

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO LATO SENSU EM DOCÊNCIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Sandra Lílian Santana Santos

Proposta pedagógica com o gênero

Histórias em quadrinhos

Belo Horizonte

2010

Sandra Lílian Santana Santos

Proposta pedagógica com o gênero

Histórias em quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador (a): Lúcia Fernanda Pinheiro Barros

Belo Horizonte

2010

Sandra Lílian Santana Santos

Proposta pedagógica com o gênero

Histórias em quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção de título de Especialista em Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador (a): Lúcia Fernanda Pinheiro Barros

BANCA EXAMINADORA

Lúcia Fernanda Barros Pinheiro - Faculdade de letras da UFMG

Míria Gomes - Faculdade de Educação da UFMG

RESUMO

A utilização das Historinhas em quadrinhos na prática educativa é uma fonte rica de infinitas possibilidades para os educadores. Ao longo deste texto, foram observados vários motivos para a utilização desse gênero em sala de aula: a transmissão de conhecimentos através desse gênero ocorre de maneira prazerosa e aguça no aluno e no professor um olhar crítico, além de despertar o interesse daquilo que se pretende ensinar, criar no educando o hábito de leitura sistemática, desenvolver a aptidão artística e a criatividade. Este plano de ação possibilitou, aos alunos participantes, organizar informações, conhecimentos e procedimentos acerca do gênero histórias em quadrinhos.

Palavras-Chave: Histórias em quadrinhos – aprendizagem - prática educativa

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	05
2. OBJETIVOS.....	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
4. METODOLOGIA.....	17
5. CONCLUSÃO.....	21
6. REFERÊNCIAS	25
7. ANEXOS	26

1. INTRODUÇÃO

A Escola Municipal Padre Guilherme Peters situada à Rua Coronel Jorge Dário no bairro novo São Lucas, região leste de Belo Horizonte está localizada numa das seis vilas que compõem uma das maiores favelas do Estado, o Aglomerado da Serra.

Por ser construída numa área de acentuado declive, logo na entrada do pátio central nos deparamos com uma das mais belas visões panorâmicas de parte do cenário da grande BH. Esse aspecto muitas das vezes passa despercebido pelos 634 estudantes que compõem o quadro geral da escola.

A EMPGP possui uma comunidade que convive lado a lado com as diferenças sociais existentes nos grandes centros urbanos. A escola conta com uma estrutura física, composta por salas de informática, vídeo, quadra esportiva, biblioteca, parquinho e pracinhas, ambientes que favorecem e oportunizam aos seus alunos um bom aprendizado. De acordo com os dados do IDEB – Índice de Desenvolvimento da Educação Básica, a escola tem um índice abaixo do esperado e por isso, tem como meta melhorar a qualidade de ensino. Nos últimos 3 anos temos observado os esforços da direção e do corpo docente em propiciar uma proposta com práticas pedagógicas diferenciadas, com o intuito de melhorar o ensino-aprendizagem da escola.

Desde o ano de 2008 unindo esforços, direção, coordenação pedagógica e professores do 1º Ciclo do Ensino Fundamental, sentiram a necessidade de repensar a prática pedagógica relacionada ao ensino das disciplinas que compõem o currículo da Educação básica, principalmente da disciplina de Língua Portuguesa. Neste momento nasce a proposta envolvendo o trabalho com os gêneros textuais.

O desafio inicial apresentado era trabalhar com gêneros textuais diferenciados em turmas heterogêneas que apresentavam dificuldades para realizar as produções de texto escrito. Essa heterogeneidade se evidenciava nas turmas de final de ciclo, ou seja, turmas da 3ª etapa do 1º Ciclo. Nelas os alunos apresentavam níveis de

escrita¹ diferenciados. Para tentar amenizar o problema da disparidade de níveis que os alunos apresentavam, convencionou realizar a enturmação flexível.

Nos dias pré-determinados as crianças eram divididas em grupos, por níveis de escrita, pré-silábicos, silábicos e alfabéticos e participavam de uma proposta pedagógica voltada para a análise e a construção de produções de textos escritos, usando diversos gêneros textuais. Essa prática propiciava aos alunos momentos de aprendizagens significativas e respeitava o nível de escrita que os alunos apresentavam.

Logo nos primeiros encontros, percebemos o interesse e o entusiasmo da turma ao lerem os gibis da caixa de leitura. Porém esse interesse não se traduzia na hora da construção do texto escrito com o gênero textual história em quadrinhos. Ao sugerir que os alunos produzissem um texto escrito com este gênero textual verificamos o desconhecimento que os mesmos possuíam diante dos aspectos estruturais dos gêneros textuais. Ao iniciarem a produção escrita de uma História em quadrinhos os alunos utilizavam em sua escrita uma expressão muito comum utilizado em outro gênero, o narrativo: “Era uma vez...”.

Duas hipóteses se evidenciavam, a primeira o contato expressivo que a turma tinha com os contos de fadas a ponto de considerar que toda história deveria começar a partir dessa frase. E a segunda hipótese, que se fazia urgir uma proposta de produção textual com o gênero textual histórias em quadrinhos.

Esse plano de ação busca ampliar o conhecimento sobre o gênero textual humorístico, mais precisamente as histórias em quadrinhos e ensinar que os gêneros textuais têm funções específicas, formas e objetivos diferenciados.

Escrever uma receita, uma carta ou uma notícia implica conhecimentos estruturais e específicos desses gêneros textuais e o mesmo acontece com as histórias em quadrinhos. De acordo com Naspolini (1996):

¹ FERREIRO, Emilia & Teberosky, Ana Psicogênese da Língua escrita.

“... o professor deve considerar três aspectos:

Macroestrutura. A parte do texto que se refere ao conteúdo e às idéias.

Superestrutura esquemática. A dinâmica interna de cada tipo de texto. Por exemplo, uma carta requer uma estrutura geral que é bem diferente da estrutura de uma narrativa. É a forma como as idéias se articulam ou criam vida. A superestrutura esquemática se repete em todos os textos do mesmo tipo.

Microestrutura. O modo como os conteúdos são concretizados no papel. (NASPOLINI, 1996. p.77).

A adoção do gênero histórias em quadrinhos como objeto de ensino implica criar condições favoráveis para que os alunos sejam confrontados com as diferentes práticas de linguagem, oportunizando o desenvolvimento de habilidades de uso da linguagem oral e escrita de forma lúdica e significativa.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais em 1998 apontam a necessidade de um trabalho pedagógico nos anos iniciais da alfabetização voltado para uma diversidade de textos. Ele salienta que: “...cabe, portanto, à escola viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circula socialmente, ensinar a produzi-los e a interpretá-los...” (PCNs 1997.p.30).

Uma das habilidades apresentadas nas Proposições Curriculares do Ensino Fundamental é a produção de textos escritos de diferentes gêneros, considerando sua função social, seu suporte, sua esfera de circulação, bem como as finalidades comunicativas, o modelo formal (organização em partes) e as características linguísticas inerentes a cada gênero.

E por que trabalhar as histórias em quadrinhos no Ensino fundamental? Segundo Waldomiro Vergueiro (2008), são vários os motivos que levam as HQs a terem uso nas escolas, ele salienta ainda que o uso das HQs no Ensino Fundamental possibilita resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem a utilização dos quadrinhos:

Os estudantes querem ler os quadrinhos. _ A inclusão das Histórias em quadrinhos na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades de aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.

Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente _ A interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir. Na medida em que essa interligação texto/imagem ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, representa muito mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra – como acontece, por exemplo, nos livros ilustrados -, mas a criação de um novo nível de comunicação, que amplia a possibilidade de compreensão do conteúdo programático por parte dos alunos.

Existe um nível alto de informações nos quadrinhos – as revistas de histórias em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, sendo facilmente aplicáveis em qualquer área. Cada tema, mesmo o mais comum (como o de super-herói, por exemplo) ou cada história em quadrinhos oferece um variado leque de informações passíveis de serem discutidas em sala de aula.

As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos – 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 utiliza. Devido seus variados recursos da linguagem quadrinhística – como o balão, a onomatopéia, os diversos planos utilizados pelos desenhistas -, os estudantes tem acesso a outras possibilidades de comunicação que colaboram pra seu relacionamento familiar e coletivo.

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura – a idéia preconcebida de que as histórias em quadrinhos colaboravam para afastar as crianças e jovens da leitura de outros materiais foi refutada por diversos estudos científicos. Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros. Assim, a ampliação da familiaridade com a leitura de histórias em quadrinhos, propiciada por sua aplicação em sala de aula, possibilita que muitos estudante se abram para os benefícios da leitura. Encontrando menor dificuldade para concentrar-se nas leituras com a finalidade de estudo.

Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes – as histórias em quadrinhos são escritas em linguagem de fácil entendimento, com muitas expressões que fazem parte do cotidiano dos leitores; ao mesmo tempo, na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida por eles.

O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar – sendo uma narrativa com linguagem fixa, a constituição de uma história em quadrinhos implica na seleção de momentos-chave da história para utilização expressa na narrativa gráfica, deixando-se outros momentos a cargo da imaginação do leitor. Dessa forma, os estudantes, pela leitura de quadrinhos, são constantemente instados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não forma expressos graficamente, dessa forma envolvendo o pensamento lógico.

Os quadrinhos têm caráter globalizador – por serem veiculadas ao mundo inteiro, as revistas de histórias em quadrinhos trazem normalmente temáticas que tem condições de ser compreendidas por qualquer estudante, sem necessidade de um conhecimento anterior específico ou familiaridade

com o tema. Seja ela devida a antecedentes culturais, étnicos, lingüísticos ou sociais.

Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar com qualquer tema – não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos escolares iniciais e tampouco para sua utilização em série mais avançadas, mesmo em nível universitário. A grande variedade de títulos, temas e histórias existentes permite que qualquer professor possa identificar materiais apropriados para a sua classe de alunos, sejam de qualquer nível ou faixa etária, seja qual for o assunto que deseje desenvolver com eles. (VERGUEIRO, 2008. p.21-25).

Ao utilizar as histórias em quadrinhos como recurso didático, acreditamos que estaremos contribuindo para que as aulas se tornem mais interessantes. Os alunos que habitualmente lêem os quadrinhos podem ser direcionados a refletir sobre as questões sociais. Nesse tipo de texto, é comum a sua construção está relacionada aos fatos da realidade social, o que dá significação ao ensino-aprendizagem.

2. OBJETIVOS

Esse plano de ação objetiva propiciar uma prática pedagógica em torno da aprendizagem do gênero textual, Histórias em Quadrinhos garantindo oportunidades para que o discente seja capaz de: ampliar seus conhecimentos acerca da proposta apresentada, manipular diferentes suportes, explorar suas características, especificidades levar aos alunos informações sobre o gênero textual.

Este trabalho contém também objetivos periféricos que nortearão e possibilitarão o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem dos alunos co-participantes dessa ação, bem como:

- Identificar o conhecimento prévio do aluno acerca do texto literário, bem como desenvolver a linguagem oral e a leitura, na modalidade de histórias em quadrinhos;
- Compreender a importância social das HQs;
- Conhecer a história da criação das Histórias em quadrinhos e seus personagens e criadores;
- Propiciar momentos de leitura de HQs;
- Analisar as características próprias desse gênero textual;
- Ampliar a capacidade de observação e de expressão;
- Reconhecer em cada texto o tipo de balão que devemos usar;
- Correlacionar mensagem verbal e não-verbal;
- Conhecer e respeitar as variantes lingüísticas do português falado;
- Desvendar as formas coloquiais da linguagem;
- Planejar e desenvolver a produção de Histórias em quadrinhos em sala de aula;
- Demonstrar as habilidades criativas adquiridas na história em quadrinhos através de apresentações das histórias criadas;

3. REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Antônio Augusto Gomes Batista (2005), a alfabetização e o letramento devem ser promovidos simultaneamente. A escola, pela mediação do professor, deve proporcionar aos alunos o contato direto com diferentes gêneros e suportes escritos, possibilitando-os vivências e conhecimentos.

Cabe a escola garantir ao aprendiz o domínio da linguagem oral e escrita e levar o aluno a compreender que esse domínio é instrumento indispensável para o seu acesso à vida social letrada aspecto importante para o exercício de uma cidadania plena.

As crianças na fase da alfabetização interagem constantemente com uma quantidade significativa de textos produzidos em nossa sociedade. Ana Maria Kaufman e Maria Elena Rodriguez (1995) mencionam a necessidade de estabelecer uma tipologia de texto clara e concisa com a intencionalidade de facilitar a produção e a interpretação de todos os textos que circulam em um determinado ambiente social.

A partir de certas características comuns dos textos, as autoras os dividem em: textos literários, cuja função intenciona a estética; os textos jornalísticos, que levam em conta o portador (diários, seminários, revistas); os textos de informação científica, que privilegiam a área de conhecimento, nesse caso, as ciências.

Os textos publicitários consideram as organizações de tarefas e atividades; nos epistolares aparecem o portador e a identificação do receptor; os humorísticos buscam provocar risos. Para os textos publicitários, entra em cena a função apelativa da linguagem.

Kaufman e Rodriguez (1995) reconhecem em seu trabalho três momentos. O primeiro momento a seleção de textos que aparecem com maior frequência na realidade social e no universo escolar, que são os textos literários, que abrangem o

conto, a novela, a obra teatral e o poema; os textos jornalísticos que compreendem a notícia, o artigo de opinião, a reportagem e a entrevista.

Os textos de informação científica abrangem a definição, a nota de enciclopédia, o relato de experimentos científicos, a monografia, a biografia e o relato histórico. Os textos instrucionais compreendem a receita e o instrutivo. Os textos epistolares são a carta e a solicitação, os textos humorísticos estão relacionados às histórias em quadrinhos e por fim os textos publicitários que compreendem o aviso, o folheto e o cartaz.

O segundo momento enfatizado pelas autoras é a *“busca de critérios de classificação válidos para uma ordenação coerente e operativa dos textos selecionados”*. (KAUFMAN & RODRIGUEZ, 1995. p.12) O terceiro momento centra na caracterização linguística simples dos diferentes tipos de textos, com os traços de maior relevância de cada um deles, em nível tanto oracional como textual.

Os textos com função literária têm uma intencionalidade estética, segundo Kaufman e Rodriguez (1995). Nestes textos há o emprego dos recursos oferecidos pela língua, e a utilização de potencialidades do sistema lingüístico com o intuito de produzir uma mensagem artística, uma obra de arte.

O emprego de uma linguagem figurada, opaca, *“obriga o leitor a desvendar o alcance e a significação dos diferentes recursos usados (símbolos, metáforas, comparações, valor das imagens, etc.) e sua incidência na funcionalidade do texto”* 1995.p.14).

As autoras mencionam que os textos que privilegiam a função apelativa têm como objetivo modificar comportamentos. Para que o receptor aceite o que o autor propõe a utilização dos recursos de sedução são considerados. Já os textos cuja função predominante é a expressiva *“manifestam a subjetividade do emissor seus estados de animo, seus afetos, suas emoções. Nesses textos, observa-se uma forte tendência a incluir palavras impregnadas de matizes afetivos e valorativos.”* (1995. p.15)

Diante dessa diversidade, escolheu-se nesse projeto o estudo de um gênero textual que exerce fascínio entre jovens e adultos de várias gerações: as Histórias em quadrinhos.

Atualmente, a veiculação desse gênero textual ocorre tanto na sociedade quanto no ambiente escolar. Esse tipo de texto atrai o interesse imediato da criança, facilitando o aprendizado daquilo que se pretende ensinar.

A História em quadrinho é uma variedade do texto humorístico, que, de acordo com Kaufman e Rodriguez (1995), tem a intenção de provocar no leitor o riso mediante recursos linguísticos e/ou iconográficos que alteram ou quebram a ordem natural dos fatos ou acontecimentos, ou que deformam as características das personagens. buscam a participação ativa por via emocional, assistemática, anedótica e concreta.

Kaufman e Rodriguez (1995) apontam ainda que as Histórias em quadrinhos constituem uma das variedades mais difundidas da trama narrativa com base icônica. Elas mencionam que as tramas se constituem em narrativa, argumentativa, a descrição e a conversação.

O texto com predominância relacionada à trama narrativa tem a presença de fatos ou ações numa seqüência temporal e causal cujo interesse está na ação dos personagens, o momento em que realizam e o momento em que esta ação é concluída.

As HQs utilizam a linguagem verbal (por meio de textos com discurso direto, próprio da língua falada) e a linguagem não verbal (desenhos). Nelas os enredos são apresentados quadro a quadro. A utilização das imagens é um dos elementos básicos, neles percebemos claramente a interação entre o visual e o verbal garantindo dessa forma compreensão da mensagem.

As Histórias em quadrinhos apresentam características próximas a uma conversação face a face com uma riqueza de recursos visuais que possibilita o leitor a sua interpretação. Os acontecimentos podem se desenvolver numa tirinha, numa

página ou mais, para ser considerada histórias em quadrinhos devem ocorrer em mais de uma cena.

Costa-Hubes e Vergueiro² (citado por Claudete Aparecida Simioni, 2007) apresentam alguns itens que caracterizam os quadrinhos modernos: a narração em seqüência de imagens, a permanência dos mesmos personagens nas histórias e a utilização de balões para acomodar as falas e pensamentos dos personagens.

O personagem é a porta para o mundo da criação e da imaginação. Segundo Juan Acevedo (1990) Os personagens são: "... os sujeitos da ação. Sobre eles. Desenrola-se a história que está sendo contada: são os mocinhos ou bandidos. Ou são indivíduos cujo mundo se assemelham mais ao de um ser humano verdadeiro, com suas diversas habilidades e contradições...".

Cabe ao personagem refletir mais o que o autor pensa a respeito dos assuntos abordados nas histórias e ele pode criar "vida própria", expressando idéias e opiniões que condizem com a personalidade criada para ele.

Existem os personagens secundários ou coadjuvantes. Eles participam da história junto com o (a) protagonista e ajudam a enriquecer as informações sobre o ambiente em que eles vivem além de proporcionar uma variação de relações emotivas.

Muitos de nós conhecemos pessoas com características marcantes e histórias interessantes. Alguns criadores de personagens aproveitam as características do corpo da personalidade e até o próprio nome na criação de um personagem. Um exemplo conhecido é a personagem Mônica, de Mauricio de Souza, inspirada em sua filha.

Personagens inspirados em pessoas reais trazem características iguais, porém com nome e visual diferentes. Um exemplo é o personagem Popeye, criado por E.C. Seagar, inspirado em um marinheiro que lhe contava suas aventuras em alto mar

² COSTA-HUBES, T, da C; LUGLI, V.C.P. Transposição didática das histórias em quadrinhos. Londrina: UEL, 2004.

RAMA, Â.; VERGUEIRO, W. (org.). Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo, 2004

(que nunca tinham acontecido!). Alguns personagens possuem uma forte mensagem ideológica por trás de suas ações e características, por exemplo: *Capitão América* e *X-men*.

O uso dos ‘balões’ é uma característica marcante nas HQs. Nos quadrinhos, ele se torna um elo entre a imagem e a palavra. Segundo Vergueiro (2008), o uso do ‘balão’ apareceu no final do século XIX, na história do personagem Yellow Kid. Passou a ser utilizado regularmente nas histórias dos Katzenjammer Kids (Os Sobrinhos do Capitão) e Litte Nemo in Slumberland, tornando-se uma marca dos quadrinhos.

Os ‘balões’ ajudam a contar a história, demonstrando o tipo de sentimento envolvido nas falas do personagem. Para decifrar a mensagem contida no balão, o leitor deverá levar em conta tanto imagem e texto como outros elementos do código que são mais ou menos icônicos por natureza. O balão representa uma densa fonte de informações ele não só expressa quem está falando, como pode expressar diversos sentimentos, susto, raiva grito, medo, frieza e ata amor.

Outro recurso importantíssimo são as onomatopéias. Elas variam de país para país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para a sua comunicação. As onomatopéias são signos convencionais que representam determinado som por meio de caracteres alfabéticos. Segundo Vergueiro (2008):

é específica dos quadrinhos a plasticidade e sugestão gráfica que as onomatopéias neles assumiram, ocupando papel importante na linguagem, papel esse que aumentou consideravelmente nas últimas década, impondo um ritmo fremente às narrativas de ação e participando graficamente na diagramação das páginas. Nos mangas, por exemplo, as onomatopéias são integradas aos desenhos de uma tal forma que sua tradução e substituição pode quebrar a harmonia do conjunto visual. (VERGUEIRO, 2008.p.63)

Siminoni (2007) apud Costa-Hubes e Vergueiro salienta que as histórias em quadrinhos surgiram no final do século XIX e se propagaram graças à revolução industrial. Na mesma época aparece o cinema, com finalidade científica, enquanto as histórias em quadrinhos ocupam espaços nos jornais, revolucionando o desenho jornalístico. As HQs surgem com a função de suprir a necessidade de diversão e

entretenimento da sociedade de massas. No Brasil, as primeiras HQS chegam no início do século XX. Ela pontua algumas curiosidades do mundo dos quadrinhos, dentre elas:

Entre os mais famosos quadrinistas estão: Ângelo Agostini (criador, dentre outros, do personagem Zé Caipora), Quino (Argentino que criou a personagem Mafalda), Mauricio de Souza (criador da turma da Mônica), Ziraldo (criador da Turma do Pererê e do Menino Maluquinho).

Os homens primitivos foram os primeiros a contar fatos por meio de desenhos seqüenciais.

O elemento mais importante e básico das histórias em quadrinhos, que é a imagem gráfica, já estava presente desde os desenhos rupestres (das cavernas).

Um dos pioneiros da HQs foi o suíço Rudolf Töpffer, por volta de 1827.

O primeiro personagem famoso da HQ foi o Yellow Kid, criado pelo americano Richard F. Outcault.

Em 1895, o francês Geoges Colomb criou os primeiros balões contendo as falas das personagens e a ação fragmentada e seqüenciada. Por isso, nessa data surgem as tirinhas.

A divulgação das histórias em quadrinhos era feita em jornais apenas.

Em 1920, as HQs passaram a ser publicadas, nos Estados Unidos, em periódicos conhecidos na língua Inglesa como COMIC BOOKS.

Em 1939 surgiu a revista "GIBI", no Brasil, e significava "moleque".

Por volta de 1954 houve um grande movimento norte-americano contra as HQs, dizendo que era prejudicial à saúde mental e à aprendizagem das crianças e adolescentes?

Em 1959, no Brasil, Mauricio de Souza publicou, nas páginas da Folha de São Paulo, uma serie de tiras em quadrinhos com um cãozinho (Bidu) e seu dono (Franginha).

Em 1960 foi á época que se consolidou a maioria dos heróis mais populares até hoje (homem - Aranha, X-Men, Incrível Hulk e Batman).

Na mesma época, no Brasil, o mundo das HQs foi dominado pelas historias de terror. Circulavam 37 revistas do gênero, entre elas: O estranho Mundo do Zé do Caixão, Histórias Caipiras de Assombração, Histórias que o Povo Conta e Sexta-feira 13. Mas veio a censura e acabou com esse gênero no país.

Ainda na década de 60, Ziraldo criou a primeira revista brasileira feita por um só autor: a turma do Pererê. (texto adaptado de: COSTA_HUBES & VERGUEIRO, 2004.p.120-121).

O uso das metáforas visuais ou signos cinéticos são recursos utilizados pelos quadrinistas para a transmissão de situações da história sem usar o texto verbal. As metáforas de acordo com Siminoni (2007) apud Costa-Hubes e Vergueiro, são:

“... aquelas “fumacinhas” que saem da cabeça de um personagem para indicar que ele está irritado, ou, quando alguém, corre muito rápido aparecem vários traços paralelos, demonstrando seu deslocamento. Se estiver apenas caminhando, pode aparecer desenho de nuvens próximo aos pés. Quando o personagem movimenta a cabeça ou o corpo, em volta dele são desenhadas pequenas linhas levemente curvadas que indicam o movimento. Outro tipo de metáfora bastante comum nas HQs são os pontos de exclamação e interrogação, os quais expressam admiração, indignação ou surpresa de um personagem.” (texto adaptado de: COSTA_HUBES & VERGUEIRO, 2004.p.127).

Discutir com os alunos essas curiosidades, durante todo o projeto de estudo, contribuiu para o enriquecimento de conhecimentos culturais e históricos, além de favorecer o interesse dos alunos, sugerindo novas descobertas.

4. METODOLOGIA

Este plano de ação foi desenvolvido na Escola Municipal Padre Guilherme Peters, localizada no bairro Novo São Lucas. A escola funciona em três turnos sendo que esse plano foi realizado no turno da tarde, com alunos da 3ª Etapa do 1º Ciclo do Ensino Fundamental.

A aplicação do plano de ação ocorreu no segundo semestre do ano letivo de 2010, nas aulas de Língua Portuguesa, mais precisamente na Enturmação Flexível, que mantinha dois encontros semanais de aproximadamente uma hora e trinta minutos cada. Participaram desse plano de ação, aproximadamente 20 alunos de duas turmas diferentes, salas 09 e 10. Esta ação foi do tipo participativa, ou seja, houve constante interação entre professor e participantes. O período da aplicação ocorreu durante o período de aproximadamente 2 meses.

Para a aplicação desse plano de ação lançamos mão de vários suportes que apresenta o gênero histórias em quadrinhos; DVDs, revistas, Gibis, Jornais, Internet, livro didático. Foram utilizados materiais diversos; papel ofício, lápis de cor, transparência, retro-projetor e contamos com a infra-estrutura da sala de informática e a biblioteca.

Esta ação foi desenvolvida em diversos momentos. O primeiro momento foi marcado por questionamentos acerca do gênero. As crianças responderam oralmente as perguntas sobre as histórias em quadrinhos:

- Se gostavam de ler Histórias em Quadrinhos,
- Quais HQs já leram,
- Onde costumam ler as HQs, em casa? Na escola?
- Quais os nomes dos personagens que conhecem? E que fazem parte do mundo das HQs?

Foram distribuídos entre os alunos, diversos suportes (jornais, revistas, livro didático) para que os mesmos pudessem encontrar e identificar o gênero. Os alunos foram advertidos que as HQs são disponibilizadas também em sites da

Internet. De posse do material encontrado foi realizada a leitura livre. Alguns questionamentos direcionados aos grupos foram feitos após o levantamento.

Exemplo:

- Em quais suportes o gênero foi mais encontrado. (revistas, jornais, livros).
- Que personagens ficaram conhecendo.
- A quantidade de quadrinhos impressionou.
- Gostaram do que leram.

No segundo momento, foi solicitado um levantamento sobre a quantidade de HQs existentes na sala de aula e na biblioteca da escola. Realizamos esta ação com grupos de 5 alunos. Cada grupo foi orientado a listar o nome das HQs encontradas. Um dos componentes do grupo ficou com a incumbência de realizar as anotações. Depois, socializaram com os demais grupos.

No terceiro momento, foi lido e analisado um texto sobre o processo histórico das HQs (Ver anexo 1) bem como algumas curiosidades. Cada aluno recebeu o material impresso e colou no caderno de Língua Portuguesa.

No quarto momento, foram disponibilizados para os alunos modelos de capas de gibis e de tirinhas, quando foi realizada a análise sobre a estrutura de uma tirinha. Os alunos foram informados que as tirinhas são quadros consecutivos que exprimem uma idéia. Em seguida, algumas tirinhas foram selecionadas, para a realização das atividades de leitura, interpretação e análise lingüística (Ver anexos 2 e 2.1). Esse momento foi marcado pelo uso da exploração da linguagem oral com inferências.

No quinto momento, realizamos uma pesquisa sobre alguns personagens do mundo dos quadrinhos e de seus criadores. Os alunos receberam a informação de que o personagem é a porta para o mundo da criação e da fantasia. Sobre eles, a história contada se desenrola. O personagem reflete sobre o que o autor pensa a respeito dos assuntos abordados nas histórias e pode também criar vida própria. Os personagens podem ser protagonistas ou coadjuvantes.

Após a pesquisa propusemos que os alunos observassem as características de alguns personagens e fizessem uma descrição deles. Por exemplo, a Mônica usa um vestido vermelho, é dentuça e tem um coelhinho azul de pelúcia. É muito forte, amiga da Magali, é líder da turma, mas bate nos amiguinhos; o Cascão não gosta de tomar banho, tem medo da água e é amigo inseparável do Cebolinha etc. As crianças foram orientadas para localizar valores positivos e negativos. Depois, foi feito o registro descritivo das características de alguns personagens que fazem parte do mundo dos quadrinhos. Para essa atividade, utilizamos os personagens da turma da Mônica. (Ver anexo 3).

O sexto momento foi caracterizado pelo ensino das onomatopéias, das metáforas visuais e da função e nomenclatura dos balões. Os alunos puderam conhecer vários tipos de onomatopéias, bem como seus usos e significações. Os alunos tiveram a informação sobre o conceito de metáforas visuais e como identificá-las no texto bem como a importância do uso dos balões e suas diferenciações. (Ver anexo 4).

Para que a turma compreendesse a utilização dos balões nos quadrinhos, usamos algumas revistinhas trazidas pelos próprios alunos. Nelas os alunos identificaram com o auxílio do professor as falas dos personagens e do narrador. Logo após, foram repassadas para a turma uma cópia de HQs contendo os balões em branco para serem criados as falas dos personagens a partir da observação da cena. (Ver anexo 5)

O sétimo momento foi o de criação de personagens. Os alunos foram orientados a criar um personagem. Trabalhamos com um tipo de exercício que demos o nome de Frankstein. Foi explicado para a turma que iríamos desenhar 20 tipos diferentes de narizes, bocas, orelhas e olhos, cada um seria enumerado. Em seguida fazer algumas combinações para o uso de diferentes partes do rosto para a criação de um novo rosto. Um aspecto que foi salientado foi quanto a expressão facial.

O oitavo momento foi destinado à construção de histórias em quadrinhos pela turma. Foram distribuídas cenas sequenciais para que os alunos fizessem a

produção da escrita. Os alunos contavam oralmente a história dos quadrinhos e em seguida desenhavam os balões e escrevia as falas dos personagens. Os alunos foram orientados a usar os diferentes tipos de balões, as onomatopéias e os recursos áudio visuais, seguindo as orientações aprendidas nas aulas anteriores.

O nono momento propôs à turma a produção escrita do gênero com o uso de personagens criados por eles mesmos. Os alunos deveriam criar um personagem e escolher um tema. Folhas de papel ofício do tamanho A4 foram distribuídas, as folhas tinham demarcadas as divisões, (quadrinhos). (Ver anexo 6).

Foram repassados alguns detalhes do processo de construção desse gênero como, por exemplo, como criar os personagens e a utilização dos balões, onomatopéias e das metáforas visuais. As crianças foram orientadas a utilizar o discurso direto. Falei para as crianças que nos quadrinhos não há a presença do narrador e os personagens falam diretamente uns com os outros. Nesta atividade percebi o entusiasmo dos alunos ao confeccionarem seus quadrinhos e por sugestão dos mesmos resolvemos que iríamos expor o material produzido na sala, logo após a revisão.

No décimo momento, iniciamos o processo de correções dos textos, individualmente. Com o auxílio do retro projetor, algumas produções foram escolhidas para serem reproduzidas nas lâminas e serem mostradas e analisadas junto com a turma. Nelas as correções foram pontuadas e discutidas tanto pela professora, quanto pelos demais alunos. Propusemos aos alunos que analisassem os seguintes aspectos de suas produções e alguns questionamentos foram feitos:

- O cenário estava de acordo com o tempo e o espaço da ação do texto?
- Os balões estão dispostos de modo que o leitor identifique quem é o personagem que está falando?
- Os recursos visuais e as onomatopéias foram usados corretamente?
- O número de quadrinhos foi suficiente para o entendimento da história?

Depois das revisões, os alunos foram orientados a fazerem a reescrita de seus textos seguindo as orientações da professora e, ao final dos ajustes finais, realizamos a exposição dos trabalhos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O início do projeto foi marcado pela evidência de dúvidas da turma de modo geral, diante da escrita do gênero. Após a aplicação desse plano de ação, percebi que o que antes causava indagações nos alunos, passou a ser um exercício prazeroso e instigante.

O trabalho apresentou um retorno surpreendente, pois mostrou a progressão dos alunos tanto para a escrita como para a leitura. Verifiquei um interesse da turma no processo de construção de uma escrita mais significativa como parte de sua realidade. A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição, pelo contrário os alunos se mostram entusiasmados e propensos a uma participação mais ativa.

O produto final deste projeto, a produção de histórias em quadrinhos, evidenciou que os personagens e o roteiro criado pelas crianças idealizavam suas vivências e ideais. Dessa forma, vimos em suas produções personagens de príncipes e princesas, mas também de bandido e herói.

As crianças transferem para seu personagem o seu ideal de vida, na tentativa talvez, de se auto-valorizarem, pois alguém poderá vê-lo como princesa ou mesmo herói ou até mesmo de mostrar o seu universo. A identificação dos estudantes com os personagens das HQs é também um elemento que reforça sua curiosidade e desafia seu senso crítico.

A proposta pedagógica com o gênero Histórias em quadrinhos proporcionou o desenvolvimento de outras áreas (ficção científica, História, geografia, arte). As HQs decorrem sobre os mais variados temas e desperta o interesse dos alunos sobre os assuntos em questão.

As HQs serviram também para ampliar as formas de comunicação dos alunos, uma vez que incorporam a linguagem gráfica à linguagem oral e escrita que normalmente

utilizam. (O balão, as onomatopéias, os diversos planos utilizados pelo desenhista, metáforas visuais).

Contribuíram ainda para desenvolver o hábito de leitura na turma, por ter muitas imagens e uma escrita mais dialógica e menos descritiva, os alunos sempre se mostram dispostos nos momentos de leitura, inclusive os que apresentam maiores dificuldades, pois se utilizam do recurso das imagens.

A avaliação desse plano de ação ocorreu durante todo o processo de ensino/aprendizagem do gênero e apontou que, a partir dessa prática metodológica, as crianças aprenderam a historicidade desse gênero, os seus aspectos estruturais e os diversos recursos que o gênero possui.

É certo que nem tudo foi tão simples nem perfeito como gostaríamos e que deu muito trabalho. Por isso mesmo, é que valeu a pena.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KAUFMAN, Ana Maria e RODRIGUEZ, Maria Elena. Rumo a uma tipologia de textos. Caracterização lingüística dos textos. In Escola, leitura e produção de textos. Trad. Inaiara Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. p.11-43.

BATISTA, Antonio Augusto Gomes *et al.* *Capacidades da Alfabetização*. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. p. 26. Coleção Instrumentos da alfabetização; 2).

VERGUEIRO, VALDOMIRO. O uso das HQs no ensino. In Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2008. p.21-25.

SIMINONI. Claudete Aparecida. Gênero textual “Histórias em quadrinhos” In Sequencia didática: Uma proposta para o ensino da língua portuguesa nas séries iniciais. Orgs, Carmem Teresinha Baungärtner, Terezinha da Conceição Costa-Hübes. Cascavel: Assoeste, 2007.p 119 -121 (caderno pedagógico 02).

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. PCN – *Parâmetros Curriculares Nacionais*: Língua Portuguesa. SEF. Vol.2. Brasília. 1997. p 30.

ACEVEDO, Juan. Como fazer histórias em quadrinhos. et al. Produção de Histórias em quadrinhos em sala de aula. Vol.2. Belo Horizonte: Maratona de Quadrinhos de Belo Horizonte, 2004. p 6.

6. ANEXOS

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

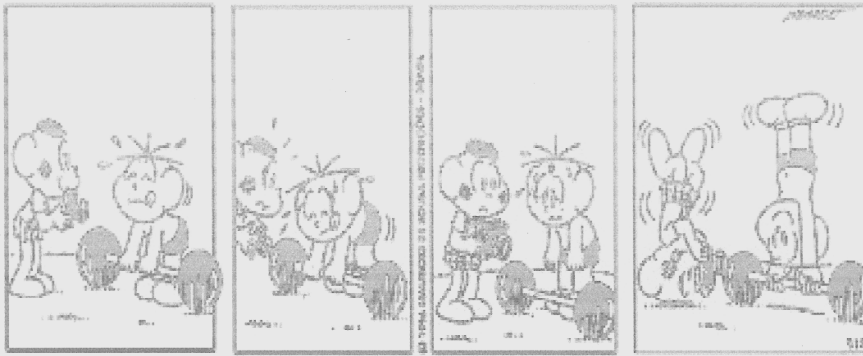
As **histórias em quadrinhos** começaram no Brasil no século XIX, adotando um estilo satírico conhecido como cartuns, charges ou caricaturas e que depois se estabeleceria com as populares tiras diárias. A publicação de revistas próprias de **histórias em quadrinhos** no Brasil começou no início do século XX. Mas, apesar do país contar com grandes artistas durante a história, a influência estrangeira sempre foi muito grande nessa área, com o mercado editorial dominado pelas publicações de quadrinhos americanos, europeus e japoneses. Atualmente, o estilo comics dos super-heróis americanos é o predominante, mas vem perdendo espaço para uma expansão muito rápida dos quadrinhos japoneses (conhecidos como Mangá). Artistas brasileiros têm trabalhado com ambos os estilos. No caso dos comics alguns já conquistaram fama internacional (como Roger Cruz que desenhou X-Men e Mike Deodato que desenhou Thor, Mulher Maravilha e outros).

http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_em_quadrinhos_no_Brasil



Anexo 1

Observe a tirinha: *Gabriela*



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

5122

1. Quantos quadinhos há nessa tirinha?

Há 4 tirinhas

2. Quem são os personagens?

O Cebolinha e o Cascão.

3. Por que Cebolinha ficou de cabeça para baixo no último quadrinho para que Cascão tirasse a foto?

Para ver o Cebolinha

4. O objeto que Cebolinha queria levantar era leve ou pesado? Como você chegou à essa conclusão?


*Era pesado. O Cebolinha
caiu muito.*

28

Leia e divirta-se.



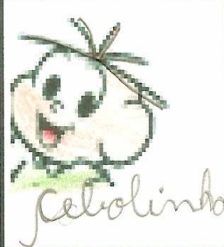
Maurício de Sousa. *Cascão*, nº 383, São Paulo, Globo


<p>1- Marque um X na resposta certa: Os personagens da tirinha são:</p> <p><input type="checkbox"/> Magali e Mônica.</p> <p><input type="checkbox"/> Mônica e Cascão.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cebolinha e Cascão.</p> <p><input type="checkbox"/> Chico Bento e Cascão.</p>	<p>2- A palavra PLA é:</p> <p><input type="checkbox"/> porque</p> <p><input type="checkbox"/> pois</p> <p><input type="checkbox"/> estouro</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> para</p>
<p>3- Desaparecer na tirinha significa:</p> <p><input type="checkbox"/> morrer</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> sair correndo</p> <p><input type="checkbox"/> pular</p> <p><input type="checkbox"/> adorar</p>	<p>4- A palavra MÁGICA foi:</p> <p><input type="checkbox"/> corrida</p> <p><input type="checkbox"/> comida</p> <p><input type="checkbox"/> obrigado</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> chuva</p>
<p>5- Porque será que o Cebolinha disse aquilo?</p> <p><input type="checkbox"/> porque ele adora chuva.</p> <p><input type="checkbox"/> porque o Cascão pula na água.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Porque o Cascão não gosta de tomar banho.</p> <p><input type="checkbox"/> porque ele sabe brincar.</p>	<p>6- Este sinal  significa:</p> <p><input type="checkbox"/> que o Cascão ficou lá.</p> <p><input type="checkbox"/> que o Cascão gostou.</p> <p><input type="checkbox"/> que o Cascão brincou.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> que o Cascão fugiu em disparada!</p>

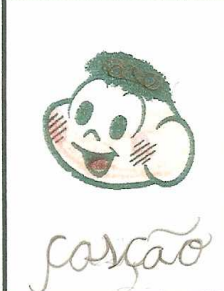
Escola Municipal Padre Guilherme Peters

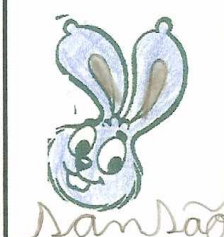
Nome: Letícia Delanocci
Professora: Sandra
Data 09/ 09/ 10

Amiguinho (a) faça uma descrição sobre de cada um dos personagens abaixo.

 Cebolinha	Ele fala errado
	A cor da roupa dele é verde e preta.
	Ele só tem 5 fios de cabelo

 Magali	Ela é comilona
	É a melhor amiga da Mônica
	e usa um vestidinho amarelo

 Garçã	Ele é fedorento
	Não gosta de tomar banho.
	É o cabelo enrolado

 Santão	Ele é um coelho
	Ele é azul
	Ele é o coelhinho da Mônica.

ONOMATOPÉIA

É uma figura de linguagem na qual se reproduz um som com um fenômeno ou palavra. A forma adjetiva é *onomatopaico*.

Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana fazem parte do universo das onomatopéias. Por exemplo, para os índios tupis tek e tatek significam dar estalo ou bater e tek é o som de algo quebrando.

As onomatopéias, em geral, são de entendimento universal. Geralmente, as onomatopéias são usadas em HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

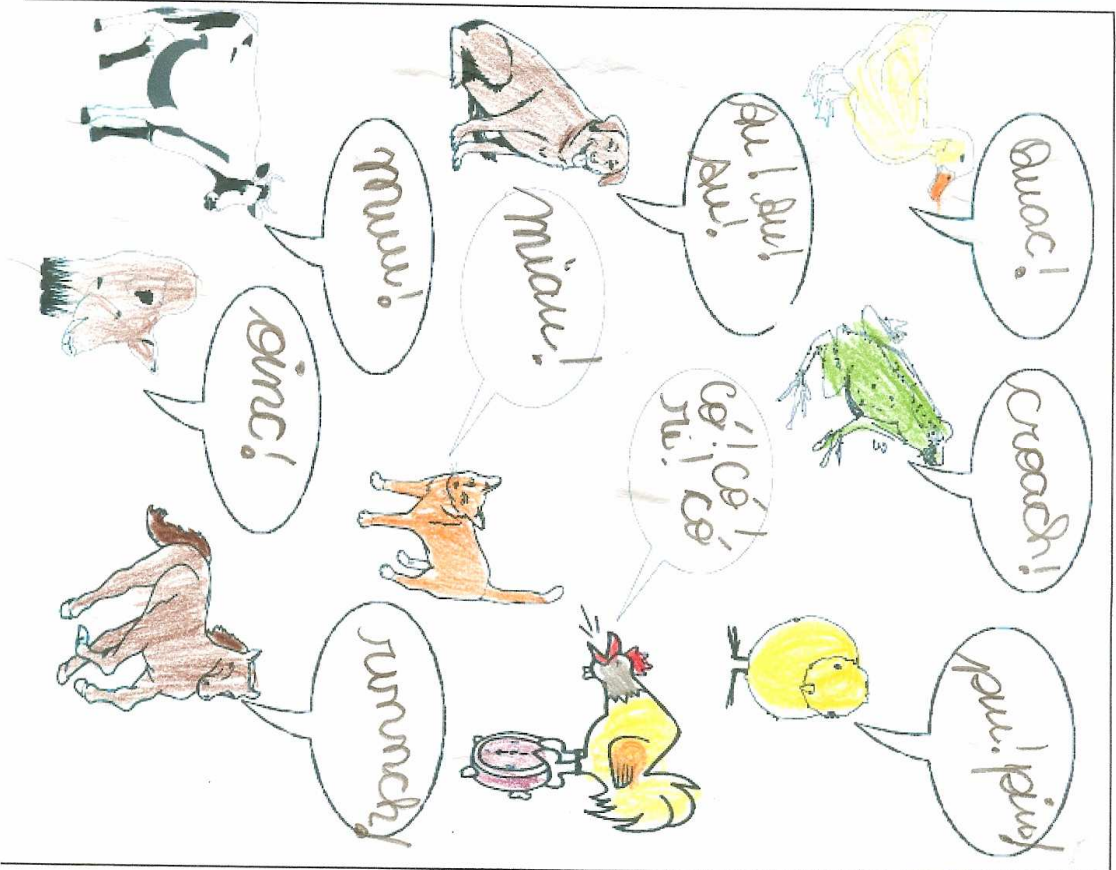
FONTE: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Onomatopéia>

ATIVIDADES

1 - CONSULTE A TABELA E ESCREVA EM CADA BALÃO A ONOMATOPÉIA QUE REPRESENTA O SOM DE CADA ANIMAL:

PITUI PITUI	OINCI	AUIAUIAUI
QUACI	MUUI	CROACHI
MAUI	CÓICÓIRIICÓ	RINNCHI

Barbara Martins

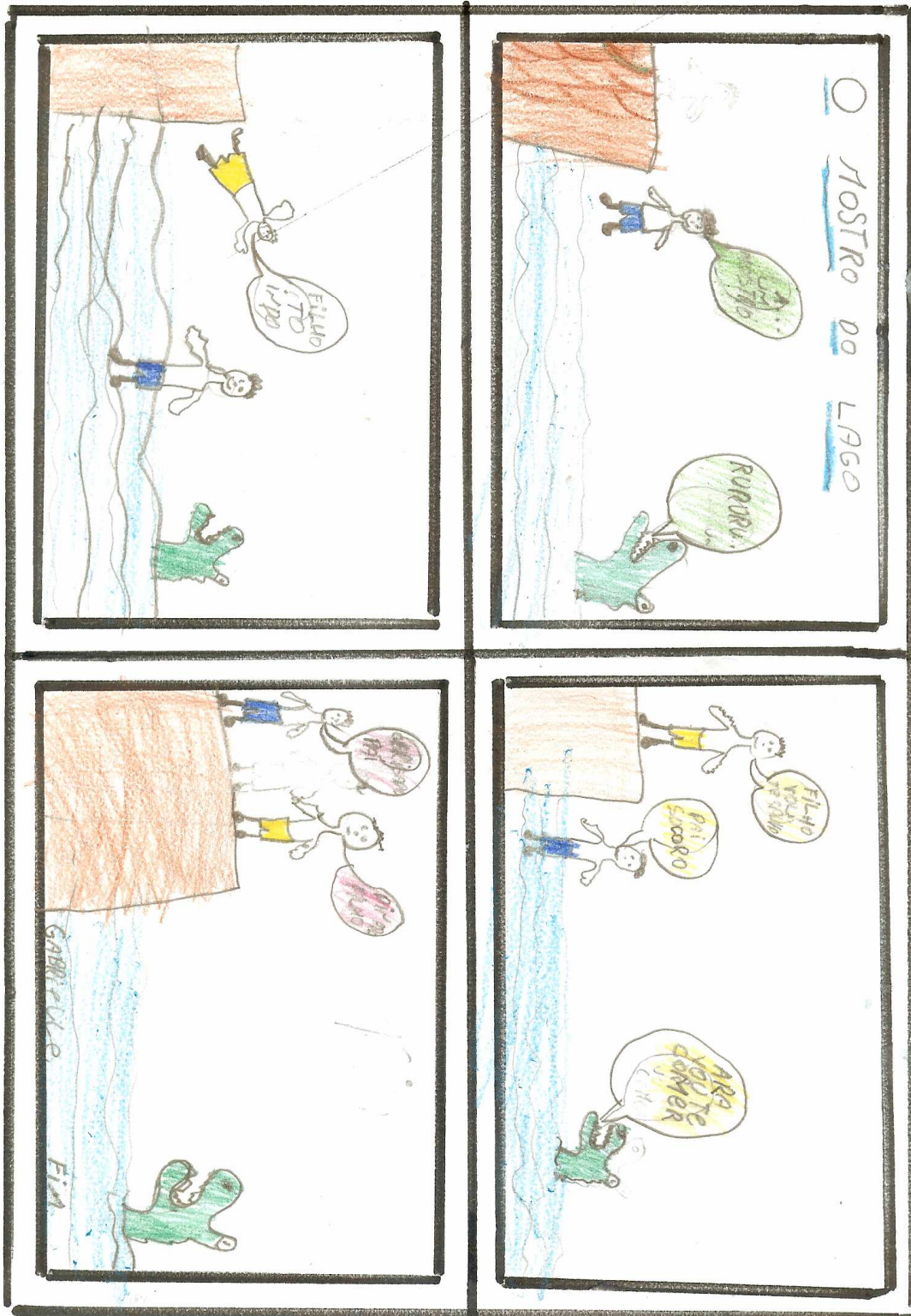


Escola Municipal Padre Guilherme Peters

Nome: Guilherme Data: 07/10/10
Professora: Sandra
3º etapa/1º Ciclo

1. Observe as cenas das tirinhas abaixo e preencha os balões com as falas dos personagens.







Anexo 6