



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO**

MARÍLIA GERLANE GUIMARÃES DA SILVA

**EDUCOMUNICAÇÃO E QUADRINHOS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA EM
PROL DA POTENCIALIZAÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

**CAMPINA GRANDE - PB
2017**

MARÍLIA GERLANE GUIMARÃES DA SILVA

**EDUCOMUNICAÇÃO E QUADRINHOS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA EM
PROL DA POTENCIALIZAÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharela em Comunicação Social - Jornalismo.

Área de concentração: Comunicação Social.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Robéria Nádia Araújo Nascimento

**CAMPINA GRANDE - PB
2017**

É expressamente proibido 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 do trabalho.

S586e Silva, Marília Gerlane Guimaraes da.
Educomunicação e quadrinhos [manuscrito] : uma proposta pedagógica em prol da potencialização do processo de aprendizagem / Marília Gerlane Guimaraes da Silva. - 2017.
28 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, 2017.

"Orientação : Profa. Dra. Robéria Nádia Araújo Nascimento, Coordenação do Curso de Jornalismo - CCSA."

1. Educomunicação. 2. Software HagáQuê. 3. História em quadrinhos. 4. Aprendizagem. 5. Técnica de ensino.

21. ed. CDD 371.33

MARÍLIA GERLANE GUIMARÃES DA SILVA

**EDUCOMUNICAÇÃO E QUADRINHOS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA EM
PROL DA POTENCIALIZAÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Departamento de Comunicação
Social da Universidade Estadual da Paraíba
(UEPB), como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharela em Comunicação Social -
Jornalismo.

Área de concentração: Comunicação Social.

Aprovada em: 04/12/2017.

BANCA EXAMINADORA

Robéria Nádia Araújo Nascimento
Prof.^a Dr.^a. Robéria Nádia Araújo Nascimento
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
(Orientadora)

Goretti Maria Sampaio de Freitas
Prof.^a Dr.^a. Goretti Maria Sampaio de Freitas
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
(Examinadora)

Maria do Socorro Tomaz Palitó Santos
Prof.^a Dr.^a. Maria do Socorro Tomaz Palitó Santos
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
(Examinadora)

Aos meus pais e ao meu noivo, pela dedicação,
incentivo, companheirismo, amizade e amor
incondicional, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo da minha vida, e não somente nestes anos como universitária.

À esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração que contribuíram ao longo desses 5 anos, por meio das disciplinas e debates, para o desenvolvimento desta pesquisa.

À minha Orientadora Prof.^a Dr.^a. Robéria Nádia Araújo Nascimento, pela confiança e empenho dedicado à elaboração deste trabalho.

Aos meus pais Maria José e Geraldo e, ao meu noivo Patrick pelo incentivo, apoio e amor incondicional.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio e em especial aos colegas Elisângela, Henrique, Raquel e Patrícia pela união, carinho e amizade compartilhada durante todo o curso, pois sozinhos somos apenas um pingo d'água caído no chão, mais juntos somos um mar infinito no horizonte e assim consolidamos durante todo o percurso.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

“Os campos da comunicação e da educação,
simultaneamente e cada um a seu modo,
educam e comunicam”.

Ismar de Oliveira Soares

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. EDUCOMUNICAÇÃO UM PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA.....	8
3.HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO UM RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO.	12
3.1 O uso do gênero quadrinhos no ambiente escolar	13
3.2 O <i>software</i> HagáQuê.....	17
4. OPERACIONALIZAÇÃO DAS OFICINAS.....	21
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
REFERÊNCIAS.....	27

EDUCOMUNICAÇÃO E QUADRINHOS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA EM PROL DA POTENCIALIZAÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Marília Gerlane Guimarães da Silva¹

RESUMO

Este trabalho de cunho bibliográfico e de projeto de intervenção apresenta uma proposta educacional a partir da apropriação de histórias em quadrinhos direcionada a alunos e professores das séries finais do Ensino Fundamental I (4º e 5º anos) das escolas públicas municipais. Parte da premissa de que os quadrinhos constituem uma mídia comunicativa favorável à aprendizagem e à transmissão de conteúdos didáticos. Assim, o objetivo é refletir sobre o potencial das HQs como dispositivos pedagógicos. A perspectiva elege o gênero referido para sugerir aos profissionais docentes a criação de oficinas com a utilização do *software* HagáQuê. A expectativa é demonstrar que esse suporte traz a comunicação para os espaços educativos através de uma plataforma acessível para a criação de diversos conteúdos didáticos.

Palavras-chave: Educomunicação. Histórias em quadrinhos. *Software* HagáQuê. Ensino/aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo apresenta uma proposta educacional de formação a partir da apropriação de histórias em quadrinhos. O público sugerido para sua incorporação envolve alunos e professores das séries finais do Ensino Fundamental I (4º e 5º anos) em Escolas Públicas Municipais. O objetivo é refletir sobre o potencial educativo das histórias em quadrinhos como dispositivo pedagógico pertinente para fazer avançar o processo de aprendizagem e autonomia dos discentes.

¹ Aluna de Graduação em Comunicação Social na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail: mariliagerlany@hotmail.com

² Segundo Candau (1995), a oficina constitui um espaço de construção coletiva do conhecimento, de análise da realidade, de confronto e troca de experiências. A atividade, a participação, a socialização da palavra, a vivência de situações concretas através de sociodramas, análise de acontecimentos, a leitura e a discussão de textos, o trabalho com distintas expressões da cultura popular, “são elementos fundamentais na dinâmica das oficinas pedagógicas. Portanto, as oficinas são unidades produtivas de conhecimentos a partir de uma realidade concreta, para serem transferidas a essa realidade a fim de transformá-la”. (KISNERMAN, *apud* OMISTE; LÓPEZ; RAMÍREZ, 2000, p.178).

Nessa direção, o estudo se fundamenta numa pesquisa bibliográfica e de projeto de intervenção (oficinas² de histórias em quadrinhos), cujo foco é a perspectiva da Educomunicação à luz do gênero histórias em quadrinhos. A intenção é que este trabalho funcione como um ponto de partida para os profissionais interessados no gênero no âmbito das escolas públicas municipais. Cada oficina contextualiza as características do gênero, a forma de construção das narrativas e dos sentidos a fim de articular a interação entre elementos verbais e não-verbais, textuais e sígnicos. Propõe-se a utilização do *software* HagáQuê, uma plataforma acessível para a criação de conteúdos dessa natureza.

A práxis pretende seguir os princípios educacionais, uma vez que visa potencializar o processo de aprendizagem mediante a adoção da linguagem lúdica que caracteriza a comunicação discursiva e imagética dos quadrinhos. A ideia é que a apropriação desse recurso metodológico favoreça uma interdisciplinaridade com os conteúdos programáticos das disciplinas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), possibilitando o desenvolvimento de habilidades comunicacionais voltadas para a leitura crítica, a escrita e a pesquisa. A adoção do gênero nos processos de ensino e aprendizagem pode contribuir também para estimular a criação de produtos multimidiáticos que proporcionem o exercício da cidadania comunicativa nos ambientes educacionais.

Nosso interesse em estudar o tema surgiu da experiência docente da pesquisadora, enquanto professora polivalente da rede pública municipal de educação de Boqueirão - PB e Campina Grande - PB, envolvida com experiências enriquecedoras com o uso de *softwares* educativos, mais precisamente o *software* HagáQuê com turmas do Ensino Fundamental I, somando-se a isso a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) junto ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), intitulado “O uso do *software* HagáQuê como ferramenta pedagógica na construção de histórias em quadrinhos: auxiliando no processo de ensino e aprendizagem”, bem como o artigo “*Software* HagáQuê: ferramenta pedagógica de auxílio ao processo de ensino e aprendizagem como prática inovadora”, elaborada junto ao Curso de Especialização em Supervisão Escolar e Orientação Educacional das Faculdades Integradas de Patos (FIP).

Assim, o estudo apresenta uma discussão teórica sobre a Educomunicação, o gênero citado e as especificidades do *software* HagáQuê, um editor de histórias em quadrinhos, gratuito, que permite a criação de personagens, cenários e sons que podem ser gravados pelos interessados nessa metodologia.

2. EDUCOMUNICAÇÃO: UM PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA

As ações comunicativas se dão necessariamente quando existe uma interpelação entre um sujeito que emite conteúdo e um sujeito receptor desta mensagem. O receptor pode ou não interagir com o emissor, num movimento de troca de informações neste encontro social. A mensagem é transmitida através de um meio que se apresenta em diversos formatos, como, por exemplo, o rádio, a televisão, os jornais ou simplesmente a linguagem gestual. Para se transmitir uma mensagem é preciso ter conhecimento sobre o meio que será utilizado no ato comunicacional. A comunicação só ocorrerá se tanto o emissor quanto o receptor tiverem conhecimento dos códigos utilizados.

As pessoas têm direito de se comunicar e de expressar suas opiniões para a sociedade e a comunicação deve contribuir para o exercício de uma cidadania comunicativa para todos, sem exceção. No entanto, o acesso à produção de conteúdo informacional para os veículos de comunicação de massa não inclui toda a sociedade. É neste sentido, e, partindo deste diagnóstico e da necessidade de democratizar o acesso à comunicação como um direito humano, que se torna relevante refletir sobre essa realidade em uma perspectiva educacional.

Esse prisma se estabelece da união entre duas áreas, comunicação e educação, que juntas, buscam a formação de um sujeito que conheça seus direitos e responsabilidades perante a sociedade e faça uso disto para mudar a sua realidade e a de sua comunidade, pois a Educomunicação “designa um campo de intervenção social na interface entre comunicação e a educação” (APARICI, 2014, p. 16).

O enfoque principal é “educar através da comunicação, comunicar através da educação” (PROJETO NOSSA MÍDIA, s.d., p. 12, *apud* LUCAS; FERNANDES; ROSA, 2013, p. 3). Desta forma, quando um jovem aprende a produzir uma história em quadrinhos, por exemplo, sua educação cidadã irá transparecer no produto, e este, pela aproximação da informação à sua realidade, será valorizado pelas pessoas da comunidade, transformando-a:

A proposta principal é refletir sobre como o profissional de comunicação pode contribuir para melhorar os processos educativos em geral e, em contrapartida, como os educadores podem trabalhar melhor com os meios de comunicação. Não é somente uma questão de escola, de prédio ou política pública – é algo do nível da sensibilidade dos sujeitos. (PROJETO NOSSA MÍDIA, s.d., p. 12, *apud* LUCAS; FERNANDES; ROSA, 2013, p. 4).

As informações dos grandes veículos atendem a motivações editoriais, comerciais, econômicas e políticas, o que pode reduzir a visão crítica do público que as recebem. O papel social dos meios deve ser debatido criticamente por todas as camadas da sociedade, e é de suma importância que o educador fomente esse debate, dentro e fora das salas de aula, com o intuito de educar para a mídia, educar por meio da mídia e educar com a mídia a fim de estimular intervenções sociais.

Segundo Lucas, Fernandes e Rosa (2013, p. 4),

A emancipação social se dá quando o sujeito se apropria de uma visão crítica da mídia e da sociedade e se estabelece como cidadão. Compreender as funções culturais, políticas e sociais dos meios de comunicação possibilita que o sujeito desenvolva essa criticidade e produza seus próprios conteúdos de comunicação como dispositivos para este empoderamento e posterior emancipação social. Desta forma, o cidadão equaliza as funções das mídias na sociedade, pois os receptores também são emissores de conteúdo, numa via de “mão dupla”.

E a prática educacional consiste exatamente nisso, “em promover a educação, a reflexão e o pensamento humanista e crítico através do estudo e da produção de meios de comunicação como alavanca para educar e construir uma sociedade mais humanizadora” (PROJETO NOSSA MÍDIA, s.d., p. 15, *apud* LUCAS; FERNANDES; ROSA, 2013, p. 4).

Em consonância a isso, de acordo com o Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo (USP) a Educomunicação designa um campo de ação emergente na interface entre o tradicional campo da educação e da comunicação. Portanto, apresenta-se como um excelente caminho de renovação das práticas sociais que objetivam ampliar as condições de expressão de todos os seguimentos humanos, especialmente da infância e da juventude. A relação entre ensino, juventude e o mundo da comunicação encontra-se no centro deste processo formativo, por natureza transformadora, bem como no centro dos sonhos dele decorrentes, entre os quais o pleno acesso das novas gerações ao mundo da comunicação e de suas tecnologias, colocado a serviço do bem comum e da prática da cidadania.

A educomunicação encontra-se como uma comunicação essencialmente dialógica e participativa, no espaço do ecossistema comunicativo escolar, mediada pela gestão compartilhada (professor/aluno/comunidade escolar) dos recursos e processos da informação, contribui essencialmente para a prática educativa, cuja especificidade é o aumento imediato do grau de motivação por parte dos estudantes, e para o adequado relacionamento no convívio professor/aluno, maximizando as possibilidades de aprendizagem, de tomada de consciência e de mobilização para a ação (SOARES, 2011, p. 17).

Em síntese a Educomunicação se conceitua como democracia, dialogicidade, expressão comunicativa e gestão compartilhada dos recursos da informação, ou seja, está presente onde práticas de comunicação se manifestam com consequências para a vida em sociedade: na família, na escola, na empresa e na própria mídia.

A exemplo de sua aplicabilidade no espaço educacional, Soares (2011, p. 19) leva-nos a pensar a Educomunicação com a escola em três âmbitos distintos, superando visões reducionistas de simplesmente contrapor/aliar educação e mídia, são elas:

1. No âmbito da gestão escolar, convidando as escolas a identificar e, se necessário, a rever as práticas comunicativas que caracterizam e norteiam as relações entre a direção, os professores e os alunos no âmbito educativo.
2. No âmbito disciplinar, sugerindo que a comunicação, enquanto linguagem, processo e produto cultural (seus sistemas, linguagens e tecnologias), se transforme em conteúdo disciplinar, isto é, em objeto específico do currículo no âmbito da área denominada “Linguagens, Códigos e suas Tecnologias” (este é o foco disciplinar dos programas internacionalmente conhecidos como *media education*, *media literacy*, *educación* em mídias).
3. No âmbito transdisciplinar, propondo que os educandos se apoderem das linguagens midiáticas, ao fazer uso coletivo e solidário dos recursos da comunicação tanto para aprofundar seus conhecimentos quanto para desenhar estratégias de transformação das condições de vida à sua volta, mediante projetos educacionais legitimados por criatividade e coerência epistemológica. Incluímos neste âmbito as atividades extraclasse e aquelas que se realizam no espaço do tradicionalmente denominado “contraturno”, nos programas da Escola Integral, mediante a realização tanto de exercícios práticos (oficinas regulares de ações educacionais) quanto de mobilizações voltadas à socialização das experiências vivenciadas (mostras, seminários e encontros).

Dentre estes âmbitos selecionamos o terceiro (âmbito transdisciplinar), primeiro por se tratar de uma proposta com oficina de história em quadrinhos, na qual, docentes e discentes serão levados a fazer uso criativo e coerente deste gênero e dos demais recursos tecnológicos (computador, *software* HagáQuê, Datashow, fotos, áudio, entre outros) de modo coletivo e solidário aprofundando seus conhecimentos e se reconhecendo como agente transformador de sua realidade a partir da escola.

Diante do exposto, a proposta da Educomunicação se expande no meio social por meio de multiplicadores dessa prática. Por isso, nossa sugestão de trabalho educacional com o gênero de Histórias em Quadrinhos a fim de contribuir com o processo de aprendizagem e o desenvolvimento da autonomia na ressignificação dos saberes escolares. O processo de intervenção inspirado nessa teoria valoriza a construção coletiva do conhecimento, ou seja, é colaborativo e possibilita novos caminhos educativos. Ele dá margem a novas experimentações entre os multiplicadores de conhecimento.

3. HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO UM RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO

O gênero é composto por narrativas que agregam dois meios de expressões diferentes: o desenho e o texto, expostos em quadros, lembrando que como meio de comunicação de massa, conforme são utilizadas atualmente, as histórias em quadrinhos se expressam essencialmente por meio de imagens. A imagem é, nesse tipo de texto, o elemento principal da narrativa, pois sugere o movimento e a sucessão de fatos num encadeamento que se conclui de maneira lógica segundo os fins temáticos propostos. Isto implica considerar que muitas histórias em quadrinhos comunicam ideias, mas não apresentam, necessariamente, texto verbal, porque investem na narrativa subliminar. Assim, para entender uma história, não basta que os leitores saibam ler o que está escrito, é preciso também ler o não dito, o que as imagens sugerem e representam, como o lugar onde acontece a história, as personagens (quem são, como são, quais as expressões do rosto, o que estão fazendo) e as indicações de sequência temporal.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam os quadrinhos como gênero adequado para o trabalho pedagógico com a linguagem escrita, tanto para o primeiro quanto para o segundo ciclo fundamental. Diante disso, alguns professores, conscientes da importância do lúdico como fonte de informação contextual, adotam o gênero como material didático e significativo para a aprendizagem dos alunos.

No que diz respeito à sua origem, segundo Silva (2012) podemos dizer que os registros surgem desde a época da civilização, com as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas, momentos que evidenciavam a necessidade humana de relatar as cenas do cotidiano, como, por exemplo, os incidentes das caçadas. Diante dos perigos de um meio coletivo agressivo o homem descobria, sem mesmo saber, a sua capacidade de criar por meio da imagem, não só comunicando ideias, mas produzindo uma cultura que seria aperfeiçoada pelas futuras gerações. Posteriormente, os povos egípcios produziram imagens pintadas ou modeladas no interior dos templos e nos túmulos, (representando figuras do faraó, da corte, cenas de caçadas, de colheitas, de oferendas ou mesmo cenas domésticas). Pouco a pouco imagens e textos foram se adaptando e, assim, os quadrinhos passaram a ser formados por dois elementos gráficos distintos ou juntos, são eles: a imagem e a linguagem escrita.

Hoje, as histórias em quadrinhos possuem mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como uma ampliação da personagem, o que proporciona maior

dinamização na leitura: os chamados balões, considerados um elemento recente na moderna história em quadrinhos, que surgiu na Idade Média.

Com a invenção da imprensa³, a palavra escrita deu um grande salto e os avanços da tecnologia e dos novos meios de impressão possibilitaram o desenvolvimento desse meio de comunicação de massa que contém a expressão gráfica e visual. A nova forma de linguagem criava outros significados, novos valores que possuíam intensa relação com a cultura da época. A linguagem dos quadrinhos, de forma inconsciente ao leitor, criava sensações de profunda significação cultural e social ao retratar os fatos cotidianos.

Entre os precursores das histórias em quadrinhos estão o suíço Rudolph Topffer, o alemão Wilhelm Busch, o francês Georges ("Christophe") Colomb e o brasileiro Angelo Agostini. Alguns consideram como a primeira história em quadrinhos a criação de Richard Outcault, (*The Yellow Kid*) em 1896.

As histórias em quadrinhos, no momento atual, estão presentes nos mais variados países e no dia a dia dos cidadãos, sejam em campanhas publicitárias, campanhas de educação em geral, na ilustração de livros didáticos, em jornais, revistas e mais recentemente na *internet*, com diversos autores e com publicações que apontam uma enorme variedade de títulos e tiragens atingindo, até mesmo, milhões de exemplares que são consumidos, principalmente, por um público composto de crianças e jovens.

3.1 O uso do gênero quadrinhos no ambiente escolar

A apropriação dos quadrinhos no ambiente escolar passou a ser incentivada pelo governo federal, uma vez que se tornou política educacional do país, devido a sua gradativa inserção na área educacional brasileira. Esta por sua vez, apesar de já utilizar o gênero na segunda metade do século passado, mais precisamente na década de 1980 e em livros didáticos, só abriu as portas do ensino através da Lei de Diretrizes de Base (LDB), promulgada em 20 de dezembro de 1996.

³ De acordo com Fernandes (2017) uma das invenções que provocaram uma verdadeira revolução no terreno da escrita e da leitura foi a imprensa, isto é, a máquina de impressão tipográfica inventada pelo alemão Johann Gutenberg no século XV.

O nome imprensa remete, nos dias atuais, quase que automaticamente às instituições de divulgação de notícias e opiniões sobre fatos cotidianos, isto é: aos jornais e revistas especializados, sejam diários, semanários ou mensários. Esse nome, entretanto, designa, originariamente, um tipo de dispositivo técnico capaz de reproduzir palavras, frases, textos ou mesmo livros inteiros através de caracteres ou tipos móveis. Esse dispositivo foi inventado por Gutenberg na década de 1430.

O texto já apontava para a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio (...). Isso, sem dúvida, abria as portas do ensino para as histórias em quadrinhos, como também para outras linguagens e manifestações artísticas. No entanto, pode-se afirmar que os quadrinhos só foram oficializados como prática a ser incluída na realidade de sala de aula no ano seguinte ao da promulgação da LDB, com a elaboração dos PCN, criados na gestão do ex-presidente Fernando Henrique Cardoso (VERGUEIRO; RAMOS, 2015, p. 10).

A partir de 2006 o gênero alcançou a lista do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), que compra obras de diferentes editoras e as distribui nas escolas de ensino fundamental e médio com o intuito de inseri-las na área do ensino. “Em 2006, pela primeira vez foram selecionadas obras em quadrinhos, embora em número bem baixo do total de livros comprados naquele ano. Dos 225 títulos selecionados pelo governo, dez eram quadrinhos, cerca de 4,5% do total” (VERGUEIRO; RAMOS, 2015, p. 12).

Atualmente, as histórias em quadrinhos têm sido uma opção de entretenimento muito aceita pelas crianças e têm feito parte do universo dos meios de comunicação. Diante desse contexto, o espaço escolar incorporou o gênero através de gibitecas, das personagens que inspiram filmes e do próprio livro didático, que vem se utilizando de tirinhas e pequenas histórias para tratar de temas em diferentes áreas do conhecimento no intuito de favorecer o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

Não somente a leitura das histórias contribui com a aprendizagem. A criação de uma história em quadrinhos ajuda crianças em todos os estágios de desenvolvimento da linguagem escrita. No início, é possível que a criança construa uma história apenas com desenhos e depois, em um estágio mais avançado, acrescente o elemento verbal.

Nos PCN (1997), elaborados pela Secretaria de Educação Fundamental do Ministério da Educação e do Desporto do Brasil, verifica-se uma ampla preocupação quanto aos gêneros diversificados que devem ser trabalhados na leitura e escrita dentro da escola e como estes devem ser explorados. A escola deve se responsabilizar pela ampliação do conhecimento das crianças durante todo o percurso de ensino, possibilitando que se tornem capazes de interpretar diferentes textos que circulam socialmente. Dessa forma, são estimuladas a assumir a palavra e, como cidadãos, incentivadas a produzir textos eficazes nas mais variadas situações, pois a leitura de gêneros diversos capacita o aluno a estabelecer relações entre os textos. Portanto, o trabalho de leitura deve envolver todos os alunos, inclusive aqueles que ainda não sabem ler convencionalmente, que não concluíram a etapa de letramento. Nesse sentido, o gênero tem se mostrado uma ótima escolha, uma vez que oferece diferentes possibilidades de leitura para a compreensão do espaço social.

Em meio à diversidade de textos existentes, os quadrinhos são sugeridos pelos PCN como um gênero adequado para o trabalho de desenvolvimento da leitura e escrita no primeiro e segundo ciclo do Ensino Fundamental. Apresentam como característica a transmissão de uma mensagem de forma rápida e eficiente. E, por serem atraentes, tornam prazerosas as atividades de leitura facilitando a identificação dos conteúdos e de suas mensagens. Este tipo de leitura pode ser trabalhado em diversas disciplinas, são elas: Língua Portuguesa, Artes, História, Matemática, podendo auxiliar no ensino das proporções, porcentagens e, até mesmo, frações são possíveis de serem ensinadas ou, pelo menos, fixadas por meio de exercícios práticos com histórias em quadrinhos.

Zancanaro (2011, p. 37-38) esclarece que:

Primeiro basta mostrar ao aluno que é impossível desenhar a história no tamanho que ela é lançada. Na verdade, todo quadrinista produz sua história em um formato bem maior do que aquele que acaba sendo publicado na revistinha ou nas páginas de jornais, afinal, é preciso desenhar uma série de detalhes que, por mais que sejam visíveis no tamanho publicado, seriam impossíveis de se fazer naquele espaço. Ou seja, uma história é produzida em um tamanho maior e depois disso acaba sendo reduzida proporcionalmente para que seja publicada.

Desta forma, o professor pode utilizar uma tira de jornal (normalmente publicada com 14,5 cm de largura com 4,5 cm de altura) e explicar que ela foi realizada em formato maior e, posteriormente, sugerir que os alunos produzam suas próprias tiras em determinados tamanhos.

A utilização dos quadrinhos em sala de aula “tem gerado novos desafios aos professores e trazido à tona uma adiada necessidade de se compreender melhor a linguagem visual, seus recursos e obras” (VERGUEIRO; RAMOS, 2015, p. 7). Portanto, este profissional da educação precisa refletir sobre a utilização do gênero, a partir de metodologias que ressaltem não apenas o incentivo da leitura. Há que se pensar num planejamento condizente com o conteúdo/tema trabalhado em sala de aula, bem como considerar a realidade social do discente a partir de discussões, reflexões e articulações pertinentes ao cotidiano social. Além disso, os profissionais também devem destacar as características dos quadrinhos e incentivar a produção textual por meio dos conteúdos disseminados. Afinal, as histórias em quadrinhos possibilitam a expansão da criatividade não só na linguagem verbal, mas também na linguagem não verbal, a exemplo dos desenhos, elemento chave desse gênero.

Segundo Rama *et. a.l.* (2016, p. 26):

No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom

aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e 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, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando do planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e às características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos.

Pelo exposto, a aplicação desse gênero deverá se adaptar ao plano de ensino do professor, sendo utilizado na sequência normal das atividades e sem se sobressair as demais linguagens ou alternativas didáticas. Também não deve ser adotada apenas como mero recurso de leitura em prol do relaxamento dos alunos e do descanso do professor sem nenhum objetivo educativo, como se não fossem tão importantes tanto quanto outros materiais pedagógicos. Segundo Vergueiro e Ramos (2015, p. 10-11):

- Os Parâmetros da área de artes para 5ª a 8ª séries (2008:67) mencionam especificamente a necessidade de o aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais, como publicidade, desenhos animados, fotografias e vídeos;
- Nos PCN de Língua Portuguesa do ensino fundamental (2008:38,54), existe referência específica à charge e à leitura crítica que esse gênero demanda. Menciona igualmente as tiras como um dos gêneros a serem usados em sala de aula;
- Os PCN do ensino médio no volume dedicado a Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (2008) faz três referências às histórias em quadrinhos como manifestação artística a ser trabalhada em sala de aula, bem como a necessidade de fazer uma leitura aprofundada dos quadrinhos, de modo a perceber de forma detalhada os recursos visuais presentes no texto;
- Ainda os PCN do ensino médio destacam a importância dos diversos gêneros dos quadrinhos como fontes históricas (2008:73) e de pesquisa sociológica (2008:130). Neste, assinalam que charges, cartuns e tiras são “dispositivos visuais gráficos que veiculam e discutem aspectos da realidade social, apresentando-a de forma crítica e com muito humor.

Além de não ser utilizado de forma superficial no contexto do ensino, o gênero também não pode ser utilizado pelos docentes como se fosse resolver todos os problemas voltados à leitura e à produção textual.

Da mesma forma, uma valorização excessiva das histórias em quadrinhos pelo professor, principalmente no momento de sua utilização – como se elas dessem a resposta desejada para todas as dúvidas e necessidades do processo de ensino –, também acaba sendo pouco produtiva, pois coloca o meio em uma posição desconfortável frente às outras formas de comunicação. Os quadrinhos não podem ser vistos pela escola como uma espécie de panaceia que atende a todo e qualquer objetivo educacional, como se eles possuíssem alguma característica mágica capaz de transformar pedra em ouro. Pelo contrário, deve-se buscar a integração dos

quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica, etc., tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes (RAMA *et. al.*, 2016, p. 27).

Completando essa premissa é importante discorrer também sobre a seleção das histórias em quadrinhos adequadas ao nível de ensino e aos conteúdos abordados no cronograma escolar. Para tanto, Rama *et. al.* (2016, p 27) discorrem:

Considerando o número e variedade de publicações de histórias em quadrinhos existentes no mercado, essa seleção deve levar em conta os objetivos educacionais que se deseja alcançar. Nesse sentido, talvez o ponto fundamental dessa seleção esteja ligado à identificação de materiais adequados – tanto em termos de temática como de linguagem utilizada –, à idade e ao desenvolvimento intelectual dos alunos com os quais se deseja trabalhar, atentando-se a que a primeira não é necessariamente um condicionante da segunda.

Portanto, ao adotar as histórias em quadrinhos no ambiente escolar, é importante que o professor tenha familiaridade com esse gênero, desde os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário dos leitores, como também conhecer, ainda que razoavelmente, “a evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa, esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos e conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis” (RAMA *et. al.*, 2016, p. 29).

Com o domínio desses elementos os professores saberão incorporar os recursos da melhor forma possível, motivando os alunos e dinamizando suas aulas em prol de uma aprendizagem significativa, seja na aquisição da leitura eficiente ou na produção textual, caso sejam esses os focos da utilização do gênero, em razão das amplas possibilidades que oferece.

Nesse sentido, também pode ser utilizado o computador para a criação de histórias em quadrinhos e para leitura destas. Para estimular e promover a interação dos aprendizes o *software* HagáQuê pode ser excelente recurso para o exercício de tal gênero literário. Diversas vantagens favorecem o processo de criação, como a facilidade de edição das histórias, uso de diversas imagens, cores e sons. Além de divertir, o HagáQuê pode estimular o exercício da linguagem escrita e oral, assumindo o papel de recurso didático-pedagógico importante à produção de hipertextos por parte dos alunos, usando inclusive “[...] uma linguagem próxima da língua falada, contendo gírias, expressões regionalizadas e neologismos, aliada à sequência de imagens” (ZANCANARO, 2011, p. 27).

3.2 O *software* HagáQuê

O *software HagáQuê*, como explica Zancanaro (2011, p. 26) “é um editor de histórias em quadrinhos, gratuito, que permite ao aluno criar sua própria história com personagens, cenários e sons que podem ser gravados pelo usuário”. Trata-se de um programa com linguagem simples, clareza de comandos e interface agradável e colorida, uma vez que é destinado ao público infantil, podendo ser utilizado também na educação especial desenvolvendo, assim, a criatividade dos participantes.

É um *software* de multimídia de sistema de autoria, que apresenta instruções de forma clara, com várias possibilidades de uso, especifica os requisitos de *hardware/software*, é de fácil instalação e desinstalação, pergunta antes qual linguagem será utilizada, funciona com e sem rede, possibilita importar e exportar objetos, não é autoexecutável, possui recursos de hipertexto e *hiperlink* e apresenta facilidade de navegação.

O *software* HagáQuê possibilita a realização do ciclo de:

DESCRIÇÃO - Quando o aluno utiliza seus conhecimentos sobre o computador e a linguagem de programação, ou seja, primeiro vai analisar as ferramentas disponíveis, utilizando as que melhor lhes servir para a construção de sua atividade.

EXECUÇÃO - No momento em que o sujeito coloca em prática sua ação (produção de um texto) e seleciona a ferramenta a ser usada, o *software* as dispõem na medida em que são solicitadas, não dá um *feedback* do que se está utilizando, mas no final o aprendiz poderá realizar uma comparação das ideias originais do formato com o resultado apresentado na sua produção textual.

REFLEXÃO - Ao final da sua produção textual o aluno executa a reflexão que chamamos de abstração reflexionante, pois reflete sobre suas próprias ideias, sobre os resultados do programa.

DEPURAÇÃO - Busca informações nas diferentes ferramentas e, assim, as informações vão sendo assimiladas mentalmente.

O *software* HagáQuê (Figura 1), apresenta muitos caminhos para a solução de problemas quando o sujeito é que determina quais as ferramentas (cenários, textos) que serão utilizadas para a formatação de uma história em quadrinhos. Possibilita a formulação e verificação de várias hipóteses, necessárias à depuração dos resultados. Quando o aluno busca as formas mais adequadas, há o processo de construção da história com um sentido lógico que possibilita a integração de diferentes disciplinas: Português, Matemática, Geografia, História, Ciências e, dependendo da escolha da linguagem escolhida, a Língua Inglesa.



Figura 1 - Screenshot de tela software HagáQuê

Segundo Bim (2001) *apud* Zancanaro (2011, p. 27) o *software* HagáQuê utiliza-se de atividades lúdicas para transmitir algum conhecimento e assim contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor das crianças, podendo ser utilizada qualquer figura armazenada no computador bem como a publicação das histórias produzidas na *internet*. Este *software* pedagógico foi desenvolvido principalmente para estimular o uso da língua escrita. Por ser um *software* aberto com uma interface acessível e atraente que permite um trabalho agradável, através da exploração de temas multidisciplinares pode contribuir para o acesso ao conhecimento sistematizado e também para incentivar os alunos à leitura e, por consequência, a produção escrita.

É o que nos exemplifica Tanaka (2004, p. 51) *apud* Zancanaro (2011, p. 27):

[...] Podem também estimular a imaginação e a criatividade e, fundamentalmente, despertar o interesse pela leitura e escrita, contribuindo para a produção de textos, uma vez que usam uma linguagem próxima da língua falada, contendo gírias, expressões regionalizadas e neologismos, aliada a sequência de imagens do computador.

Os *softwares* constituem-se em um produto cultural e comercial, uma vez que geram

fins que constantemente estão sendo publicados especialmente em campanhas educativas, livros, jornais e até mesmo na *internet*. E, devido a riqueza de recursos, vêm sendo utilizados ao longo dos anos como ferramentas de implicações sociais ideológicas que envolvem uma ampla variedade de disciplinas em sua atividade, o que o torna um material apropriado para a aprendizagem. As histórias em quadrinhos, por apresentarem uma riqueza de elementos verbais e não verbais, passaram a ser agregadas também nas avaliações dos vestibulares e são temas de dissertações e teses na pós-graduação, envolvendo áreas afins na produção do conhecimento, a exemplo de Sociologia e Literatura, entre diversas licenciaturas.

Todo gênero textual apresenta elementos próprios que os caracterizam. Os elementos que compõem o desenvolvimento da narrativa nas histórias em quadrinhos, segundo Santos (2002), *apud* Zancanaro (2011, p. 28) são:

- Requadro: é a moldura dentro da qual se colocam objetos e ações separando as vinhetas. Reveste-se de uma significação de acordo com o seu traçado, sugerindo algo como, por exemplo; o tempo (passado, presente, futuro) que a história está sendo contada;
- Balão: é uma linha que envolve as palavras e os signos relacionados a um personagem, indicando que a personagem indicada está praticando a ação, de acordo com sua forma, a fala e o pensamento das personagens (cochicho, sussurro, grito, xingamento, suspiro...);
- Recordatório: são painéis dentro dos quadros utilizados pelo “narrador” para auxiliar o leitor em seu entendimento. Eles tratam do ocorrido, indicam tempo/espço, acontecimento paralelo, esclarecendo o que não ficou claro no desenho e nem foi dito pelas personagens;
- Onomatopéias: são palavras que representam os sons e são utilizadas como efeitos visuais nos quadrinhos dando mais impacto às cenas. (BUM!, CRACK!, SNIF!, TCHIBUM!, UPT!, GLUP!...);
- Metáforas visuais: são imagens contidas nas histórias que possuem outro significado e que, conseqüentemente, já nos leva ao mesmo. Exemplo: uma lâmpada acesa sobre a cabeça = ter uma ideia, falar cobras e lagartos = xingar, ficar irado, quando a personagem está apaixonada seu coração salta pela boca e etc.;
- Linhas cinéticas: são linhas que indicam o movimento das personagens ou de objetos em plena ação demonstrando dramaticidade dentro da história, tornando os quadrinhos menos estáticos. Exemplo: movimento de aviões, automóveis, balas de pistolas, duelos de espada, pedras atiradas.

Dessa forma, percebemos que as histórias em quadrinhos apresentam maior potencial criativo e comunicativo que os demais gêneros, considerando-se os itens visuais, linguísticos e até sonoros de que dispõem.

Nesse sentido, a usabilidade pedagógica das histórias em quadrinhos é bastante pertinente, por se tratar de um gênero textual que sempre despertou o interesse das crianças. As histórias em quadrinhos fazem avançar a dinâmica psicológica da criança, uma vez que estimula a sua imaginação, ativando o seu desenvolvimento cognitivo, fator essencial para o

crescimento dos seus padrões físicos e mentais.

Segundo Fogaça (2003, p. 125) *apud* Zancanaro (2011, p. 29):

[...] Os quadrinhos são capazes de apresentar finalidades instrutivas se forem entendidos como um veículo de aprendizagem, pois abordam assuntos e noções diversificados. Seus efeitos e benefícios podem abranger uma variedade múltipla, influenciando a estrutura mental da criança de maneira diferente da que ocorre com os conhecimentos mecânicos, formais e fragmentados, aos quais as crianças são apresentadas e que são desvinculados da realidade delas.

A leitura só se torna prazerosa para a criança quando o contexto é informal e próximo da sua realidade. Nesse sentido, percebemos nas histórias em quadrinhos temas que, na maioria das vezes, já faz parte da realidade infantil. O estímulo imagético contribui também para o desenvolvimento da sua produção textual.

4. OPERACIONALIZAÇÃO DAS OFICINAS

A proposta desse trabalho diz respeito à realização de uma oficina de histórias em quadrinhos ministrada aos alunos das séries finais do Ensino Fundamental I (4º e 5º anos) e seus respectivos professores, com cunho teórico-prático. Uma oficina é um recurso metodológico que envolve planejamento das funções e etapas de operacionalização em contexto de sala de aula, que são descritas na sequência.

As exposições sobre o gênero histórias em quadrinhos e sobre o *software* HagáQuê serão feitas durante os encontros da oficina utilizando-se de recursos audiovisuais que estejam de acordo com o suporte técnico da escola, a exemplo do *Power Point*, vídeos, computadores, *internet* e material impresso.

No decorrer dos encontros os alunos serão organizados apenas em grupos, com o intuito de produzir histórias em quadrinhos coletivamente (do roteiro escrito à arte finalizada). Todos trabalharão nas funções segmentadas da cadeia produtiva de uma HQ e terão a oportunidade de se especializar nas áreas com as quais mais se identificarem. Em cada encontro será abordado uma temática dos quadrinhos que norteará as atividades e os debates. Serão 12 encontros que visam valorizar o processo de desenvolvimento crítico e cidadão dos alunos e formar multiplicadores de conhecimento.

O oficinairo aqui entendido como educador⁴ realizará um estudo prévio dos assuntos trabalhados pelos professores com as turmas naquele bimestre para, então, destacar os mais relevantes para serem revisados e debatidos no primeiro encontro da oficina com/entre alunos e que serão abordados em suas produções de quadrinhos nos próximos encontros, bem como realizará um encontro inicial com os professores das turmas no intuito de familiarizá-los com o *software* HagáQuê, ou seja, será realizada uma mostra antecedente as oficinas direcionadas aos discentes, para ambos no decorrer das oficinas ajudarem o educador na intervenção e mediação do projeto, com mais segurança.

O primeiro encontro com todos os envolvidos (alunos, professores e educador) terá como foco apresentar as principais características das HQs em geral, dar uma noção de como funciona a cadeia produtiva de uma revista de histórias em quadrinhos, bem como propor exercícios práticos de forma tradicional com folhas e caneta e a partir da utilização do *software* HagáQuê.

Após a explanação dos conteúdos, no segundo encontro será realizada a apresentação da oficina e da metodologia educadora, momento em que será exposta a proposta dessa teoria que vincula a comunicação e a educação. Haverá espaço para uma conversa informal entre professores, alunos e o ministrante da oficina, com a finalidade de compreender o contexto em que a proposta se insere, a realidade da comunidade e da escola, as dificuldades técnicas e as habilidades individuais. Será uma conexão com os professores e alunos no intuito de estabelecer um bom vínculo de trabalho e esclarecer possíveis dúvidas sobre a metodologia. O objetivo é adaptar a oficina à realidade dos estudantes. As atividades desenvolvidas pelo oficinairo educador procurarão ser iniciadas a partir de uma conversa aberta na sala de aula, cujo principal objetivo é conquistar um espaço de confiança

⁴ Conforme Soares (2011) o profissional educador é incumbido de atender às demandas do ensino formal (é um licenciado, por isso pode lecionar), sendo-lhe facultado o acesso às diferentes áreas do trabalho profissional que não exigem diplomas específicos, mas que requerem saberes apropriados: falamos da área da consultoria nos diferentes espaços em que a interface comunicação/educação gera processos e produtos, a saber: a produção midiática dirigida à educação e ao trabalho nas organizações do terceiro setor, voltadas para a relação entre mídia e infância/juventude. Licenciado e consultor, o novo profissional é necessariamente um pesquisador, seu terceiro foco de atividade, no campo da educação.

Ainda segundo o autor nesse contexto de múltiplas tarefas, o perfil desse profissional exigirá dele às várias funções que se exerce para adquirir habilidades voltadas:

1. ao planejamento, à gestão e a avaliação de programas e projetos na interface comunicação/educação;
2. ao uso das tecnologias da informação e da comunicação, de forma colaborativa, nos diferentes âmbitos da prática educativa, envolvendo os agentes (formadores e formandos) na arte da produção midiática;
3. ao assessoramento do sistema de meios de comunicação no que se refere à produção destinada ao âmbito educativo;
4. ao desenvolvimento de trabalhos de recepção organizada das mensagens midiáticas;
5. à reflexão e à sistematização de suas próprias experiências na interface comunicação/educação, de forma a garantir a difusão das práticas no novo campo.

entre todos os integrantes. Essa etapa será de extrema importância, uma vez que garantirá a entrega e a sinceridade com o qual os debates, as críticas e as propostas práticas serão pensadas e adaptadas.

No terceiro encontro será apresentado a história das HQs, seus múltiplos formatos (gibis, *graphic novels*, HQtrônicas, etc.), características principais e a cadeia produtiva. Será abordado o conjunto de elementos que constroem a linguagem das HQs e a forma como se relacionam (Como é a leitura de uma HQ? Para que servem os balões de texto? O que acontece entre um quadrinho e outro?). E também será discutido de que forma as revistas de histórias em quadrinhos são produzidas. Além disso, serão apresentadas diversas HQs para que todos tomem conhecimento do que está sendo tratado, bem como utilizado recursos audiovisuais para fomentar o debate e promover os exercícios práticos.

No quarto encontro serão apresentadas algumas das técnicas de desenho mais utilizadas na produção de histórias em quadrinhos, como o uso da caneta nanquim para arte-finalizar, técnicas de desenho com grafite 6B, entre outros. O encontro também possibilitará experiências com fotografia e outras formas de se contar uma história através de imagens.

No quinto encontro, será abordada a temática da roteirização (Como se constrói um roteiro de HQ? Como se faz um esboço de roteiro? É preciso desenhar perfeitamente?). Após a discussão, os grupos se juntarão e debaterão sobre qual dos assuntos estudados no primeiro encontro irão tratar em suas HQs.

No sexto encontro será explanada a temática de construção de personagens para as histórias em quadrinhos (Como os personagens são fisicamente? Qual é a história deles? Quais são os objetivos de vida destes personagens? Quais são os seus gostos?). Alguns exemplos serão dados e em seguida, com a temática definida no encontro anterior, os grupos irão construir as personagens de suas histórias.

No sétimo encontro, após terem sido desenvolvidos os personagens, os participantes tomarão conhecimento sobre como ambientar uma história e pensar seus cenários. Uma parte da oficina será ministrada fora da sala de aula, no pátio, para que os estudantes observem e desenhem o mundo ao seu redor.

No oitavo encontro os grupos realizarão a construção de uma HQ a partir do tema, personagens e ambiente já determinado nos encontros anteriores, em folhas no formato ofício com grafite ou caneta nanquim.

No nono encontro será apresentado o *software* HagáQuê em *data show* e explicadas todas as ferramentas do programa, bem como criada uma história em grupos de forma livre para melhor fixação das ferramentas do aplicativo.

No décimo e décimo primeiro encontros os alunos criarão uma história em quadrinhos no *software* HagáQuê, baseada em outra temática abordada no primeiro encontro, sempre com a mediação do educador comunicador no manuseio do programa e a participação dos professores auxiliando-os em suas produções. Após a construção das histórias em quadrinhos, os alunos irão salvar os conteúdos no próprio aplicativo, e estes serão, em seguida, copiados em *pendrive* para a realização da impressão e posterior composição de um gibi de histórias em quadrinhos.

O último encontro será reservado para uma conversa com um profissional da área de quadrinhos, a ser convidado pelo ministrante da oficina, para que os estudantes obtenham noções de como as HQs são feitas no mercado de ilustração. Nessa discussão, os participantes da oficina irão relatar suas experiências e avaliações do projeto, ocasião em que o convidado participará de um mini-evento de lançamento de um gibi com as histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos, tanto manualmente como a partir do *software* Hagáquê, prestigiando, junto com a comunidade escolar, a culminância do projeto.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de adoção das HQs nos espaços educativos se insere nos estudos educacionais, vertente na qual os quadrinhos são tratados como uma mídia favorável à aprendizagem e à transmissão de conteúdos didáticos, capaz de possibilitar o desenvolvimento cidadão e coletivo dos discentes em conjunto com os docentes. Essa atividade interativa estimula a criatividade e aponta ricas possibilidades para a intervenção no processo educativo, tal como sugere a teoria educacional ao estimular a participação ativa dos sujeitos na construção do conhecimento.

Neste artigo, as Histórias em Quadrinhos são pensadas sob o viés da educação, mostrando ser possível planejar uma oficina teórico-prática de construção de gibis que pode ser utilizada como aporte metodológico de aprendizagem tanto para os professores, quanto para os profissionais educadores, desde que planejada e adequada aos conteúdos programáticos difundidos pela escola, às especificidades da comunidade escolar, com o

propósito de valorizar a autonomia e a criticidade dos participantes auxiliando, por esses caminhos, a compreensão da realidade social.

Em razão do exposto, a temática também mobiliza nossos estudos no campo da pós-graduação em Formação de Professores na UEPB, etapa em que nos voltamos para promover o estudo do gênero histórias em quadrinhos (HQ) como instrumento eficaz na leitura e produção de textos no âmbito escolar da rede pública municipal do Ensino Fundamental I de Boqueirão-PB, a partir do uso do *software* HagáQuê na produção de textos, atendendo às orientações explicitadas nos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Além disso, essa proposta aqui exposta me serviu de experiência, enquanto educadora que pretendo ser, já que desde que iniciei o curso de Comunicação Social – Jornalismo, busquei alinhar as duas áreas (educação e comunicação), uma vez que minha primeira formação superior é em Pedagogia.

EDUCOMMUNICATION AND COMIC BOOKS: A PEDAGOGICAL PURPOSE TO THE POTENTIALIZATION OF THE LEARNING PROCESS

ABSTRACT

This work of bibliographic perspective and intervention project presents an educommunication purpose based on the appropriation of comic books that were directed to students and teachers of the final years of Elementary School I (4th and 5th years) of the Public Municipal Schools. It starts from the idea that comic books constitute a type of communicative media that favors learning and the transmission of didactic content. Thus, the objective is to reflect on the potential of the comic books as pedagogical devices. The perspective chooses the genre to suggest to the teaching professionals the creation of workshops using the *HagáQuê* software. The expectation is to demonstrate that this support brings communication to educational places through an accessible platform for the creation of many didactic contents.

KEY-WORDS: Educommunication; Comic Books; *HagaQuê* software; teaching/learning.

REFERÊNCIAS

APARICI, Roberto (org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais. **Língua Portuguesa: ensino de primeira à quarta série**. Volume 2 - Língua Portuguesa. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

CANDAU, Vera Maria et al. **Oficinas pedagógicas de direitos humanos**. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

FERNANDES, Cláudio. **Invenção da imprensa**. Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/invencao-imprensa.htm>>. Acesso em 05 de dezembro de 2017.

LUCAS, Henrique Denis; FERNANDES, Cristini Farençena.; ROSA, Rosane. **Educomunicação em Quadrinhos**. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/educosul/2013/com/gt4/3.pdf>. Acesso em: 07/07/2017.

OMISTE, A. Saavedra; LÓPEZ, Maria Del C.; RAMIREZ, J. Formação de grupos populares: uma proposta educativa. In CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (Org.) **Educar em direitos humanos: construir democracia**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

SILVA, Marília Gerlane Guimarães da. **O uso do software HagáQuê como ferramenta pedagógica na construção de histórias em quadrinhos: auxiliando no processo de ensino e aprendizagem**. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1912/1/PDF%20-%20Mar%C3%ADlia%20Gerlane%20Guimar%C3%A3es%20da%20Silva.pdf>. Acesso em: 20 de novembro de 2017.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio**. São Paulo: Paulinas, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro.; RAMOS, Paulo (Orgs.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. 1. Ed.; 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

_____. Uso das HQS no ensino. In: BARBOSA, Alexandre.; RAMOS, Paulo.; RAMA, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2016.

ZANCANARO, Edicarla Venturolli. **Avaliação do software Hagáquê, auxiliando no processo ensino-aprendizagem da língua portuguesa**. Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Informática na Educação da Universidade Aberta do Brasil da Universidade Federal de Mato Grosso – Modalidade à Distância, do Instituto de Computação, como requisito para obtenção do título de Especialista em Informática na Educação. Cuiabá – MT, 2011.