

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DALIANE ENILDA SANTIAGO

**USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA CLASSE DO JARDIM II DA
EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÃO PARA APRENDIZAGEM**

RIO NEGRO

2013

DALIANE ENILDA SANTIAGO

**USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA CLASSE DO JARDIM II DA
EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÃO PARA APRENDIZAGEM**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador(a): Aura Maria de Paula Soares Valente

RIO NEGRO

2013

USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA CLASSE DO JARDIM II DA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÃO PARA APRENDIZAGEM

SANTIAGO, Daliane Enilda

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.
Polo UAB de Apoio Presencial em Rio Negro /PR

RESUMO: O presente artigo traz a importância da utilização da História em quadrinhos usada como uma ferramenta pedagógica no processo de ensino – aprendizagem na classe do jardim II da Educação Infantil. E aponta algumas habilidades que os alunos podem desenvolver estando em contato com o universo do mundo dos quadrinhos. Este artigo objetiva descobrir possíveis contribuições que a história em quadrinhos pode trazer através de sua utilização na classe do jardim II da Educação Infantil do Colégio Mafrense na cidade de Mafra SC. Além disso, esse texto trata dos possíveis resultados da inserção deste recurso na sala de aula. E mostra que a História em quadrinho pode ser utilizada com crianças pequenas favorecendo no desenvolvimento de várias habilidades.

Palavras-Chave: História em quadrinhos. Educação Infantil. Ferramenta pedagógica. Ensino aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O gosto pelas Histórias em Quadrinhos ultrapassa várias gerações e o encanto das pessoas por elas permanece até hoje. Na história da humanidade as pessoas já se comunicavam por meio de desenhos e hoje não é muito diferente, porque todo o ser humano para chegar a uma escrita convencional realiza registros em vários suportes. Segundo Vergueiro (2004) A linguagem escrita existe há milhões de anos, desde a época dos homens primitivos que se comunicavam, a partir do período neolítico, através de desenhos feitos nas paredes das cavernas.

Hoje, os alunos da educação infantil se expressam praticamente por meio da linguagem oral e linguagem escrita. Oralmente falam de suas experiências pessoais e fazem leitura daquilo que veem nos textos impressos. Na linguagem escrita se expressam por meio do desenho, sobre isto diz os RCNEI¹ (1998) “A educação infantil ao promover situações significativas de uso da língua, amplia o desenvolvimento das capacidades associadas as quatro competências linguísticas

¹Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil

básicas: falar, escutar , ler e escrever”. Estas competências podem ser desenvolvidas através do uso de Histórias em quadrinhos em sala de aula.

Não é por acaso que esta mídia impressa vem despertando o interesse de muitos pesquisadores. Existem vários autores que discutem sobre ela e falam sobre contribuições que podem ser favoráveis na Educação. Usadas como um recurso didático pedagógico pode ser importante na aprendizagem dos alunos. Segundo Rama *et al.* (2004) existem vários motivos que levam as histórias em quadrinhos a terem um bom desempenho nas escolas, possibilitando resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem elas.

Os gibis, por exemplo, chamam a atenção das crianças pela sua estrutura, a cor, as imagens coloridas e expressões faciais dos personagens. Ao visualizar uma HQ, seja impressa, através da televisão ou mesmo por meio da leitura feita por um adulto, a criança começa a desenvolver habilidades que auxiliam no processo de ensino aprendizagem. Segundo Vergueiro (2004), “as, histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguça a curiosidade e a criatividade, amplia a compreensão de conceitos e melhora a linguagem oral e escrita”.

De que maneira a utilização da História Em Quadrinho pode contribuir para a aprendizagem dos alunos da Educação Infantil no jardim II, do Colégio Mafrense na cidade de Mafra?

Poderá ser possível utilizar as Histórias Em Quadrinhos na Educação Infantil e descobrir que contribuições podem ser favoráveis para a aprendizagem dos alunos, já que é um gênero atrativo para as crianças.

A História em Quadrinhos pode instigar no aluno o gosto pela leitura, ajudar na interpretação de textos, estimular a criatividade através do contato com gibis. E motivá-los a fazer registros escritos por meio do desenho, favorecendo na sua evolução escrita. Pode ainda contribuir para o desenvolvimento da linguagem oral através de leitura de imagens, aumentar a percepção visual através de vídeo, desenvolver raciocínio lógico por meio da observação de sequência de histórias e auxiliar no processo de alfabetização dos alunos. “Existem vários motivos que levam as histórias em quadrinhos a terem um bom desempenho nas escolas, possibilitando resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem elas” (VERGUEIRO 2004).

Ao utilizar as HQS² na sala de aula o que vale é a criatividade do professor e sua capacidade de bolar estratégia para alcançar seus objetivos envolvendo as HQS. “É importante que as HQS não sejam vistas pelas escolas como uma espécie de antídoto que possa fazer milagre”.

O trabalho foi desenvolvido em Mafra SC, no Colégio Mafrense na turma do Jardim II, com 11 crianças entre 5 e 6 anos de idade. O tipo de pesquisa utilizado neste trabalho é a pesquisa qualitativa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo será tratado como ocorre o desenvolvimento da criança de 0-6 anos segundo Piaget, como é possível ocorrer o desenvolvimento da linguagem oral segundo o RCNEI e da linguagem escrita de uma criança de acordo com o pensamento de Emília Ferreiro. Também foi realizado um breve histórico sobre a história em quadrinhos, onde o leitor poderá perceber a importância do uso deste recurso na Educação Infantil.

2.1 DESENVOLVIMENTOS DA CRIANÇA DE 0-6 ANOS

Ao abrirmos o dicionário Aurélio (2000), encontraremos o conceito de criança que diz ser um “ser humano de pouca idade”. Toda criança é um ser humano que nasce, cresce e se desenvolve para habitar em um mundo cheio de novidades e aprendizado. A partir do momento em que a criança existe, ela passa a interagir com o ambiente e com as pessoas que estão a sua volta. “Desde o nascimento, o desenvolvimento intelectual é, simultaneamente, obra da sociedade e do indivíduo” (PIAGET, 1973, p. 242).

Primeiramente a criança interage diretamente com seus pais, mais tarde, passa a conviver em um ambiente social mais amplo, que é a escola. Nessa fase a criança passa a se desenvolver, emocionalmente, cognitivamente e socialmente.

A primeira experiência escolar na vida do ser humano acontece na Educação Infantil, onde se promove situações significativas de uso da língua. A criança amplia

² História em Quadrinhos

o desenvolvimento das capacidades associadas a quatro competências linguísticas básicas: falar, escutar, ler e escrever (RCNEI, 1998).

A linguagem oral entre bebês e pais ocorre desde cedo, os bebês emitem sons e revelam o esforço para comunicar-se com os outros, o adulto ou pessoa mais velha tenta compreender essa linguagem dando sentido a esta comunicação.

A ampliação de suas capacidades de comunicação oral ocorre gradativamente, por meio de um processo de idas e vindas que envolve tanto a participação das crianças nas conversas cotidianas, em situações de escuta e canto de músicas, em brincadeiras etc., como participação em situações mais formais de uso da linguagem, como aquelas que envolvem a leitura de textos diversos (RCNEI, 1998, p. 127).

Desde os primeiros meses de vida as crianças já vivem inseridas em uma sociedade letrada e estão permanentemente em contato com a linguagem escrita. Através deste mundo letrado é que descobrem qual a função da escrita e despertam interesses e curiosidades sobre ela. A partir dos 3 anos de idade, a criança começa a fazer uma série de perguntas, indicando seu pensamento sobre a função e significado da escrita, ao perceberem que ela representa algo.

A aprendizagem da linguagem escrita está intrinsecamente associada ao contato com textos diversos, para que as crianças possam construir capacidade de ler [...] e desenvolver a capacidade de escrever constata-se que desde muito pequenas as crianças podem usar o lápis e o papel [...] imitando a escrita dos mais velhos, assim como utilizando-se de livros, revistas, jornais, gibis, rótulos e etc. Para ler o que está escrito [...] as crianças elaboram uma série de ideias e hipóteses provisórias antes de compreender o sistema escrito [...] (RCNEI, 1998, p. 128).

As hipóteses sobre o conhecimento da escrita são parecidas em uma mesma faixa etária, tudo depende do ambiente social em que a criança vive, ou seja, depende das práticas sociais de leitura e escrita a qual vivencia.

O processo de conhecimento das crianças inicia sempre desde pequena, com uma exploração dos objetos. Tal como destaca Piaget citado por Bassedas, Huguet e Solé (1999), a criança conhece quando atua sobre os objetos.

Piaget (1896-1980) em sua teoria do desenvolvimento humano diz que a criança passa por quatro períodos gerais de desenvolvimento cognitivo (o sensório-motor, pré-operacional, operacional-concreto e operacional-formal). No período em que a criança vivencia experiências de aprendizagens na educação infantil, ela passa por dois ou três destes estágios. A evolução desta criança entre um estágio e

outro segundo Piaget, vai depender dos estímulos que a criança tem nos ambientes sociais em que vive.

O sensório-motor que vai do nascimento a aproximadamente dois anos de idade, no qual a única referência comum e constante é o próprio corpo da criança, decorrendo daí um egocentrismo praticamente total. Neste período a criança depende totalmente dos pais. Os bebês precisam ser estimulados, enquanto não andam, não sentam, não engatinham. Nesta fase é importante, abraçar, beijar, cantar, cuidar com muito afeto, pois neste período a criança precisa e muito da afetividade para que gradativamente vá conhecendo o seu corpo e suas possibilidades (MEYER, 2008).

No período pré-operacional, que vai dos dois aos seis ou sete anos, a criança por meio da linguagem, dos símbolos e imagens mentais, passa por uma nova etapa, a do desenvolvimento mental, na qual o pensamento começa a se organizar. No início dessa fase a criança, já aprende a falar, podendo expressar seu pensamento através da linguagem verbal. A criança começa com frases simples até que, pouco a pouco vai aumentando seu vocabulário. Esse é um período onde começa a aparecer a brincadeira do faz de conta, conhecida também como jogo simbólico, onde a criança através do jogo procura satisfazer seus próprios desejos, na busca pelo prazer de conhecer o mundo e se descobrir.

Através do brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para os outros. Ela cria e recria a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo (DORNELLES, citado por CRAIDY, 2001, p. 104)

Através da brincadeira, do jogo simbólico a criança revive situações de alegria, de tristeza, e as recriará de modo a superar os seus conflitos. Outra característica forte neste período é o pensamento egocêntrico, ou seja, a criança só pensa em suas próprias opiniões, ainda não é capaz de se colocar no lugar do outro. É agora que se deve dar importância aos momentos de faz de conta, de contar histórias, fazer teatro, para proporcionar-lhes grandes conquistas na oralidade, nos aspectos emocionais, cognitivos e culturais.

Ainda nesta etapa a criança também passa apresentar evoluções na representação gráfica, ou seja, avanços nos registros escritos por meio de desenho, já que nesta fase a criança ainda não faz escrita convencional.

No processo de construção dessa aprendizagem as crianças cometem 'erros'. Os erros, nessa perspectiva, não são vistos como falhas ou equívocos, eles são esperados, pois se referem a um momento evolutivo no processo de aprendizagem das crianças. Eles têm um importante papel no processo de ensino, porque informam o adulto sobre o modo próprio de as crianças pensarem naquele momento (RCNEI, 1998, p. 128)

Ainda segundo Piaget (1896-1980), entre sete e oito anos de idade, ocorre o início do período operacional-concreto e se prolonga até aos 11 ou 12 anos. Nesta fase verifica-se que a criança passa a sentir necessidade de explicar logicamente as suas ideias. A realidade passa a ser mais estruturada pela razão do que pela assimilação egocêntrica

No operacional-formal o sujeito torna-se capaz de ter um raciocínio dedutivo. Consegue compreender noções abstratas, como, democracia, artes, justiça, etc., Isso lhe permite apropriar-se de um amplo conhecimento.

Segundo a teoria piagetiana, a interação constante entre o mundo exterior é o processo no qual se dá o desenvolvimento intelectual do ser humano. O desenvolvimento de um indivíduo pode variar de acordo com os estímulos que lhe é oferecido pelos pais, pela escola e pelos espaços que frequenta.

As crianças convivem desde muito pequenas com a língua escrita. Antes mesmos de vir a frequentar uma escola, os pais ou adultos, já disponibilizam livros, revistas, jornais, papéis e lápis de diversos tipos para as crianças brincarem. Elas aprendem uma infinidade de coisas com os seus pais, familiares ou amigos. E com isso passa a fazer parte do mundo da leitura e da escrita. Essa convivência faz com que elaborem estratégia de compreensão do sistema de escrita.

2.2 A ESCRITA

Segundo Emília Ferreiro (1985) A evolução da escrita passa por algumas etapas, nas quais as crianças passam por situações de escrita muito parecidas. Mas isso não acontece de igual modo com todas as crianças, porque cada criança tem um ritmo próprio e uma experiência de vida. A autora afirma em seus estudos que é possível perceber três etapas de construção de escrita.

O 1º é o Nível pré-silábico, onde não se busca correspondência com o som; as hipóteses das crianças são estabelecidas em torno do tipo e da quantidade de

grafismo. A criança tenta nesse nível: diferenciar entre desenho e escrita utilizar no mínimo duas ou três letras para poder escrever palavras.

O 2º é o Nível Silábico- pode ser dividido entre Silábico e Silábico Alfabético: Silábico- a criança compreende que a diferença na representação escrita está relacionada com o “som” das palavras, o que a leva a sentir a necessidade de usar uma forma de grafia para cada som. O Silábico- Alfabético- corresponder aos sons às formas silábica e alfabética e a criança pode escolher as letras ou de forma ortográfica ou fonética.

O 3º é o Nível alfabético, a criança passa a representar cada fonema com um signo gráfico correspondente, e busca seguir o padrão silábico consoante-vogal.

A pesquisa de Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1979) mostra que quando a criança está em contato com a língua, elas pensam e sabem muitas coisas a respeito dela. Tanto as descobertas de Piaget quanto as de Emília Ferreiro, faz compreender que a criança tem um papel ativo em seu aprendizado.

A criança desta etapa precisa estar inserida num ambiente rico em materiais diversificado, que possibilite várias formas de expressão, que podem ir além da oralidade e da escrita, abrangendo o desenhar, o brincar, as artes plásticas, a musicalidade e a expressão corporal. A História em Quadrinhos (HQs) pode ser um interessante recurso para essa fase.

2.3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Histórias contadas através de desenho existem há aproximadamente 20.000 anos. As histórias em quadrinhos só vão surgir na metade do século XIX, acompanhando os avanços tecnológicos da imprensa e o desenvolvimento do jornal.

As Histórias em quadrinhos existem, desde a época dos primeiros homens a habitarem na face da terra, pois já realizavam relatos bem elaborados por meio do desenho. Hoje não é muito diferente, o homem ainda usa bastante o desenho como uma forma de comunicação,

Sabe-se que esta antiga forma de arte e de expressão já existia desde pinturas ou desenhos realizados pelo homem pré-histórico, que representavam imagens de animais caçados ou abatidos por este e, que ao longo de nossa história, foram sendo veiculadas de diversas formas e disseminando informações das mais diferentes maneiras, resultando em imagens bíblicas, de impressos literários, publicitários e escolares, até

chegar à forma de tiras em jornais e revistas de histórias em quadrinhos, que acabaram se tornando grandes veículos de comunicação popular em todo o mundo (ARAÚJO, COSTA, 2008, p. 27).

No final do século XIX, os Estados Unidos foi um ambiente propício ao florescimento das HQS. “Na década de 1920, houve a tendência naturalista das HQS, ou seja, a representação mais fiel de pessoas e objetos, apareceu também um novo veículo dos quadrinhos, ‘*comic books*’, no Brasil chamados de gibis”.

No período pós-guerra o psiquiatra alemão Fredric Werthau fez campanha contra as HQS, pois a considerava maléfica para os leitores. Este alemão publicou um livro “A sedução dos inocentes”, em 1954, criticando as HQS, pois pensava que o “contato prolongado com este tipo de leitura poderia levar uma crianças desenvolver atitudes de violência ou cometer suicídios ao imitar o *Superman*, pulando de uma janela na intenção de voar.

Gerações e gerações de crianças em todo o mundo cresceram ouvindo HQ escondido de pais e professores porque consideravam as histórias superfulas sem valor algum ‘ que viam nesta arte um desperdício de tempo e um perigo às mentes dos jovens (MENDONÇA, LOVETRO, LUYTEN, 2011, p. 5).

Para modificar um pouco esta visão das HQS, os editores fizeram uma proposta de depuração das HQS, com a intenção de garantir a pais e professores que o conteúdo era inofensivo. Mesmo assim as críticas se espalharam em muitos países, e alguns proibiam a entrada destas histórias. No Brasil foi elaborado um código/selo semelhante a os Estados Unidos. As pessoas ditas intelectuais da época pensavam que as HQS, pudessem afetar “o raciocínio lógico, o convívio em sociedade e poderiam até causar prejuízos ao rendimento escolar” (VERGUEIRO, 2004).

Somente no século XX, as HQS passaram a ter um novo status assim como outros meios de comunicação. No governo de Tse-Tung, nos anos 50 a China utilizou fortemente a linguagem das HQS em campanhas educativas. Isso contribuiu para um novo olhar sobre as HQS. Na década de 1970 as histórias passaram a ser vistas como um auxílio no processo de aprendizagem sendo visto como um instrumento lúdico e agradável aos leitores. A História em quadrinhos vive um período maior de popularidade, hoje o material é encontrado com muita facilidade em vários lugares pelos seus leitores que passaram a adquiri-lo por um preço baixo.

Recentemente os próprios órgãos oficiais de educação passa a reconhecer a importância de inserir as HQS no currículo escolar como um instrumento de aprendizagem. No Brasil a HQS já é reconhecida pela LDB³ e pelo PCN⁴.

“Existem vários motivos que levam as histórias em quadrinhos a terem um bom desempenho nas escolas, possibilitando resultados muito melhores do que aqueles que se obteria sem elas” (VERGUEIRO, 2004, p. 21).

As histórias em quadrinhos ainda sofrem preconceitos, sendo consideradas por muitas pessoas como leituras impróprias. Mesmo assim podem ser utilizadas dentro e fora da sala de aula.

Ao utilizar as HQS na sala de aula o que vale é a criatividade do professor e sua capacidade de bolar estratégia para alcançar seus objetivos envolvendo as HQS. Deve-se buscar integração dos quadrinhos a outras produções de indústrias editorial, televisiva, radiofônica e cinematográfica.

Essa mídia vem conquistando espaço no mundo a cada dia porque desperta interesses de inúmeros pesquisadores (historiadores, sociólogos, arte-educadores, comunicadores sociais e outras profissões).

A história em quadrinhos é um meio de comunicação de massas, cujas histórias são narradas através de imagens desenhadas e texto Inter-relacionado. Sua unidade básica é o quadrinho, que quando se apresentam enlaçadas e formam a estrutura sequencial do relato. Pode ser publicada em almanaques, periódicos e revistas. São meios de comunicação de massa e tem um papel na formação da criança.

2.3.1 A História em Quadrinho Usada na Educação Infantil, na Classe do Jardim II como um Objeto de Aprendizagem.

As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, pois todos querem ler os quadrinhos, aguça a curiosidade e desafia a criatividade dos alunos. O conjunto de imagens e palavras amplia a compreensão de conceitos.

³ Lei de Diretrizes e Bases

⁴ Parâmetros Curriculares Nacionais

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 iniciais e tampouco para sua utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário (RAMOS, 2009, p. 24-25).

A utilização das HQS podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades de leitura, compreensão, pesquisa e imaginação e torna-se uma ferramenta pedagógica importante na sala de aula.

Segundo Vergueiro (2004) “o Brasil é o pioneiro em pesquisas de histórias em quadrinhos na universidade”. Pois, segundo ele, foi na instituição de ensino superior de Brasília (UNB) que foi criada a primeira disciplina de história em quadrinhos em um curso de graduação e, que foi logo seguida por pesquisa de professores de outras instituições superiores de ensino, como as Universidades Federais de Fluminense e a Federal de Uberlândia, destacando esta última pela presença da disciplina de Histórias em Quadrinhos como optativa dos cursos de Artes Visuais (licenciatura e bacharelado) e de Letras (licenciatura) (ARAÚJO; COSTA; COSTA; 2008, p. 28).

Desde 2006 as HQs foram incluídas na lista do PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) e assim distribuídas para as escolas de ensino fundamental e médio. O PNBE é executado pelo FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação) em parceria com a Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação.

3 METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido na cidade de Mafra, no Colégio Mafrense na turma do jardim II, com 11 crianças entre 5 e 6 anos de idade. O tipo de pesquisa utilizado neste trabalho é a pesquisa qualitativa, que segundo Goldenberg:

A **pesquisa qualitativa** não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

Durante a pesquisa foi possível aplicar o planejamento, observar, fazer registros e depois comparar o que os alunos sabiam e o que aprenderam após a aplicação das atividades sobre Hqs.

3.1 ETAPAS DO TRABALHO

3.1.1 Etapa 1

Verificar o que os alunos conhecem sobre História em Quadrinhos.

1. Realizar uma roda de conversa e sondar os conhecimentos prévios dos alunos sobre HQ. Em seguida solicitar aos mesmos que façam um desenho sobre amizade, utilizando o conhecimento que tem sobre o assunto.
2. Identificação de HQS entre outros gêneros.
3. Preparar uma caixa com diversos tipos de gêneros textuais e solicitar aos alunos um por um, que procurem e identifique na caixa Histórias em Quadrinhos.
4. Perguntar aos alunos sobre Maurício de Souza.
5. Mostrar uma fotografia do autor e solicitar que os alunos respondam três questões oralmente. Depois montar um cartaz registrando as respostas das crianças (nesta tarefa o professor será o escriba da turma)
 - a) Quem é o homem que aparece na fotografia?
 - b) O que ele mais gosta de fazer?
 - c) Onde ele vive?

Após os alunos responderem as questões, a professora faz o convite aos alunos para realizar um estudo sobre o autor e seu trabalho.

3.1.2 Etapa 2

Apresentar o autor Maurício de Souza e algumas de história em Quadrinhos. Valorizar o clássico da Turma da Mônica.

1. Ler um texto informativo sobre História em Quadrinhos no Brasil dando ênfase ao trabalho do Maurício de Souza.

2. Realizar uma visita ao acervo de História em Quadrinhos da Biblioteca da UNC⁵.
3. Observação e manuseio de gibis.
4. Sessão de cinema e passar o filme da “Turma da Mônica em: Boas Maneiras” (7 min).
5. Dialogar sobre o filme e confeccionar cartazes de boas maneiras.
6. Fazer o levantamento dos nomes dos principais personagens da Turma da Mônica através dos cartazes e no Portal da Turma da Mônica (<http://www.monica.com.br/personag/t-monica.htm>).
7. Apresentação aos alunos de alguns personagens da turma da Mônica (Mônica, Cebolinha, Cascão e Chico Bento) através do data show (explorar as características e jeito de ser de cada personagem). Em seguida propor uma tarefa de casa que envolva os pais.

Cada aluno escolhe o personagem que mais gostou e juntamente com os pais deverá confeccioná-lo utilizando material reciclável.

Quando os personagens estiverem prontos as crianças deverão confeccionar placas sobre boas maneiras (uma para cada personagem escolhido), neste momento a professora será a escriba da turma.

3.2.3 Etapa 3

Estudar algumas características da História em Quadrinhos.

Explorar a oralidade e percepção de sequência lógica.

Conhecer um pouco sobre a vida e obra do autor Maurício de Souza.

1. Construir cartazes em grupo sobre as principais características da História em Quadrinhos numa linguagem simples, considerando a faixa etária dos alunos.
2. Dialogar sobre a história e observar as etapas para criação de uma história em quadrinhos, identificando:
 - a) Personagens: É por meio de suas falas e ações que as histórias são contadas.

⁵Universidade do Contestado – Mafra - SC

- b) Balões: criados especificamente para as histórias em quadrinhos, os balões podem ser de vários tipos, os principais são: de fala, de pensamento, de raiva, de berro, de sussurro. Neles são escritos os pensamentos e as falas dos personagens, em geral os de fala possuem um "rabinho" em direção ao personagem falante.
 - c) Cenários: há dois tipos de cenários, os internos (dentro de residências ou prédios) e os externos (na rua, na natureza, no meio ambiente).
 - d) Onomatopeias: são palavras ou junções de palavras que imitam a voz de animais ou ruídos de objetos. Ex: BUUM!!! (explosão), CRI_CRI!! (grilo), TOC-TOC! (batendo à porta), TIC-TAC! (bater do relógio). São elementos exclusivos da linguagem das histórias em quadrinhos e permitem a livre criação.
 - e) Quadros: eles delimitam o enquadramento das cenas de uma história em quadrinho. Podem ser variáveis em tamanho e formato, de acordo com a necessidade da cena a ser desenhada.
3. Ler a biografia do Maurício de Souza, apresentando para as crianças principais fatos da vida do autor de forma lúdica, através de uma contação de história usando fantoches. Em seguida solicitar aos alunos que façam a reprodução da história de vida do Maurício de Sousa tendo como base as características da História em Quadrinhos
 4. Confeccionar História em Quadrinho sobre a vida do autor; solicitar que os alunos ilustrem a vida do Maurício de Sousa através do desenho, utilizando as características da HQ.
 5. Fazer a socialização dos trabalhos através de uma exposição das produções dos alunos.

4 POSSÍVEIS RESULTADOS DESTA PRÁTICA

Ao utilizar a história em quadrinhos na classe do jardim II, é possível perceber que a maioria dos alunos já conhece ou já ouviram falar sobre o gênero. Os desenhos produzidos por eles já apresentam alguma característica da História em quadrinhos mesmo antes de ser estudado.

Ao visitar a biblioteca da UnC (Universidade do Contestado), visualizar e manusear algumas HQS do acervo da universidade, os alunos demonstraram grande interesse pelo material. A história mais emprestada pelos alunos foi da turma da Mônica.

Por meio de algumas histórias da turma da Mônica podem-se trabalhar valores na sala de aula. Conteúdo que consta no RCNEI (1998) Neste sentido, o trabalho com este eixo pode promover a capacidade das crianças para cooperarem com os colegas.

Muitas histórias escritas por Maurício de Souza podem auxiliar no aprendizado sobre respeito, companheirismo, amizade e outros conteúdos desta linha que, quando trabalhados com crianças da Educação infantil podem contribuir para a formação do caráter dos alunos. Além dos estereótipos de raça, classe e sexo, ao lerem histórias em quadrinhos as crianças podem construir conhecimento sobre outros aspectos da vida social (ALVES, 2001).

O escritor Maurício de Souza é o maior sucesso na atualidade brasileira nas áreas de HQS. Entre seus personagens mais conhecidos, nacional e internacionalmente, Bidu e Franjinha foram criados primeiro (em 1959). Depois veio Cebolinha (em 1960); Cascão, Horácio, Chico Bento e Astronauta (em 1963); Penadinho (em 1964) e Mônica (em 1965), para citar apenas alguns dos mais de cem personagens da galeria do autor (Cirne, 1990) (ALVES, 2001).

Os alunos podem utilizar internet usando laboratório de informática para pesquisar sobre HQS, desde que o professor faça planejamento adaptado à realidade dos alunos de acordo com a faixa etária.

Após por em prática um planejamento ou projeto sobre História em quadrinhos os alunos podem identificar e apontar principais características deste gênero, como; uso dos quadrinhos, dos balões, dos personagens, cenário e onomatopeias.

As HQS chamam a atenção de muitas crianças, facilitam a interpretação de textos e auxiliam também no processo de alfabetização dos alunos que ainda não sabem ler ou escrever direito.

O professor pode adequar o ensino das HQS a sua realidade, no que se refere ao ambiente da sala de aula, cabe a ele criar estratégias para utilizar as HQS de forma lúdica, criativa e satisfatória para os alunos.

Hoje a presença das HQS nas escolas contribui na aprendizagem dos alunos– incentivada pelo governo federal - tem gerado novos desafios aos professores e trazido à tona uma aliada necessidade de se compreender melhor a linguagem, seus recursos e obras (VERGUEIRO, 2004). A HQ é considerada como ferramenta pedagógica. As crianças aprendem a gostar de ler, se divertindo com os diversos personagens, com as imagens e os diferentes conteúdos das histórias.

Os PCNS têm apontado diretrizes e sugestões para o trabalho com as histórias em quadrinhos na sala de aula. Para desenvolver um trabalho sobre HQS o educador precisa saber como utilizá-las para promover o desenvolvimento de sujeitos críticos e criativos dentro e fora da sala de aula.

5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Conclui-se que a História em quadrinhos pode e deve ser usada na classe do jardim II da Educação Infantil, como um instrumento de aprendizagem de conteúdos sobre valores e gênero textual, sugeridos pelo RCNEI.

O ensino da História em quadrinho pode desenvolver o gosto pela leitura, aumentar o nível de interpretação dos alunos, auxiliar no desenvolvimento da oralidade e estimular a criatividade durante a criação de desenhos mais elaborados, contribuindo assim para a evolução do desenho e da escrita. As pequenas produções de textos coletivos ajudam no processo de alfabetização dos alunos.

Por meio do planejamento de atividades voltadas ao uso da História em Quadrinho, o professor pode trabalhar diversos conteúdos e alcançar seus objetivos pedagógicos de maneira lúdica e interessante para os alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, José Moisés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 21, n. 3, set. 2001. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 22 nov. 2012.

AVELAR, Távita de. RODRIGUES, Cleide Aparecida Carvalho. **A interdisciplinaridade nas histórias em quadrinhos**. Disponível em: <<http://www.rtve.org.br/seminario/4SeminarioAnais/PDF/GT1/gt1-3.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2013.

BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília 1998.

CRAIDY, Carmem Maria e KAERCHER, Gládis (org.). *Educação Infantil: pra que te quero?* Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio**: da língua portuguesa. Curitiba: Positivo, 2000.

FERREIRO, Emília et al. *Psicogêneses da língua escrita*. Porto Alegre: Artmed, 1985.

GOLDENBERG, M. *A arte de pesquisar*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e viver**: projetos em educação infantil. 4.ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MOREIRA, M. A. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1999.

OLIVEIRA, Emanuelle. **Desenvolvimento afetivo nas crianças**. Disponível em: <http://www.infoescola.com/psicologia/desenvolvimento-afetivo-na-crianca/> Acesso em 05/04/2013

PIAGET, J, *Biologia e conhecimento*. Rio de Janeiro: Vozes, 1973a.

_____. *Problema de psicologia genética*. Rio de Janeiro: Forense, 1973b

_____. *A construção do real na criança*. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975^a.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009 (2004).

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SOARES, Maria Inês Bizzotto; AROEIRA, Maria Luisa, PORTO, Amélia. **Alfabetização linguística: da teoria a prática**. Belo Horizonte: Dimensão, 2010.

TV BRASIL. **Salto para o futuro**. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/saltoparaofuturo/>>. Acesso em: 16 abr. 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

Disponível em: <<http://www.planetauniversitario.com/index.php/cultura-e-arte-mainmenu-62/outros-eventos-mainmenu-65/8011-a-margem-revista-eletra-de-cias-humanas-letras-e-artes>> .

ANEXOS

