

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM
MÍDIAS INTEGRADAS NA EDUCAÇÃO**

ANDREIA DOS SANTOS GOMES

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS:
A SUA UTILIZAÇÃO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

**CURITIBA
2011**

ANDREIA DOS SANTOS GOMES

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS:
A SUA UTILIZAÇÃO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Mídias Integradas na Educação, Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância – CIPEAD, Universidade Federal do Paraná - UFPR.
Orientador: **Prof^a. Dra. Sandra Lopes Monteiro**

**CURITIBA
2011**

Resumo

As Histórias em Quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas e seu emprego como uma das alternativas de complementação didática já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) quando apontam para a necessidade de uso de outras linguagens no ensino Fundamental e Médio com o objetivo de favorecer compreensões mais amplas. O presente trabalho buscou apresentar possibilidades de utilização das Histórias em Quadrinhos na educação, sua utilização como instrumento didático, seus efeitos e benefícios como forma de reforçar o processo de ensino e aprendizagem, buscando estimular novos aprendizados por meio dessa ferramenta. Está organizado em quatro capítulos onde está presente a fundamentação teórica, exemplos de casos de utilização em sala de aula, o relato das atividades aplicadas e a análise dos resultados. Finalmente, propõe-se o uso das Histórias em Quadrinhos em sala de aula e novos estudos com o objetivo de motivar o processo ensino aprendizagem do aluno e incentivar os educadores para uma abordagem de forma diferenciada de seu conteúdo.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, aprendizagem e motivação.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Apresentando a história.....	13
Figura 2: Atividade de multiplicação com números decimais.....	13
Figura 3: Atividade de subtração com números decimais.....	14
Figura 4: Atividade de adição com números decimais.....	14
Figura 5: Participação da enquete sobre as atividades realizadas.....	14
Figura 6: Resolução do problema pelo aluno B, envolvendo multiplicação.....	15
Figura 7: Resolução do problema pelo aluno D, envolvendo adição.....	16
Figura 8: Resolução do problema envolvendo subtração – aluno G e H.....	16
Figura 9: Resposta a última atividade – alunos I e J.....	17
Figura 10: Fragmento da história em quadrinho elaborada pelo aluno k – 8º ano.....	17
Figura 11: Fragmento história em quadrinhos – aluno L – 8º ano.....	18
Figura 12: História em quadrinhos - aluno M – seqüência didática.....	18

SUMÁRIO

1. Introdução.....	05
2. Fundamentação teórica.....	07
2.1 A história em quadrinhos na sala de aula.....	10
3. Metodologia.....	12
4. Análise dos resultados.....	15
5. Conclusões.....	20
6. Referencias.....	22

1. INTRODUÇÃO

Nas origens da humanidade, o desenho juntamente com a fala foram a única forma de comunicação, mas há alguns séculos os únicos textos passíveis de leitura e formalmente aceitos foram os textos escritos.

Na era da informação a leitura de textos escritos não são suficientes como instrumento de comunicação, informação e apreensão do saber. Para estabelecer comunicação, obter informação e interagir junto a sociedade, o aluno deve ser capaz de ler o mundo e suas múltiplas linguagens.

O aparecimento de meios de comunicação e entretenimento, cada vez mais abundantes, diversificados e sofisticados, não impediram que a comunicação em mídia impressa continue sendo um meio viável e necessário para os tempos atuais.

A História em Quadrinhos (HQs) tem sido ao longo do século XX, um meio de comunicação bastante difundido e influente. Acima de tudo um meio de expressão artística. Passou por diversas transformações colaborando para sua aceitação, devido ao novo entendimento sobre seu papel na sociedade. Estabeleceu um espaço próprio entre as demais linguagens e veículos da arte (literatura, música, dança, teatro, arquitetura, artes plásticas, gráficas e cinematográficas), contribuindo para a formação da cultura de nosso século: a cultura de massa.

As Histórias em Quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, apresentam a interligação entre texto e imagem e oferecem um vasto campo de abordagens e representam um veículo de comunicação com grande penetração popular atingindo várias classes sociais.

O emprego das histórias em quadrinhos como uma das alternativas de complementação didática já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) quando apontam para a necessidade de uso de outras linguagens no ensino Fundamental e Médio com o objetivo de favorecer compreensões mais amplas.

A utilização de quadrinhos na educação podem contribuir de diversas formas pois, além de divertir, esse gênero literário também pode fornecer subsídios para o desenvolvimento da capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor.

Neste sentido o Governo Federal através do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) ratifica a necessidade do uso dos quadrinhos no ensino promovendo a distribuição de histórias em quadrinhos nas escolas da rede pública.

O presente trabalho busca apresentar possibilidades de utilização das Histórias em Quadrinhos na educação, sua utilização como instrumento didático, seus efeitos e benefícios como forma de reforçar o processo de ensino e aprendizagem, buscando estimular novos aprendizados por meio dessa ferramenta.

Para este estudo os objetivos específicos são:

1. Proceder o levantamento das práticas educativas que utilizam as histórias em quadrinhos no ensino aprendizagem.
2. Aplicar atividades em sala de aula que façam uso das HQ como instrumento pedagógico
3. Analisar a prática realizada em sala de aula com as HQ.
4. Propor atividades pedagógicas com as HQs a partir da experiência e leituras realizadas.

O trabalho está organizado em quatro capítulos, como segue:

Na introdução aborda-se o emprego das histórias em quadrinhos em sala de aula, o objetivo da pesquisa e a metodologia utilizada.

No capítulo 1 o presente trabalho apresenta a fundamentação teórica e exemplos de casos de utilização, em sala de aula, das histórias em quadrinhos em diferentes disciplinas.

No capítulo 2 e 3 tem-se o relato das atividades realizadas e a análise dos resultados.

Finalmente, concluí-se o trabalho propondo o uso das Histórias em Quadrinhos em sala de aula e novos estudos com o objetivo de motivar o processo ensino aprendizagem do aluno e incentivar os educadores para uma abordagem de forma diferenciada de seu conteúdo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A História em Quadrinhos (HQ), como gênero literário, nasceu no final do século XIX pelas mãos do artista americano Richard F. Outcault que desenhava seqüências de imagens em uma coluna de jornal (Feijó, 1997), retratando pequenas histórias e, através de balões, representando diálogos de personagens.

As primeiras manifestações das HQ datam do começo do século XX quando se iniciou uma busca por novos meios de comunicação e expressão gráfica e visual. Nesta perspectiva, Klawa e Cohen (1970, p.108) enfatizam que as histórias em quadrinhos podem ser entendidas “como um produto típico da cultura de massa ou especificamente da cultura jornalística”, pois a atual forma desta arte originou-se nos jornais americanos do século passado, criando uma personagem central e uma seqüência nas histórias.

No Brasil há evidências que os primeiros quadrinhos foram às aventuras de “Nho Quin e Zé Caipora”, de Angelo Agostini, datados da época de nosso Império, por volta do final do século XIX.

A década de ouro das histórias em quadrinhos ocorreu no período de 1930 a 1940, devido ao aumento do número de títulos e gêneros. Foi neste período que ocorreu o desenvolvimento da indústria e o aumento de vendas através da popularização das histórias contendo os super-heróis.

As HQs constituem-se de enredos narrados quadro a quadro por meio de imagens e textos procurando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face a face, expressando-se por palavras e por expressões faciais e corporais.

A composição entre os elementos visuais (imagens) e verbais (texto), nas histórias em quadrinhos, é responsável pela transmissão do contexto enunciativo ao leitor. Assim como na literatura, o contexto é obtido por meio de descrições detalhadas da palavra escrita.

As histórias em quadrinhos possuem uma série de elementos que a constituem, mas são facilmente identificados em razão de particularidades específicas: a linguagem, os balões e os quadros.

Neste sentido, Nepomuceno (2005, p.66) ressalta que:

[...] o texto constituído por duas semióticas – linguagem verbal e visual – apela não apenas para a concepção da abordagem cognitiva da linguagem, mas também para um processamento mais amplo. O interlocutor precisa acessar outros conhecimentos que a língua apenas não consegue abarcar: aqueles representados pela linguagem pictórica. A orientação parte da superestrutura, quase sempre aparece no primeiro quadro, atuando cooperativamente para que isso aconteça, ou seja, é pelo traço que nos orientamos em direção aos acontecimentos da narrativa.

Para a produção das histórias em quadrinhos são necessário vários recursos estilísticos, dentre os principais Araújo e Mercado (2007, p.82) destacam:

Discurso: caráter bastante dialógico e narrativo, descrevendo situações segundo o figurino e as características dos personagens da história.

Vocabulário: deve estar compatível com a personalidade do personagem, uma vez que dá maior veracidade as suas características; as onomatopéias têm a função de caracterizar as expressões e significações das imagens.

Imagem: o desenho é de fundamental importância para relacionar os objetos e os personagens; a intenção é comunicar.

Expressão: composta de elementos de diálogo que transmitem o desejo do falante, ou seja, intenção, entonação, ritmo, gestos, emoções e expressividade.

As HQs são criadas de forma sequencial utilizam a sobreposição de palavras e imagens e utilizam como ferramentas os seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e linguagem. A compreensão exige habilidades interpretativas visuais e verbais do leitor.

A partir dos anos de 1950, após um longo processo de transformações os quadrinhos passaram a ser vistos como transformações artísticas, favorecendo a aproximação das práticas pedagógicas e passando a desempenhar um papel útil e funcional na educação. As editoras, percebendo a capacidade didática de grande alcance infanto-juvenil, trataram de inserir as HQs nos conteúdos dos livros.

A inclusão dos quadrinhos, em ambiente escolar, como uma das alternativas de complementação didática já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) quando apontam para a necessidade de uso de outras linguagens no ensino Fundamental e Médio com o objetivo de favorecer compreensões mais amplas para que o aluno desenvolva sua sensibilidade, afetividade e seus conceitos e se posicione criticamente.

O Governo Federal através do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) ratificou a necessidade do uso dos quadrinhos no ensino promovendo a distribuição de histórias em quadrinhos nas escolas da rede pública.

Há uma série de vantagens para a educação na utilização das Histórias em Quadrinhos em contexto didático. Neste sentido, Vergueiro (2006, pp. 21 a 24) destaca:

Os estudantes querem ler os quadrinhos - HQs fazem parte do cotidiano de crianças e jovens e sua leitura é muito popular entre eles. (...) Além de existir uma forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa - entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos. (...) Existe um alto nível de informações nos quadrinhos - as revistas de história em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas (...) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura - (...) Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e de livros. (...) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes... (...) [as histórias em quadrinhos] podem ser encontradas em praticamente todas as esquinas, em qualquer banca de jornal do país, a um custo relativamente baixo quando comparado com outros produtos da indústria cultural. Além disso, também estão disponíveis em supermercados, farmácias, armazéns, papelarias e outros estabelecimentos comerciais.

Como instrumento pedagógico eficiente no sentido de despertar o gosto pela leitura, Abramovich (1995, p. 158) ressalta que as histórias em quadrinhos envolvem toda uma concepção de desenhos, de humor, de ritmo acelerado, de intervenção rápida das personagens nas situações com as quais se defrontam. Como em qualquer outra forma literária, se escolhem, se procuram as que dizem mais, desistindo das que satisfazem menos e suscitam menos emoção, menos envolvimento, menos situações inesperadas.

Para a utilização e o bom aproveitamento das HQs em qualquer sala de aula é necessária 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 idéia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação.

Vergueiro (2004) ressalta duas características bastante pragmáticas do aproveitamento dos quadrinhos em ambiente escolar: acessibilidade e baixo custo. A partir de um conteúdo programático bem elaborado e um recurso didático atraente – como é o caso das HQs –, o professor tem como instigar no aluno uma visão crítica e lógica das coisas levando a compreensão de muitas linguagens e os múltiplos

códigos. Desenvolver essa percepção deve ser uma das questões mais importantes no processo de ensino/aprendizagem e os educadores precisam tê-la como prioridade.

No espaço escolar as HQs devem ser utilizadas no meio pedagógico, no intuito de ativar o desenvolvimento do aluno pela leitura, despertar sua criatividade, manifestar o lado artístico e crítico.

2.1 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

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.

As HQs têm a característica de familiarizar crianças e jovens com o mundo imaginário e fantasioso de forma acessível.

Este trabalho apresenta algumas justificativas e possibilidades de utilização dos quadrinhos como recurso pedagógico em diversas disciplinas do currículo básico.

A leitura é apenas uma das possibilidades de emprego da História em Quadrinhos no ensino. Pierre Michel, professor do Liceu de Corbeil, na França, destaca as aplicações dos quadrinhos na educação (MICHEL, 1976, p. 137): trata-se de "um material que pode suscitar a reflexão, a pesquisa e a criação" e não meramente a leitura descompromissada.

A relevância das histórias em quadrinhos para o ensino de História como meio pedagógico ocorre com intuito de ativar o desenvolvimento do aluno pela leitura, despertar sua criatividade, manifestar o lado artístico e crítico posicionando um melhor entendimento sobre determinados conceitos da disciplina, ajudando o aluno a compreender melhor algumas abstrações. Ao trabalhar com as histórias em quadrinhos em sala de aula, o professor não deve trabalhá-las de forma isolada, mas inseri-las em conteúdos, temas e unidades específicos do ensino de História,

acompanhada ou não de outros documentos. Assim, os quadrinhos poderiam ser trabalhados no final de cada conteúdo, pois desta forma as atividades propostas, além de inseri-los ao tema de aula, possam ser relevantes ao desenvolvimento do conhecimento histórico sistematizado. A história em quadrinhos elaborada no final de cada conteúdo permite ao professor desenvolver atividades de reflexão final sobre o tema de sua aula e, além disso, preparar os alunos para o conteúdo seguinte.

De acordo com Araújo (2010) os quadrinhos podem e devem ser utilizados na sala de aula, contribuindo principalmente para a socialização de conhecimento nas áreas das Artes Visuais, educação, história, pedagogia, publicidade e psicologia, entre outros, e servindo de excelente subsídio ao trabalho do professor, aplicando conceitos das mais diversas áreas e assuntos utilizando a linguagem seqüencial para transmitir de uma forma mais dinâmica e criativa, dada pela relação imagem e texto, a proposta a ser trabalhada pelo docente durante as aulas.

Utilizar as HQs enquanto recurso metodológico para o ensino de arte é também de grande valia e de enriquecimento para o aluno, que poderá conhecer profundamente a sua linguagem enquanto meio de comunicação e, principalmente, obter conhecimento relacionado ao campo da arte.

Segundo Ramos (2006) é perfeitamente possível a aplicação do gênero histórias em quadrinhos como ferramenta para o ensino de oralidade e escrita. A proposta é observar e levantar aspectos ligados oralidade, as diversas formas de abordagem.

3. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa escolhida para a execução deste trabalho é a pesquisa bibliográfica que é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informações escritas para coletar dados gerais ou específicos a respeito de um tema.

Os dados da revisão bibliográfica serão utilizados para o planejamento e a realização de uma atividade em sala de aula, utilizando as HQs como instrumento pedagógico.

As atividades ocorrerão nas turmas do 6º e 8º ano, do Colégio Estadual Elias Abrahão e serão analisadas, buscando apontar o envolvimento dos alunos e novas formas de utilização das HQs em sala de aula.

Para o desenvolvimento de uma proposta didática, na qual a história em quadrinhos pudesse servir de veículo para a aprendizagem dos alunos, foram criadas situações diferentes com o objetivo de envolver os alunos do 6º ano e do 8º ano.

No 6º ano criei minhas próprias histórias em quadrinhos como o auxílio do software máquina de quadrinhos. Desta forma, as histórias apresentaram um conjunto de situações e problemas que envolvem conceitos matemáticos.

A história em quadrinhos criada para a pesquisa foi baseada no conteúdo que os alunos estavam trabalhando em sala de aula. Centraram-se no conteúdo operações com números decimais.

Um dos objetivos ao elaborar as histórias em quadrinhos é que os alunos pudessem interagir com os personagens, desenvolver seu raciocínio e resolver os problemas contidos nos enredos da história.

No 8º ano, a atividade solicitada foi que os alunos criassem uma história em quadrinhos, que abordassem o conteúdo que estava sendo trabalhado em sala. O aluno teve a liberdade em criar seu próprio personagem ou escolher algum personagem já existente. O enredo da história em quadrinhos deveria contemplar o conteúdo ângulos.

A seqüência abaixo foi desenvolvida visando investigar o conhecimento dos alunos referente ao tipo de operação que deveria ser utilizada em cada quadro e por

final participar deixando sua opinião sobre a realização da atividade utilizando a história em quadrinhos.



Figura 1: Apresentando a história.



Figura 2: Atividade de Multiplicação com Números Decimais.



Figura 3: Atividade de subtração com números decimais.



Figura 4: Atividade de adição com números decimais.



Figura 5: Participação em enquete sobre as atividades realizadas.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Na turma do 6º ano, foi utilizada a História em Quadrinhos intitulada “Mônica em compras de natal” com o objetivo de verificar a resolução de operações com números decimais de forma diferenciada da tradicional. Os exercícios a serem resolvidos estavam distribuídos em um quadrinho da história e, após a leitura, os alunos poderiam questionar qual operação estava sendo solicitada.

A primeira atividade, figura 2, tinha o objetivo de investigar se os alunos dominavam o algoritmo da multiplicação com números decimais. Buscou-se verificar se os alunos haviam compreendido que não havia necessidade de igualar as vírgulas e nem colocar vírgula alinhada com vírgula para a resolução. Esta atividade também buscou relacionar uma atividade que acontece no cotidiano dos alunos que é a aquisição de mercadorias que são “pesadas”.

Destaco algumas respostas dos alunos:

“No mercado o preço sai direto na balança, não sei como fazer, pois o valor é quebrado?” aluno A. Nesta fala o aluno deixa claro que não compreende como ocorre o processo de pesagem.

“Depois de resolver a conta onde coloco a vírgula?” aluno B. Neste comentário o aluno entende a operação que deve realizar, mas não sabe como proceder em relação as vírgulas, conforme mostra figura 6.

$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad \begin{array}{r} 3 \\ 4,5 \\ \times 0,69 \\ \hline 4,05 \\ 33,0 \\ \hline 37,05 \end{array} \end{array}$$

Figura 6: Resolução do problema pelo aluno B, envolvendo multiplicação.

A próxima atividade, figura 3, tinha o objetivo de trabalhar o algoritmo da adição. O aluno deveria encontrar o total entre o shampoo e o sabonete. Esta atividade buscou relacionar o personagem a necessidade de se manter hábitos de higiene.

Destaco alguns comentários dos alunos:

“ Só podia ser o Cascão mesmo, para ganhar shampoo e sabonete” aluno C.

“ Professora – nesta conta é obrigado colocar vírgula embaixo de vírgula?” aluno D

Neste comentário é possível perceber que o aluno lembra-se das aulas iniciais em que foi informada a necessidade de alinhar as casas decimais para a resolução correta do algoritmo da adição envolvendo números decimais, conforme figura 7.

$$\begin{array}{r} 6,69 \\ + 0,61 \\ \hline 7,30 \end{array}$$

Figura 7 – Resolução do problema pelo aluno D, envolvendo adição.

A terceira atividade, figura 4, tinha o objetivo de trabalhar o algoritmo da subtração. O aluno deveria montar o algoritmo dispondo os números na vertical, tendo vírgula embaixo de vírgula e igualar o número de casas decimais das parcelas, acrescentando zeros se necessário.

Esta atividade buscou trabalhar uma situação que ocorre no cotidiano que é calcular o troco.

Destaco alguns comentários dos alunos:

“ Professora, é necessário armar a conta ou posso fazer de cabeça?” aluno E

“ 9 para chegar no zero, tem que emprestar?” aluno F

$$\begin{array}{r} 30,00 \\ - 7,89 \\ \hline 22,11 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 30,00 \\ - 8,9 \\ \hline 21,10 \end{array}$$

Figura 8 – Resolução do problema pelos alunos G e H, envolvendo subtração.

Conforme a figura 8 é possível identificar que alguns alunos apresentam dificuldades na resolução do algoritmo da subtração.

A última atividade em que os alunos deveriam responder o que acharam de realizar as atividades em quadrinhos recebeu muitos comentários positivos, conforme segue:

“ Bem melhor fazer as atividades com os quadrinhos.” Aluno E

“ Parece mais fácil com as figuras.” Aluno C

“Muito legal, porque é inteligente e aprende brincando”. aluno D.

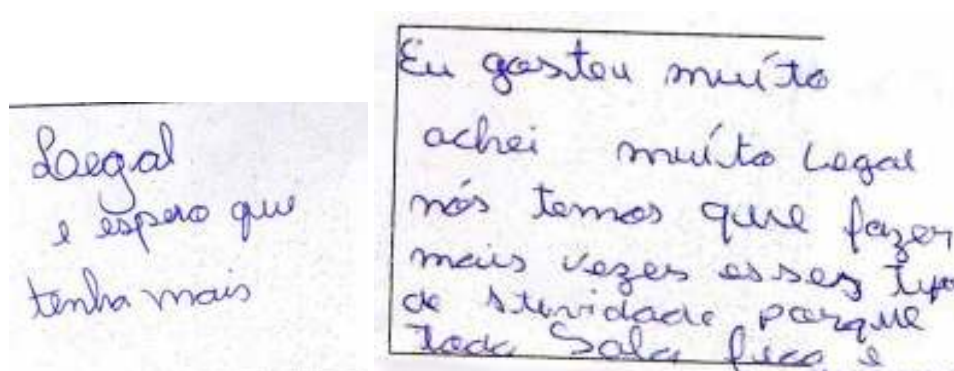


Figura 9 – Resposta a última atividade – alunos I e J.

Na turma do 8º ano a atividade baseava-se em criar uma história em quadrinhos que contemplasse o conteúdo ângulos. A solicitação foi feita para que os alunos executassem o trabalho no prazo de uma semana, deveria ser entregue em folha de papel sulfite e com no mínimo 06 (seis) quadros.

Destaco parte da história em quadrinhos de alguns alunos que demonstraram contextualizar o conteúdo matemático com as histórias criadas.

Conforme a figura 10 é possível perceber no quadrinho que o aluno K colocou o conceito de retas concorrentes de forma correta.

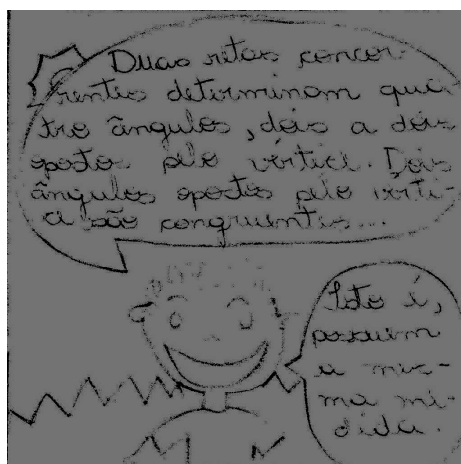


Figura 10 – Fragmento da História em quadrinho elaborada pelo aluno k – 8º ano.

Durante a execução desta atividade em sala foi possível perceber a dificuldade na escolha dos personagens e se o texto necessitava ser extenso.

Na figura 11 podemos perceber que o autor da história em quadrinhos menciona que o conteúdo é bem fácil.

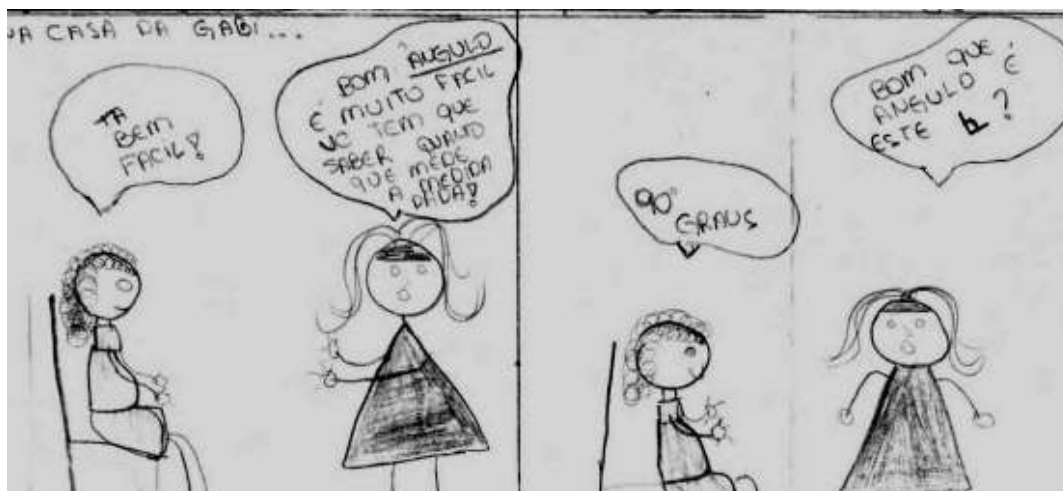


Figura 11 – Fragmento história em quadrinhos – aluno L – 8º ano

Na figura 12 o aluno M preocupou-se em criar uma seqüência lógica nos quadrinhos que respeita a ordem do conteúdo.



Figura 12 – aluno M – seqüência didática na história.

A atividade de criação da história em quadrinhos mostrou que assim como a escrita, incentiva o pensamento lógico matemático, uma vez que para cada

quadro há a necessidade de se estabelecer relações matemáticas e o senso de análise.

Durante a criação das histórias em quadrinhos os alunos foram questionados quanto à elaboração da atividade. Destaco alguns comentários:

“Achei legal desenhar na aula de matemática, parece que é mais fácil” – aluno N.

“Não gosto de desenho, mas como podia copiar as figuras, achei fácil fazer os textos” – aluno O.

“Achei bacana, poder escrever a minha história em quadrinhos e legal que a professora poderá mostrar para outros alunos, pois trabalha a matéria dela” – aluno P.

Analisando as opiniões dos alunos do 6º e do 8º ano, percebe-se que as Histórias em Quadrinhos podem auxiliar na motivação dos alunos quanto a disciplina de Matemática, tornando o ambiente mais agradável, possibilitando ao aluno estabelecer conceitos matemáticos de forma diferenciada.

4. Conclusão

Não existem regras para utilização de histórias em quadrinhos no ensino. Segundo Vergueiro, (2004, p. 26) “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”.

Ainda que o número de turmas envolvidas fosse de certo modo reduzido para que se chegasse a conclusões que pudessem ser generalizadas, os resultados encontrados com a análise das atividades propostas em sala de aula foram bastante positivos, garantindo que o objetivo principal fosse alcançado, com um aumento da motivação dos alunos no que se refere ao estudo da Matemática.

O trabalho em grupo foi favorecido com a utilização das HQs como ferramenta didática, pois se trabalhou o senso crítico, a capacidade de fazer análises, identificar relações e conteúdos.

Por estes motivos, a utilização de histórias em quadrinhos como proposta didática em sala de aula pode proporcionar uma melhor compreensão dos conteúdos matemáticos, além de desenvolver a criatividade por conterem imagens, que são muito mais interativas e auxiliam o desempenho da memória e da capacidade de interpretação, podendo contribuir para a resolução de problemas matemáticos (Frizzo e Bernardi, 2001).

As atividades desenvolvidas demonstraram que é possível, a partir de uma reflexão sistemática e aplicação planejada, incorporar a utilização de histórias em quadrinhos no ambiente escolar. O trabalho a ser desenvolvido deve possuir fundamentação teórica por parte de seus aplicadores, reconhecendo nele a importância, os limites e as possibilidades de uso dos quadrinhos para o processo de ensino e aprendizagem tornando essa ferramenta um recurso viável e de grande potencial para a ação pedagógica.

Neste sentido, Pizarro (2005) afirma que, quando os quadrinhos são utilizados adequadamente, permitem a reflexão crítica, que se constrói pela mediação do professor, devendo ir muito além “da simples leitura ou preenchimento de balões em branco como atividade para a escrita”.

A história em quadrinhos é um recurso válido, mas, ele não deve ser trabalhado sozinho. A utilização de outras alternativas como jornal, revistas, textos

paradidáticos vêm complementar juntamente com as histórias, os conteúdos expostos nos livros didáticos, por muitas vezes incompletos ou sem atrativos para os alunos.

Como foi observado ao longo deste trabalho, são várias as possibilidades encontradas nos quadrinhos que podem ser aplicadas no processo educativo, com o intuito de transmitir conhecimentos, despertar o interesse e criar o hábito da leitura sistemática, conscientizar, fomentar atitudes críticas, desenvolver a aptidão artística e a criatividade, para que isto ocorra é necessário que o docente utilize esta ferramenta de modo a salientar todas estas possibilidades.

5. REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, A.. **Pedagogia e quadrinhos**. In: MOYA, Álvaro de. Shazam. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.(Coleção Debates)
- ANDRADE, Sandra Helena. **A tira no livro didático: Texto ou Pretexto?** – João Pessoa: UFPB, 2009.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **História em quadrinho**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.
- ARAÚJO, Gustavo C.; COSTA, Maurício A.; COSTA, Evânio B. **AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES DE UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO** - A Margem - Estudos, Uberlândia - MG, ano 1, n. 2, p. 26-36, jul./dez. 2008
- ARAÚJO, C. J. S. C. ; MERCADO, E. L. O. **Reinventando a história e quadrinhos na sala de aula por meio da ferramenta tecnológica**. In: MERCADO L. P. L. Percursos na formação de professores com tecnologias da informação e comunicação na educação. Maceió: EDUFAL, 2007.
- BARBOSA, Alexandre (org.) & VERGUEIRO, Waldomiro. **Como Usar As Histórias Em Quadrinhos Em Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- BORGES, L. R. **Quadrinhos: Literatura gráfico-visual**. In: Revista Agaquê, vol. 3, n. 2, Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA - USP, ago/2001.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil: Teoria, Análise e Didática**. São Paulo: Moderna, 2000, p. 217-220.
- FRIZZO, B.; BERNARDI, G. Gibiquê - **Sistema para Criação de Histórias em Quadrinhos**. Centro Universitário Franciscano, Trabalho Final de Graduação II. Santa Maria, Novembro/2001.
- CAPUTO, Maria Alice Romano. **Histórias em quadrinhos: um potencial de informação inexplorado**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial** (tradução: Luís Carlos Borges) – 3oed. – São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FEIJÓ, M. **Quadrinhos em Ação: Um Século de História**. São Paulo: Editora Moderna, 1997.
- FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria F. de Resende. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993.
- FOGAÇA, Adriana Galvão - **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores Competentes** - Rev. PEC, Curitiba, v.3, n.1, p.121-131, jul. 2002-jul. 2003

JARCEM, R. G. R. **História das histórias em quadrinhos. História, Imagem e Narrativas.** N.5, ano 3, p. 1-9 set//2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br>> Acesso em novembro de 2010.

NEPOMUCENO, Terezinha. **Sob a ótica dos quadrinhos: uma proposta textual-discursiva para o gênero tira.** 2005. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Letras e Linguística, Uberlândia.

PARANÁ, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO/SEED. **Diretrizes Curriculares para o ensino de história nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio.** Curitiba, 2008.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

SANTOS, Sônia Maria. **Histórias de alfabetizadoras brasileiras: entre saberes e práticas.** 2001. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

SARACENI, Mario. **The language of comics.** London and New York: Routledge, 2003

VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos.** In: _____. **Formas e expressões do conhecimento: introdução as fontes de informação.** Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 117-149.