



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS
LICENCIATURA PLENA EM LETRAS**

KÉRSIA MARIA TAVARES DE MOURA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DAS ORIGENS AO USO NA SALA DE
AULA**

**GUARABIRA-PB
2012**

KÉRSIA MARIA TAVARES DE MOURA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DAS ORIGENS AO USO NA SALA DE
AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Letras.

Orientadora: Prof^a Dr^a Marilene Carlos do Vale Melo.

**GUARABIRA-PB
2012**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

M929h

Moura, Kérsia Maria Tavares de

História em quadrinhos: das origens ao uso na sala de aula /
Kérsia Maria Tavares de Moura. – Guarabira: UEPB, 2012.

19f.: il.; Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) –
Universidade Estadual da Paraíba.

“Orientação Prof. Dr. Marilene Carlos do Vale Melo”.

1. História em Quadrinhos 2. Sala de Aula
3. Aprendizagem I. Título.

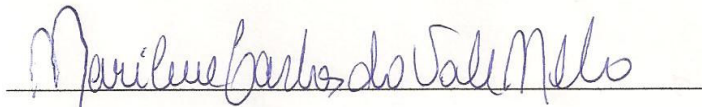
22.ed. CDD 371.33

KÉRSIA MARIA TAVARES DE MOURA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DAS ORIGENS AO USO NA SALA DE
AULA**

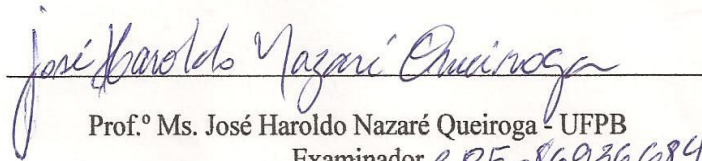
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras da
Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de
Licenciado em Letras.

Aprovado em 27 de Junho de 2012.



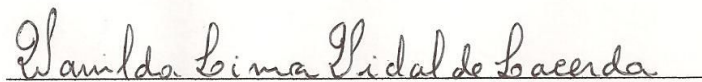
Prof.^a Dr.^a Marilene Carlos do Vale Melo - UEPB

Orientadora CPF - 070852.904-63



Prof.^o Ms. José Haroldo Nazaré Queiroga - UFPB

Examinador CPF 086986684-04



Prof.^a Dr.^a Wanilda Lima Vidal de Lacerda - UEPB

Examinadora CPF 025071614-34

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DAS ORIGENS AO USO NA SALA DE AULA

Kérsia Maria Tavares de Moura

RESUMO

Sobre as origens das Histórias em Quadrinhos, os quadrinhos em outros países, os quadrinhos brasileiros, ressaltando o trabalho de Mauricio de Sousa, e sobre os elementos que constituem os quadrinhos, é de que trata este artigo. O objetivo principal do nosso estudo é uso das Histórias em Quadrinhos na sala de aula, como processo de aprendizagem, considerando que esse é um recurso viável, necessário e importante. Por esse véis, tratamos que a compreensão desse produto cultural exige a identificação de elementos característicos e da maneira como sua narrativa é articulada e como constitui mecanismo fundamental e não prejudicial para o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Ressaltamos que as HQs possuem um caráter transdisciplinar, com possibilidades de serem trabalhado nas aulas, em qualquer período escolar.

PALAVRAS-CHAVE: História em quadrinhos, aprendizagem, sala de aula.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) é a arte de narrar uma história através da sequência de desenhos ou figuras e textos que utilizam o discurso direto, característica da língua falada. Seus enredos são narrados quadro a quadro, conjugando texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. São, em geral, publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais. São conhecidos como “Comics” nos Estados Unidos, *Bandas Desenhadas (BD)* em Portugal, *Bande Dessinée*, na França, *Fumetti*, na Itália, *Tebeos*, na Espanha, *Historietas*, na Argentina, *Muñequitos*, em Cuba, “Mangá” no Japão. ainda *Tiras* no Brasil, *Nona Arte*. São mais alguns termos pelos quais se reconhecem as histórias em quadrinhos, e, quando impressas em edições melhor cuidadas (como os livros), não são gibis, mas sim *Graphic Novels* (Romances Gráficos).

Como produto de comunicação de massa, as HQs têm se desenvolvimento ligado às modificações histórico-culturais, que determinam o aparecimento de personagens e o aproveitamento de conteúdos. São denominadas, também, de “Literatura de Imagens”, “Narrativas por Imagens”, “Arte Sequencial” ou “Nona Arte” e, como tal, deu sequência à classificação de Ricciotto Canudo.

As Histórias em Quadrinhos têm como veículo a comunicação visual impressa. Além de serem um produto de consumo elaborado pela Indústria Cultural, têm diferentes aplicações, seja como elemento de marketing, seja como instrumento de transmissão de conhecimento e ferramenta pedagógica. As mais variadas áreas do conhecimento utilizam as histórias em quadrinhos, pois elas possuem um rico exercício de síntese. Através delas, os alunos passam a transformar informações em conhecimento.

O uso das Histórias em Quadrinhos que necessitam de ser mais bem compreendidas e exploradas por educadores. Destacamos, ainda que as HQs podem ser um instrumento de educação, formação formal, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais individuais.

Em Jornais, meio de comunicação de massa, as HQs surgiram em suplementos dominicais. Dessa criação, elas ganharam o mundo e, até hoje, mais de 100 anos passados, ainda encantam crianças, jovens e adultos.

Partindo dessas colocações, justifica-se a nossa pesquisa bibliográfica voltada para o interesse de demonstrar como as estratégias de organização de um texto falado são utilizadas na construção da história em quadrinhos, que possuem, em seu texto escrito, características próximas a uma conversação face a face,

Iniciamos nosso estudo apresentando o Histórico das Histórias em Quadrinhos, os Quadrinhos em outros países, os Quadrinhos brasileiros, incluindo o trabalho de Maurício de Sousa, os elementos que constituem os quadrinhos, para chegarmos ao objetivo desse estudo: a importância do uso das Histórias em Quadrinhos na sala de aula. Ressaltamos que os profissionais da educação podem despertar o interesse pelos estudos e a importância das Histórias em Quadrinhos na sala de aula, utilizando-os como recurso alternativo na aprendizagem e na formação de leitores.

Origens das Histórias em Quadrinhos

Dos homens das cavernas, até hoje, a humanidade sempre se comunicou através de desenhos. Por isso, não é fácil precisar quando realmente surgiram as histórias em quadrinhos. Remontando aos tipos de registro pictórico utilizado pelo homem pré-histórico, para representar, através de desenhos, as suas crenças, e o mundo em volta. Esse tipo de registro, ao longo da história, se desenvolveu de muitas maneiras, desde a escrita hieroglífica dos egípcios, até as tapeçarias da Idade Média e dos códigos/histórias presentes numa pintura. No resgate da Pré-História, encontramos a origem das HQs representada pelas pinturas rupestres, desenhos que mostravam cenas do cotidiano nas paredes de grutas ou cavernas.

Segundo Vergueiro (2007), desde o aparecimento da espécie humana, a escrita e os desenhos destacam-se como elo de comunicação entre os seres, seja por meio de um recado desenhado nas paredes das cavernas, nas quais viviam os seres primitivos, seja pelo desenho de uma experiência daquelas pessoas em seu cotidiano. Tais condições de escrita e de desenhos compõem a forma de comunicação, permeada de imagens gráficas, as quais, somente após muitos estudos, foram consideradas como tentativas de se falar, comentar os acontecimentos ocorridos durante o dia das pessoas. Estabeleceu-se, nessa época primitiva, a comunicação visual, um canal de informações próprio para o desenvolvimento da interação entre os seres humanos. Para Vergueiro (2007):

[...] O homem primitivo [...] transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos da comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida [...] O advento do alfabeto fonético fez com que a imagem passasse a ter menor importância como elo de comunicação entre os homens [...] (p. 9).

Outras colocações falam que a origem das Histórias em Quadrinhos é muito controversa. Segundo a “lenda”, os quadrinhos surgiram porque os jornais não estavam vendendo tanto e começaram a usar ilustrações para complementar as notícias e chamar a atenção do leitor, disse o colunista de quadrinhos, Fabrício Grellet, o qual afirma, ainda, que, com o tempo, as ilustrações começaram a se desvencilhar das notícias e trilharam um caminho próprio, criando um novo gênero narrativo: as Histórias em Quadrinhos.

"Didaticamente, considera-se Richard Outcalt o pai dos quadrinhos. Em 1895, ele criou o personagem, que trazia frases escritas em sua camiseta. Mas é uma paternidade polêmica, porque vários ilustradores colaboraram para o nascimento e evolução dos quadrinhos", diz Grellet.

Pai ou não dos quadrinhos, Outcalt e seu Yellow Kid são um marco na história das HQs. Há quem diga, no entanto, que o início da história moderna dos quadrinhos se desenrola por todo o século XIX, com o trabalho de ilustradores como o suíço Rudolf T. Pffer, com o "Sr. Vieux-Bois" (1827), Henrique Fleiuss, com "Dr. Semana" (1861), Wilhelm Busch, com os endiabrados garotos "Max e Moritz" (1865) e Georges Colomb, com "A Família Fenouillard" (1895). Estes artistas aliavam qualidades literárias ao desenho e, muitas vezes, mostravam situações cômicas.

No dia 17 de maio de 1890, foi publicada em Londres, pela primeira vez, uma revista semanal com histórias desenhadas. Era a "Comic Cuts", da editora de Alfred Harmsworth, que atingiu uma tiragem de 300 mil exemplares. Em 1929, foi criado o marinheiro Popeye e,

um ano mais tarde, o ratinho Mickey. A partir de 1933, começaram a ser publicadas as revistinhas de Walt Disney, exclusivamente com histórias em quadrinhos. Foi a época também do detetive, Dick Tracy, e do aventureiro do espaço Buck Rogers.

O conceito de herói com uma missão, hoje tão associado aos quadrinhos, teve como marco as histórias de aventuras de Tarzan, herói das selvas, imortalizado nos traços de Burne Hogarth, em 1929. Mas foi, em 1938, que uma nova revolução aconteceu no mundo das histórias em quadrinhos. Um alienígena com poderes jamais vistos desembarcou na Terra para liderar uma nova legião de personagens: os super-heróis. Escondido sob personalidade do tímido Clark Kent, Super-Homem, de Joel Schuster e Jerry Siegel tornou-se um modelo de referência para as histórias em quadrinhos de todos os tempos.

Os quadrinhos em outros países.

As histórias em quadrinhos são conhecidas em vários países pelo mundo por denominações exclusivas, como já referimos antes.

O fenômeno é mais ou menos o mesmo em todo o mundo: historinhas engraçadas começam a ser publicadas em volumes maiores, com histórias mais longas, mas geralmente, não mais complexas. O público alvo é, principalmente, infantil.

Iniciada a Segunda Guerra, o mercado europeu de “banda desenhada” sofreu uma queda, e o mercado americano, com seus super-heróis, ganhou espaço para crescer. Mas o pós-guerra revolucionou as HQs em todo o mundo, de maneiras diversas: no Japão, Tezuka criou o *Mangá* moderno, na Itália, Bonelli, Hugo Pratt e Guido Crepax já começaram a explorar novos temas e fronteiras. Os quadrinhos começaram a perder aquele tom inocente e infantil e ganharam qualidade. Essa “Era de Prata” marcou os quadrinhos como um momento de grandes mudanças, mesmo em meio aos super heróis com o crescimento da Marvel Comics. Seus personagens, muito mais humanos, com seus dramas pessoais, agradaram ao público mais do que os primeiros super-seres, muito distantes do jovem comum. Esse período também viu o nascimento das “Graphic Novels”, que nada mais era que um nome chique para as revistas em quadrinhos.

Os autores, buscando distanciar o seu trabalho daqueles com temas infanto-juvenis, optaram por usar o termo para mostrar que seu trabalho era sério e adulto. E aqui o nome de Will Eisner, como mestre dos quadrinhos, se firmou como o grande divulgador desse tipo de história. Mesmo assim, continuou uma ótima época para as crianças: a Disney tem Carl Barks escrevendo algumas das melhores histórias com seus personagens patos. Daí, toda uma saga

foi criada com base nas aventuras do Tio Patinhas, Donald, seus sobrinhos. Algumas dessas cenas foram imortalizadas em outras mídias, como os desenhos de Duck Tales ou a famosa cena da pedra de Indiana Jones, que se originou nas páginas ilustradas por Barks.

Na Índia, na Europa, na Ásia e nas Américas, o caminho da representação em imagens sucessivas tem muitos exemplos significativos. Na África não foi diferente, e é muito mais intensa e significativa. A tradição oral faz parte de sua cultura e as histórias, até hoje, são transmitidas de geração para geração.

Hoje, as HQs estão recebendo o nome de *Mangá*, ou seja, o *Mangá* ou **Manga** é a palavra usada para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês (como já foi mencionado anteriormente). No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos. Há muito tempo o estilo tem deixado sua influência nos quadrinhos e nas animações no mundo todo. Artistas americanos de quadrinhos alternativos, como Frank Miller, foram, de alguma maneira, influenciados em algumas de suas obras.

Os Quadrinhos Brasileiros.

Muitos estudiosos almejam o crédito pela invenção do gênero ao cartunista italiano Angelo Agostini, que, radicado no Brasil, escreveu, em 1869 (muito antes de *Yellow Kid*), *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à corte*, uma autêntica História em Quadrinhos. Quinze anos depois ele seria responsável pela criação dos primeiros quadrinhos brasileiros de longa duração, com as *Aventuras do Zé Caipora*.

Há cem anos foi publicado o primeiro número da revista *O Tico-Tico* pela Sociedade O Malho, do Rio de Janeiro. Tratava-se de uma publicação afinada com seu tempo, com uma proposta séria de colaborar para o entretenimento e formação da criança brasileira. (VERGUEIRO, 2005)

Em 1905, começaram a surgir outras Histórias em Quadrinhos nacionais com o lançamento da revista *O Tico-Tico*, considerada a primeira revista em quadrinhos do país, concebida pelo desenhista Renato de Castro. Com ela, surgiu o personagem *Chiquinho*, de Loureiro, *Lamparina*, de J. Carlos, *Zé Macaco e Faustina*, de Alfredo Storni, *Pára-Choque e Vira-Lata*, de Max Yantok e *Reco-Reco, Bolão e Azeitona*, de Luis Sá.

Em meados de 1930, Adolfo Aizen lançou o *Suplemento Juvenil*, com o qual introduziu, no Brasil, as histórias americanas. O sucesso o levou a editar mais duas revistas: *Mirim* e *Lobinho*. Em 1937, Roberto Marinho entrou no ramo com *O Globo Juvenil* e, dois

anos depois lançou o *Gibi*, nome que passaria a ser também sinônimo de revistas em quadrinhos.

Na década de 50, começaram a ser publicadas, no Brasil, pela Editora Abril, as HQs da Disney. A revista *Sesinho*, do SESI, permitiu o aparecimento de figurinhas carimbadas das HQs no país, como as de Ziraldo, Fortuna e de Joselito Matos. Para enfrentar a forte concorrência dos heróis americanos, foram transpostos para os quadrinhos nacionais aventuras de heróis de novelas juvenis radiofônicas, como *O Vingador*, de P. Amaral e Fernando Silva e *Jerônimo - o herói do Sertão*, de Moisés Weltman e Edmundo Rodrigues. Personagens importados tiveram suas versões brasileiras, como o *Fantasma*.

A partir da década de 60, multiplicaram-se as publicações e os personagens brasileiros, com destaque para *Pererê*, de Ziraldo (que mais tarde criaria *O Menino Maluquinho*), *Gabola*, de Peroti, *Sacarrolha*, de Primaggio e toda a série de personagens de Maurício de Sousa, dentre os quais, *Mônica*, *Cascão* e *Cebolinha*. O jornal *Pasquim* ficou famoso por suas tirinhas de quadrinhos, principalmente, os de Jaguar. O cartunista Henfil também se destacou nessa época. Daniel Azulay criou e manteve um herói brasileiro, o *Capitão Cipó*, que representou um dos melhores momentos dos quadrinhos nacionais. A Editora Abril passou a publicar os heróis da Marvel e da DC Comics no Brasil, com as revistas *Capitão América* e *Heróis da TV*. Posteriormente, com *Batman*, *Super-Homem*, *Homem-Aranha* e *Incrível Hulk*, dentre outros.

A partir da década de 80, os grandes jornais brasileiros passaram a inserir trabalhos de autores nacionais em suas tirinhas, antes exclusivamente americanas. Dentre eles, destacam-se Miguel Paiva (*Radical Chic*), Glauco (*Geraldão*), Laerte (*Piratas do Tietê*), Angeli (*Chiclete com Banana*), Fernando Gonsales (*Níquel Náusea*) e Luís Fernando Veríssimo (*As Cobras*). Também a edição brasileira da revista americana *Mad* passou a publicar trabalhos com autores brasileiros.

Nos anos 90, o mercado brasileiro cresceu um pouco mais. Novas revistas em quadrinhos de heróis passam a ser editadas no país, sobretudo da recém criada Image Comics. A Editora Abril continua na frente das rivais e publica a *Spawn* norte-americana.

O Brasil entrou no Século XXI com o mercado de quadrinhos em expansão. A Editora Globo continua a publicar, com grande sucesso, os gibis da Turma da Mônica; a Editora Abril seguiu firme com os quadrinhos de heróis das americanas Marvel, DC e Imagem; a revista Heavy Metal americana lançou sua edição brasileira, a Metal Pesado, e editoras menores publicam materiais de outras origens.

Maurício de Sousa é o maior nome dos quadrinhos nacionais, também conhecido como “o Walt Disney brasileiro”. Foi o único a viver exclusivamente dos lucros de suas publicações. A *Turma da Mônica* é o maior sucesso do ramo no país, em todos os tempos. Virou uma linha de produtos que vão desde sandálias, a macarrões, passando por material escolar, roupas etc. Também já foram produzidos desenhos animados longa-metragem com os personagens.

Em 1959 criou uma série de tiras em quadrinhos com um cãozinho Bidu e seu dono Franjinha, como relembra Mauricio de Souza: “*As histórias saiam em tiras compridas, de alto a baixo do jornal. Não tinha nome ainda. De um concurso na redação onde eu trabalhava, com cada um dando uma sugestão, o cãozinho foi batizado.*” Apesar de já ter aparecido antes daquele ano de 1959, a primeira história, com o nome Bidu, foi publicada na FOLHA DA TARDE de São Paulo, no dia 18 de julho, daquele ano.

As historietas foram aceitas, o jornalismo perdeu um repórter policial e ganhou um desenhista. Nos anos seguintes, Mauricio criaria outras tiras de jornal – Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho e páginas tipo tabloide, para publicação semanal - Horácio, Raposão, Astronauta - que apareceram dezenas de publicações durante 10 anos.

Para a distribuição desse material, Mauricio criou um serviço de redistribuição que atingiu mais de 200 jornais ao fim de uma década. Daí, chegou o tempo das revistas de banca. Foi em 1970, quando Mônica foi lançada, já com tiragem de 200 mil exemplares. Foi seguida, dois anos depois, pela revista Cebolinha, e nos anos seguintes pelas publicações do Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho e outras. Durante esses anos todos, Mauricio desenvolveu um sistema de trabalho em equipe que possibilitou, também, sua entrada no licenciamento de produtos.

Seus trabalhos começaram a ser conhecidos no exterior e em diversos países surgiram revistas com a Turma da Mônica. Mas, chegou a década de 80, e a invasão dos desenhos animados japoneses. Mauricio ainda não tinha desenhos para televisão. E perdeu mercados.

Resolveu enfrentar o desafio e abriu um estúdio de animação a Black & White com mais de 70 artistas realizando 8 longas-metragens. Estava se preparando para a volta aos mercados perdidos, mas não contava com as dificuldades políticas e econômicas do país. A inflação impedia projetos em longo prazo (como têm que ser as produções de filmes sofisticados, como as animações), a bilheteria sem controle dos cinemas que faziam evaporar quase 100% da receita, e o pior: a lei de reserva de mercado da informática, que impedia o acesso à tecnologia de ponta, necessária para a animação moderna. Mauricio, então, parou com o desenho animado e concentrou-se somente, nas histórias em quadrinhos e seu

merchandising, até que a situação se normalizasse. O que está ocorrendo agora, voltaram os planos de animação e outros projetos. E dentre esses projetos, após a criação do primeiro parque temático (o Parque da Mônica, no Shopping Eldorado, em São Paulo, seguido do Parque da Mônica do Rio de Janeiro) Mauricio previu a construção de outros, inclusive no exterior. As revistas foram vendidas aos milhões, o licenciamento é o mais poderoso do país e os estúdios se preparam para trabalhar com a televisão.

A Turma da Mônica e todos os demais personagens criados por Mauricio de Sousa estão aí, mais fortes do que nunca, com um tipo de mensagem carinhosa, alegre, descontraída, dirigida às crianças e aos adultos de todo o mundo que tenham alguns minutos para sorrir. Uma grande novidade que chegou em 1994 foi quando surgiram personagens inéditos na Turma da Mônica, inspirados nos filhos mais novos de Maurício: Marina, Nimbus e Do Contra. As próximas novidades viriam nos anos 2001. Primeiro, uma reformulação da Turma da Tina.

Depois, a verdadeira tacada de mestre: *Turma da Mônica Jovem*, uma série paralela apresentando os personagens crescidos e em traço de Mangá, que se tornou fenômeno editorial, com média de 400 mil exemplares vendidos por mês e que, como tudo na vida de Maurício, sucedeu por muito trabalho e planejamento: o autor contratou uma equipe de roteiristas de primeira linha, que inclui Marcelo Cassaro (de Holy Avenger), fez questão de manter características fundamentais dos personagens e levar em conta o “passado” mostrado nas revistinhas normais e aceitou sugestões e críticas que considerou cabíveis para melhorar os personagens.

Os Elementos das Histórias em Quadrinhos são:

Linguagem – O termo “Arte Sequencial” comumente usado para definir a linguagem usada nas HQs, foi criado pelo quadrinista, Will Eisner, com o objetivo de definir o conjunto de fatos ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia. Martins (2004), refere que:

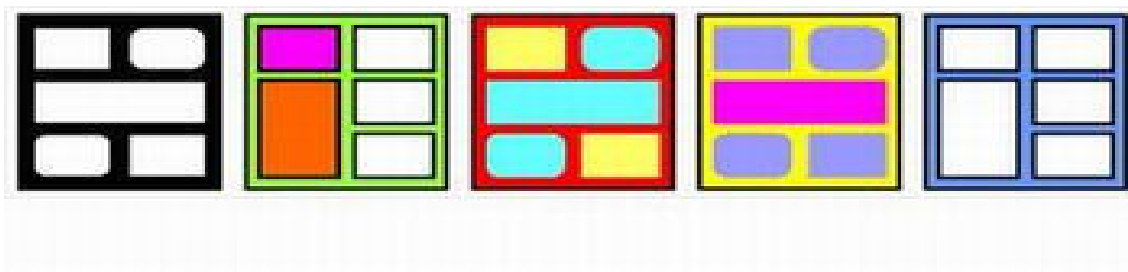
Dentre os diversos gêneros textuais, para se iniciar a formação do leitor, um gênero textual que tem se destacado são as Histórias em quadrinhos por ser um texto com muita ação, diálogo, numa linguagem simples mais adequada ao mundo sociocultural do aluno, com muitas ilustrações, cores e expressões fisionômicas. (p. 93).

A linguagem dos quadrinhos, verbais (palavras) e não verbais (imagens), juntas ensinam melhor do que isoladas, pois elas prendem a atenção do aluno e fazem com que

visualizem os conceitos, ampliando “a possibilidade de compreensão do aluno” (RAMOS & VERGUEIRO, 2007, p. 22), isto é, esta diversidade de linguagens, característica esta própria do gênero, está ligada ao desenvolvimento do aluno.

Pra Ramos (2009) “*ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal) [...] A expectativa é que a leitura – da obra e dos quadrinhos – ajude a observar essa rica linguagem de um ponto de vista, mais crítico e fundamentado*” (p. 14). Ou seja, a união destas duas linguagens constrói a riqueza deste gênero, que possibilita o desenvolvimento do olhar crítico do aluno. Esses elementos e sua simbologia são essenciais, à compreensão do texto dos quadrinhos; quem não está habituado com ele, pode ter dificuldade de entender a história.

Quadro – Também conhecido por requadro ou cercadura, é o local onde acontecem uma ou mais ações. Alguns autores americanos contemporâneos preferem o modelo clássico de nove quadros por página, já que nos EUA, normalmente, costumam usar, no máximo, seis quadros por página. Na Europa, onde as revistas costumam ser maiores, o número de quadros pode dobrar. Como os quadros são distribuídos na página, para facilitar a leitura que é da mesma forma que lemos um livro, da esquerda para a direita. A colocação dos quadros tem a função de dar dinamismo às sequencias.



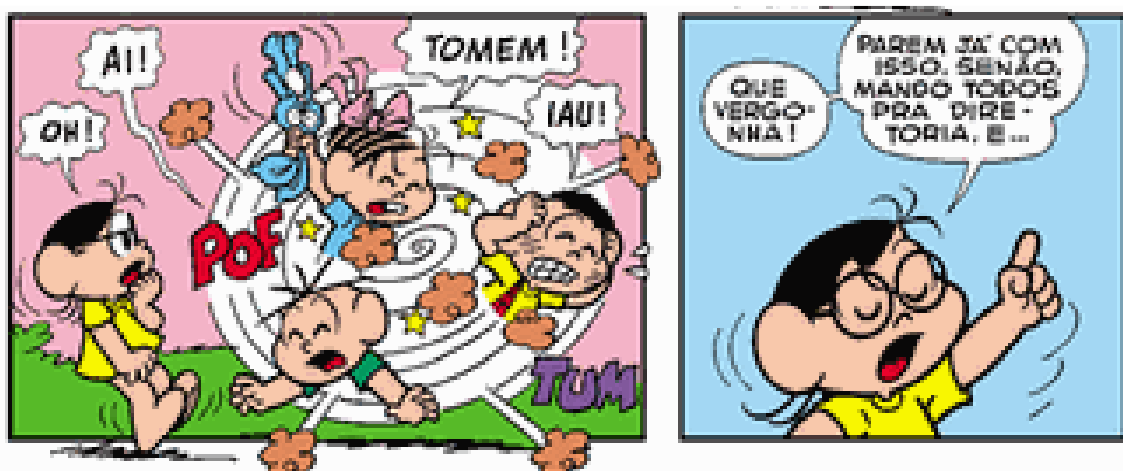
Balão – Constitui um dos principais elementos das HQs. É o lugar onde ficam as falas dos personagens. “O balão é o fio condutor da história e por ali consegue-se aprofundar nos pensamentos e características das personagens. Antes dos balõezinhos, os textos eram escritos em forma de legendas que acompanhavam as cenas”, afirma Grellet. Sua origem pode ser atribuída aos filactérios, faixas com palavras escritas, junto à boca dos personagens, encontradas em ilustrações europeias, desde o século XIV. Somente a partir do século XIX, é que o texto começou a acompanhar o desenho. Foi com o personagem, Yellow Kid, que os balões de fala foram incorporados às histórias: Antes dos balõezinhos, os textos eram escritos em forma de legendas que acompanhavam as cenas. Normalmente é arredondado, com um rabicho para indicar quem está falando. O texto narrativo é escrito em um balão quadrado. O

balão, além de indicar quem está falando, pode expressar o humor da pessoa. Ele pode expressar alegria, susto, medo, grito. Martins (2004) afirma que:

As histórias em quadrinhos são histórias narradas com desenhos em sequência, geralmente, no sentido horizontal, dispostos em tiras, apresentando diálogos dispostos em balões. A disposição dos balões dá uma idéia de rapidez e agilidade para as histórias e suas narrativas. Quadrinhos ou histórias em quadrinhos são narrativas feitas com desenhos sequenciais, em geral no sentido horizontal, e normalmente acompanhados de textos curtos, de diálogo e algumas descrições da situação, convencionalmente, apresentados no interior de figuras chamadas balões. [...] É importante salientar que as Histórias em quadrinhos fazem parte das narrativas, são tecidas numa certa sequencia, para que haja entre os leitores, o entendimento da história. (p.53).



Metáforas visuais – É o recurso utilizado nas HQs para demonstrar situações sem precisar utilizar o texto. Por exemplo, quando o personagem sente dor de dente, saem estrelinhas da boca; quando alguém está nervoso, está apaixonado, está muito feliz ou muito triste, sai fumaça da cabeça.



Onomatopeias – Consistem na imitação de sons e permitem que o leitor escute o som das coisas. Existem duas linhas de pensamento em relação ao som da onomatopeia. Uma defende os sons produzidos perto de sua verbalização (CRASK: quebrar; SMACK: beijar). A outra linha de raciocínio de que as onomatopeias devem ser criativas e livres de regras. O seu autor deve explorar as possibilidades gráficas e sonoras.

Uso das Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula

As Histórias em Quadrinhos constituem-se uma fonte de diversão constante e barata para crianças e adolescentes. Contribuem para a construção dos futuros leitores; auxiliam no aumento do hábito de leitura do aluno, independente de sua faixa etária. Criativas, repletas de aventuras, apresentam desenhos interessantes que auxiliam o entendimento da história, por isso exercem um grande poder de persuasão sobre o leitor. O propósito dos quadrinhos são estimular, ensinar e instigar os alunos ao conhecimento, o que faz os alunos receberem as HQs, de forma entusiasmada. Em muitos casos, identificam-se com os ícones da cultura de massa, onde são enfatizados vários personagens que compõem as histórias. Este é um dos fatores que auxiliam a compreensão do aluno, além de outros, como por exemplo, o fato de ser composto de imagens e palavras, o que certamente auxilia a compreensão dos leitores.

As histórias em quadrinhos ajudam no desenvolvimento do hábito de leitura. Na atualidade, sabe-se que aqueles que são adeptos à leitura dos quadrinhos, são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e livros.

De acordo com Azis Abrahão (MOYA, 1977, p. 147), ao lado da instrução formal, rígida, há um aprendizado indireto, que também permite a aquisição conhecimento e que pode ser realizado concomitantemente à instrução direta. Afirma, ainda, que as Histórias em Quadrinhos, "*como veículo de aprendizagem para as crianças, não só é capaz de atingir uma finalidade instrutiva (ensino direto ou central), pela apresentação dos mais diversos assuntos e noções. Mais do que isto, e principalmente, consegue preencher uma finalidade educativa, por um desenvolvimento, que produz, de ordem psico-pedagógica, isto é, dos processos mentais e do interesse pela leitura*".

As HQs estão entre as formas literárias mais importantes de ensino e interação, pois, através delas, o entendimento do aluno pode ser alcançado com sucesso. São indicadas pelos PCNs como material que podem e devem ser usado nas escolas.

O uso das histórias em quadrinhos em sala de aula terá uma abordagem mais ampla através do ensino interdisciplinar. Esse ensino vai muito além da interação entre as

disciplinas, porque faz com que o aluno adquira um conhecimento mais amplo e com reflexões mais críticas. Para Vergueiro (2007, p. 23) — *a inclusão dos quadrinhos na sala de aula possibilita ao estudante ampliar seu leque de meios de comunicação, incorporando a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, que normalmente utilizam.*

A utilização de quadrinhos pode ser de grande valia para iniciar o aluno no caminho que leva à consolidação do hábito e do prazer de ler. Elas são absorvidas pelos alunos de forma eficaz, auxiliam bastante no ensino, e no alcance de resultados positivos; são um divertimento, um estímulo à leitura, e despertam o interesse dos alunos pelas histórias; podem oferecer muitas informações que servirão de subsídios para um debate entre alunos e professor, absorvidos através da linguagem presente; os debates podem ser utilizados como meio de reafirmar conceitos desenvolvidos em sala de aula e que façam parte dos objetivos gerais e específicos do professor, para aquela aula.

Ramos & Vergueiro no livro, *Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula*, justificam o porquê de se utilizar este gênero nesse espaço. Expõem que os alunos querem ler este gênero, pois os quadrinhos fazem parte do seu cotidiano, sendo este um dos requisitos expostos pelos PCN's. Segundo Passarelli (2004), é muito simples que o professor justifique a boa receptividade dos alunos, mas que esta receptividade também pode ser explicada porque as histórias em quadrinhos fazem “*parte do cotidiano comunicativo que não o exclusivamente escolar*” (p. 47).

Não existem regras para o uso dos quadrinhos. O único limite para o seu aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e a sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, como para aprofundar um conceito já apresentado, ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. A sua aplicação deverá se adaptar ao cronograma do curso, quando utilizadas na sequência normal das atividades e sem qualquer destaque em relação a outras linguagens ou alternativas didáticas. O professor deve buscar a integração dos quadrinhos, tratando todos como formas complementares na atenção dos estudantes.

Considerando as características relacionadas aos diversos ciclos escolares, é possível fazer algumas considerações:

1. No pré-escolar, o contato com os quadrinhos é de forma lúdica, sem a intervenção de uma consciência crítica sobre as mesmas; o professor deve trabalhar com narrativas curtas e a criação de quadrinhos pelos próprios alunos.

2. No ensino fundamental inicial, o contato deve ser inicialmente parecido com o do pré-escolar, mas com o passar do tempo, o professor deve inserir títulos variados, para que o aluno tenha contato com uma diversidade maior de obras e que possa vislumbrar características específicas do gênero.

3. No ensino fundamental final, os alunos já estão mais familiarizados com o gênero; eles conseguem transpor o que veem nos quadrinhos para a sua realidade, diferenciam questões relacionadas ao gênero masculino e feminino. Assim, o processo de criação das próprias histórias em quadrinhos se torna mais crítico e possui mais elementos característicos do gênero, fato proporcionado devido à familiaridade do aluno com a linguagem dos quadrinhos.

4. E no ensino médio, os alunos são bem mais críticos do que os das fases anteriores. Suas reflexões e produções beiram muito a realidade na qual eles estão inseridos; já não aceitam passivamente determinados recursos e meios de ensino sem uma explicação prévia ou o motivo da inserção do mesmo em sala de aula, por isso o professor ao dominar adequadamente todos esses dados, encontrar-se apto a acionar os quadrinhos de forma positiva em seu método didático, dinamizando suas aulas, aumentando a motivação de seus alunos e conseguindo melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Ramos & Vergueiro (2007), “*a seleção dos materiais em quadrinhos a serem utilizados em aula deve levar em consideração essas características, de forma a atingir resultados mais satisfatórios*” (p. 29). Já que ao adequar as histórias em quadrinhos a um período, os resultados obtidos serão mais expressivos e satisfatórios.

Mesmo que o seu uso na escola se mostre presente e crescente nos dias de hoje, é importante mencionarmos que o docente deve tomar cuidado com a sua aplicação como recurso pedagógico e, que não existem regras para a sua utilização no âmbito educativo. Mas é preciso haver um pouco de informação e criatividade, por parte do professor, para uma melhor aplicação desse instrumento educativo na sala de aula, sem falar que a seleção do material é de inteira responsabilidade sua (professor).

O docente deve ter um planejamento, conhecimento e desenvolvimento de seu trabalho nas atividades que utilizarem as HQs, independente da disciplina ministrada e, buscando estabelecer objetivos que sejam adequados às necessidades e às características do corpo discente da sala de aula, visto que isto é fundamental para a capacidade de compreensão dos alunos e de conhecimento do conteúdo aplicado.

O uso das HQs como ferramenta didática na sala de aula, cresceu bastante nas instituições escolares e nas de ensino superior, mas é preciso focar nossos olhares para as

especificidades desta forma de arte, no que tange aos elementos de sua estrutura gráfica que a caracterizam como histórias em quadrinhos, que possam contribuir, de modo eficaz, como recurso pedagógico na sala de aula. Ou seja, é importante que o professor a utilize de maneira produtiva e correta, se quiser alcançar resultados favoráveis no ensino e na aprendizagem com os seus alunos.

Algumas Práticas

Utilizando os quadrinhos em algumas disciplinas:

Na Língua Portuguesa - O ensino de Língua Portuguesa com histórias em quadrinhos é possível, porque, segundo Ramos & Vergueiro (2007), elas “*propõem aos alunos um bom debate e um maior aprofundamento do que seja o uso da língua portuguesa*” (p. 65).

Podemos apagar os textos dos balões e pedir que as crianças escrevam seus próprios diálogos, fazendo a interpretação das imagens. Tendo como base esse quadrinho, também podem ser trabalhados temas como linguagem informal, compreensão do cenário, coerência das falas com as imagens, convívio entre crianças ou adolescentes.

Observe as sequências dos quadrinhos abaixo:



Na Educação Artística – Os alunos podem analisar a linguagem dos quadrinhos e criar seus próprios personagens, balões, quadros e onomatopeias.

Na Matemática – Os alunos podem ser levados a desenhar histórias explicando operações matemáticas, ou que envolvam tramas, cuja solução seja desvendada pela solução de um problema matemático.

Na Geografia – Na geografia, os quadrinhos podem ser usados como complemento para estudo de vários temas, que vão desde os aspectos geográficos a sociais. Existem quadrinhos que abordam, por exemplo, temas como etnia e preservação do meio ambiente que podem ser trabalhados em geografia.

Na História – Os quadrinhos de super-heróis trazem muitas referências a fatos históricos, principalmente guerras. Ligas de super-heróis são geralmente compostas por heróis de várias nacionalidades. Algumas histórias da *Turma da Mônica* fazem referência a fatos históricos do Brasil. Cabe ao professor pesquisar e guardar este material para utilizar quando estiver lecionando sobre o assunto abordado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que as Histórias em Quadrinhos, independente de seu uso ser proposto pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), podem e devem ser utilizado em sala de aula, de uma forma interdisciplinar, integrando várias disciplinas. Devem ser trabalhadas nas aulas com o mesmo rigor como o livro didático é usado, destacando-se que as elas auxiliam o professor a alcançar, de forma mais eficiente, os objetivos por ele propostos em seu plano de aula; desenvolve a criticidade do aluno, aumenta a sua participação em sala de aula, insere os conceitos trabalhados em uma realidade mais concreta e, entre outros objetivos anteriormente expressos, divulgadas pelo professor em seu plano de aula.

O ensino com HQs se justifica, também, porque os alunos querem ler este tipo de história, onde palavras e imagens ensinam de modo mais eficaz. Além do que, na educação, as HQs podem contribuir de diversas formas, pois, além de divertir, também podem fornecer subsídios para o desenvolvimento da capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor; podem também estimular a imaginação e a criatividade e, fundamentalmente, despertar o interesse pela leitura e escrita, contribuindo para a produção de textos.

Há um grande nível de informações presentes nas HQs; elas auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura, amplia o vocabulário do aluno. Sua estrutura elíptica faz com que o aluno utilize a imaginação e o raciocínio lógico.

Não deve haver limites para a utilização de quadrinhos na Educação; podem ser utilizadas em qualquer nível escolar. Tudo depende da criatividade do professor, que precisa considerar que as HQs, além de ter uma linguagem artística e de comunicação social, despertam, no público infantil e jovem, grande interesse pela leitura, devido as suas diversas possibilidades interativas e imaginativas.

As Histórias em Quadrinhos, ao falar diretamente ao imaginário do aluno, preenche suas expectativas e o prepara para a leitura de obras escritas. O conhecimento de folhear as páginas de uma revista de quadrinhos pode provocar e perpetuar o gosto pelo livro impresso, independente de seu conteúdo.

Apesar das HQs terem sofrido acirradas críticas, acabou suplantando a visão de alguns educadores e provando a sua potencialidade pedagógica especial, além de sua importância e eficácia nas atividades da escola, funcionando como suporte de novas modalidades educativas.

ABSTRACT

On the origin of comics, comics in other countries, Brazilian comics, highlighting the work of Mauricio de Sousa, and on the elements that make up the comics, is mentioned in this article. The main objective of our study is the use of comics in the classroom as a learning process, considering that this is a viable resource, necessary and important. For this view, we treat the cultural understanding of this product requires the identification of characteristic elements and the way its narrative is articulated and how fundamental mechanism is not harmful to the process of teaching and student learning. We emphasize that the comics have a disciplinary nature, with possibilities to be worked in class, in any school year.

KEYWORDS: History cartoons, learning, classroom.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAHÃO, AZIS. **Pedagogia e Quadrinhos**. In: Shazam. Álvaro de Moya. São Paulo: coleção Debates/ editoria Perspectiva, 1977.

CARVALHO, Juliana. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula**. Publicado em 19 de maio de 2009. Disponível em: < <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>> Acesso em: 07/06/2012.

FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria F. de Resende. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993.

HAMZE, Amélia. **História em quadrinhos e os Parâmetros Curriculares Nacionais**. São Paulo. Disponível em: <<http://pedagogia.brasile scola.com/trabalho-docente/historia-quadrinhos.htm>> Acesso em: 30/05/2012.

MARTINS, Silvane Aparecida de Freitas. Histórias em Quadrinhos: **Um convite Para a iniciação do leitor**. In: I SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 2004. Anais. Paranaíba: UEMS, 2004.

PASSARELLI, Lilian Ghiuro. Os quadrinhos na educação linguística: história, teoria e prática. In: BASTOS, Neusa Barbosa. **Língua portuguesa em caleidoscópio**. São Paulo: EDUC, 2004.

SAVIANI, Dermeval. **A função docente e a produção do conhecimento**. REVISTA EDUCAÇÃO E FILOSOFIA. Uberlândia, v. 11,1997.

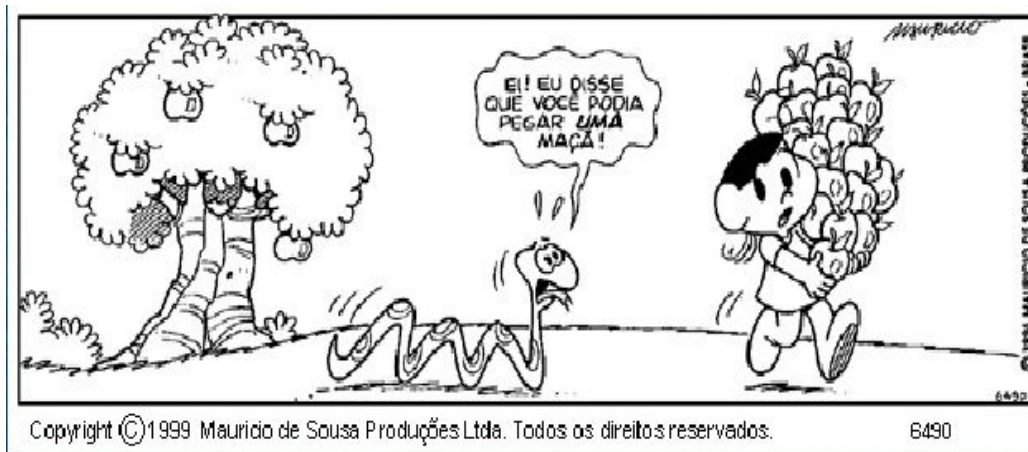
VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMA, Ângela; RAMOS Paulo; VILELA Túlio. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 1º Ed.São Paulo: Contexto, 2007.

ANEXOS

1. Capa da Revista TICO-TICO:



2. Exemplo de quadrinho que pode ser usado nas aulas de matemática:



3. Para aula de Geografia:



4. Para aula de História:

