present an explanation of comics as a teaching resource to guide a more efficient teaching practice. And then, we present some proposed activities using comics to be worked in classrooms. To substantiate our we use as theoretical postulates studies BRAGA (2006), LUYTEN (1987), Mendonca (2002), Ramos (2006), among others. We seek to show that working comics in the school field is a significant and dynamic way for students to read, write proficiently.

Keywords: Comics. Pedagogical practice. Reading and writing

7. REFERÊNCIAS

- ARAÚJO COSTA E COSTA. **O que é histórias em quadrinhos?** São Paulo: Brasiliense, 2008.
- BRAGA, F. Almanaque dos quadrinhos. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa Brasília, 2001.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Petrópolis: Vozes, 1970.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** Tradução Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- GUYOT, D. Q. **A história em quadrinhos.** São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- INÁCIO, Marcos. **Pedagogia e quadrinhos.** São Paulo: Perspectiva, 2003.
- LUYTEN, S. **O que é histórias em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense. 1987.
- McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos.** Trad., Hércio de Carvalho e Marisa do Nascimento. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDONÇA, M. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Raquel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs). *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MOYA, Álvaro de (org.) **Literatura em quadrinhos no Brasil**. RIO de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 1977.

RAMOS, P. *Histórias em quadrinhos: um novo objeto de estudos*. 2006. Disponível em <http://www.gel.br/estudoslinguisticosedicoesanteriores-estudos-2006sistema065663.pdf>

RAMOS, P. *Como usar quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

SANTOS, Roberto Elísio. **Aplicações das histórias em quadrinhos**. Artigo Nacional: Comunicação e Educação. São Paulo, 20003.

VERGUEIROS, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. São Paulo: Contexto, 2010.