

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ELINÉIA FERNANDA CORDEIRO SCHNEIDER

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

CURITIBA

2011

ELINÉIA FERNANDA CORDEIRO SCHNEIDER

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de especialista em Mídias Integradas na Educação, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof^a Aura M^a de Paula Soares Valente

CURITIBA

2011

Dedico este trabalho aos meus alunos, que com seus olhinhos brilhantes, contribuíram para a realização e sucesso deste projeto, que fizeram deste um caminho de aprendizagem recíproca.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pelo Dom precioso da vida, fonte de todo saber e toda a graça. Ao meu esposo, grande incentivador dos meus estudos. À direção da Escola Municipal Professora Maria da Luz Christo Lima por acreditar neste projeto. À minha família, por entender minha ausência em alguns momentos em que o desenvolvimento deste trabalho requeria maior atenção. Às tutoras e a orientadora, por me fazer acreditar que sou capaz, obrigada por terem enriquecido minha formação. Sei que foram muitos os momentos de tensão, cansaço e dificuldades, mas a dedicação e perseverança nos trouxeram ao final de uma caminhada em busca de novos conhecimentos.

A todos vocês a minha gratidão e o meu muito obrigado.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	10
2.1 A CONTRIBUIÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	10
2.2 A ORIGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	15
2.3 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO.....	21
2.4 RECURSOS LINGUÍSTICOS QUE COMPÕE A NARRATIVA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	24
2.4.1 Recursos de enquadramentos utilizados na história em quadrinhos.....	27
2.4.2 Elementos linguísticos para produção de textos.....	28
2.4.3 Tipos de leitura de diferentes gêneros textuais existentes em livros didáticos.	30
2.5 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A MÍDIA INFORMÁTICA.....	31
3 METODOLOGIA.....	34
3.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO.....	36
3.1.1 Primeira etapa.....	36
3.1.2 Segunda etapa.....	37
3.1.3 Critérios de avaliação.....	39
3.1.4 Cronograma.....	39
3.2 RECURSOS.....	40
3.2.1 Recursos humanos.....	40
3.2.2 Recursos materiais.....	40
3.3 CRONOGRAMA.....	40
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS.....	41
5 CONCLUSÃO.....	46
REFERÊNCIAS.....	48

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – GÊNEROS TEXTUAIS NO LIVRO DIDÁTICO.....	41
GRÁFICO 2 – LOCAL DE ACESSO À LEITURA.....	43
GRÁFICO 3 – POR QUE LER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	44

RESUMO

O objetivo principal do presente projeto foi utilizar as histórias em quadrinhos (HQs) em sala de aula como recurso didático eficiente, nas séries iniciais do Ensino Fundamental I, em classe de alfabetização com vistas ao letramento, bem como estimular a leitura, a escrita e a criatividade na produção de textos. O gênero textual apresenta recursos gráficos como: personagens, expressões fisionômicas, tipos de balões, onomatopeias, entre outros, que se constitui em um material atrativo para práticas de leitura em sala de aula e na biblioteca. Sendo usado como estratégia de formação de escritores e leitores competentes, capazes de ler, entender, discutir e produzir textos dentro da realidade que o cerca. A metodologia adotada utilizou a pesquisa ação e o questionário para fazer uma avaliação diagnóstica. A partir das informações levantadas, pode-se aliar gênero textual HQ à metodologia, enriquecendo e complementando conteúdos curriculares de maneira lúdica. A pesquisa foi desenvolvida com 29 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I, durante o 4º bimestre de 2010, na Escola Municipal Professora Maria da Luz Christo Lima – CAIC, em Rio Branco do Sul, Área Metropolitana Norte. A temática trabalhada foi sobre o Meio Ambiente. Em duplas, iniciou-se a exploração das características das histórias em quadrinhos, para a criação e caracterização do personagem, a escolha de balões e onomatopeias, bem como as etapas de escrita, reescrita, elaboração do texto final e quadrinização da narrativa. Os resultados do projeto desenvolvido demonstraram uma melhora significativa na leitura, escrita e produção de textos com criatividade e imaginação.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Leitura, Escrita, Produção de textos.

ABSTRACT

The main objective of this project was to use the comics (comics) in the classroom as a teaching resource efficient, in the early grades of elementary school, in literacy class aiming to literacy and encourage reading, writing and creativity in the production of texts. The genre has graphics capabilities include: characters, physiognomic expressions, types of balloons, onomatopoeia, among others, which constitutes an attractive material for reading practice in classroom and library. Being used as a strategy for training of writers and readers competent, able to read, understand, discuss and produce texts within the reality that surrounds him. The methodology used in action research and the questionnaire to make a diagnosis. From the information gathered, we can combine the comic genre methodology, complementing and enriching curriculum content in a playful manner. The research was conducted with 29 students in 3rd year of elementary school, during Q4 2010 in the Municipal School Professor Maria da Luz Lima Christo - CAIC, in Rio Branco do Sul, North Metropolitan Area. The theme was crafted on the Environment. In doubles, began the exploration of the characteristics of comics for the creation and characterization of the character, the choice of balloons and onomatopoeia, as well as the steps of writing, rewriting, and preparing the final text of the narrative comic books. The results of the project developed showed a significant improvement in reading, writing and text production with creativity and imagination.

Keywords: Comics. Reading, Writing, Producing texts.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa trata da utilização das histórias em quadrinhos na sala de aula, um recurso didático eficiente para a exploração de gêneros textuais nas aulas de Língua Portuguesa. Este tipo de gênero textual proporciona elementos visuais e textuais que viabilizam novas possibilidades de prática pedagógica, enriquece a leitura, a imaginação, a criatividade e produção de textos.

Acredita-se que a produção de textos não se limita apenas na escrita do aluno sobre um tema proposto pelo professor e a sua correção à espera de uma nota. Produzir textos é uma atividade em que o aluno precisa reunir seus conhecimentos prévios e sua capacidade intelectual, expressando seu pensamento com coerência e criatividade. Portanto, uma prática de produção de textos está intimamente ligada à prática constante de leitura.

Para alunos que ainda não se apropriaram completamente do sistema alfabético e ortográfico, numa fase em que possuem muitos erros ortográficos e perdem o interesse facilmente, percebe-se a necessidade de um trabalho diferenciado na produção de textos. Assim sendo, questiona-se: como estimular a leitura, a escrita e a criatividade na produção de textos por meio de histórias em quadrinhos?

Parece que as histórias em quadrinhos fazem parte de um gênero textual com grande potencial didático a ser explorado nas práticas de ensino dos professores como forma de enriquecer e complementar conteúdos curriculares e motivar os alunos na oralidade e produção de seus próprios textos para a construção de conhecimentos mais sólidos por meio da mídia impressa, ou seja, contribuir significativamente na formação do aluno.

Por meio do uso de história em quadrinhos em sala de aula, objeto de estudo desta pesquisa, pretende-se que a interdisciplinaridade agregue considerável valor ao ensino-aprendizagem, justificando-se assim a presente pesquisa.

Esta tem como objetivo geral estimular o interesse pela leitura e possibilitar a escrita correta da língua, na interpretação e elaboração de textos, por meio da história em quadrinhos.

Como objetivos específicos pretendem-se conduzir os alunos nas atividades de produção de histórias em quadrinhos; abordar recursos lingüísticos, discurso

direto, onomatopéia, expressões populares, não verbais, gestos e expressões faciais, na compreensão da narrativa; motivar a criatividade e imaginação do aluno.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, utilizando-se da pesquisa ação, como forma de obter resultados concretamente, bem como o uso de questionários para fazer uma avaliação diagnóstica a fim de constatar o que os alunos preferiam ler e sobre quais assuntos gostariam de trabalhar. A partir dessas informações, pode-se aliar gênero textual HQ e a metodologia, enriquecendo e complementando conteúdos curriculares de maneira lúdica.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Na prática em sala de aula, percebe-se que alguns alunos apresentam dificuldades na leitura e escrita e falta de motivação para produzir textos, assim sendo é preciso ir além dos livros didáticos e de atividades propostas, da elaboração textos que para ele não fazem sentido. Há a necessidade de se atuar para a formação leitores e escritores competentes, neste caso, nas séries iniciais do Ensino Fundamental I.

Acredita-se que as práticas que não consideram o contexto social dos alunos, não o beneficiam, ou seja, para que haja progresso é preciso criar situações de aprendizagem em que o aluno entre em contato com diferentes gêneros textuais e mídias para que possa perceber-se participando e crescendo enquanto aprende.

2.1 A CONTRIBUIÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Supõe-se que o ensino de nove anos vem ao encontro da alfabetização, com olhar voltado ao letramento. Na alfabetização, dá-se a aprendizagem do sistema alfabético e ortográfico de escrita e das técnicas para seu uso, enquanto no letramento, busca-se o desenvolvimento de competências para o uso da tecnologia da escrita.

Segundo Cagliari (1993),

O processo de alfabetização inclui muitos fatores, e, quanto mais ciente estiver o professor de como se dá o processo de aquisição de conhecimento, de como a criança se situa em termos de desenvolvimento emocional de como vem evoluindo o seu processo de interação social, da natureza da realidade linguística envolvida, mais condições terá esse professor de encaminhar de forma agradável e produtiva o processo de aprendizagem, sem os sofrimentos habituais (CAGLIARI, 1993, p.09).

Os alunos envolvidos na pesquisa passaram por uma transição do 1º e 2º anos onde realizam atividades concretas e lúdicas, para o 3º ano onde possuem mais atividades, mais disciplinas e mais conteúdo. Para muitos alunos este período é sofrido, porque a realidade que se apresenta é a de uma turma com algumas dificuldades na leitura, escrita e produção de textos, não estão com conhecimentos completos e precisam de atividades lúdicas que os motivem no aprendizado.

Segundo as Orientações Pedagógicas para os Anos Iniciais (BEAUCHAMP, 2006), os alunos incluídos neste sistema de ensino onde se propõe o letramento, devem apropriar-se de habilidades que os possibilitem ler e escrever não apenas como codificação e decodificação, mas que de forma adequada e eficiente e em diversas situações possam informar-se e interagir, com diferentes textos e diferentes interlocutores.

Segundo Cagliari (1993), a alfabetização é a aprendizagem da escrita e da leitura, considera que ler e escrever são atos linguísticos, portanto incide no processo de linguagem da criança. Bem como, ressalta:

no ensino de português é fundamental, essencial e imprescindível distinguir três tipos de atividades ligadas respectivamente aos fenômenos da fala, da escrita e da leitura. São três realidades diferentes da vida de uma língua, que estão intimamente ligadas em sua essência, mas que tem uma realização própria e independente nos usos de uma língua (CAGLIARI, 1993, p.30).

Percebe-se que a fala, a escrita e a leitura acontecem de maneira diferente, onde ocorrem situações em que a pronúncia de algumas palavras difere da escrita, embora o aluno tenha percepção de como se fala, quando escreve não se utiliza da escrita ortográfica.

A linguagem existe porque se uniu um pensamento a uma forma de expressão, um significado a um significante, como dizem os linguistas. Essa unidade de dupla face é o signo linguístico. Ele está presente na fala, na escrita e na leitura como princípio da própria linguagem, mas se utiliza em cada um desses casos de maneira diferente (CAGLIARI, 1993, p. 30).

Supõe-se, portanto, que quando o aluno não internaliza a escrita, também não consegue realizar uma leitura dinâmica que o permita entender o que acabou de ler, o que se lhe causa estranheza a língua e dificuldades de aprendizagem, desmotivando-o pelo sucessivo fracasso.

Para Yunes (1989), ao ingressar na escola a criança ainda não sabe ler, mas possui uma sagacidade natural para usar recurso linguísticos de que dispõe, são inventivas e algumas palavras só existem em função de um contexto que as insere. Aponta que na situação escolar o que se tem é uma fala de surdos para mudos devido ao fato da tão esperada criatividade ser submetida a correções de gramática, ortografia, onde a criatividade tão esperada fica silenciada pela obrigatoriedade de ouvir o professor. “Aprendendo a ler, a criança entra na era da língua escrita,

controlada com maior rigor, e vai perdendo a oralidade personalizada e a criatividade diversificada.” (KLEIMAN, 1989, p.63)

Segundo Cagliari (1993), a escola não pode pular da fala para a escrita sem explicar adequadamente ao aluno como funcionam. O autor ressalta que ao dizer que a escola deve dispor de meios para possibilitar ao aluno situações de aprendizagem, observar as tentativas feitas pelo aluno dentro de um conjunto de possibilidades de escrita, considerar como o aluno chegou a determinada palavra, considerando a construção do conhecimento.

Para Kleiman (2000), a compreensão do texto é um processo que se caracteriza pela utilização de conhecimento prévio, pelos conhecimentos adquiridos pelo aluno em sua vida. Dessa forma supõe-se que na maioria das vezes, o aluno reage sobre novos conceitos ou informações e às atividades propostas pelo professor com base nos conhecimentos que possui, a partir daí passa atribuir sentido ao que lhe foi ensinado.

É mediante a interação de diversos níveis de conhecimento, como o conhecimento linguístico, o textual, o conhecimento do mundo, que o leitor consegue construir sentido no texto. E porque o leitor utiliza justamente diversos níveis de conhecimento que interagem entre si, a leitura é considerada um processo interativo (KLEIMAN, 2000, p.13).

Conclui-se, portanto que o conhecimento prévio ajuda o aluno a compreender o que lê e a escrever e representar com maior facilidade o que aprendeu. Cagliari (1993) reforça a ideia de que a escola deve mostrar aos alunos que existe uma variedade de dialetos, embora na escrita a forma de grafar as palavras seja uma, criada para facilitar a leitura, pois o convívio dá-se entre falantes de dialetos diferenciados, como por exemplo, o regionalismo.

Tanto Yunes (1989) como Cagliari (1993), fazem observações quanto ao papel que a escola deve desempenhar para que alunos menos favorecidos sejam melhor acompanhados, pois alunos de classes mais favorecidas tendem a ter maior acesso a diferentes tipos de leitura e convívio com um dialeto mais próximo do desejado pela mesma.

Considerando-se o relevante papel que a linguagem apresenta nas diferentes classes sociais, Cagliari (1993) refere-se ao caráter convencional da mesma, já que através dela a comunicação se estabelece, mas nem sempre de forma clara e precisa. No que diz respeito a uma interpretação superficial apresenta um

significado, embora se interpretada profundamente com conhecimentos específicos, revelam um significado diferente. “ Através do modo de falar de cada um, revela-se o *status* social dos indivíduos e grupos sociais, ficando definido o lugar de cada um na sociedade.” (CAGLIARI, 1993, p.81)

Portanto, supõe-se que o contexto social de cada pessoa é capaz de oferecer-lhe tanto um dialeto com variações de sentido conforme os valores sociais.

Segundo Cagliari (1993), inicialmente, uma criança pequena tenta escrever fazendo rabiscos, na maioria das vezes pequenas, com linhas curvas e retas, cujo conteúdo só ela é capaz de decifrar. Já crianças maiores, experimentam a escrita com letras agrupadas aleatoriamente, já possui uma ideia do que seja a escrita, ela já sabe que irá precisar de determinados sinais para escrever embora não saiba que estes sinais possuem uma ordem de colocação e significação. A escrita inicial está respaldada por tentativas de se transmitir graficamente o que já se faz oralmente.

Dessa forma, percebe-se que algumas crianças já dispõem de conhecimentos sobre a escrita antes de irem para a escola, outras terão um contato direto com a escrita somente na escola. De acordo com Cagliari (1999, p.121) “É importante deixar que as crianças experimentem como escrever as letras; dar tempo para que isso aconteça.”

Ainda considera que a escola, muitas vezes não permite que a criança faça o aprendizado da escrita como fez o da fala, assim, supõe-se que exercícios cansativos e métodos rígidos em atividades diárias, não deixam aluno formular hipóteses de escrita.

Percebe-se que a criança já vem para a escola com um amplo vocabulário oral, a dificuldade reside no fato de não conhecerem a forma ortográfica, o que as leva ao erro, quando usa apenas palavras aprendidas e copiadas, seu vocabulário fica restrito o que pode lhe trazer consequências no uso da linguagem, causando no aluno a sensação de vazio, onde o mesmo fica inseguro diante de uma atividade de produção de textos, considerando-se incapaz de escrever o que gostaria.

Para Cagliari (1993), o professor deve incentivar o aluno a escrever textos utilizando espontaneamente a língua que conhece e que lhe parece mais fácil, depois proceder entre alunos e professor com comentários sobre tudo que acharem relevante para o texto da escrita à análise discursiva.

Supõe-se que este seja um modo eficiente de formulação de hipótese em que há contribuição mútua, evitando métodos muito tradicionais de perguntas e

respostas de textos que não contribuem para a formação do leitor. Cagliari (1993) aponta que este tipo de atividade vem do desconhecimento da variedade linguística do aluno e do descompasso entre a escola e a criança.

No Brasil, as histórias em quadrinhos com conteúdos mais direcionados para a aprendizagem e transmissão de conhecimentos, a divulgação de dogmas religiosos ou para objetivos cívicos, como biografias de figuras importantes da história brasileira, surgiram já no início do desenvolvimento desse meio de comunicação no país (VERGUEIRO, 2009, p.88).

Supõe-se que a produção desse tipo de quadrinhos deu-se como a principal finalidade criar uma boa imagem dos quadrinhos nas mentes de pais e professores que temiam que estas produções influenciassem no comportamento das crianças. Os anos de 1950, foi um período em que as editoras estabelecidas e dedicadas à produção de quadrinhos, lançaram mão dos recursos da linguagem gráfica sequencial como instrumento para atingir mais facilmente o público.

Segundo Vergueiro (2009), na época houve uma vasta produção de revistas, folhetos e álbuns, com ensinamentos sobre cuidados com higiene e saúde, preceitos morais, ensinamentos religiosos, orientações de serviços públicos e privados, visavam preparar o cidadão para a vida em sociedade, eram desvinculadas de instituições de ensino.

Para LIBÂNEO (2002), aprendizagem é um resultado de uma relação mediada entre sujeito e objeto, ou seja.

Na perspectiva sócio-construtivista, o objetivo do ensino é o desenvolvimento das capacidades intelectuais e da subjetividade dos alunos através da assimilação consciente e ativa dos conteúdos. Portanto, o professor deve utilizar-se de conteúdos que desenvolvam as capacidades e habilidades dos alunos, tornando seus conhecimentos úteis em situações práticas (LIBÂNEO, 2002).

Como forma de motivar os alunos na leitura e escrita, o professor de séries iniciais pode lançar mão da mídia impressa, em sua forma mais aproximada da idade deles, utilizando-se do trabalho com histórias em quadrinhos. Parece que este tipo de leitura dificilmente será rejeitado pelos alunos, pois nele ocorre a associação de textos e imagens, possibilitando a comunicação e a informação por meio da leitura e produção de novos quadrinhos, auxiliando na ampliação do vocabulário, na criatividade e hábito de leitura, reduzindo as dificuldades de leitura, escrita e compreensão de textos.

2.2 A ORIGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

De acordo com a Enciclopédia Delta Universal (1988), os hieróglifos egípcios, os baixos-relevos da Mesopotâmia. Os desenhos rupestres que descrevem caçadas nas grutas de Lascaux, na França, são exemplos muito antigos de narrativas de episódios reais ou imaginários por meios visuais. Nesse sentido pode-se dizer que a história em quadrinhos que conhecemos hoje começou a nascer há muitos séculos.

Segundo Vergueiro (2007) as histórias em quadrinhos tiveram origem com a civilização humana, ao se considerar as inscrições rupestres das cavernas pré-históricas.

Devido ao que hoje se conhece como um dos princípios básicos da HQ observa-se a preocupação dos povos primitivos em narrar acontecimentos através de desenhos sucessivos.

Segundo Vergueiro (2007), o homem primitivo transformou as paredes das cavernas em um grande mural, em que registrava acontecimentos de sua vida, deixando informações para os que o precedessem, como relato de caçadas, existência de animais selvagens em uma região ou a indicação de seu paradeiro.

(...) quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele sozinho, e outra incluindo um animal abatido poderia estar na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens (VERGUEIRO, 2007, p. 09).

Assim sendo, parece que a partir da necessidade de comunicação o homem primitivo encontrou no desenho um modo de se expressar, onde a linguagem e o desenvolvimento humano começavam a ser construídos.

Para Vergueiro (2007), com o passar do tempo, a caverna deixou de atender satisfatoriamente as necessidades do homem primitivo. Devido à necessidade de registrar os pertences de uma determinada comunidade, os sumérios criaram a escrita representada por desenhos, denominada escrita pictográfica, para posteriormente representá-la por símbolos. As comunidades nômades passaram a grafar em materiais mais leves do que a argila ou pedra, como o couro ou o pergaminho, então a escrita simbólica passou a funcionar como elemento básico da comunicação. Depois disso, veio à formulação dos primeiros alfabetos traçando relações entre a imagem e o que se pretendia representar.

Segundo Barbosa (2009), por meio da pintura e da escultura o homem procurou traçar um registro de sua percepção do mundo utilizando a imagem como informação, deixando registros para as futuras gerações. Supõe-se que esta era uma forma de utilizar a imagem como meio de informação.

Acredita-se que a partir da invenção do alfabeto fonético, a imagem passou a ter menor importância, e o homem passou a abstrair, deixando de existir uma necessidade de representar a imagem em sua forma real.

Esse nível de abstração entre o objeto e seu símbolo representou um avanço extraordinário, pois o novo sistema permitiu ampliar quase que ao infinito as possibilidades de composição e transmissão de mensagens a atingir um grau de comunicação que o desenho, isoladamente, não conseguiria atingir (VERGUEIRO, 2007, p.09).

Na Idade Média as histórias cômicas e mesmo as religiosas, eram ilustradas com uma série de desenhos que acompanhavam o enredo. Como os livros eram praticamente uma exclusividade da Igreja e uma das atividades principais dos monges, tida como exercício espiritual para aprimorar virtudes eram confeccionados manuscritos com ilustrações, que continham fundamental importância tanto como elemento decorativo como para representar os textos. São os chamados manuscritos. No século XV com o a criação da imprensa por Gutemberg, há uma proliferação de informações por meio dos livros.

Segundo Vergueiro (2007), mesmo com o aparecimento da imprensa, a imagem gráfica continuou desempenhando seu papel na comunicação humana, nos séculos posteriores ao aparecimento da indústria tipográfica, foi aliado com eficiência a palavra impressa e elementos pictóricos. Consta dessa época que estes elementos atendiam a doutrinação religiosa, disseminação de ideias políticas e ainda entretenimento.

Exemplos disso é a Bíblia ilustrada por Gustave Doré e os milhares de folhetins publicados entre os séculos XVII e XIX, a vasta imprensa humorística inglesa do século XVII e a abundante produção de histórias infantis na França, Alemanha e Itália, entre outros” (VERGUEIRO, 2007, p.10).

Percebe-se que o aparecimento das histórias em quadrinhos pelo mundo, deu-se através de diferentes meios e objetivos, com intuito primeiramente de narrar um acontecimento, depois através da escrita como meio de informação e doutrinação e consolidou-se com a evolução da imprensa, que ao aperfeiçoar suas

técnicas de impressão e ilustração criou condições para que se difundisse como meios de comunicação de massa.

Parece que a partir da evolução da imprensa houve uma grande abertura para ilustradores e escritores de quadrinhos e tiveram papel relevante na criação e expansão deste mercado.

Segundo Moya (1993), o papel do ilustrador e do escritor na escrita de histórias em quadrinhos teve muita relevância, pois em 1816 um rico armador inglês acompanhou o pintor suíço Wolfgang Adam Töpffer, o pai, na Inglaterra, onde encontrou e levou para a Suíça o gosto pelas gravuras. Na época publicou diversas pranchas em que se podiam ver camponeses e vilarejos numa cidadezinha qualquer.

Para Moya (1993), Rudolph Töpffer na época com dezoito anos ficou maravilhado com as estampas inglesas. Ele pretendia ser pintor como o pai, mas problemas de visão não o permitiram desenvolver tal habilidade e o mesmo passou lecionar em escolas em Genebra, onde ficou famoso como escritor. Seus trabalhos continham além da descrição narrativa, suas próprias ilustrações, sendo Töpffer considerado um dos precursores da história em imagens.

Mais tarde, o francês Cristophe, que era o pseudônimo usado pelo francês Georges Colomb, que em 1889 criou a *Famille Feuillard*, considerada por muitos a primeira história em quadrinhos moderna. Parece que ele não utilizava quadrinhos, mas inseria textos sob os quadros e efeitos gráficos com ângulos inusitados, movimento acelerado e técnicas de silhuetas, como a ação ligava os quadros, esse efeito era muito avançado para seu tempo, e é considerado um dos que contribuíram para o *comics* no seu nascedouro (MOYA, 1993).

Segundo Moya (1993), nesse período já aparecem características como desenhos acompanhados por uma ou duas linhas de texto, situando o leitor em tempo e espaço durante a narrativa, com situações cômicas. O autor enfatiza o trabalho de Wilhelm Bush, nascido em 1832, que era poeta, artista e humorista, como mestre das histórias ilustradas de humor também contribuindo para o nascimento do *comics*.

Segundo Moya (1993) Töpffer, Colomb e Busch ao aliarem textos de qualidade literária ao excelente nível de seus desenhos, com senso de humor, anteviam o que viria a ser um dos veículos de maior sucesso o mundo das comunicações: o *comics*. Entende-se como uma expressão inglesa, que pode ser

traduzida como “cômicos”, que designa histórias em quadrinhos de humor produzidas nos Estados Unidos.

Moya (1993) salienta que o primeiro personagem fixo semanal surgiu no dia 5 de maio de 1895, no jornal *World*, de Nova York, levando ao aparecimento das histórias em quadrinhos, com a publicação da tira *The Yellow Kid* ou O menino amarelo.

Em 1896, durante uma disputa pela conquista do público entre os maiores jornais da época, o Pulitzer e o Hearst, o artista Richard Fenton Outcalt, lançou o primeiro herói dos quadrinhos, que logo se popularizou. Era um personagem travesso e malicioso, apresentava traços orientais e vestia um camisolão amarelo. As falas eram escritas na roupa do menino, pois ainda não existia o balão. As histórias faziam uma crítica a situação política da época.

Nessa época originou-se a expressão inglesa *yellow journalism*, para Moya (1993) ao termo jornalismo amarelo, é equivalente à portuguesa imprensa marrom, utilizada para designar a imprensa sensacionalista.

Para Danton (2010) a obra *The Yellow Kid*, de Richard Fenton Outcalt foi a primeira a ter repercussão mundial e a firmar as histórias em quadrinhos como um meio de comunicação de massa.

Em 1897 o artista Rudolph Dircks, escreveu *Os sobrinhos do capitão* e parece que ele foi o primeiro escritor a utilizar balões para as falas dos personagens.

Vergueiro (2007) menciona que é possível afirmar que histórias ou narrativas gráficas contendo os principais elementos da linguagem dos quadrinhos teve seu florescimento nos Estados Unidos no final do século XIX. Inicialmente fizeram parte de páginas dominicais de jornais, onde os quadrinhos retratavam imigrantes e eram puramente cômicos, com desenhos satíricos e caricaturas, que anos depois passou a ter publicação diária, a chamada tira.

As tiras foram espalhadas pelo mundo pelos *syndicates*, que eram grandes organizações que distribuíam notícias e material de entretenimento para jornais em todos os países, os quais disseminaram a visão de mundo norte-americano, que contribuiu juntamente com o cinema para globalizar valores e a cultura daquele país.

Para Vergueiro (2007), a década de 20 ficou marcada pela tendência naturalista nos quadrinhos, que consistia em uma representação mais fiel de pessoas objetos, visando alcançar um impacto maior no leitor. Neste período disseminaram-se as publicações periódicas conhecidas como *comic books*,

despontaram os super-heróis em histórias de aventura, o que as tornava cada vez mais populares.

A Segunda Guerra Mundial contribuiu para aumentar a popularidade dos quadrinhos. Muito apreciada por adolescentes norte-americanos, houve o engajamento fictício de heróis no conflito bélico. Eram os quadrinhos de guerra, onde, segundo Danton (2010), os personagens eram marcados pela luta e obstinação. Já a década de 30 foi considerada a Era de Ouro das HQ's, destacaram-se as histórias de aventura, terror e suspense. Para Vergueiro (2007), com o final da Guerra Fria, a tiragem das revistas por leitores adolescentes crescia a cada dia, isto passou a preocupar a sociedade americana sobre a influência que estas exerciam sobre os leitores. Dá-se início a uma campanha contra as histórias em quadrinhos.

Segundo Danton (2010), a campanha contra os quadrinhos começou no início da década de 50, quando o psicólogo alemão naturalizado norte-americano Fredrick Werthan publicou uma obra que teve uma influência negativa sobre os quadrinhos. No livro *Sedução dos Inocentes*, o mesmo acusava os gibis de provocarem preguiça mental e delinquência juvenil, supunha que as crianças se tornariam marginais e perderiam o gosto pela leitura.

Constatou-se na época que a campanha de Werthan teve resultado direto no público, onde houve queima pública de quadrinhos na cidade de Birghnton, Nova York. Em seguida jornais e revistas passaram a noticiar crimes juvenis direcionando a culpa para os gibis, então foi criada uma comissão no Senado Americano para investigar os supostos efeitos nocivos dos gibis sobre as crianças. Desse modo, os editores foram aconselhados a criar um código de censura, para tanto a imprensa da época se reuniu e criou o *Comics Code*, muitas revistas foram proibidas ou tiveram de mudar seu formato. Parece que estes acontecimentos causaram um atraso considerável no desenvolvimento dos quadrinhos, na América (DANTON, 2010).

Mais tarde, as pesquisas de Werthan, que deram origem ao livro *Sedução dos Inocentes*, que centralizava apenas o fato da leitura dos gibis causarem a delinquência juvenil teve seu método questionado. Devido aos erros metodológicos básicos e graves, a pesquisa de Werthan foi invalidada (ibidem).

No Brasil, as primeiras histórias em quadrinhos limitavam-se a reprodução, eram a tradução de originais estrangeiros, tanto em jornais quanto revistas especializadas. O editor Adolfo Aizen é considerado um dos pioneiros das histórias em quadrinhos neste país e, segundo Moya (1993), o *Jornal da Infância* pode ser

considerado o precursor das revistas infantis. Lançado em 2 de fevereiro de 1898, devido seu padrão ser considerado pobre, fechou no mesmo ano.

Moya (1993) destaca ainda que em 11 de outubro de 1905 foi publicado no Rio de Janeiro o primeiro número da revista O Tico-Tico. Nela haviam muitos decalques estrangeiros, embora contassem com artistas locais criativos e originais. Em 1929, o jornal Gazeta lançou a Gazetinha, durou até os anos 60, passando por altos e baixos, com edições semanais, o título era Gazeta Juvenil. Também em formato tablóide, Roberto Marinho, criou o Globo Juvenil e a revista emprestou seu nome a todas as publicações em quadrinhos, o *Gibi*, supõe-se que esta revista se popularizou entre os leitores e passou a denominar o gênero.

No Brasil destaca-se na produção de quadrinhos infantis, Maurício de Sousa, que teve seu primeiro quadrinho publicado em 1960 e publicou suas primeiras tiras na Folha de São Paulo. Mas foi em 1971 que as tiragens subiram e o *merchandising* causou uma grande empatia nos leitores, abrindo caminho para outros artistas. O cartunista Ziraldo, também contribuiu na criação de personagens tipicamente nacionais, assim como Henfil, Jaguar entre outros (MOYA, 1993).

Segundo Calazans (2008, p. 9), “as histórias em quadrinhos são uma forma de comunicação global existente em diversos países sob as mais variadas denominações.” Nos Estados Unidos, tiras de humor, são *strip comics*, na França e na Bélgica, são conhecidas como *bande dessinée* (banda ou tira desenhada), em Portugal eram conhecidas como *histórias aos quadrinhos* ou bandas desenhadas, na Espanha *TBO* (nome de uma revista famosa). Na América espanhola são conhecidas como *historietas* ou *comics*, na Itália, *fumetti* (que significa fumacinha, o balão das falas) e no Japão, o *mangá*.

Calazans (2008), complementa, dizendo que as unidades mínimas de HQ – quadros ou quadrinhos que em conjunto sequenciado formam a HQ – são chamadas de vinheta (*viñeta* em espanhol e *panel* em inglês). E, assim como na Espanha, a palavra gipi vem do nome de uma revista famosa no Brasil, gipi significa moleque negrinho e indica os jornaleiros que vendiam de mão em mão os jornais com suplementos de HQ (ibidem).

Mesmo passando por períodos difíceis, os quadrinhos resistiram por ser tratar de um gênero narrativo de aceitação popular, seja pela praticidade, entretenimento e valor comunicativo. Para Vergueiro (2009), a última virada de século marcou o

coroamento da uma nova fase para as histórias em quadrinhos no Brasil, tida como leitura para crianças, era rejeitado em práticas pedagógicas.

Houve um tempo, não tão distante assim, em que levar revistas em quadrinhos para a escola era motivo de repreensão por parte dos professores. Tais publicações eram interpretadas como leitura de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno. Dois dos argumentos muito usados é que geravam 'preguiça mental' nos estudantes e afastavam os alunos da chamada 'boa leitura'. (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 09).

Com a evolução dos meios de comunicação, as histórias em quadrinhos passaram a sofrer adaptações para a televisão. Segundo Mafra (2009), a televisão tem um alcance mais amplo que as histórias quadrinhos devido ao fato de que esse tipo de leitura requer maior esforço do que assistir televisão, e destaca-se que esta tem um alcance maior do que os quadrinhos e atinge um público variado.

Mafra (2009) cita ainda que quem possui aparelho de TV não precisa ir à banca ou livraria para adquirir o gibi. Percebe-se que são muito distintos os motivos que levam à adaptação, bem como o fato da revista utilizar folhas e imagens estáticas e a TV utilizar o tempo e o movimento para prender a atenção.

Entende-se que em torno desse assunto deve-se ter em mente que ambos, como veículos de comunicação de cultura de massa, servem para levar informação e entretenimento a sociedade. "No decorrer da história, esse processo aprimorou-se, surgindo assim diferentes mídias, de uma parede na caverna, passando por vitrais e tapeçarias, até culminar nos processos gráficos e digitais." (BARBOSA, 2009, p. 104)

2.3 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO

Recomendado nos Parâmetros Curriculares - PCN de Língua Portuguesa, como gênero textual passível de utilização em práticas pedagógicas, as HQ's propiciam contextualizações significativas na aprendizagem dos alunos. Entre outros gêneros faz-se necessário o contato do aluno em sala de aula ou na biblioteca com materiais diversificados de leitura. (BRASIL, 1997).

Para Vergueiro (2007), as histórias em quadrinhos assim como o cinema, o rádio, a televisão, e os jornais, eram encarados como apocalípticos. Foi a partir das últimas décadas do século XX que o desenvolvimento das ciências da computação e

dos estudos culturais permitiu que as HQ's recebessem um pouco mais de atenção das elites culturais e fossem aceitas como uma forma de manifestação artística com características próprias.

Percebe-se que barreiras e preconceitos infundados de pais e professores foram se dissipando a partir de uma análise específica da narrativa. Uma visão positiva deste gênero favoreceu a aproximação da mesma às práticas pedagógicas, ou seja, os autores de quadrinhos já tinham percebido muitos antes dos estudiosos de comunicação que este era um meio eficiente para transmitir conhecimentos específicos, demonstrando também sua função utilitária e não só de entretenimento.

Observa-se como exemplo de seu potencial utilitário as primeiras revistas de quadrinhos de caráter educacional nos Estados Unidos, em 1940. Depois vieram os quadrinhos religiosos e de fundo moral e aproximação de grandes obras literárias em HQ. E constitui-se de um exemplo clássico dos benefícios pedagógicos da história em quadrinhos, nos anos 50, na China comunista, quando Mao Tse-Tung utilizou esta linguagem em campanhas enfocando valores que pretendia estabelecer no país.

Segundo Vergueiro e Ramos (2009), a partir da década de 80, houve experiências com uso de histórias em quadrinhos em livros didáticos, embora uma visão equivocada desse gênero textual não o tenha promovido, o que mudou a partir do advento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96).

Uma grande mudança veio com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que apontava para a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensino fundamental e médio. Com a elaboração dos PCNs, os quadrinhos ganharam reconhecimento e destaque, foram oficializados como prática a ser incluída em sala de aula. (VERGUEIRO & RAMOS, 2009).

Os autores observam ainda que os próprios PCNs de Língua Portuguesa referenciam as charges e tiras como um materiais adequados para o trabalho com a linguagem oral e escrita (ibidem).

Quando foi criado o Plano Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) em 1997, a prioridade era a distribuição de livros literários, conforme observam Vergueiro e Ramos (2009), para quem, a partir desta implantação houve uma gradativa inserção dos quadrinhos na área educacional brasileira para se compreender melhor sua linguagem, seus recursos e obras. Mas sua culminância deu-se em 2006, sendo objetivo do programa permitir acesso à cultura e à informação e estimular o hábito

pela leitura, foram selecionadas obras em quadrinhos para compor o acervo. Embora, os quadrinhos tenham passado da rejeição à prática em sala de aula, há discussões que o cercam, quanto ao fato de ser considerado efetivamente leitura.

Para Vergueiro e Ramos (2009), a interpretação sugerida pelo governo foi a de que os quadrinhos constituíam-se mais atraentes que o livro tradicional, embora possa levar os alunos a outros tipos de leitura.

Há uma grande área de abrangência que o trabalho com os quadrinhos permite dentro de sua linguagem. Segundo Calazans (2008), as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas em todos os níveis de aprendizado, desde a fase de alfabetização até o ensino universitário. O trabalho do professor de sala e do bibliotecário, neste sentido, também pode fazer a diferença.

Para Yunes (2002), na biblioteca existe a possibilidade de desfazer-se o condicionamento da leitura, ou seja, ir além de atividades propostos em livros didáticos a que os alunos estão acostumados. Desse modo, a sala de aula e a biblioteca devem compor um ambiente que desperte o contato com os livros e o interesse pela leitura e escrita, pois através do convívio com a literatura é possível contribuir para a formação de leitores motivados a produzir textos.

A leitura não deve ser realizada forçosamente apenas em decorrência de uma atividade ou avaliação. Machado (1987) afirma que o caráter impositivo e obrigatório pode, algumas vezes, afastar o leitor. Isso torna a leitura desestimulante, com reflexos negativos, onde o aluno perde a espontaneidade no ato de ler.

Segundo Kleiman (2000), o importante é ter em mente que qualquer texto, oral ou escrito, tem uma intencionalidade. Não basta apenas passar os olhos sobre as palavras e responder perguntas, decodificando-o. O que se espera do aluno é que o mesmo interaja com os textos, compreenda o que lê confrontando com os conhecimentos que já possui, para que se descubra capaz de produzir textos para outros leitores.

Parece que criar situações significativas de leitura auxilia a formação leitores competentes, interessados, com capacidade de refletir e posicionar-se criticamente, cumprindo função social da leitura. Segundo o PCN de Língua Portuguesa, “a utilização de textos em quadrinhos constitui instrumental eficiente para auxiliar as crianças na organização sequencial dos fatos, na percepção de que a história precisa ter um princípio, um desenvolvimento e um final” (BRASIL, 1997).

Atualmente, o trabalho com quadrinhos através de seus recursos visuais e linguísticos explorados de forma crítica e com humor característico, sugere boas interações na sala de aula em atividades interdisciplinares.

Para Fazenda (1998), uma prática interdisciplinar deve estar centrada numa intencionalidade definida com base nos objetivos a serem alcançados pelos sujeitos educandos. Desse modo, para que o saber tenha significado, teoria e prática devem estar articuladas em ações docentes que conduzam a prática social, tendo as mídias como ferramentas de apoio.

Segundo Calazans (2008), as HQs unem artes plásticas e literatura e nessa perspectiva adota-se a metodologia interdisciplinar que consiste em articular as disciplinas de Artes e Língua Portuguesa para promover atividades artísticas em que os alunos possam se expressar e se comunicar culturalmente, bem como vivenciar diferentes práticas de leitura e escrita.

O trabalho interdisciplinar com os quadrinhos decorre da ligação produtiva entre as artes visuais, como a criação de personagens e as expressões fisionômicas. Já na leitura e escrita do texto residem na tentativa de transmitir conhecimentos ao leitor, enquanto participa do processo de criação e produção dos quadrinhos de forma bem humorada e explicitando neles questões cotidianas.

Uma aprendizagem significativa ocorrerá na valorização das experiências do aluno ao estabelecer relações entre os conhecimentos que já possui com os conteúdos curriculares, no trabalho em grupo e no uso e produção de HQ's como instrumento para produzir e socializar o que foi aprendido. Para tanto, torna-se necessário que o professor respeite a realidade linguística da criança e a variação linguística em que se encontram os alunos.

2.4 RECURSOS LINGUÍSTICOS QUE COMPÕE A NARRATIVA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As narrativas quadrinísticas são compostas por recursos linguísticos como o discurso direto, a sequência lógica de acontecimentos, as onomatopéias, os balões, as expressões populares ou gírias, os gestos e expressões faciais que favorecem a compreensão da mesma.

Segundo Vergueiro (2007), para que se obtenham resultados no trabalho com histórias em quadrinhos é indispensável uma alfabetização nesta linguagem

específica, pois para que o aluno decodifique as mensagens faz-se necessário aprimorar conhecimentos sobre a mesma.

Segundo Vergueiro (2007, p. 31) “as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal.” Tanto o código verbal quanto visual, tem papéis especiais, onde alguns elementos da mensagem são passados exclusivamente pelo texto, outros têm na imagem sua fonte de transmissão. Em se tratando de HQ não podem ser pensados separadamente.

Vergueiro (2007) aponta que muito se deve a criatividade dos autores de HQ, no sentido de que buscaram inspirações e apropriaram-se de novas linguagens, como a do cinema, permitindo que o gênero atingisse rapidez na comunicação.

Quanto a linguagem visual, para Vergueiro (2007) a imagem desenhada é o elemento básico das histórias em quadrinhos, apresentando uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, seja em narrativa ficcional (como contos de fadas, aventuras de super-heróis, dentre outros, ou real (relato/reportagem sobre fatos ou acontecimentos, biografia de um personagem ilustre, dentre outros).

Segundo Vergueiro (2007) o quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, ou seja, uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão do leitor. Percebe-se que com o desenvolvimento do gênero, passaram a ser enriquecidas com detalhes, para obter dinamicidade nas narrativas, onde os autores diversificavam os formatos utilizados e seus trabalhos se caracterizavam pela plasticidade.

Quanto às linhas dos quadrinhos também tem função informativa, as linhas sólidas e contínuas envolvendo imagens indicam ação num momento real, com linhas pontilhadas, representam acontecimentos no passado ou representar sonho ou devaneio de algum personagem.

O autor pode utilizar a linha demarcatória, ampliando possibilidades narrativas ou optar por omiti-las, sem que isso traga prejuízos para a leitura, pois a linha será imaginada pelo leitor. Há determinados momentos-chave em que os autores extrapolam os limites dos quadrinhos criando um efeito visual como se a ação traspassasse os quadrinhos.

Segundo Ramos (2009), os diálogos dos personagens são representados por meio de discurso direto, indireto, direto livre e indireto livre, as histórias em

quadrinhos utilizam-se principalmente do discurso direto, para dar voz aos personagens.

Para Campedelli e Souza (1999), os quadrinhos são um exemplo marcante de discurso direto, onde as falas das personagens são apresentadas diretamente ao leitor, sem interferência de um narrador pode expressar fala ou pensamento. Destaca-se ainda, a importância da sequência de fatos em um texto narrativo, que envolve um acontecimento, uma ação com personagens, num determinado tempo e espaço.

As onomatopeias são figuras que reproduzem sons, imitando-os ou simulando-os. Entende-se que este recurso pode ser percebido na leitura e remete a lembrança de tal som dando ênfase ao que se lê, acessando a memória e imaginação do leitor.

Segundo Calazans (2008), cinema e quadrinhos são artes próximas, uma vez que se utilizam de recursos descritivos e narrativos semelhantes e emoções crescentes. Esta técnica visa entreter o leitor, mantendo-o interessado e atento aos detalhes da narrativa. Para o autor,

No roteiro, de uma HQ, cada quadrinho atua como se fosse uma frase, cada sequência como um parágrafo e cada página como um capítulo, que, se for finalizada com suspense, faz com que o leitor queira continuar a leitura (CALAZANS, 2008, p.18).

Rama (2010) argumenta que na história em quadrinhos, o balão representa diálogos da língua oral e pode ser realizado de forma mais ou menos expressiva, ou seja, representando a voz, o grito ou o pensamento, entre outros. O uso dos balões demonstra a fala dos personagens, ou seja, referem-se ao discurso direto.

Para Rama (2010), nas histórias em quadrinhos, o discurso direto é o principal (embora não o único) meio de representação da fala dos personagens, percebe-se que este recurso visual que contém o diálogo na forma escrita, pode aparecer em formatos diferentes conforme a posição da personagem na cena.

Ao ler uma história em quadrinhos, constata-se que a gíria é outro recurso linguístico utilizado para compor a narrativa e reflete o vocabulário de uma época. Segundo Rama (2009, p.40), o conceito de gíria no senso comum refere-se as “palavras que nós falamos, mas com sentido de outra coisa, e que não tem quase como dizer de outra forma”. Assim, os recursos linguísticos que compõem as histórias em quadrinhos servem para dar ação e movimento a narrativa, assim a

mesma produz efeito direto no leitor deixando pistas para sua imaginação, mantendo-o atento e interessado até o final da história.

2.4.1 Recursos de enquadramentos utilizados na história em quadrinhos

Os recursos de enquadramento na história em quadrinhos são considerados elementos importantes na sua composição. Vergueiro (2007) salienta que como na pintura, na fotografia e no cinema, os quadrinhos também utilizam enquadramentos ou planos, que são nomeados conforme a movimentação do personagem na cena.

Vergueiro (2007) aponta a existência do plano geral, utilizado para abranger toda a figura humana na cena e descrever ambientes nos romances. O plano americano apresenta os personagens desenhados do joelho para cima no primeiro plano da história e limita o enquadramento na altura dos ombros, para salientar expressões e estado emocional. Já no plano de detalhes, limita o espaço chamando atenção a um objeto em particular.

Para Vergueiro (2007), os ângulos representam a forma como o autor deseja que o leitor observe a cena, como é o ângulo de visão médio (altura dos olhos do leitor) e plano geral que ocupa toda a página.

Quanto à montagem, supõe-se que dependerá do tipo da narrativa e onde será publicada. Esta etapa envolve dois modelos: o primeiro refere-se às tiras de humor na qual a narrativa inicia e termina em uma única tira. Segundo Vergueiro (2007), esta fórmula foi consagrada como *a-gag-a-day*, que quer dizer, uma piada por dia. O segundo modelo trata das histórias de aventura, onde são apresentadas tiras diárias que deixam um gancho ou partem de um momento de tensão para desenvolver ou continuar a história em um segundo momento, onde as tiras criam elos o que garante o retorno do leitor.

Pode se observar a diferença entre a tira de humor e as histórias de aventuras, por meio da leitura. O primeiro modelo permite entendimento completo da mensagem, já o segundo modelo, para quem não é um leitor assíduo, dá a impressão de um diálogo interrompido entre as personagens. “(...) a constituição de uma página de quadrinhos é feita de modo a considerar todos os elementos que influem na leitura, buscando criar uma dinâmica que facilite o entendimento. (VERGUEIRO, 2007, p. 50)

Percebe-se que com o passar dos anos, as histórias em quadrinhos mantiveram algumas características originais e mantendo o seu foco no leitor, ao desenvolver técnicas que vão ao encontro à capacidade de envolvimento e identificação do mesmo com a narrativa.

2.4.2 Elementos linguísticos para produção de textos

Para Campedelli e Souza (1999), a comunicação pressupõe que os indivíduos tenham um repertório de palavras em comum e compreendam tais palavras do mesmo modo e tem como finalidade transmitir uma mensagem. Ao se desenvolver um trabalho de produção textual deve-se considerar o campo lexical, ou seja, conhecer o vocabulário dos alunos e como eles o empregam em seu grupo social. Para os autores,

(...) um texto deve formar um todo. Para isso deve ter coesão e coerência. Um texto coeso é o que se apresenta bem conectado em suas partes. Um texto coerente é o que se apresenta adequado e verossímil em suas informações (CAMPEDELLI e SOUZA, 1999, p. 39).

Entendendo que o trabalho de produzir textos deve levar em consideração o campo lexical também se deve considerar o papel da linguagem, onde a comunicação se dá entre um emissor e um receptor e a mensagem referir-se a um contexto.

Para Campedelli e Souza (1999), uma narrativa apresenta fatos vivenciados por personagens organizados numa determinada sequência temporal, ou seja, uma ação ocorre em tempo e espaço onde vivem os personagens. Esta ação chama-se de enredo. A narrativa pode ser realizada com o narrador em primeira pessoa (personagem principal ou observador dos fatos) ou terceira pessoa (observador dos acontecimentos). Assim, segundo Cagliari (1993), a linguagem humana tem uma função comunicativa, supõe-se que esta função não se restringe apenas a falar e ouvir vai além.

Segundo Cagliari (1993, p. 77) “quando as pessoas falam, não pretendem sempre e só transmitir informação, conhecimento novo.” Desse modo, percebe-se que a linguagem tem funções diferenciadas, dependem da intenção do que se quer transmitir, do diálogo entre os interlocutores, como por exemplo, dar uma ordem, ofender ou elogiar, ou seja, o uso de algumas palavras em diferentes regiões, por

exemplo, pode dar margem a interpretações conforme a entonação utilizada no discurso entre os falantes.

Os gestos e as expressões faciais são atributos das personagens para a interação entre o leitor e o texto, onde têm o papel motivar sentimentos em quem o lê. Ao incentivar a produção de textos para histórias em quadrinhos, ressalta-se na narrativa a importância da caracterização da personagem, na relevância de seu aspecto físico e psicológico e também o cenário onde a história se desenvolve.

Para Barbosa (2009), as histórias em quadrinhos podem contribuir na construção da realidade pois elas trabalham com a ficção, utilizando-se de aspectos da realidade tanto no discurso da escrita como o discurso visual e trabalhando com as informações sobre história e cotidiano, transformando-a em ficção.

Assim sendo, constata-se que o autor de quadrinhos precisa unir elementos da realidade para criar uma narrativa ficcional. A partir da ficção e da realidade, pode-se incentivar o aluno a acessar seu imaginário e criar personagens com traços individualizados.

Conclui-se que numa narrativa quadrinística não podem faltar personagem com ações e traços distintos como heróis, vilões e seus ajudantes. Assim, muitos autores de quadrinhos produzem narrativas onde o leitor se identifica com o personagem. Desse modo, suas características básicas de comportamento emocional e moral devem fixar-se na mente do leitor.

Segundo Barbosa (2009, p. 111) “O artista que está nesta sintonia, ele trabalha um bem cultural de massa e precisa dele para atingir seu intuito comunicacional.” Assim para que haja uma identificação do receptor com os fatos ali narrados, faz-se necessária uma leitura da contemporaneidade, onde o autor se apropria da linguagem sintonizando-a aos traços do leitor naquele momento histórico.

Considera que ao percorrer este caminho comunicacional, o artista e/ou escritor poderá validar ideologias ou gerar novos conceitos. Sendo assim, percebe-se que este tipo de comunicação tende a influenciar na troca de percepções que se tem do cotidiano. Assim os fatores que influenciam o autor entram em contato com os parâmetros do leitor, o que gera a intertextualidade.

Acredita-se que o autor de quadrinhos não é apenas um informante, mas por meio do conteúdo que produz pode agir como formador de conceitos ou difundir uma cultura, fomentando percepções e interpretações sobre assuntos. Nesse sentido, a

utilização da história em quadrinhos pode contribuir na formação dos alunos em relação a escrita e produção de textos, visto que, principalmente nas séries iniciais, há a necessidade de práticas que envolvam atividades desafiadoras e lúdicas que tragam ao aluno experiências que o levem ao sucesso tanto ao escrever as palavras, quanto ao escrever textos. “A produção de um texto escrito envolve problemas específicos de estruturação do discurso, de coesão, de argumentação, de organização das ideias e escolha das palavras, do objeto e do destinatário do texto, dentre outros” (CAGLIARI 1993, p. 122)

Entende-se que cada texto tem uma função específica e todas as formas devem ser trabalhadas na escola, oportunizando ao aluno situações de interação com gêneros textuais variados.

Supõe-se que durante a produção de um texto, algo enriquecedor ocorre, não há necessidade de decorar fórmulas prontas assim o aluno pode realizar experimentações que tornam o aprendizado mais consistente, onde possa chegar produtivamente compreensão de situações decorrentes de palavras da língua oral e escrita.

2.4.3 Tipos de leitura de diferentes gêneros textuais existentes em livros didáticos.

Os livros didáticos contemplam gêneros textuais como a narração, a descrição e dissertação, como: contos, poesias, parlendas, entrevistas, anúncios, receitas, cartas entre outros, apresentando temas que visam mobilizar os conhecimentos prévios do aluno em razão do texto que será estudado. Acredita-se que a maioria dos livros didáticos trazem em si tentativas de contextualização, seja através de figuras ou perguntas anteriores ao texto, onde se pretende que o aluno antecipe o que será lido o que estimula o seu interesse pela leitura.

Compreende-se a utilização do livro didático como uma atividade de sistematização, onde ocorre a leitura, a interpretação e compreensão do texto, ligadas a atividades de ortográficas e gramaticais, bem como a análise e comparação entre textos, a intertextualidade, dessa forma incentiva a produção de textos pelo aluno, onde o mesmo expõe seu conhecimento sobre o assunto não só na escola como também em práticas sociais.

Segundo Vergueiro (2009, p. 38), “livro didático passou a ser o principal apoio do professor em sala de aula”, aponta que alguns professores encontram algumas

dificuldades para desenvolver práticas pedagógicas com outros materiais. Parece que o livro didático foi uma forma simplificada de aproximar os alunos dos gêneros textuais ou vice-versa.

Entende-se que o livro didático não deve ser empregado como único material de apoio, pois o professor deve promover acesso a diferentes gêneros textuais não só na mídia impressa, mas também na mídia informática e internet, promovendo novas práticas em sala de aula, na tentativa de formar um leitor crítico e/ou descobrir o autor escondido que existe em cada um.

2.5 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A MÍDIA INFORMÁTICA

Sabe-se que os meios de comunicação e informação estão cada vez mais presentes na vida das pessoas, seja em casa, no trabalho ou na escola. Constata-se no cotidiano escolar que o computador está se tornando cada vez mais popular entre os alunos, em suas pesquisas e trabalhos escolares, utilizado com muita frequência pelos mais velhos que já sabem como manusear esta mídia.

Lollini (1991) defende que a mídia informática deve ser inserida gradualmente na escola, observando motivos psicopedagógicos e tecnológicos, destacando sempre seu uso em função do aprendizado dos alunos.

O autor elenca como motivos, a ausência do bloqueio cognitivo onde não haveria problemas de emotividade ou de capacidade de relacionamento, pois o computador repete os comandos e aceita perguntas em momentos oportunos., onde o relacionamento interativo consiste em uma aprendizagem de ensaio e erro, com a formulação de hipóteses, testando e reformulando-as, com a possibilidade imediata de verificar e corrigir.

Também, ocorre um diálogo com o próprio cérebro assumindo situações e interagindo, quanto à correção imediata: detecção do próprio erro e rapidez na busca de solução para a situação, sem efeito de punição. Quanto a correção limpa evita enfrentar problemas comuns ao lápis e papel, ao escrever e apagar ou vice-versa, estímulo a criatividade que leva a velocidade de execução o que permite tempo com qualidade para elaborar o texto.

Supõe-se que transformação no relacionamento entre ação, fala e escrita promove a produtividade do pensamento e a criatividade linguística e da expressão.

Quanto aos ritmos da aprendizagem e os estilos cognitivos, convém lembrar e respeitar os ritmos de cada aluno, e a forma como cada um aprende determinado conteúdo, na tentativa de evitar defasagens no tempo de realização de atividades.

Assim, acredita-se que o aluno chegue a diferentes modos de resolver um mesmo problema, onde encontra alternativas para vida prática, e chega a um produto visível com a ativação da hipótese e a verificação, percorrendo o caminho de erros e acertos, o que encoraja o aluno a enfrentar problemas com inteligência e determinação.

Segundo Lollini, (1991, p.43) “a aprendizagem é mais rápida e a atitude para com as disciplinas e a escola são mais positivas.” No cotidiano da escola em se realiza a pesquisa, percebe-se que nas séries iniciais o computador não é tão utilizado e acredita-se que esta mídia possa ser implementada com sucesso em uma metodologia que vise a integração da mídia informática em sala de aula.

Segundo Salla (2001), os alunos devem utilizar computadores desde a Educação Infantil e aponta dois motivos: o primeiro de que é papel da escola apresentar elementos e ensinar a interagir com eles e em segundo porque desde cedo terão acesso a diversas manifestações da linguagem. Dessa forma, a escola deve garantir aos alunos o acesso a tecnologia.

Segundo Gasparetti (2001, p.112) “o computador é um meio que se modifica, um camaleão, e deve ser usado ao máximo em suas potencialidades”. Aponta ainda que a integração deste meio pode apresentar resultados proveitosos no que se refere a livre expressão, criatividade e imaginação devido ao aumento da leitura.

Segundo Lollini (1991), deve-se considerar o fator tecnológico, quanto a sua configuração, memória, capacidade de armazenamento e conexão e o fator *software*, quanto a sua limitação e capacidade criativa em seu uso. Supõe-se que tanto o fator tecnológico quanto o fator *software*, devem respeitar as necessidades da escola, ou seja, deve ser pensado para sua realidade. “O *software* disponível deve ser de qualidade e poder oferecer tudo o que possa satisfazer as exigências de um aluno que precisa reencontrar a confiança.” (LOLLINI, 1991, p.153)

Percebe-se que existem *softwares* desenvolvidos para a criação de quadrinhos, embora possuam muitos recursos gráficos que enriquecem a narrativa. A maioria é de origem estrangeira, com idioma em inglês ou espanhol, o que não favorece seu uso na escola, nas séries iniciais.

Segundo Gasparetti (2001, p.29), “o computador é, pois, um meio democrático que, quando usado com o *software* correto, permite interagir e personalizar”, supõe-se que o homem e a tecnologia podem causar mudanças que repercutem socialmente.

Lollini (1991), considera o computador um estímulo a relação entre a criatividade e a inteligência, pela construção de conhecimentos a partir da experiência. Segundo o autor, “O computador é um instrumento que obriga a criatividade e dela elabora os inputs de forma lógica: fornece instrumentos lógicos que exigem um empenho criativo por parte da criança.” (LOLLINI, 1991, p.173)

Dessa forma, para o desenvolvimento deste projeto foi utilizado para a etapa final, o programa o *HagáQuê*. Trata-se de um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos, desenvolvido no Instituto de Computação da UNICAMP (Universidade Federal de Campinas). Assim, para promover uma mudança significativa foi necessário aliar o computador, a *internet* e um software adequado para a finalização das histórias em quadrinhos.

Percebe-se que o *HagáQuê* pode auxiliar no processo ensino-aprendizagem de conteúdos curriculares em diferentes disciplinas, facilitando a criação de histórias em quadrinhos. Acredita-se que a utilização do computador e do referido programa podem contribuir para que os conhecimentos construídos possam ser transmitidos a outras pessoas através dos quadrinhos.

3 METODOLOGIA

Neste trabalho de conclusão de curso foi realizada uma pesquisa bibliográfica, utilizando-se da pesquisa ação, como forma de obter resultados concretamente, bem como o uso de questionários para fazer uma avaliação diagnóstica a fim de constatar o que os alunos preferiam ler e sobre quais assuntos gostariam de trabalhar. A partir dessas informações, pode-se aliar gênero textual HQ e a metodologia, enriquecendo e complementando conteúdos curriculares de maneira lúdica.

A pesquisa-ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada. Recorre a uma metodologia sistemática, no sentido de transformar as realidades observadas, a partir da compreensão e compromisso para a ação dos elementos envolvidos na pesquisa (FONSECA, 2002, p. 34).

Assim, na pesquisa-ação ocorre a ação planejada do pesquisador que recorre a uma metodologia específica para transformar a realidade observada. Conforme Fonseca (2002, p.34) “O processo de pesquisa-ação envolve o planejamento, o diagnóstico, a ação, a observação e a reflexão, num ciclo permanente”. Neste tipo de pesquisa é necessário então diagnosticar um problema, onde se estabelece um compromisso entre os participantes e a possibilidade de uma intervenção para sanar o problema identificado.

Percebe-se que se trata de um processo de longa duração, desenvolvido em colaboração em um determinado contexto, num diálogo permanente em função de uma situação ou prática social concreta.

Esta pesquisa foi desenvolvida com 29 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I, durante o 4º bimestre, na Escola Municipal Professora Maria da Luz Christo Lima – CAIC, em Rio Branco do Sul, Área Metropolitana Norte.

Assim, um questionário foi elaborado para identificar os conhecimentos a cerca das histórias em quadrinhos como sondagem para elaboração de atividades práticas.

QUADRO 1 – QUESTIONÁRIO 1 - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

<p>Questão 1: O que você costuma ler em livros didáticos?</p> <p><input type="checkbox"/> contos infantis <input type="checkbox"/> histórias em quadrinhos <input type="checkbox"/> poesia <input type="checkbox"/> propagandas <input type="checkbox"/> receitas</p>
<p>Questão 2: Quando você lê histórias em quadrinhos, qual é o local que você realiza com mais frequência este tipo de leitura?</p> <p><input type="checkbox"/> em casa <input type="checkbox"/> na escola</p>
<p>Questão 3: Ao ler histórias em quadrinhos, quais são os aspectos deste tipo de leitura que você mais aprecia?</p> <p><input type="checkbox"/> é colorida <input type="checkbox"/> o texto é curto <input type="checkbox"/> tem personagens engraçados <input type="checkbox"/> aprendo alguma coisa</p>

O Questionário 1 é composto por três questões. A questão 1 refere-se aos tipos de leitura que estão habituados em livros didáticos. A questão 2 trata sobre o local em que as crianças realizam a leitura de HQ e a questão 3, aborda sobre a linguagem das histórias em quadrinhos e investiga o motivo da escolha deste gênero para a leitura.

O pesquisador quando participa na ação traz consigo uma série de conhecimentos que serão o substrato para a realização da sua análise reflexiva sobre a realidade e os elementos que a integram. A reflexão sobre a prática implica em modificações no conhecimento do pesquisador (FONSECA, 2002, p. 35).

Parece que a pesquisa-ação pode auxiliar a escola e o professor a aprimorar técnicas de reflexão do trabalho docente, diagnosticar dificuldades, buscar alternativas para o trabalho pedagógico, bem como pode promover uma mudança na realidade social dos alunos.

Nas disciplinas de Língua Portuguesa e Artes houve a realização de atividades em grupo, em sala de aula ou na biblioteca, para leitura de histórias em quadrinhos e familiarização com o gênero. Em seguida, foram exploradas e discutidas as histórias lidas, os tipos de balões e onomatopéias, e sua contribuição para a compreensão do desfecho, a fim de estimular a produção de texto com a

participação do professor, na orientação, desenvolvimento e conclusão de atividades.

O professor selecionou fontes de pesquisa como: vídeos, livros, revistas e gibis para a explanação e aprofundamento no tema a ser desenvolvido, mediando debate sobre Meio Ambiente e obter consenso sobre a produção de um texto individual e/ou coletivo para exposição dos trabalhos realizados em grupo.

Os alunos foram envolvidos na coleta de material, onde se revezavam para fazer a leitura e classificavam as revistas e livros mais pertinentes ao tema. Realizou-se essa atividade motivadora de contato com os quadrinhos na tentativa de se obter mais exemplares para leitura, para o desenvolvimento do trabalho em grupo e cooperação entre as duplas.

As etapas de desenvolvimento do trabalho foram norteadas pelo trabalho de Flávio Calazans.

3.1 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

3.1.1 Primeira etapa

Realizou-se uma introdução ao formato das histórias em quadrinhos com a exibição de audiovisual, da coleção DVDESCOLA, VOLUME III, Língua Portuguesa, História em quadrinhos.

Em um segundo momento o manuseio e leitura de gibis, na sala de aula e na biblioteca da escola para que os alunos pudessem pesquisar em livros e revistas para escolher o tema.

3.1.1.1 Escolha do tema

O tema escolhido foi Meio Ambiente, sendo que o assunto a ser desenvolvido foi selecionado a partir do encontro de livros e revistas que propiciavam a discussão e argumentação sobre a necessidade de produzir HQ's que transmitissem uma mensagem de preservação ambiental. Os principais argumentos encontrados de que o desmatamento, as queimadas e a poluição do solo, do ar e da água influenciam na qualidade de vida de todos os seres vivos.

3.1.1.2 Criação de um personagem: expressões fisionômicas.

Foi realizado um trabalho com revistas, onde os alunos deveriam encontrar figuras de pessoas ou personagens que expressassem sentimentos como: alegria, raiva, dor, susto, medo.

Após a exploração das figuras ao conseguirem identificar com clareza o que são expressões fisionômicas e como podem ser representadas, foi iniciado o desenho, a criação do personagem, com a escolha de nome, idade, sexo e atribuição de características físicas e psicológicas, em seguida as duplas formaram-se pela proximidade do tema e do cenário onde a história aconteceria.

3.1.1.3 Reconhecer e diferenciar os balões: tipos de balões e a fala da personagem

Através da leitura de histórias em quadrinhos em sala de aula e na biblioteca, os alunos foram orientados a observar os balões, reconhecendo-os como integrantes da HQ, a identificação dos balões usada em diferentes situações na cena possibilitou ao aluno diferenciar os formatos e utilidade de cada um, como o balão da fala, do grito, do pensamento e do sussurro, entre outros. O que facilitou na escolha e utilização dos mesmos.

3.1.1.3 4 Produção das onomatopéias - os sons.

Realizou-se uma seleção de páginas com cenas que tivessem onomatopéias, a partir desse momento os alunos passaram a verbalizar os sons e fazer comentários sobre a forma de representá-los na escrita, concluindo que algumas palavras podem representar sons, o toque de um telefone, de relógio, de sono, entre outros. Dessa forma passaram a criar onomatopéias que representassem o barulho da água, de papel sendo jogado no chão e de corte de árvore.

3.1.2 Segunda etapa

A produção de textos aconteceu em sete etapas, conforme se observa na sequência.

3.1.2.1 Registro: escrever as primeiras ideias sobre o tema escolhido

Para representar as ideias e opiniões cada aluno fez o registro de tópicos que pretendia desenvolver, após uma discussão sobre o que seria mais relevante a dupla definiu o tema e iniciou a produção de texto.

3.1.2.2 Intercâmbio: troca de textos entre alunos na dupla para leitura e discussão;

A elaboração de roteiro deu-se a partir de leitura prévia sobre o tema, produção de pequenos textos e discussão da dupla sobre o que deveria ser escrito, mantido e/ou retirado do texto, desde já criando um desfecho para a história, na maioria dos casos foi a mudança de atitude da personagem.

3.1.2.3 Correção e autocorreção: revisão das condições da escrita, sob orientação do professor e uso do dicionário;

A correção e autocorreção dos textos ocorreu de maneira interativa e flexível, com a leitura em voz alta, onde o professor e dupla discutiam as condições da escrita e os alunos testavam as possibilidades de escrita, chegando a grafia correta das palavras.

3.1.2.4 Reescrita: grafar corretamente as palavras, utilizar pontuação e gramática corretamente, observando a originalidade, a criatividade e a coerência com o tema

Os textos foram organizados em parágrafos e receberam pontuação adequada, a disposição das palavras na frase foi observada na leitura em voz alta, valorizando a coerência com o tema.

3.1.2.5 Escrita do texto final: folha como texto a ser quadrinizado.

Na escrita final houve empenho da dupla para revisar e fazer os últimos acertos no texto, para depois ilustrar.

3.1.2.6 Formulação do título da história: busca por uma palavra impactante e chamativa

Após a escrita do texto final e a leitura, as duplas fizeram experimentações ao criar diferentes títulos e chegar ao consenso de qual nomearia o texto.

3.1.2.7 Ilustração: confecção do desenho que ilustrará a história em quadrinhos, definição de fundo, colocação do personagem na cena, balões e onomatopéias a serem utilizados e grafia do texto

Cada integrante da dupla participou com maior empenho na ilustração, discutindo a disposição dos personagens, dos balões e onomatopéias na cena, bem como a escolha das cores para caracterizar o cenário e o vestuário das personagens.

Para a finalização dos quadrinhos, foi instalado o editor de histórias em quadrinhos, o HagáQuê. As produções foram quadrinizadas, depois impressas e expostas em sala de aula, para que outros alunos pudessem ler.

3.1.3 Critérios de avaliação

No que se refere à leitura e interpretação de textos; produção oral e escrita; desempenho na reescrita do texto; criatividade, originalidade e coerência, a avaliação deu-se de forma sistemática contínua, acompanhando passo a passo o aprendizado dos alunos durante o projeto, pois cada etapa permitiu ao professor observar, analisar e fazer intervenções necessárias e discretas, porém relevantes, tanto na leitura, escrita quanto na produção da história em quadrinhos, sem inibir a criatividade do aluno, mediando novos conhecimentos.

3.1.4 Cronograma de atividades

Período: 3 meses

Realização da atividade: 2 vezes por semana

Duração da atividade: 50 minutos

3.2 RECURSOS

3.2.1 Recursos humanos:

Este projeto visa um envolvimento da direção, da coordenação pedagógica para garantir o acesso e uso da biblioteca e dos aparelhos de TV e DVD. Bem como sensibilizar os demais professores quanto aos benefícios que o trabalho com a mídia impressa (histórias em quadrinhos) pode trazer para sua prática pedagógica.

3.2.2 Recursos materiais

Foram utilizados materiais da mídia impressa (gibis e revistas), aparelho de TV e DVD, lápis, borracha, papel sulfite e lápis de cor, computador e impressora.

3.3 CRONOGRAMA

Organização do período necessário para a realização das ações descritas na metodologia, envolvendo datas e atividades.

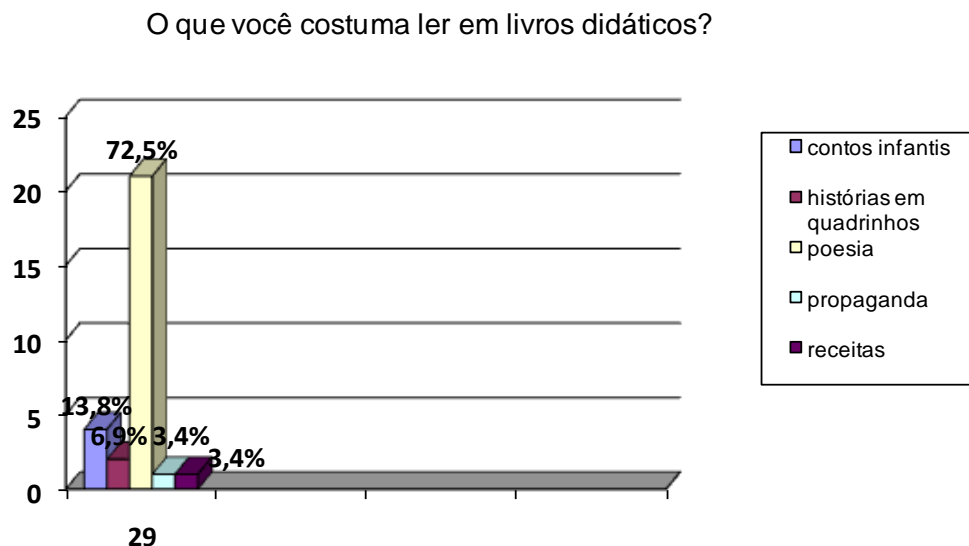
ATIVIDADES	MESES				
	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
Pesquisa bibliográfica					
Observação					
Levantamento dos dados					
Tratamento dos dados					
Conclusão					

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A turma selecionada para intervenção pedagógica visando uma melhoria na leitura, na escrita e a produção de textos criativos e coerentes por meio das histórias em quadrinhos teve como integrantes alunos, de 3º ano A, matutino, sendo dos 29 alunos, são 14 meninas e 15 meninos.

Para que se obter êxito na execução deste projeto, a história em quadrinhos foi uma alternativa lúdica encontrada para incentivar a leitura, a escrita e a produção de textos, bem como uma forma de discutir a realidade indo além dos livros didáticos.

GRÁFICO 1- GÊNEROS TEXTUAIS NO LIVRO DIDÁTICO



FONTE: O Autor (2010)

A análise de dados demonstrou que os alunos estão habituados a leitura de diferentes gêneros textuais existentes em livros didáticos.

A poesia foi citada por 72,5% dos alunos, que comentaram o fato de haver mais poesias do que contos infantis com 13,8% ou histórias em quadrinhos com 6,9%. Já os textos publicitários e instrucionais foram menos lembrados, apenas 3,4% em cada categoria.

Para Yunes (1989), deve haver um programa de atendimento ao leitor, caso contrário não adianta distribuir livros em grande escala. Segundo a autora, os

profissionais devem receber cursos de formação e oferecer condições em sua prática de trabalho que seja voltado à leitura, não apenas como instrução, mas, sobretudo como lazer.

Segundo Cagliari (1993), uma leitura pode ser ouvida, vista ou falada, supõe-se que a leitura ouvida seja a primeira com a qual a criança tem contato, como por exemplo, ao ouvir histórias, já a leitura vista e falada, acompanham processos de aquisição da escrita.

Segundo Cagliari (1993), a diferença entre ouvir a fala e ouvir a leitura, percebe-se que está diferença está no fato da fala ser produzida espontaneamente, enquanto a leitura é baseada no texto escrito.

Supõe-se que a leitura em voz alta, pode fazer com que o professor perceba e acompanhe devidamente como o aluno está lendo, pois segundo o autor a habilidade do falante é decisiva para uma leitura mais rápida e que lhe permita compreensão do texto lido. A esta habilidade o autor, aponta como um ponto relevante e indispensável para ser um bom leitor.

Desse modo, tanto para a leitura silenciosa (visual) como para a leitura em voz alta, o leitor iniciante precisa de tempo e preparo para vencer algumas dificuldades e ler com expressividade. Supõe-se que para ler em voz alta, primeiro o leitor precisa decifrar o que está escrito e depois reproduzir oralmente o que foi decifrado.

Segundo Cagliari (1993), a imagem e a escrita sempre estiveram em guerra, quanto a influencia que cada uma desempenha sobre o leitor, cada uma com suas características próprias porém as histórias em quadrinhos constituem-se desses elementos e tornam rico seu conteúdo para a leitura, ao utilizar as características de cada uma.

A questão 2 refere-se ao local onde realizam a leitura de histórias em quadrinhos com mais frequência.

GRÁFICO 2 - LOCAL DE ACESSO A LEITURA

Quando você lê histórias em quadrinhos, qual é o local em que você realiza com mais frequência este tipo de leitura?



FONTE: O Autor (2010)

Dos 29 alunos, 58,6% alunos têm acesso à leitura de gibis em casa e complementam que são incentivados pelos pais, o restante 41,4% realiza a leitura deste gênero na escola, através dos livros didáticos e livros e revistas existentes na sala de aula ou na biblioteca.

Segundo Cagliari (1993), a realidade linguística da criança influencia seu desenvolvimento na leitura e na escrita. Cita, que uma criança que viu desde cedo e livros, revistas e jornais em casa, pessoas lendo e escrevendo, quando entra na escola entende que a mesma é uma continuação de seu modo de vida e acha natural e lógico o que nela se faz. Bem como, a criança que não está habituada a presenciar tais momentos, tem uma atitude diferente e sua adaptação pode ser difícil, pois encontra um lugar para ela desconhecido.

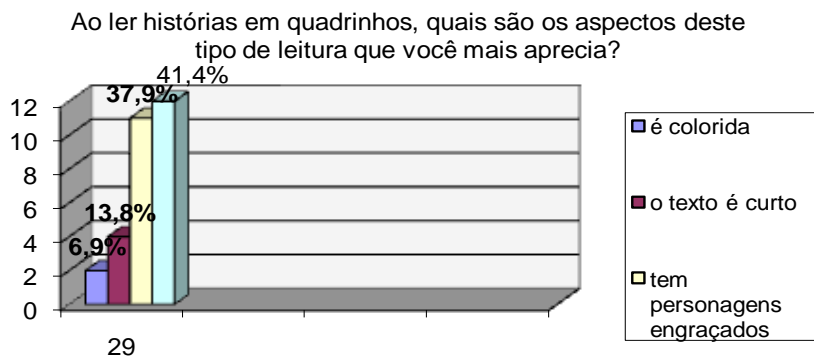
Percebe-se ainda a importância de o aluno ter acesso a textos de leitura de vários gêneros na escola, para que possam criar ou desenvolver o hábito de ler, parece que a leitura é um auxiliar da reflexão e da imaginação.

A análise do gráfico demonstrou que 6,9% apreciam as histórias em quadrinhos pelo fato de ser colorida, para 13,8% porque o texto é curto, para 37,9% destacam que as histórias em quadrinhos tem personagens engraçados e para 41,4% apreciam este gênero por aprender alguma coisa com a leitura, obtendo um ensinamento.

Com base nesses dados, concluiu-se que a maioria dos alunos gosta de ler este gênero textual, e o faz com maior frequência em casa, o que corrobora para a formação de leitores.

A questão 3, refere-se a linguagem das histórias em quadrinhos e/ou motivo de escolha deste gênero para a leitura.

GRÁFICO 3 - POR QUE LER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Fonte: O autor (2010)

Segundo Yunes (1989), é necessário que exista um ambiente favorável de leitura que permita o nascimento de uma sociedade consciente das vantagens de ler, parece que desse modo a formação de leitores adquire uma função social.

Supõe-se que ao reconhecer o bem cultural que a leitura traz em si, o aluno pode tornar-se um leitor e escritor competente, e também escolher mediante seu senso crítico o que realmente pode ser aproveitado para seu crescimento pessoal, seja em qual meio de comunicação ele buscar a leitura.

Tanto a leitura em sala de aula quanto às visitas a biblioteca foi de suma importância para o desenvolvimento do projeto. Onde se notava o interesse a participação dos alunos.

No decorrer do projeto, houveram algumas dificuldades como a falta de revistas em quadrinhos, o que foi contornado com coleta colaborativa feita pelo professor e pelos alunos, para que tivessem material para leitura específica de quadrinhos.

Os momentos de leitura trouxeram a luz debates sobre situações como a falta de coleta seletiva, as queimadas, a poluição do ar, solo e dos rios e o desmatamento. Supõe-se que dessa forma, ao questionar e refletir a sobre a própria realidade, se desperta no aluno sua responsabilidade sobre o meio ambiente.

Para que todos conhecessem a mídia informática, fizemos uma visita ao laboratório da Escola Estadual Zacarias Cardoso de Cristo, no mesmo prédio da Escola Municipal Professora Maria da Luz Christo Lima. Os alunos tiveram contato com o computador e muitos ainda não tinham visto ou digitado, o que foi demonstrado para todos, onde logo ocorreram interações produtivas mesclando a emoção de conhecer algo novo e de vivenciar uma nova prática.

Para a digitação do texto final, foi usado o computador da coordenação pedagógica e depois no programa *HagáQuê* a narrativa foi quadrinizada. Após este momento de encantamento os alunos passaram a compreender o computador como um meio para aprender coisas novas, pois a metodologia que traz melhores resultados é a que valoriza a bagagem que cada aluno possui e como ele se manifesta sobre a realidade que o cerca.

5 CONCLUSÃO

Sabendo-se da importância da alfabetização na vida da criança e do leque de possibilidades que o letramento permite, faz-se necessário o uso de novas práticas, portanto a utilização das histórias em quadrinhos como recurso didático alinha-se à necessidade de proporcionar material diferenciado e interessante para os alunos. Mas, para que esta realidade possa ser vislumbrada, as histórias em quadrinhos devem ser incorporadas às aulas, compreendidas como um aliado para a leitura, a escrita e produção de textos, bem como a integração da mídia informática que permite uma contribuição para a aprendizagem por meio de seu potencial educativo.

Notadamente no Ensino Fundamental de nove anos, ocorre a inclusão de crianças de seis anos de idade na escola e, até mesmo porque este sistema promova a ingresso do aluno mais cedo na escola, a criança carece de ambiente e situações que favoreçam a aprendizagem e isso significa contar com um ambiente de criatividade e flexibilidade e com metodologias de ensino que respeitem os aspectos cognitivos relacionados à leitura e a escrita.

Assim sendo, o presente estudo voltou-se ao estímulo da leitura, da escrita e da produção de textos e, para tanto, foi necessário pensar uma linguagem que envolvesse o leitor, que fosse atrativa e gerasse novos conhecimentos, sendo que a escolha recaiu nas histórias em quadrinho.

O desenvolvimento do trabalho permitiu abranger desde o mais tímido ao mais ativo dos alunos, sendo possível observar, ao final do processo, acentuada melhora na fluência na leitura, uma escrita mais consciente no que diz respeito à desmistificação das ditas “palavras difíceis”, como as dificuldades ortográficas, perpassando pelo importante fato de perceber o aluno refletindo aspectos de um texto ou simplesmente comentando com colegas uma situação ou palavra inusitada, que gera curiosidade e capacidade de buscar entender e dispor desse conhecimento para transmiti-lo em casa.

Pode-se dizer, então, que houve uma melhora na interpretação e compreensão de textos, bem como na produção dos mesmos.

Formar leitores e escritores competentes não é uma tarefa fácil, isto requer uma metodologia que vá de encontro a realidade de cada um, que possa tirar suas dúvidas e apresentar textos diversificados para discussão e análise, para que o

aluno possa interagir com outros e avançar em seus estudos , bem como avança a tecnologia.

No trabalho interdisciplinar, com as disciplinas de Língua Portuguesa e Artes, por meio das histórias em quadrinhos foi possível agregar valor aos conhecimentos que os alunos já possuíam, discutindo temas relacionados ao meio ambiente.

Um tema como o meio ambiente é abrangente e quando bem trabalhado pode contribuir para a conscientização da comunidade. Neste caso, as histórias em quadrinhos tiveram papel relevante tanto como leitura e análise estrutural, quanto na escrita e produção de textos e novos quadrinhos, o que leva a reflexão da introdução desta metodologia como meio de discutir outros temas transversais como, por exemplo, saúde, ética e pluralidade cultural e implementar esta prática em novos projetos, contando também com a utilização da mídia informática.

Desenvolver um trabalho de leitura e escrita, buscando na história em quadrinhos um aliado a altura para possibilitar a aproximação dos alunos aos textos, um trabalho de conscientização das séries iniciais em prol de produções criativas com qualidade textual foi desafiador, onde também o professor teve a oportunidade de rever sua metodologia e buscar em uma ideia diferente um meio de ensinar com qualidade. Assim ensinar também significou aprender mais, uma troca gratificante, usando o que é possível para mediar o que é necessário.

REFERÊNCIAS

- BARCELLOS, Renata da Silva de. **A intertextualidade e o ensino de Língua portuguesa.** Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/viiicnlf/anais/caderno09-02.html>> Acesso em: 09/12/2010
- BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise, NASCIMENTO, Aricléia Ribeiro (org). **O Ensino Fundamental de nove anos: orientações para inclusão de crianças de 6 anos de idade.** Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.
- BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental. **Língua Portuguesa.** Brasília. 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>. Acesso em: 16/10/.2010
- _____. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos.** Publicações. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/noveanorienger.pdf>> Acesso em: 30/11/2010
- CALAZANS, Flávio Márcio de Alcântara. **História em quadrinhos na sala de aula.** 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização e lingüística.** Série Pensamento e ação no magistério. São Paulo-SP: Scipione,1993.
- CAMPEDELLI, Samira Yousseff; SOUZA, Jésus Barbosa. **Produção de textos & usos da linguagem: Curso de redação.** São Paulo: Saraiva, 1999.
- CARVALHO, Juliana. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula,** Sua voz, Educação Pública, Publicado em 2009/05/19. Disponível em : <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>> Acesso em: 13/8/2010
- CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos. O universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Sousa.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1971
- DANTON, Gian. **O burburinho. Gibis na sala de aula, parte 1.** Disponível em: <<http://www.burburinho.com/20051030.html>> Acesso em: 26/9/2010
- _____. **O burburinho. Gibis na sala de aula, parte 2.** Disponível em: <<http://www.burburinho.com/20051029.html>>. Acesso em: 27/9/2010
- _____. **Bigorna. O carrasco dos gibis.** Disponível em: <http://www.bigorna.net/index.php?secao=dantonpedia&id=1286722832> Postado em 10/10/2010 Acesso em: 09/12/2010
- DELTA UNIVERSAL – ENCICLOPÉDIA: **História em Quadrinhos.**, v.7, p. 3995-3997. Rio de Janeiro: Editora Delta S.A, 1988.
- FONSECA, João José Saraiva. UECE - Universidade Estadual Do Ceará. Centro de Educação . Curso de Especialização em Comunidades Virtuais de Aprendizagem. Informática Educativa: **Metodologia da Pesquisa Científica.** Publicado em 2002.

Disponível em: http://books.google.com/books?id=oB5x2SChpSEC&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+pesquisa+cientifica&hl=pt-BR&ei=cbclTampOYK8lQfwkYzXAAQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCwQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false Acesso em: 04/1/2011

FAZENDA, Ivani C. Arantes. **Interdisciplinaridade: História, teoria e pesquisa.** Disponível em e-book: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-R&lr=&id=IESxUJsJE9YC&oi=fnd&pg=PA3&dq=ivani+fazenda+interdisciplinaridade&ots=-6yVp9crhJ&sig=sr84JlIhFC-rSze5P3tOXDvT34#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 12/8/2010.

_____. **Didática e Interdisciplinaridade.** Publicado em 1998. Disponível em e-book: http://books.google.com.br/books?id=x1CM5we1dWcC&pg=PA61&lpg=PA61&dq=interdisciplinaridade+palmade&source=bl&ots=liq0hbc33j&sig=1JnuYr3zqZ0c_vF0eZkvq0q9qpl&hl=pt-br&ei=6qe3TJ-IKoG88gbeuJTICQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=6&ved=0CCcQ6AEwBQ#v=onepage&q=interdisciplinaridade%20palmade&f=false. Acesso em: 09/10/2010

FRANCO, Maria Amélia Santoro. Portal Educação. Prática pedagógica. **Metodologia da pesquisa ação.** Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/7892/pratica-pedagogica-pedagogia-da-pesquisa-acao>. Postado em 31/03/2009 Acesso em: 22/12/2010

GASPARETTI, Marcos. **Computador na educação: guia para o ensino com as novas tecnologias.** São Paulo: Esfera, 2001.

GUSSO, Angelina Maria et al; organizadores: AMARAL, Arleandra Cristina Talin, CASAGRANDE, Roseli Correia de Barros; CHULEK Viviane (org).. **O Ensino Fundamental de nove anos: orientações pedagógicas para os anos iniciais** Curitiba, PR : Secretaria de Estado da Educação 2010.

INFORSATO, Edson do Carmo, MARQUES, Rosebelly Nunes e MOREIRA, Graziela Flavia. **As contribuições da pesquisa-ação no contexto da formação continuada em serviço.** Disponível em: http://www.fclar.unesp.br/grupos/gepfec/Publica%E7%F5es/flaviagm_nucleo_aguas_lindoia.pdf Acesso em: 10/12/2010

KLEIMAN, Ângela. **Oficina de leitura: teoria e prática.** 7. ed. Campinas-SP: Editora da Universidade Federal de Campinas Unicamp/Pontes, 2000

_____. **Texto e leitor. Aspectos cognitivos da leitura.** 7. ed. Campinas-SP: Pontes, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática: velhos e novos temas.** Goiânia: Cortez, 2002.

LIMA, Regina Villaça. Dia-a-dia do professor: Oficina de textos. Volume 1, 9 anos. Belo Horizonte: Editora FAPI, 2004.

LOLLINI, Paolo. Tradução: Antonio Vietti e Marcos J. Marcionilo. **Didática e computador. Quando e como a informática na escola.** São Paulo: Loyola, 1991.

MARGARIDA, Priscila. Portal Cultura Infância. Educação. **Arte-educação. A História em Quadrinhos como instrumento didático-pedagógico.** Disponível em: <http://www.culturainfancia.com.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=1362:a-historia-em-quadrinhos-como-instrumento-didatico-pedagogico&catid=52:arte-educacao&Itemid=110> Acesso em: 27/10/2010

MARINHO, Elyssa Soares. **Histórias em quadrinhos. A oralidade em sua construção.** Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/viiicnlf/anais/caderno12-11.html>> Acesso em: 02/8/2010

Mini Web Educação. Escrita. **História da escrita.** Disponível em: <<http://www.miniweb.com.br/literatura/artigos/escrita.html>> Acesso em: 04/12/2010

MOYA, Álvaro. **História da História em Quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1993.

PELLEGRINI, Denise. Aulas que estão no gibi. **Nova Escola**, São Paulo, março de 2000. Sessão Língua Portuguesa, Alfabetização inicial, página 1-2, 2000/03. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/aulas-estao-gibi-423458.shtml>> Acesso em: 04/8/2010

RAMA, Angela et ali. **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2010.

SALLA, Fernanda. O clique que ensina. **13 perguntas e respostas sobre computador na pré-escola.** Nova Escola. São Paulo. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/10-perguntas-respostas-computadores-pre-escola-611908.shtml> Postado em dezembro de 2010. Acesso em: 03/1/2011

SANDRONI, Laura C. e MACHADO, Luiz Raul. **A criança e os livros, guia de estímulo à leitura.** 2. ed. São Paulo: Ática, 1987.

SIQUEIRA, Gabriel França. NETSABER Artigos. **Histórias em quadrinhos: seu funcionamento e suas possibilidades.** Disponível em: <http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_13190/artigo_sobre_hist%C3%93rias_em_quadrinhos:seu_funcionamento_e_suas_possibilidades> Acesso em: 17/10/2010

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo (orgs.). **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Contexto, 2009

_____. **Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte.** 1.ed. São Paulo: Devir, 2007.

YUNES, Eliana (org.). **Pensar a leitura: complexidade.** Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2002.

YUNES, Eliana; PONDÉ, Glória. **Leitura e leituras da literatura infantil.** 2ª edição. São Paulo: FTD, 1989.