

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**GENECI RIBEIRO PADILHA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO AUXÍLIO NAS PRODUÇÕES TEXTUAIS**

**CURITIBA**

**2015**

**GENECI RIBEIRO PADILHA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO AUXÍLIO NAS PRODUÇÕES TEXTUAIS**

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

Orientador: Razer Anthom Nizer Rojas Montaño

**CURITIBA**

**2015**

## **Histórias em Quadrinhos como Auxílio nas Produções Textuais**

PADILHA, Ribeiro Geneci

Curso de Especialização Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR

Polo UAB de apoio presencial em Foz do Iguaçu/PR

**RESUMO:** Este artigo objetiva expressar como as histórias em quadrinhos contribuem nas produções textuais do aluno, já que a imaginação do aluno se destaca e é um auxiliador nos momentos de criação. Além disso, este texto trata dos possíveis resultados da inserção deste recurso em sala de aula, manifestando maior interesse pela leitura, habilidades interpretativas, analítica e comparativa, transpondo as linguagens verbal e não verbal, facilitando a compreensão das partes do texto como: Situação inicial, Conflito, Clímax e desfecho. Por fim, oportuniza a produção textual de forma menos complexa e com maior facilidade. As novas tecnologias estão a todo vapor e bate a todo instante à porta da educação, com este artigo, proponho tecer considerações acerca da possibilidade de ser uma ferramenta na/para prática pedagógica do professor em sua atuação em sala de aula.

**Palavras-chave:** As histórias em quadrinhos como auxílio nas produções textuais. Tecnologia. HAGAQUÊ.

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino nas escolas passa a ter novos auxiliares como alternativas de elaborar um excelente trabalho, a tecnologia está a todo vapor batendo à porta da educação. A sala de aula que antes se resumia em equipe pedagógica, docente, quadros e giz, atualmente, conta-se com novos elementos de multimídia.

O trabalho realizado envolve as mídias como um auxílio na disciplina de Língua Portuguesa, conta ainda com a exploração, descoberta e utilização do software HAGAQUÊ em sala de aula como uma ferramenta indispensável na prática de produção textual. Certamente, as mídias tornam as aulas mais atrativas, divertidas e de fácil compreensão.

Histórias em quadrinhos podem ajudar no desenvolvimento da razão sensível e da razão simbólica. Trabalhar com quadrinhos ajuda a desenvolver formas diferentes de analisar a realidade e colocá-la em prática no dia a dia escolar. As aulas precisam ser bem programadas para a realização de um bom trabalho e compreensão do aluno.

Assim, o uso dos quadrinhos é mais uma estratégia para se alcançar bons resultados em sala de aula e a parceria entre quadrinhos e educação pode contribuir para que os alunos desenvolvam várias habilidades, que podem ir além da boa leitura e interpretação.

Num censo geral, pesquisas realizadas em vários campos do conhecimento demonstram que os quadrinhos ajudam, inclusive, na formação de valores e na compreensão da realidade social. “A história em quadrinhos, em si, não é nem boa nem má, depende do uso que se faz dela” (Gilberto Freyre apud Gonçalo JR. 2004, p. 157)

Na prática, podemos hoje utilizar quadrinhos em praticamente todos os conteúdos escolares. Nas aulas de Língua Portuguesa o professor pode trabalhar a leitura crítica e interpretação de texto, a criatividade, caracterização de personagens, regionalização, ortografia, concisão e coesão do texto, metáforas visuais e como auxiliar nas produções textuais.

As histórias, antes serviam apenas como forma de diversão e apreciação deste ou daquele autor. Mas, quando começamos a conhecer as ideias, a comunicação através dos ícones, das cores, intertextualidades, a forma da escrita

simbolizando a dramaticidade ou leveza da ação ou do que se quer informar, percebemos que os quadrinhos são muito mais do que podemos imaginar. Quando se aprende a decifrar esses códigos, certamente o aluno está preparado para ler as entrelinhas que aparecem no dia a dia através de textos e situações do cotidiano.

Levar esta nova forma de conhecimento através do conhecimento e da escrita é uma nova meta a ser alcançada.

## **2 REVISÃO DA LITERATURA**

As histórias em quadrinhos desde que foram propagadas na atualidade tornou-se um meio de comunicação altamente influenciável. Houve um período que essas histórias foram rejeitadas tanto por professores como pais, eram vistas como material inadequado ao ensino e aprendizagem dos alunos.

A exploração didática das Histórias em Quadrinhos (HQs) na educação aconteceu de forma ponderada, restrita, na ilustração de textos complexos nos livros em sala de aula. Com o tempo, foi sendo inserida no meio escolar devido a boa aceitação entre os alunos e as pesquisas mostraram benefícios de sua utilização nas salas de aula como apoio pedagógico as diversas disciplinas (VERGUEIRO, 2010).

A justificativa do auxílio deste gênero textual em sala, dá-se pelo convívio no cotidiano aluno, ou seja, faz parte dinamicamente da vida do aluno. De acordo com Oliveira (2007), as HQs fazem parte de materiais pedagógicos usados em escolas, visando despertar a criatividade, provocar a sensibilidade, a sociabilidade, o senso crítico e a imaginação criadora, pois possui uma linguagem simples, curta é apresentada em quadros coloridos.

A linguagem dos quadrinhos teve sua propagação através de jornais, como entretenimentos barato, ganhando destaque mundial com as produções de super-heróis. Segundo Cirne, (1970, p. 45):

[...] os quadrinhos nasceram dentro do jornal — que abalava (e abala) a mentalidade linear dos literatos, — frutos da revolução industrial... e da literatura. Seu relacionamento com a televisão seria posterior — que o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído. Em contradição dialética, os quadrinhos (e o cinema) apressariam o fim do romance, criando uma nova arte — ou um novo tipo de literatura — tendo o consumo como fator determinante de sua permanência temporal.

Com o passar do tempo as HQs ganharam estabilidade e alcançaram o sucesso com publicações especializadas, ficaram conhecidos como gibis. Atualmente as publicações são expressivas em jornais, revistas, vestibulares, livros didáticos, através de animações televisivas voltadas ao lazer das crianças e mesmo dos adultos.

Esse gênero textual, deve ser trabalhado no campo escolar de forma significativa e dinâmica, incentivando os alunos a lerem, escreverem, criarem, pesquisarem, dramatizarem, sobre a vida (INÁCIO, 2003).

Segundo a importância das histórias em quadrinhos nas escolas por Araujo, Costa e Costa (2008, p. 29), ele menciona:

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Trabalhar a disciplina de Língua Portuguesa com o auxílio de histórias em quadrinhos é possível e traz bons resultados segundo Ramos & Vergueiro (2009), elas “propõem aos alunos um bom debate e um maior aprofundamento do que seja o uso da língua portuguesa” (p. 66). Além disso, Ramos & Vergueiro no livro *Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula* demonstram a importância da utilização dos quadrinhos na escola. As Histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano do aluno, sendo este um dos requisitos expostos pelos PCN's.

De acordo com (RAMOS E VERGUEIRO, 2009, 9. 22), “os alunos se identificam com o gênero histórias em quadrinhos por retratar a linguagem verbal

(palavras) e não verbal (imagens), tornando mais atrativa a narrativa, prendendo a atenção e ampliando a compreensão do aluno”. No mesmo pensamento de Ramos (2009) “ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal). A expectativa é que a leitura – da obra e dos quadrinhos - ajude a observar essa rica linguagem de um ponto de vista, mais crítico e fundamentado” (p.14). Assim, percebemos que trabalhar os quadrinhos em sala é fundamental e proporciona ao aluno uma nova leitura de mundo.

O hábito da leitura cada vez mais precisa ser reforçado e estimulado na escola, e esse hábito precisa ser reforçado em todas as disciplinas, segundo estudo desenvolvido pela Universidade de Brasília (UnB), intitulado “Retrato da escola”, que objetiva analisar fatores que interfiram na qualidade do ensino e exposto por Passarelli (2004), os “alunos que leem HQ's têm melhor desempenho escolar do que os que se atêm somente ao livro didático. E mais: em alguns casos, o benefício obtido com a leitura de gibis é maior do que o existente quando os alunos têm contato apenas com livros ou revistas de outras natureza” (p. 48). Ou seja, os alunos que têm contato maior com gibis se desenvolvem mais e de forma mais plena do que alunos que têm contato apenas com o livro didático ou com outras formas de literatura.

De acordo com essa fundamentação da importância dos quadrinhos em sala e para comportar as mudanças com a presença das novas tecnologias o professor pode contar com o auxílio de uma ferramenta importantíssima como o Software HAGAQUÊ.

“O uso da informática na educação tem como objetivo promover a aprendizagem do aluno, ajudando na construção do processo de conceituação e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele participe da sociedade do conhecimento”. Esse uso é efetivo através de softwares educacionais capazes de tornar a prática do educador e do educando algo prazeroso (apud MORELLATO, 2006, p.3).

O software educacional HagaQuê é um editor de histórias em quadrinhos de fácil manipulação, desenvolvido para crianças e processo de alfabetização e que pode ser trabalhado até o ensino médio. Esse programa, pode ser encontrado gratuitamente na internet e utilizado independente de conexões online. O HagaQuê proporciona à criança criar sua própria história, através de imagens, componentes

diversificados para a construção de um enredo (cenário, personagens, balões), além de recursos de edição destas imagens. Para a construção de histórias, o som é um recurso disponível no software e/ou gravado pela criança, serve para complementar a história criada no computador.

Assim, para que o incentivo da leitura tenha um papel fundamental para o leitor, a escola é responsável pelo trabalho e projetos de formação de leitores. Legalmente, as indicações são:

[...] assumir a tarefa de formar leitores impõe à escola a responsabilidade de organizar-se em torno de um projeto educativo comprometido com a intermediação da passagem do leitor de textos facilitados (infantis ou infanto-juvenis) para o leitor de textos de complexidade real, tal como circulam socialmente na literatura e nos jornais; do leitor readaptações ou de fragmentos para o leitor de textos originais e integrais (BRASIL, 1997, p. 70).

A relevância sobre o assunto das HQs pode ser notada ao longo da história, levar em conta a figura do professor. O docente precisa estar preparado para as mudanças, adaptações e inserção das tecnologias nas disciplinas e conteúdos em sala de aula. Este aspecto é possível devido a grande disponibilidade de temas, títulos e histórias existentes, não impondo barreiras para utilização em qualquer nível escolar. De acordo com Araújo, Costa e Costa (2008, p.8) é importante que a história em quadrinho:

[...] na escola se mostre presente e crescente nos dias de hoje, é importante mencionarmos que o docente deve tomar cuidado com a sua aplicação como recurso pedagógico e, que não existem regras para a sua utilização no âmbito educativo, mas é preciso ter um pouco de conhecimento e criatividade por parte do professor para uma melhor aplicação deste instrumento educativo na sala de aula, sem falar que a seleção do material é de inteira responsabilidade sua. O docente deve ter um planejamento, conhecimento e desenvolvimento de seu trabalho nas atividades que utilizarem as histórias em quadrinhos, independente da disciplina ministrada e, buscar estabelecer objetivos que sejam adequados às necessidades e as

características do corpo discente da sala de aula, visto que isto é fundamental para a capacidade de compreensão dos alunos e de conhecimento do conteúdo aplicado.

A mescla entre a metodologia e didática histórica com a existente atualmente, acrescenta um desafio e aprendizagem aos docentes, enquanto aos alunos, a satisfação de encontrar na escola a realidade do mundo que ele vive no seu dia a dia.

Ao refletirmos acerca do ensino/aprendizagem eficaz dentro da disciplina de Língua Portuguesa nos deparamos com diversos assuntos e possíveis caminhos a serem seguidos. Entretanto, mesmo com a variedade de conteúdos e imensa necessidade de aprendizagem do aluno, percebemos, através de experiências docentes em sala de aula que uma das mais importantes, senão a mais importante é o enfoque na leitura e escrita. Tal enfoque deve ser trabalhado sob a perspectiva crítica e reflexiva, a qual proporcionaria ao discente o hábito da criticidade e reflexão na sociedade.

### **3 METODOLOGIA**

A presente pesquisa, trata do uso de mídias em sala de aula, e por acreditar na influência das Histórias em Quadrinhos (HQs) no universo do aluno, este trabalho realizou-se através de um estudo de campo realizado com alunos de 6º ano durante o ano de 2014. Tal, atividade, que se deu através de uma sequência didática, procura aprofundar a importância do trabalho em sala de aula com as HQs, através da leitura, compreensão da linguagem escrita, desenhadas, mensagens ocultas, intertextualidades, ideologias, entre outras.

O projeto iniciou-se no início do mês de Junho. Os alunos realizaram a leitura e debate sobre o livro “O Pequeno Príncipe de Antoine Saint-Exupéry” o qual tinha como objetivo uma releitura da obra através das Histórias em quadrinhos.

Ainda no mês de Junho, paralelamente, apresentou-se em sala de aula o gênero das HQs, para que os alunos além da familiarização com os quadrinhos pudessem conhecer com mais profundidade o gênero literário.

A análise foi desenvolvida pelos elementos constitutivos dessa mídia impressa, como: o desenho, a construção do roteiro e falas, personagens, linguagem, balões, harmonia entre o desenho e a escrita, concordâncias, marcadores temporais dentro do texto, intertextualidades presentes no texto, humor, bem como saber promover suspense no roteiro de uma história em quadrinhos. A atração dos alunos é súbita e a relação se manifesta logo de imediato. A leitura lúdica dos quadrinhos possibilita uma melhor compreensão do assunto narrado. Almeida expressa que:

[...] a educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador de sociedade (1998, p. 31-32).

Assim, a etapa seguinte era a de visitar a Biblioteca para desfrutar de uma boa e prazerosa leitura de gibis. Na sequência, os alunos ficaram com a tarefa de trazerem gibis de casa para o intercâmbio das revistas já lidas em sala de aula com a dos colegas, assim, o objetivo era o envolvimento real dos alunos nesse mundo de cores, desenhos, textos ou não nesse gênero textual. De acordo com Vergueiro:

[...] há varias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens sua leitura e muito popular entre eles. A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico VERGUEIRO (2010, p. 21).

Em uma sequência de aulas, realizou-se a apresentação e estudo do programa HAGAQUÊ aos alunos dos 6ºs anos. Após a familiarização, manipulação

e conhecimentos do programa, os alunos deram sequência à próxima etapa do projeto que era de uma releitura da obra “O Pequeno Príncipe”.

Assim, em sala de aula novamente, os alunos produziram o esboço da história que criariam dentro do programa HAGAQUÊ. A liberdade da criação de uma releitura, deu-se através da história total, ou mesmo de capítulos que os alunos mais se identificaram. Isso, porque, parece fácil essa criação, mas transmitir no papel, por meio de palavras o que se deseja contar é algo que exige do aluno várias habilidades, entre elas, gostar de ler e escrever, ser criativo e paciente. Assim, nessa série, proporcionar ao aluno a segurança de uma produção independente através do lúdico, é garantir uma entrega prazerosa, incentivando a leitura e escrita, dando-lhe o direito de errar e acertar, ou mesmo de rir saudavelmente da imaginação do colega ou mesmo dos desenhos elaborados, além de proporcionar uma produção individual e ao mesmo tempo coletiva, contando com a ajuda dos demais.

O autor, VERGUEIRO (2010), em suas pesquisas afirma os benefícios das HQs para os professores trabalharem em sala de aula, pois as HQs auxiliam os alunos a ampliar a compreensão de conceitos e enriquecer vocabulário, obrigando o leitor a pensar na informação e a criação de um universo do aluno a fim de perceber o seu entendimento.

As elaborações foram as mais diversas possíveis, a imaginação dos alunos realmente é de causar espanto e admiração. Proporcionar ao aluno a leitura e escrita através da tecnologia é unir o útil ao agradável na busca de um excelente resultado. Entretanto, salienta-se que o planejamento do professor é algo sustentável na realização de qualquer projeto na escola.

Próxima etapa, os autores das releituras fizeram rodízio entre os colegas para ajudar nas correções e ideias dos trabalhos. Após a correção da professora, a exposição das obras realizadas deu-se no salão com cada turma no telão da escola. Os alunos leram atentamente e se deliciaram com as variantes histórias do livro “O Pequeno Príncipe”.

A avaliação realizou-se através da criatividade e interesse nas reproduções das histórias do livro trabalhado no trimestre. Os elementos e momentos narrativos criados em sala de aula possibilitaram a percepção do envolvimento, leitura e escrita dos discentes.

No entanto, a avaliação efetivou-se com a análise das construções por meio da imaginação, criatividade, argumentação, narrativa, entendimento, envolvimento das histórias elaboradas. A atribuição de nota deu-se através do envolvimento e participação dos alunos, da linguagem, elementos e momentos da narrativa, tais como: tempo, espaço, personagens, narrador, enredo, conflito, clímax, desfecho, linguagem, balões usados, uso correto das concordâncias, ortografia, gramática e, sobretudo, conjunto da obra.

Sendo assim, a satisfação em realizar o trabalho vem demonstrar a quebra de barreiras e a força para enfrentar as dificuldades ao longo do trabalho. As tecnologias facilitam o processo da construção do conhecimento, tem se mostrado um recurso eficaz que aproxima os alunos dos mais diversos temas.

#### **4 RESULTADO E DISCUSSÕES**

A presente pesquisa realizou-se em sala de aula por acreditar na influência das Histórias em Quadrinhos (HQs) no universo do aluno. Através de um estudo de campo realizado com alunos de 6º ano durante o ano de 2014, a atividade, que se deu através de uma sequência didática, procurou aprofundar a importância do trabalho em sala de aula com as HQs, através da leitura, compreensão da linguagem escrita, desenhadas, mensagens ocultas, intertextualidades, ideologias, entre outras.

Os alunos iniciaram a leitura de um livro, sugerido pelo professor. Leram alguns gibis na biblioteca da escola e se familiarizaram com o gênero. Estudaram e conheceram o software HAGAQUÊ, logo, todos os recursos disponíveis nesse universo.

Após a familiarização, manipulação e conhecimentos do programa, os alunos deram sequência à próxima etapa do projeto que era de uma releitura da obra lida.

Em sala de aula, os alunos produziram o esboço da história que criariam dentro do programa HAGAQUÊ. A liberdade da criação de uma releitura, deu-se através da história total, ou mesmo de capítulos que os alunos mais se identificaram.

As elaborações devem acontecer de forma livre e de identificação por parte do aluno. Entretanto, o planejamento do professor é algo sustentável na realização de qualquer projeto na escola.

Os alunos contaram ainda com a participação dos colegas no seu trabalho, ouviram as opiniões e ideais, ajustes e correções.

Após a correção da professora, a exposição das obras realizadas deu-se no salão com cada turma no telão da escola para a valorização e degustação do trabalho realizado.

A avaliação baseou-se na criatividade e interesse nas reproduções das histórias do livro trabalhado. Os elementos e momentos narrativos criados em sala de aula possibilitaram a percepção do envolvimento, leitura e escrita dos discentes.

No entanto, a avaliação efetivou-se com a análise das construções por meio da imaginação, criatividade, argumentação, narrativa, entendimento, envolvimento das histórias elaboradas. A atribuição de nota deu-se através do envolvimento e participação dos alunos, da linguagem, elementos e momentos da narrativa, tais como: tempo, espaço, personagens, narrador, enredo, conflito, clímax, desfecho, linguagem, balões usados, uso correto das concordâncias, ortografia, gramática e, sobretudo, conjunto da obra.

De acordo com (PCN, 1998, p.151, apud MORELLATO, 2006, p.7), percebemos que:

“As histórias em quadrinhos fortalecem o imaginário do leitor, desenvolvem sua capacidade de compreensão e utilização dos vários sentidos. Pela diversidade de personagens, situações, contextos, histórias e representações são inúmeras as oportunidades para aproveitá-las na organização e planejamento de situações em que sejam utilizadas como recursos de aulas práticas, dinâmicas e também de projetos educacionais. As histórias em quadrinhos, além de inseridas nos mais diversos meios de comunicação, são cada vez mais aceitas pelos alunos, influenciando sua formação. Para que o professor possa propor boas situações de aprendizagem utilizando os computadores, é fundamental conhecer os softwares que pretende utilizar para problematizar conteúdos. Por isso, cada software deve ser explorado pelos professores com o objetivo de identificar as possibilidades de trabalho pedagógico.”

Os quadrinhos manifestados em seguida demonstram a realidade desde as primeiras aulas para conhecimentos e familiarização dos alunos, até o trabalho realizado com sucesso e total satisfação.

De acordo com MORELLATO, reforço a ideia de que a imaginação do aprendiz é basicamente tudo para que ele realize um bom trabalho. O aluno precisa de confiança, uma ferramenta que ele conheça ou aprenda como utilizar, assim, o mesmo fará vir à realidade sua história, sentimento, criatividade, domínio do software e conhecimento. Todas essas informações virão amarradas com o aprendizado em sala de aula e seu poder de argumentação. Exemplo disso, o quadrinho a seguir, mostra os primeiros passos diante da apresentação do software HAGAQUÊ da aluna, Jéssica Moraes. O tema era livre. A aluna apresenta um pouco de dificuldade, porém, já apresenta uma narrativa, mesmo faltando algumas informações.



Figura 01 – Produção textual

Fonte: Jéssica Moraes<sup>1</sup>, 2014.

<sup>1</sup> Nomes fictícios.

Esse texto, cujo título é, “O meio ambiente que queremos”, a aluna Débora, manifesta a preocupação com o meio ambiente. Mesmo com dificuldades com as regras ortográficas, espaçamento e coordenação motora, ela passa uma mensagem.



Figura 02 – Produção textual

Fonte: Débora Luz, 2014

Juliana com facilidade ao passar a ideia aos quadrinhos demonstra segurança, habilidade com o software. A aluna apresenta um texto completo, com título, elementos e momentos de uma narrativa.

### Julieta, a menina moleca.

	<p>Aluna: Juliana Profª. Geneci Série: 6A</p>	
 <p>Minha avó ama meu nome, pois é o nome dela, era da avó dela, e da avó da avó.</p>	<p>Minha roupa preferida é essa. Minha vovó que me deu há muitos anos. Eu não entendi o estilo de minha vó mas ela me explicou que era roupa de um herói de HQ.</p> 	
<p>Sou muito moleca. Adoro jogar bola, videogame, bolinha de gude, mas tenho meu lado menininha.</p> 	<p>Sou romântica, adoro flores, amo minhas bonecas e sou bem arrumadinha.</p> 	
 <p>Sempre que vou dormir minha mãe me conta histórias. E as que eu mais são de terror.</p>	<p>Sempre que vou passar o fim de semana na casa da minha melhor amiga, meu pai diz que a casa fica vazia. E sempre que chego de volta ele vem correndo me abraçar.</p>  <p>Fim.</p>	

Figura 03 – Julieta, a menina moleca.

Fonte: Juliana Alves da Cruz, 2014.

No texto 04, é perceptível o excelente resultado desta narrativa do aluno Lucas, podemos analisar que estão mais evidentes a cumplicidade entre a escrita e as imagens. Este aluno manifestou dificuldade no manuseio das informações, tinha o texto escrito, porém, não sabia como acrescentar as imagens, ou onde encontrá-las. Como o software é gratuito e pode ser baixado no computador na residência, o aluno teve esse interesse e realizou essa pesquisa em sua casa. Como consequência desse interesse, o resultado não poderia ser outro, a narrativa desse aluno do 6º ano, contempla todos os requisitos para um texto excelente.

Todas as histórias foram apresentadas em sala de aula, assim como para alguns professores e equipe pedagógica. Esse texto contempla todos os requisitos para a elaboração de uma narrativa. Foi um trabalho muito elogiado, além de demonstrar que o aluno absorveu a mensagem desse episódio, a amizade nascida, conquistada e vivida entre os personagens, Pequeno Príncipe e a raposa.

#### TEXTO 04 – O PEQUENO E A RAPOSA.

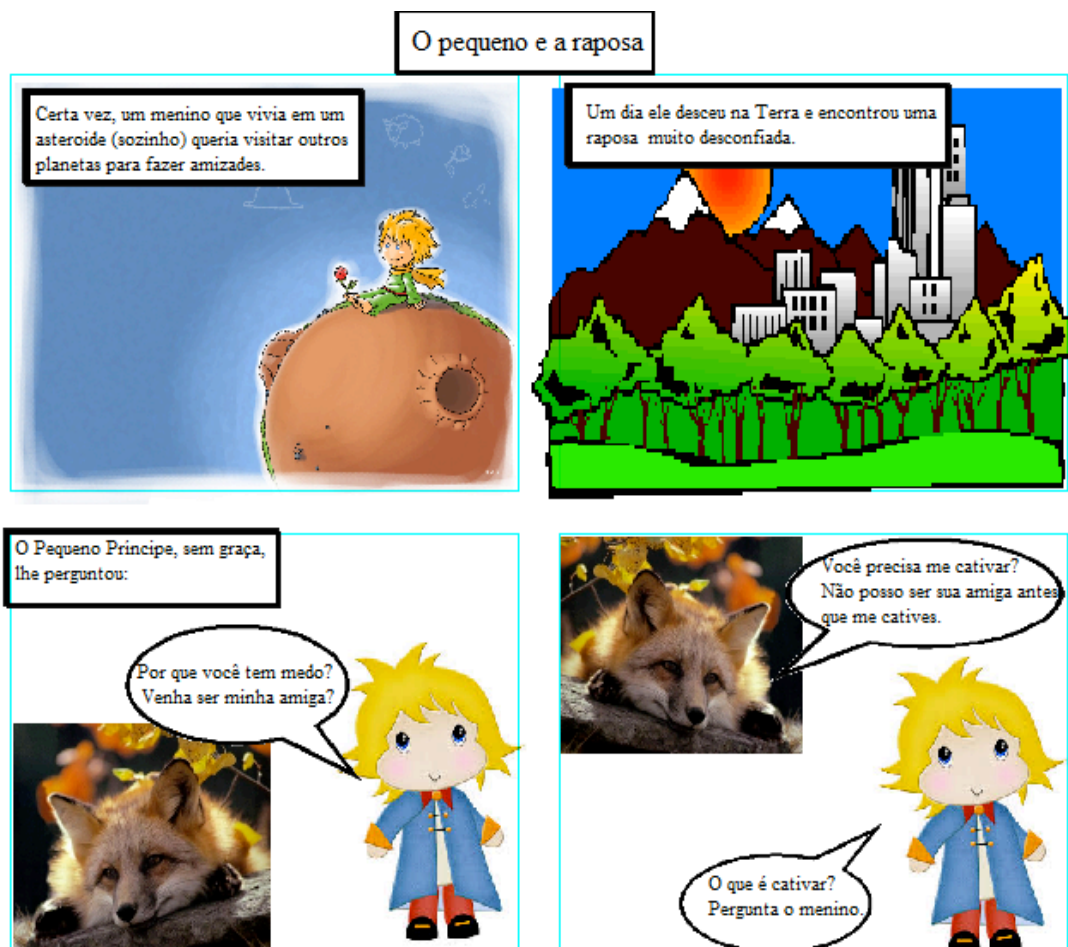




Figura 04 – O Pequeno e a raposa.

Fonte: Lucas Galhardo, 2014.

O texto a seguir, do aluno Pedro Arthur, chama a atenção pelo que ele demonstra na história. Ele relata através dos quadrinhos o drama que vive na família, a separação e constantes brigas dos pais. A Hq possibilitou a convocação dos pais pela equipe pedagógica, a fim de apresentar a história que relata a dificuldade vivida pelo aluno.

Pedagogicamente, o aluno apresenta uma narrativa contando com todos os elementos e momentos que fazem parte da escrita de um aluno de 6º ano.



O menino e eu



Figura 05 – O Menino e eu.

Fonte: Pedro Arthur de Lima, 2014.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste trabalho, buscou-se informações relevantes sobre as HQs na educação escolar, através de autores da área específica. O resultado foi excelente, com bons resultados.

O assunto proposto para este estudo pautou-se em compreender como as histórias em quadrinhos podem auxiliar num melhor desenvolvimento das produções textuais em sala de aula, assim, reconhecer seu benefício para o ensino na disciplina de língua portuguesa.

Em relação ao tema abordado optou-se pela pesquisa de campo, através de leitura de livro, conhecimento de histórias em quadrinhos e software chamado HAGAQUÊ, produção e/ou reprodução textual, análises da literatura específica, procurando refletir aspectos das histórias em quadrinhos, bem como seu aproveitamento na escola.

Por meio desta pesquisa foi possível perceber que a exploração das histórias em quadrinhos desde que haja uma compreensão e organização do planejamento a ser seguido, conta com resultados excelentes resultados, o que vem apenas beneficiar o ensino. Entretanto, se faz importante salientar que é muito importante que o professor tenha sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário.

Desta maneira, é possível definir as HQs como uma ferramenta para auxiliar no trabalho docente em sala de aula. Tal prática, além de ser proposta pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) de Língua Portuguesa, condiz com a nova proposta que enfatiza conceitos do campo da linguística e voltada para ensino de gêneros, gêneros estes voltados para a realidade do aluno.

Convém destacar que os objetivos do trabalho foram alcançados, percebi na prática em sala de aula que este gênero é um ótimo mecanismo de ajuda e que vem contribuir muito com a aprendizagem do aluno de forma lúdica. Os alunos manifestam nas produções uma maior preocupação com o vocabulário, com a

narração, história escrita e desenhada (para que aja uma boa integração), com a compreensão dos leitores no momento da leitura, dentre outras. Posso afirmar que as HQs na escola requerem dos professores empenho e criatividade para auxiliar a aprendizagem do aluno.

Concluo reforçando que o ensino de Língua Portuguesa deve estar voltado para uma prática prazerosa, de imaginação, de conhecimento adquirido sobre o assunto, os PCN's de Língua Portuguesa abordam este aspecto do ensino da língua, cuja prática a escola deve repensar, pois muitas vezes encara a língua “como algo sem vida e os textos como conjunto de regras a serem aprendidas” (PCN, 1997, p. 30).

Sendo assim, trabalhar o gênero Histórias em Quadrinhos em sala de aula, tanto o aluno quanto o professor, pode desfrutar de aulas de qualidade, pode explorar a leitura, escrita e pesquisa. As pesquisas em torno da HQs reforçam cada vez mais o benefício e envolvimento no aluno nessa prática. Atualmente, os quadrinhos estão presentes em sala de aula desde as séries iniciais até outros segmentos como concursos e vestibulares.

Além disso, escrever sobre HQs foi de muita importância para meu aprendizado, porém, colocar em prática foi uma experiência inovadora e de excelentes resultados. A escola entendeu como uma forma de associar a tecnologia com a realidade atual dos alunos, oportunizando assim a continuidade deste trabalho no ano de 2015.

Os resultados foram fieis a realidade vivida pelos alunos, a junção entre os dois mundos, escola e tecnologia certamente os resultados são atrativos e de progressão no ensino. Tal gênero auxilia com qualidade e receptividade as produções textuais do aluno, explorando de forma divertida e atrativa, o mundo da leitura e escrita.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação e Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.
- Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Língua Portuguesa /Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: Ministério da Educação. 1997.144p.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.
- CRUZ , Juliana Alves da. **Julieta, a menina moleca**. Foz do Iguaçu: 2014.
- LUZ , Débora. **História em Quadrinhos**. Foz do Iguaçu: 2014.
- INÁCIO, Cleoni Fanelli. **Na escola com as histórias em quadrinhos**. v. 9, n. 26 (2003). Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4551/4274>>. Acesso em dezembro de 2014.
- MORAES, Jéssica. **História em Quadrinhos**. Foz do Iguaçu: 2014.
- GALHARDO, Lucas. **O pequeno e a raposa**. Foz do Iguaçu: 2014.
- LUYTEN, s. **O que é história em quadrinhos?**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MORELLATO, C. et al. **Softwares educacionais e a Educação Especial: refletindo sobre aspectos pedagógicos**. (2006). Disponível em: [http://cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a21\\_21176.pdf](http://cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a21_21176.pdf). Acesso em: janeiro de 2015.
- LIMA, Pedro Arthur de. **O menino e eu**. Foz do Iguaçu: 2014.
- RAMOS, Paulo & VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. – 3. ed., 3ª reimpressão – São Paulo: Contexto, 2009.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária**. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.