

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LUIZ GUSTAVO PAULINO DE ALMEIDA

**HQ BILÍNGUE MULTIDISCIPLINAR COMO UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA
DIDÁTICA**

CURITIBA

2018

LUIZ GUSTAVO PAULINO DE ALMEIDA

**HQ BILÍNGUE MULTIDISCIPLINAR COMO UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA
DIDÁTICA**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Licenciatura em Letras – Língua Brasileira de Sinais, do Setor de Ciências Humanas, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador(a): Prof(a). Dr(a). Kelly Priscilla
Lóddo Cezar

CURITIBA

2018

HQ BILÍNGUE MULTIDISCIPLINAR COMO UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA¹

Luiz Gustavo Paulino de Almeida²
Kelly Priscilla Lóddo Cezar³

RESUMO: O uso de gêneros textuais no espaço escolar se constitui uma excelente ferramenta para o ensino. Nos últimos anos observamos que a geração jovem dedica-se em passatempos como games, animês e mangás. Pensando nesse novo cenário social, o presente trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta de sequência didática bilíngue (SDB) de caráter multidisciplinar utilizando a criação de uma história em quadrinhos bilíngue de estilo mangá para aprendizes surdos. Optou-se por utilizar o modelo de proposta de SDB na perspectiva bilíngue para surdos posta por Cezar (2018) que tem como aporte teórico os gêneros textuais (Marcuschi, 2005); sequência didática (Dolz, Noverraz e Schneuwly, 2004); bilinguismo (Fernandes, 2005). O instrumento de pesquisa para criação da SDB foi a HQ bilíngue para surdos (Cezar e Almeida, 2018), organizada da seguinte forma: 1) Quebra da barreira linguística: a) levantamento de conceitos, b) levantamento de sinais, c) criação de sinalário e de glossário; 2) Sinalização (Libras como L1): apresentação do gênero HQ; 3) Apresentação do tema histórico (aspectos históricos, sociais, culturais e linguísticos) e proposta de uma HQ; 4) Produção inicial: exploração do gênero e da história; 5) Sequência histórica: danos linguísticos; análise dos desenhos; 6) Linguagem dos quadrinhos: aspectos linguísticos e visuais das línguas sinalizadas e 7) Produção final: trabalho com a escrita; criação de uma HQ e divulgação do material criado. Assim, consideramos que a SDB criada destaca os elementos visuais que confluem com os aspectos linguísticos das línguas de sinais podendo se transformar em um recurso disponível para o ensino multidisciplinar.

Palavras-chave: Língua Brasileira de Sinais, HQ, SDB, bilinguismo, gêneros textuais.

¹ Trabalho apresentado ao curso de licenciatura de Letras Libras da Universidade Federal do Paraná (UFPR) como requisito parcial do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

² Formando do curso de licenciatura em Letras - Libras pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Membro participante do projeto institucional "Gêneros textuais e o ensino para surdos". Aluno de Iniciação Científica – PIBIC, UFPR (2018).

³ Pós-doutora pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE). Doutora pelo Programa de Linguística e Língua Portuguesa da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Professora Adjunta da Universidade Federal do Paraná (UFPR), campus de Curitiba.

ABSTRACT: The use of textual genres in the school setting constitutes an excellent instrument for teaching. It is observed that the youth is engaged in hobbies like games, anime and manga over the last years. Considering this new social context, the present work aims to present a proposal for a multidisciplinary bilingual didactic sequence (BDS) through the creation of a bilingual comic book in manga style for Deaf learners. It was used the BDS model as proposed by Cezar (2018) who considers the bilingual perspective for Deaf people and is theoretically grounded on textual genres (Marcuschi, 2005); didactic sequence (Dolz, Noverraz and Schneuwly, 2004); bilingualism (Fernandes, 2005). The research instrument for the creation of BDS was a bilingual comic book for Deaf people (Cezar and Almeida, 2018), organized as follows: 1) Breaking the linguistic barrier: a) conceptual investigation, b) sign survey, c) creation of signs and glossary; 2) Signaling (Brazilian Sign Language as L1): presentation of the genre Comics; 3) Presentation of the historical theme (historical, social, cultural and linguistic aspects) and draft of a comic book; 4) Initial production: exploitation of genre and history; 5) Historical sequence: linguistic damages; analysis of drawings; 6) Comics language: linguistic and visual aspects of signaled languages; and 7) Final production: work with writing; creation of a comic book and dissemination of the material created. Therefore, we believe that the BDS created highlights the visual elements that converge with the linguistic aspects of sign languages and can become an available resource for multidisciplinary teaching.

Keywords: Brazilian Sign Language, comics, BDS, bilingualism, textual genres.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo apresentar uma proposta de sequência didática bilíngue (SDB) de caráter multidisciplinar utilizando a criação de uma história em quadrinhos bilíngue de estilo mangá para aprendizes. Nela, busca-se elaborar sequências didáticas explorando o gênero textual história em quadrinhos para auxiliar no ensino da educação bilíngue dos surdos. A escolha de o uso dos gêneros textuais no ensino se deve por envolver os aspectos culturais, linguísticos e históricos que permeiam o estudo de línguas.

Sabe-se que os surdos partilham os mesmos contextos sócio históricos dos ouvintes e, por isso, acabam por apresentarem as mesmas necessidades comunicativas, fazendo uso dos mesmos gêneros textuais. No entanto, a forma de expressão dos gêneros se concretiza de maneira diferente em decorrência de o fato de as línguas de sinais ser uma língua visual-espacial. Dessa forma, a história em quadrinhos se constitui um gênero promissor para o uso didático no ensino para surdos, visto que, o gênero textual HQ é definido, por Guimarães (2008), “como uma forma de expressão artística em que há o predomínio do estímulo visual, ou seja, engloba formas de expressão em que o expectador para apreciá-las utiliza principalmente o sentido da visão” (GUIMARÃES, 2008, p. 09, grifo nosso).

De acordo com o linguista Marcuschi (2002), o trabalho escolar com os gêneros textuais é uma extraordinária oportunidade de se lidar com a língua em seus mais diversos usos. Nenhum fazer linguístico está fora de algum gênero, pois todo discurso se manifesta por meio de diferentes gêneros textuais: “eventos linguísticos que se caracterizam muito mais por suas funções comunicativas do que por suas peculiaridades linguísticas e estruturais” (MARCUSCHI, 2002, p.55).

Essa maneira de perceber e trabalhar com a língua vai ao encontro da necessidade que as línguas naturais apresentam, em destaque, das línguas de sinais. Assim como toda língua natural, elas surgiram da interação entre pessoas e atendem às necessidades e desejos da comunidade de surdos. Partindo dessa premissa, gêneros textuais se apresentam como um dos recursos de ensino-aprendizagem mais eficazes para o ensino de surdos e para promover a reflexão sobre o funcionamento da língua brasileira de sinais (CEZAR, 2015).

A presente investigação é considerada original, uma vez que após o levantamento no banco de teses e dissertações (CAPES), bem como sites especializados não foram encontrados trabalhos similares. A motivação da criação da SDB tem como norte a criação da HQ bilíngue criada pelo presente pesquisador em pesquisas anteriores com a temática Congresso de Milão, pesquisa essa que abrangeu leituras em torno da educação de surdos e da teoria das histórias em quadrinhos. Os resultados evidenciaram que a dificuldade de aprendizagem imposta pela barreira linguística que se estabelece entre a língua majoritária (oral) com a língua minoritária (sinalizada). Sendo assim, essa HQ é o instrumento de criação da proposta de SDB para surdos, já que teve como foco os elementos visuais que se referem as características das línguas espaços-visuais (CEZAR e ALMEIDA, 2018).

Com isso, fica evidente a possibilidade de se criar eventos, propostas, sequências didáticas, adequação de materiais de ensino a partir da relação efetiva da comunicação entre a língua brasileira de sinais (Libras), minimizando as dificuldades dos aprendizes.

Para atender ao objetivo proposto, optou-se por utilizar o modelo de proposta de SDB na perspectiva bilíngue para surdos posta por Cezar (2018) que tem como aporte teórico os gêneros textuais (Marcuschi, 2005); Sequência didática (Dolz, Noverraz e Schneuwly, 2004); bilinguismo (Fernandes, 2005). O instrumento de pesquisa para criação da SDB foi a HQ bilíngue para surdos (Cezar e Almeida, 2018). O levantamento bibliográfico selecionou os principais artigos em periódicos, teses e dissertações que abordassem as seguintes temáticas: aspectos gerais e específicos da área da educação de surdos, aspectos linguísticos das línguas visuais, gênero textual HQ, em destaque, sobre a barreira linguística presente em diferentes áreas do conhecimento.

2 HQ COMO ESCOLHA PARA O ENSINO BILINGUE

As línguas de sinais (LS) é a língua natural dos surdos. Por se tratar de uma língua de estrutura sintática tridimensional ela utiliza o espaço visual (diferente das línguas orais). Sendo assim, é através dessa língua que os surdos se comunicam, aprendem e compartilham informações e experiência de vida. Ao longo da história as LS sempre estiveram presentes, porém considerada como linguagem, mímica ou forma de comunicação através de gestos. Contudo, foi apenas na década de 1960 que lhe foi conferida o *status* linguístico. Desde então, estudos voltados para a estrutura dessas línguas vêm aumentando.

No Brasil, o reconhecimento da Libras (Língua Brasileira de Sinais), aconteceu por meio da Lei de nº 10.436/02 regulamentada pelo Decreto de nº 5.626/05. A partir disso, começaram as mudanças em prol da educação bilíngue no país. Essa proposta estabelece duas realidades para o sujeito surdo: a) a aquisição e desenvolvimento de sua língua materna (Libras como L1) e b) sua importância e uso para a aquisição de sua L2 (Língua Portuguesa). De acordo com Quadros (1997, p.84):

A aquisição dessa língua precisa ser assegurada para realizar um trabalho sistemático com a L2, considerando a realidade do ensino formal. A necessidade formal do ensino da língua portuguesa evidencia que essa

língua é, por excelência, uma segunda língua para a pessoa surda (QUADROS, 1997, p. 84).

Por esta razão, o uso da linguística aplicada (LA) é de extrema importância para o ensino de surdos. Por conter um caráter interdisciplinar, multidisciplinar e transdisciplinar, a LA contribui de uma forma sistematizada e ampla para a compreensão de problemáticas derivadas da ação e da interação no ato comunicativo, buscando soluções plausíveis para uma dada situação problema. Sendo assim, a LA se mostra como um importante recurso para o ensino de línguas, em especial o ensino das línguas de sinais.

Partindo desta premissa, o uso de história em quadrinhos (HQs) se mostra como um veículo didático extremamente útil para o ensino de surdos. As HQs⁴ podem ser utilizadas como um recurso interdisciplinar e multidisciplinar, visto que as contribuições desse gênero textual são muitas, em especial, para o ensino de línguas (VERGUEIRO, 2004; CARVALHO, 2009; RAMA; 2009).

Para Bari (2008), elas permitem uma leitura prazerosa devido as informações nelas apresentadas serem transmitidas por meio de uma linguagem atrativa e amigável elevando os níveis de significação e convivência social.

2.1 Gênero textual: História em quadrinhos

É muito comum se pensar ou defender a ideia de que os surdos não gostam da língua portuguesa e que pela língua de sinais ser espaço-visual torna-se impossível tal aprendizagem. Para refletirmos sobre os problemas de ensino sobre o processo de identidade e historicidade, tornou-se necessário apresentar um breve panorama sobre a história da educação de surdos. Essa forma de abordagem, retornar à história, nos proporciona conhecimento e reflexão sobre os vários problemas da educação, em especial, ao da escrita dos surdos compreendendo, portanto, que as principais dificuldades no ensino são motivadas pelo descaso das políticas educacionais. Escolhemos a temática histórica Congresso de Milão por ser um período de repressão para a comunidade mundial surda e por ser um tema que tem significado dentro da cultura. Assim, selecionamos a HQ elaborada por Cezar e Almeida (2018) para a criação da presente proposta de SDB multidisciplinar a fim de promover uma reflexão

⁴ Conceituamos neste e em trabalhos anteriores que as HQs (histórias em quadrinho) são uma forma de gênero textual, visto que suas contribuições (abordando elementos verbais e não verbais) são muitas, em especial a educação de surdos.

sobre a importância da temática e do desenvolvimento de recursos didáticos que auxiliem o professor.

Seguindo essa linha de pensamento, Carvalho (2009) destaca que uma das razões mais importantes para se utilizar os quadrinhos em sala de aula é a atração dos estudantes por esse tipo de leitura. A combinação de palavras e(m) imagens que possibilitam o exercício não somente de uma leitura permeada pela linguagem escrita, mas pela ela linguagem visual faz com que os processos de letramento e de alfabetização sejam diferenciados, pois o interesse do aluno será superior ao do texto meramente verbal, assim como o enriquecimento da comunicação, visto que as HQs auxiliam de maneira significativa no desenvolvimento do hábito de leitura e da ampliação do vocabulário.

Dessa maneira, a organização e a sistematização das HQs, para Santos (2003), se fazem importantes para o trabalho com a leitura em sala de aula a partir desse tipo gênero, pois o professor poderá explorar recursos verbais e imagéticos que com outro tipo texto não conseguiria, por exemplo, tais como as onomatopeias, os balões de fala, as sequências narrativas, a caracterização dos personagens e suas relações entre si, entre outros. Além dos elementos próprios, Neves (2012, p. 17) ressalta que as HQs propiciam de forma bastante interessante o trabalho com a formação de valores, de ideologias e de exercício da cidadania, pois apresentam relações interpessoais, daquilo que se pode vivenciar no cotidiano e em sociedade.

Nessa perspectiva, é fundamental que o professor esteja sempre atento aos elementos constitutivos das HQs e os explore no momento da leitura com os alunos, pois esses modificam os sentidos e o modo de se ensinar a leitura nos processos de letramento e de alfabetização.

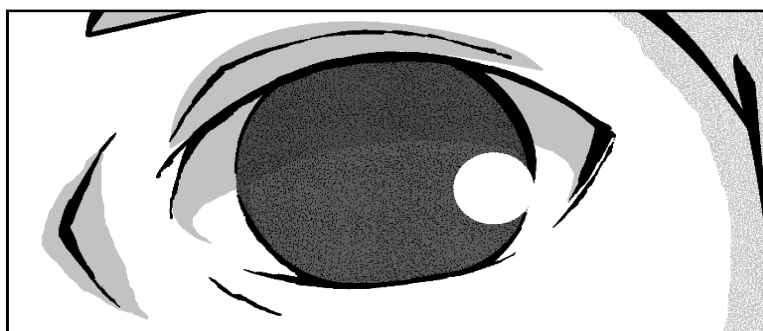
2. 2 Traços do Mangá na HQ bilíngue: O Congresso de Milão

Nos últimos anos a geração jovem está focando mais sua atenção em passatempos como games, animês e mangás. Discutem teorias embasadas nessa temática, além de colecionar revistas, itens e andar caracterizados com roupas de seus personagens favoritos. Entretanto, o que chama mais atenção é o fato de que o público adulto (incluindo o público acadêmico) tem demonstrado relativo interesse nesse tema, buscando publicar trabalhos relacionados com a área, que é oriunda da cultura de entretenimento japonesa.

O que chama bastante a atenção desses públicos são os personagens de características singulares, o roteiro das histórias e, acima de tudo, o estilo específico de desenho. Os mangás, diferentemente dos estilos de quadrinho de publicação ocidental, possuem características peculiares que definem o caráter de história em quadrinhos nipônico (LUYTEN, 2015). Um de seus atributos marcantes é o estilo de traço que se destaca dos gibis de outros países. Em se tratando de personagens, corpos esguios, olhos grandes e expressões faciais e corporais são peculiaridades fortes presentes no estilo mangá. Outra particularidade desse estilo é que suas produções são feitas em preto-e-branco e publicadas no papel jornal, tornando a obra mais barata, facilitando o acesso a todos os tipos de leitores.

Partindo dessas concepções, um dos motivos que influenciou a escolha dessa narrativa visual “o Congresso de Milão” para criação de uma SDB bilíngue foi o fato de que as características das HQs, em especial o mangá, são extremamente visíveis e marcantes. Pelo fato de as línguas de sinais possuírem marcações não-manuais em sua estrutura, a escolha do gênero textual HQ se mostrou bastante relevante. Para entender o contexto da narrativa visual e os diálogos dos personagens, esse recurso da cultura oriental foi utilizado, como se observa nas ilustrações abaixo, retiradas da HQ original:

Imagem 1: Traços do mangá



Disponível em: <https://www.letraria.net/o-congresso-de-milao>

Na imagem acima podemos perceber as características de traço do estilo mangá: um olho relativamente grande que, durante a narrativa, serve como marcador importante para representar a ideia contida nos requadros anteriores. Já na segunda imagem, percebe-se a representação da expressão do personagem, outra característica marcante da cultura japonesa dentro da narrativa.

Imagem 2: Expressões faciais



Disponível em: <https://www.letraria.net/o-congresso-de-milao>

As expressões faciais estão presentes em vários momentos da narrativa. Para representar esses momentos o uso de traços do mangá foi bastante útil. Nas imagens acima o olho do personagem Marcelo está distorcido ilustrando a ideia de surpresa.

Imagem 3: Silhuetas e corpos esguios



Disponível em: <https://www.letraria.net/o-congresso-de-milao>

Além dos traços marcantes de partes do rosto e expressões dos personagens, outro detalhe utilizado foi a característica esguia, representado nas imagens acima. As silhuetas e partes do corpo estão esboçadas de forma livre, moldando o estilo da narrativa para uma leitura mais descontraída e atrativa.

3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O resultado das pesquisas e leituras na literatura especializada foi a escolha do tema em história em quadrinhos, contendo elementos visuais que vão ao encontro dos aspectos visuais das línguas de sinais (CEZAR, ALMEIDA, 2018). Por se tratar de uma língua que destaca características visuais, a HQ criada (PIBID-UFPR, 2018) buscou atender as necessidades e peculiaridades dessas línguas, sendo possível criar sequências didáticas bilíngues para surdos, proposta do presente trabalho de conclusão de curso.

O tema escolhido foi o período que teve um grande impacto na educação de surdos durante uma década: o Congresso de Milão. Na história, foi destacado acontecimentos marcantes que ocorreram durante esse momento, mostrados através dos quadros de forma cronológica. Além disso, é possível destacar os elementos linguísticos contidos dentro da narrativa visual, como os elementos não-verbais (predominante em toda a narrativa), como também o uso da língua de sinais pelos personagens da história, estabelecendo comunicação, além de textos da língua portuguesa, utilizados apenas para contextualizar a história.

A HQ criada se mostra um excelente recurso para a criação de materiais de ensino, pois ela demonstra um veículo didático pedagógico com diferentes fins, tais como: a) abordagem da história de surdos, b) sequências didáticas para o ensino de línguas; c) aproveitamento de leitura com base em imagens e desenhos, d) ensino de arte, bem como os artefatos culturais.

Este material⁵ de cunho didático está voltado para o relato dos cem anos de repressão das Línguas de Sinais no mundo. Tal sentença foi resultante do congresso internacional que ocorreu em Milão, Itália, no ano de 1880, pelo qual se discutia a melhor maneira de educação para os surdos: o método Gestualista (modelo Francês) ou o método Oralista (modelo Alemão). A proposta da construção deste gênero história em quadrinhos teve como base os relatos e os registros de como se deu a educação dos surdos no mundo através do método decidido no congresso.

⁵ A história em quadrinhos bilíngue para surdos na íntegra encontra-se disponível em: <https://www.letraria.net/o-congresso-de-milao>.

3. 1 Estrutura da HQ Bilíngue

As representações das imagens foram criadas dando enfoque a sinalização para que desperte o entendimento da mensagem. As vinhetas, em geral, são constituídas das relações dos elementos visuais com os elementos verbais. No caso da presente criação, os elementos visuais ficaram em evidência, visto que se refere as características das línguas espaços-visuais. Levando em conta que a história em quadrinhos proposta na presente pesquisa circule principalmente na cultura surda intensifica-se mais os elementos visuais e a corporalidade presentes nas línguas sinalizadas.

Imagem 4: Ações dos personagens



Disponível em: <https://www.letraria.net/o-congresso-de-milao>

No que diz respeito ao desenho ou vinheta, ele representa o ambiente, as ações e os personagens. Na história contada, o personagem principal é um adolescente surdo, chamado Marcelo, que enfrenta diariamente as barreiras linguísticas e sociais dentro de uma cultura ouvinte. No início, podemos ver as divisões de planos, voltadas para os acontecimentos em torno do personagem: o foco central sobre ele, em primeiro plano, enfatizando a ideia de solidão, estranheza e inocência sobre os fatos que estão acontecendo; em segundo plano, pessoas andando em um ambiente movimentado, conversando sobre diversos assuntos, representando a classe linguística dominante (oral).

O foco sobre a boca dos falantes representa a oralidade em que se volta a

atenção para o personagem principal mostrando a dificuldade de entendimento da comunidade surda; logo no último quadro, o devaneio do personagem Marcelo é quebrado com a chegada de sua amiga ouvinte Laura (que utiliza língua de sinais). Este início é de grande importância para o enredo da HQ, pois além de retratar a repressão da utilização das línguas de sinais como método fundamental para a educação dos surdos, transmite a mensagem de que tal relacionamento com a língua oral ainda decorre atualmente.

No que diz respeito as linhas cinéticas – elemento comunicativo que ajuda no reconhecimento visual dos objetos representados – observamos que o predomínio está na representação da quantidade de pessoas no segundo plano que evidenciam a dominância das línguas orais na sociedade relatada. Ao passo que, o sujeito surdo, em sua minoria linguística, acaba por não interagir de uma maneira efetiva na língua de sinais por ter menos sinalizantes do que ouvintes. Junto a isso, a opressão dos cem anos os levou a ter uma metodologia de aprendizagem voltada para uma abordagem mais oralista levando a concepção errônea de que a leitura labial, por exemplo, seria uma forma concreta e suficiente para a interação social.

Destacamos que até o presente momento não foi necessária a introdução de *balões* para identificar a verbalização dos personagens. Nós acreditamos que a sinalização das mãos e as expressões faciais atingirão com eficácia a ideia da criação da HQ.

Por fim, destacamos o elemento cor, pelo qual adotamos - o preto e branco – em razão de acreditarmos na facilidade da produção e divulgação dos resultados. Tal postura está ancorada no baixo custo gerado das impressões, não impedindo a leitura da HQ criada em ambientes menos favorecidos, podendo ser impresso em ambientes residenciais.

O requadro se refere a um elemento determinativo que nesta criação é formada por uma moldura e linhas demarcatórias que tem por intencionalidade distinguir os momentos de ação representados na história em quadrinhos representando consequentemente o tempo narrado.

Já os balões são convenções gráficas inseridas em que se inserem a fala e os pensamentos da personagem. São, segundo Tanino (2011, p. 15), indicados por um contorno-linha que o envolvem, apresentando-se em variadas formas, dependendo do contexto da história.

Outro elemento a ser considerado são as onomatopeias, pois, assim como os balões, elas dão vida as HQs de forma altamente dinâmica. O ruído, nos quadrinhos, mais do que sons, é visual, uma vez que compõem a cena narrada nos seus mínimos detalhes e constroem sentidos que, sem elas, não seriam tão percebidos.

Santos (2003) chama a atenção para as marcações gráficas que indicam o movimento das personagens ou de objetos. Elas também estão a trabalho da construção de sentidos no momento da leitura. E isso o professor também precisa considerar.

As cores também são um elemento bastante importante para se observar, uma vez que bastante parte das informações, das cenas é expressa por meio das cores. Elas desempenham um papel muito importante na construção do sentido, assim como o tempo e o espaço presentes na narrativa.

Ao citar Eisner (1999, p. 16), Tanino (2011, p. 19) destaca que, nas HQs, é possível também se ter uma narrativa somente pela linguagem visual, o que possibilita ao professor explorar a sequência dos fatos narrados na HQ, a fim de se trabalhar com a noção de lógica dos acontecimentos.

Como se observa, as imagens na HQ são suficientes para a compreensão da narrativa ali apresentada; a ausência da linguagem verbal não interferiu na sequência lógica dos acontecimentos, visto que as quatro imagens são dependentes entre si para a produção do sentido e precisam estar em ordem para que essa produção ocorra de maneira significativa. E isso propicia ao professor compreender a importância também das imagens para a construção dos sentidos e trabalhá-las com seus alunos.

4 HQ COMO SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA O ENSINO BILÍNGUE DE SURDOS (SDB)

Nesta seção, apresentaremos uma proposta de SDB⁶ multidisciplinar para o ensino da história da educação de surdos “Congresso de Milão” (1880-1980) utilizando a HQ criada para este fim, ficando organizada da seguinte forma:

- 1) Quebra da barreira linguística, a) levantamento de conceitos, b) levantamento de

⁶ Tomamos como modelo a criação da sequência didática as ideias dos estudiosos Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). As ideias do bilinguismo e a forma de trabalho tivemos como base os conceitos apresentados em Cezar (2015).

sinais, c) criação de sinalário e de glossário; 2) Sinalização (Libras como L1): Apresentação do gênero HQ; 3) Apresentação do tema histórico (aspectos históricos, sociais, culturais e linguísticos) e proposta de uma HQ; 4) Produção Inicial: exploração do gênero e da história; 5) Sequência Histórica: danos linguísticos; análise dos desenhos; 6) Linguagem dos quadrinhos: aspectos linguísticos e visuais das línguas sinalizadas e 7) Produção Final: Trabalho com a escrita; criação de uma HQ, divulgação do material criado.

1) Quebra da barreira linguística, a) levantamento de conceitos, b) levantamento de sinais, c) criação de sinalário e de glossário.

Quebra da barreira linguística		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar os conceitos das palavras desconhecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> Compartilhar os sinais já existentes; Organizar os conceitos similares sobre as palavras desconhecidas; Criação de sinais provisórios. Relação de sinais (ausência) criação, convenção; Significado das palavras. 	<ul style="list-style-type: none"> Sinalários; Glossários. <p>Sinalário: https://www.youtube.com/watch?v=VlgMY_hgMcM&feature=youtu.be</p> <p>Glossário: https://www.youtube.com/watch?v=BVmC9m84hfU&feature=youtu.be</p>

2) Sinalização (Libras como L1): apresentação do gênero HQ.

Sinalização		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> Destacar a importância de receber os conteúdos em libras – primeira língua. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar a estrutura e característica do gênero HQ – sinalizado e escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> HQ sinalizada e escrita.

3) Apresentação do tema histórico (aspectos históricos, sociais, culturais e linguísticos) e proposta de uma HQ;

Apresentação do tema		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> Compreender a história da educação de surdos; Contato com o gênero HQ para surdos. 	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar a HQ criada; Solicitar que leiam a HQ. 	<ul style="list-style-type: none"> HQ criada.

4) Produção Inicial: exploração do gênero e da história.

Produção Inicial		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> Compreensão do conteúdo. 	<ul style="list-style-type: none"> Levantamento dos conhecimentos que os alunos têm sobre o processo de repressão da história dos surdos. 	<ul style="list-style-type: none"> HQ criada; Conhecimentos associados (anteriores).

5) Sequência Histórica: danos linguísticos; análise dos desenhos

Sequência Histórica		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> Compreender as formas e elementos que levaram as interpretações apontadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Interdisciplinaridade com os conteúdos de história; Período 1880-1980; Análise dos desenhos e das épocas apontadas. 	<ul style="list-style-type: none"> HQ criada.

6) Linguagem dos quadrinhos: aspectos linguísticos e visuais das línguas sinalizadas.

Linguagem dos quadrinhos – aspectos visuais		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> Observar que a HQ bilíngue tem foco na visualidade. 	<ul style="list-style-type: none"> Análise dos elementos: expressão facial, minimização dos aspectos verbais; Marcações linguísticas – som x sinalização. 	<ul style="list-style-type: none"> HQ criada.

7) Produção Final: trabalho com a escrita; criação de uma HQ e divulgação do material criado.

Produção Final		
Objetivos	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os aspectos visuais (adaptações); • Identificar ideias e sentimentos dos personagens, em especial, Marcelo; • Aplicar os novos conhecimentos (visualidade e HQ). 	<ul style="list-style-type: none"> • Análise da HQ (histórica e estrutural); • Contar a narrativa visual na modalidade escrita. • Produção de escrita e reescrita; • Criação de uma nova HQ bilíngue (tema livre); • Divulgação do material criado. 	<ul style="list-style-type: none"> • HQ criada; • Fotos; • Imagens; • Desenhos.

Sendo assim, a proposta apresentada, por meio dos dados e procedimentos pautados acima, serve como um veículo didático de suma importância para o ensino de surdos, visto que existem poucos materiais voltados para a temática na modalidade HQ, em específico, o ensino bilíngue de surdos no Brasil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de gêneros textuais no espaço escolar se constitui uma excelente ferramenta para o ensino, visto que nenhuma expressão linguística está fora de algum gênero (MARCUSHI, 2005). A partir dessa premissa, acreditamos que a HQ criada se tornará um instrumento de grande uso tanto para uma língua espaço-visual quanto para língua oral.

A criação de uma SDB multidisciplinar com a temática história da educação de surdos, em destaque, os cem anos de opressão dos surdos mundialmente, não se dá somente pela importância histórica que se tem, mas na relação de se criar materiais para o ensino de forma inter e multidisciplinar, ou seja, trabalhando um conteúdo aparentemente de história em diferentes disciplinas. Os dados aqui apresentados

evidenciam que a criação da SDB se demostre em um veículo didático pedagógico com diferentes fins, tais como: a) abordagem da história de surdos, b) ensino de línguas; c) aproveitamento de leitura com base em imagens e desenhos; d) ensino de arte, bem como os artefatos culturais.

A SDB pode ser utilizada como um recurso interdisciplinar e multidisciplinar, visto que as contribuições são muitas, em especial, para o ensino de línguas de forma reflexiva e flexiva para o professor. É possível utilizá-la tanto para transmissão de um período histórico dos surdos no mundo em aulas de história como apresentar uma sequência didática bilíngue para surdos, destacando os elementos visuais (característicos das HQs) que confluem com os aspectos linguísticos das línguas de sinais.

Sendo assim, a proposta apresentada (SDB), por meio dos dados e procedimentos pautados acima, serve como um veículo didático de suma importância para o ensino de surdos, visto que existem poucos materiais voltados para a temática na modalidade HQ, em específico, o ensino bilíngue de surdos no Brasil.

REFERÊNCIAS

BARI, Valéria Aparecida. O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes- ECA/USP, 2008. **(Tese de Doutorado)**. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/pt-br.php>. Acesso em: 22 out. 2018.

BRASIL. **Decreto Federal nº 5.626/05**, de 22 de dezembro de 2005. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm.

BRASIL. **Lei Federal nº 10.436/02**, de 24 de abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2002/L10436.htm.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 261-306.

CARVALHO, J. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula**. CECIERJ – Educação Pública, publicado em 19/05/2009. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>. Acesso em: 12 out. 2018.

CEZAR, K.P.L Considerações linguísticas a respeito das línguas de sinais. **Tese de doutorado**. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Araraquara, Unesp, 2014.

CEZAR, K.P.L **Escrita**: uma proposta linguística de ensino para educação bilíngue dos surdos. Relatório de pós-doutorado. Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Foz do Iguaçu, Unioeste, 2015.

CEZAR, K.P.L; ALMEIDA, L. G. P. História da Educação de Surdos contada em HQ. **Ideação**, v.18, no 1, p. 178-194, 1o sem, 2016. Unioeste.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GUIMARÃES, Edgard. **Uma caracterização ampla para a História em Quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão**. Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1836635ef083f30606fba7842cbcfabb.PDF>.

Acesso em: 17 out. 2018.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2015.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros Textuais e Ensino**. 5º ed. São Paulo: Lucerna, 2002

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). **Gêneros textuais e ensino**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MENDONÇA, M. R. de S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). **Gêneros textuais e ensino**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

NASCIMENTO, P. F. N. Representações lexicais da língua de sinais brasileira: uma proposta lexicográfica. **Tese de doutorado**, Brasília, 2009. Disponível em:

<http://repositorio.unb.br/handle/10482/6547>. Acesso em: 22 out. 2018.

QUADROS, R. M. **Educação de Surdos: A aquisição da Linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 1997.

QUADROS, R. M. & KARNOPP, L. B. 2004. **Língua de Sinais Brasileira: Estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed Editora.

QUADROS, R. M. **Políticas linguísticas e educação de surdos em Santa Catarina: espaço de negociações**. **Caderno CEDES**, 178-194.

REIS, V. P. F. A criança surda e seu mundo: o estado-da-arte, as políticas e as intervenções necessárias. **Dissertação de mestrado** (n.p.). Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 1992.

ROCHA, S. M. Antíteses, díades, dicotomias no jogo entre memória e apagamento presentes nas narrativas da história da educação de surdos: um olhar para o Instituto Nacional de Educação de Surdos (1856/1961). 2009. 160f. **Tese (Doutorado em Educação)**, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2009.

SILVA, M.F; PIRES-SANTOS, M. E. A educação bilíngue para alunos surdos numa perspectiva culturalmente sensível/relevante. **Ideação**, v.14, no. 2, p. 139-156, 2o. sem, 2012. Unioeste.

TANINO, S. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar**. 2011. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – UEL – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010