

O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Gislayne das Graças Fagundes
Graduanda do curso de Letras - FAPAM
gislaynedgf@hotmail.com

Rannyelle Francyny da Silva
Graduanda do curso de Letras - FAPAM
rfrancyny@gmail.com

Orientadora: Prof^a. Msc. Renata Teixeira da Silva
renataetc@hotmail.com

RESUMO:

Neste artigo, propomos-nos a apresentar um estudo sobre o gênero textual história em quadrinhos, no qual enfatizaremos sua origem e definição, seu uso como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem e funcionalidade do gênero no dia-a-dia. Bakhtin (2006), Marcushi (2003), Bronckart (1999), Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), Vygotsky (1988), Paulo Freire (1996), Mário Feijó (2010), Paulo Ramos (2003) e Cagnin (1975) foram os estudiosos que nortearam a fundamentação teórica desta pesquisa, que teve como principais fontes utilizadas artigos científicos e livros. O artigo aborda os gêneros discursivos textuais e a história em quadrinhos aplicados no projeto “Explorando a História em Quadrinhos” realizado no 6º ano do ensino fundamental, nas aulas de Língua Portuguesa, em uma escola da rede pública da cidade de Maravilhas - MG, tendo como objetivo principal possibilitar ao aluno o desenvolvimento da criatividade, o incentivo à leitura e a compreensão sobre a construção do gênero história em quadrinhos.

Palavras-chave: Gênero Textual; História em Quadrinhos; Ensino-aprendizagem;

ABSTRACT:

In this article, we propose to present a study on the genre textual history in comics, we do not qualify its origin and definition, its use as it is not available in the teaching-learning process and the functionality of the genre in the day-to-day. Bakhtin (2006), Marcushi (2003), Bronckart (1999), Dolz, Noverraz and Schneuwly (2004), Vygotsky (1988), Paulo Freire (1996), Mario Feijó (2010), Paulo Ramos (2003) and Cagnin (1975) It was the scholars who guided the theoretical foundations of this research, which had as main sources in scientific articles and books. The article deals with the textual discursive genres and comics applied without the project "Exploring a Comics" carried out in the 6th year of elementary school, in Portuguese Language classes, in a public school in the city of Maravilhas - MG. Main objective to enable the student to develop the creativity, the encouragement to reading and understanding about a construction of the genre comics.

Keywords: Textual Genre; Comic; Teaching-learning;

□ **INTRODUÇÃO**

Partindo de uma base teórica fundamentada nos estudos de diferentes pesquisadores e das proposições de alguns documentos ligados à educação, os gêneros discursivos textuais começaram a se estabelecer como proposta de ensino para as aulas de Língua Portuguesa. Isso fez com que a escola brasileira começasse a prezar os gêneros e a trazer uma diversidade maior deles para o contexto escolar. Anteriormente, alguns gêneros predominantemente dotados de imagens eram enxergados, pela escola, como leituras inapropriadas. Entre esses gêneros, encontram-se as histórias em quadrinhos (HQ) de origem ocidental e oriental.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 1997/1998) constituem um documento que propõe o trabalho com os gêneros textuais para o ensino da Língua Portuguesa até o 9º ano, fundamentados na concepção de gêneros de Bakhtin (1997).

De acordo com os PCN, o professor necessita, então, propiciar ao educando a prática, a discussão, a leitura de textos das diferentes esferas sociais (jornalística, publicitária, etc.). Ainda conforme esse documento, *“a compreensão oral e escrita, bem como a produção oral e escrita de textos pertencentes a diversos gêneros, supõem o desenvolvimento de diversas capacidades que devem ser enfocadas nas situações de ensino”*. (BRASIL, 1998).

Além disso, a língua é um instrumento de poder, de que o estudante, tendo acesso e conhecimento, pode fazer uso, adquirindo conhecimento sobre a língua, de forma que seu ensino deveria partir de situações reais de uso. Nesse sentido, o gênero HQ apresenta linguagem e situação reais de uso, pois narra um fato fictício com finalidades diversas: entreter, criticar, ensinar, entre outras.

Conforme apontado por Paulo Freire (1996, p. 29), ensinar não se esgota no

tratamento do objeto ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições em que aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes. (FREIRE, 1996, p.29).

O presente artigo contempla o gênero HQ como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, abordando as teorias de Bakhtin (2006) sobre a utilização da língua no gênero discursivo; de Marcushi (2003), sobre a definição e a funcionalidade do gênero no dia a dia, e o estudo de Bronckart (1999), que considera que os gêneros constituem ações de linguagem no processo de interação.

Aqui também será contemplada a noção de Sequência Didática (SD) aplicada aos gêneros discursivos. De acordo com Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), *“Sequência didática é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero*

textual oral ou escrito". (2004, p. 82).

Portanto, a Sequência Didática é um conjunto de atividades para ensinar um conteúdo, etapa por etapa organizado, de acordo com os objetivos que o professor quer alcançar para a aprendizagem.

Para os autores da Escola de Genebra, a ideia central é a de que se devem criar situações reais com contextos que permitam reproduzir, em grandes linhas e no detalhe, a situação concreta de produção textual incluindo sua circulação. Em suma, a dinâmica das sequências didáticas consiste em confrontar os alunos com práticas de linguagem historicamente construídas, os gêneros textuais, para lhes dar a possibilidade de reconstruí-las e delas se apropriarem.

Tendo como base a teoria da Sequência Didática dos autores da Escola de Genebra e como ferramenta e suporte textual o *xerox* de uma HQ da turma da Mônica, propôs-se aos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual "Professor Francisco Tibúrcio" (rede pública), da cidade de Maravilhas, interior de Minas Gerais, que criassem um final para uma História em Quadrinhos, utilizando linguagem verbal e visual, considerando o contexto dessa. Os alunos foram instados a desenhar os respectivos personagens e suas falas nos balões. Esse projeto teve como objetivo principal possibilitar ao aluno o desenvolvimento da criatividade, o incentivo à leitura e compreensão sobre a construção do gênero História em Quadrinhos (HQ).

Partiremos da relação entre a teoria e a abordagem prática do trabalho com o gênero, buscando, especialmente, nesse sentido, as orientações de documentos oficiais da educação, além de abranger reflexões sobre o professor, o aluno e a sociedade nesse contexto.

□ O GÊNERO DISCURSIVO

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Linguagem, Códigos e suas Tecnologias (PCN, 1998), nas práticas sociais, o homem cria a linguagem; nela e com ela, reproduz e transforma espaços produtivos. Nesse sentido, a linguagem é o meio que o homem possui para representar, organizar e transmitir seu pensamento. Para isso, utiliza-se dos sistemas de linguagem verbal e não-verbal, os quais possuem uma estrutura simbólica que constitui sistemas arbitrários de sentido e comunicação. Nas práticas sociais, o espaço de produção de sentidos é simultâneo. Nesse espaço, as linguagens se estruturam, as normas são partilhadas e negociadas, uma vez que, como pondera Bakhtin, "*a arena de luta daqueles que procuram conservar ou transgredir os sentidos acumulados são as trocas linguísticas*" (2006). Essas trocas ocorrem por meio do emprego de diferentes gêneros discursivos, dentre eles, o gênero História em Quadrinhos.

De acordo com L. R. Vygotsky (1988), a tarefa do docente consiste em desenvolver não

uma única capacidade de pensar, mas muitas capacidades particulares de pensar em campos diferentes. De certo modo, pode-se direcionar essa afirmação de Vygotsky para o ensino dos diferentes gêneros textuais, já que deve ser desenvolvida no aluno a capacidade de se expressar em situações particulares, tais como saber escrever um discurso, uma fábula, uma narração, um telegrama, entre outros. Essa tarefa não é fácil, mas se torna mais difícil quando o conteúdo não é transmitido de maneira clara ao discente, como, por exemplo, quando o professor deixa de explicar que existem vários tipos de textos e que cada um é empregado conforme uma situação de comunicação específica. Vygotsky (1998) também aponta o que a criança em idade escolar pode fazer hoje com o auxílio dos adultos. Dessa forma, se ela é posta em contato com vários gêneros textuais desde cedo, terá oportunidade de desenvolver seu potencial linguístico de modo diferenciado.

Segundo Bakhtin (2006), qualquer enunciado considerado isoladamente é claro, individual. No entanto, cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo por isso denominados gêneros do discurso.

Os gêneros discursivos também são heterogêneos; Bakhtin (2006) os divide em: secundários e primários. Os secundários, definidos pelo autor como complexos, fazem parte das esferas científica, jurídica, literária, entre outras. Os primários (simples) são os gêneros do cotidiano: carta, conversa entre amigos, receita culinária, entre outros. Segundo o autor, dentro dos gêneros discursivos, pode haver gêneros primários ou vice-versa. Sendo assim, os gêneros discursivos também são caracterizados pelo seu hibridismo.

Já Marcuschi (2003) afirma que os gêneros textuais são fenômenos históricos profundamente vinculados à vida cultural e social. Fruto de trabalho coletivo, os gêneros contribuem para ordenar e estabilizar as atividades do dia a dia. São entidades sócio-discursivas e formas de ação social incontáveis em qualquer situação comunicativa.

Os gêneros, então, existem em função da necessidade humana de comunicação e se ampliam e modificam de acordo com as mudanças ocorridas na sociedade e as diferentes necessidades comunicativas. Com as modificações na sociedade e o avanço da revolução tecnológica, os gêneros vão sendo ampliados na instauração de novas relações com os usos da linguagem e possibilitam a redefinição de alguns aspectos centrais na observação da linguagem em uso, como, por exemplo, a relação entre oralidade e escrita.

Assim como Bakhtin, Marcuschi afirma que *os gêneros não ‘existem’ objetivamente como um dado, mas se constroem na interação comunicativa e são fenômenos contextualmente situados*. Ressalta ainda que os sujeitos, em seus processos interlocutivos, para tomarem decisões acerca do processamento do texto pertencente a um dado gênero, orientam-se por um saber social, um saber

intuitivo construído nas esferas das relações sócio-comunicativas com as quais interage, tal como pensa Bakhtin. Portanto, é esse saber correspondente a um conhecimento de natureza tipológica, que pode explicar a razão pela qual é tão comum os interlocutores especificarem o tipo de gênero discursivo que estão produzindo ou lendo.

Bronckart (1994, p. 12) considera que os gêneros constituem ações de linguagem que requerem do agente produtor uma série de decisões para cuja execução ele necessita ter competência; a primeira das decisões é a escolha, que deve ser feita a partir do rol de gêneros existentes, ou seja, ele escolherá aquele que lhe parece adequado ao contexto e à intenção comunicativa; e a segunda é a aplicação, que poderia acrescentar algo à forma destacada ou recriá-la.

Ainda segundo Bronckart, a ação de linguagem pode ser definida em dois planos: sociológico e psicológico. No primeiro plano, ela pode ser entendida como *uma porção da atividade verbal do grupo, recortada pelo mecanismo geral das avaliações sociais e atribuída a um organismo humano singular*. No segundo plano – psicológico – essa ação é vista como *o conhecimento disponível em um organismo ativo, das diferentes facetas de sua própria responsabilidade na interação verbal* (1999, p. 99).

Sendo assim, é correto dizer que a HQ é um gênero secundário, posto que sua elaboração se utiliza de recursos de um gênero primitivo, ou seja, da fala cotidiana. Tal afirmação confirma-se nas palavras de Bakhtin: *esses gêneros secundários, que pertencem à comunicação cultural complexa, simulam em princípio as várias formas da comunicação verbal primária*.

□ HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

3.1. Origem e exemplos

As histórias em quadrinhos atraem todas as pessoas, sejam elas crianças, jovens e até mesmo adultos. Não se sabe precisamente quando as primeiras HQs foram criadas; existem relatos de que os primeiros desenhistas foram os homens das cavernas, que registravam nas paredes suas aventuras. Entretanto, os primeiros quadrinhos foram registrados no Brasil pelo quadrinista José Alberto Lovetro, conhecido por JAL, no ano de 1869, com o desenhista Angelo Agostini, que criou o personagem Nhô Quim (Figura 1 e 2), por intermédio do qual narra a história de um jovem caipira de vinte anos de idade, que fez uma viagem de Minas Gerais à “Corte”, no Rio de Janeiro (Lovetro, 1993: 69-70).

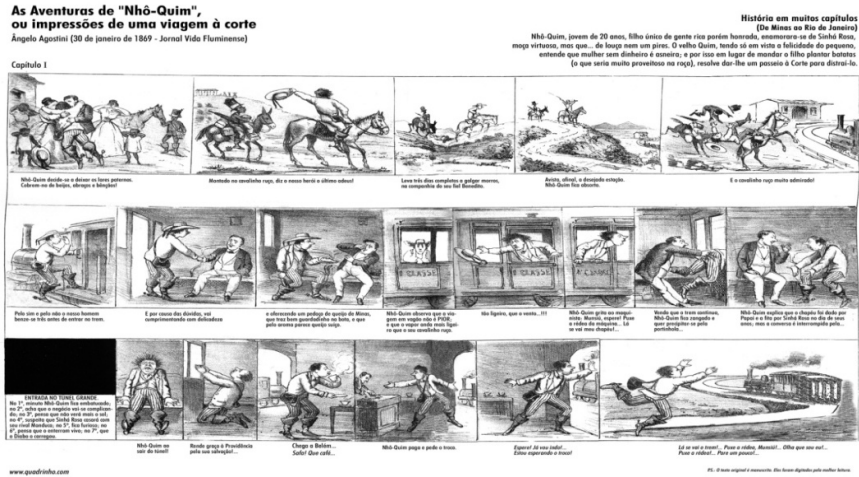


FIGURA 1: Primeira história em quadrinhos criada no Brasil.

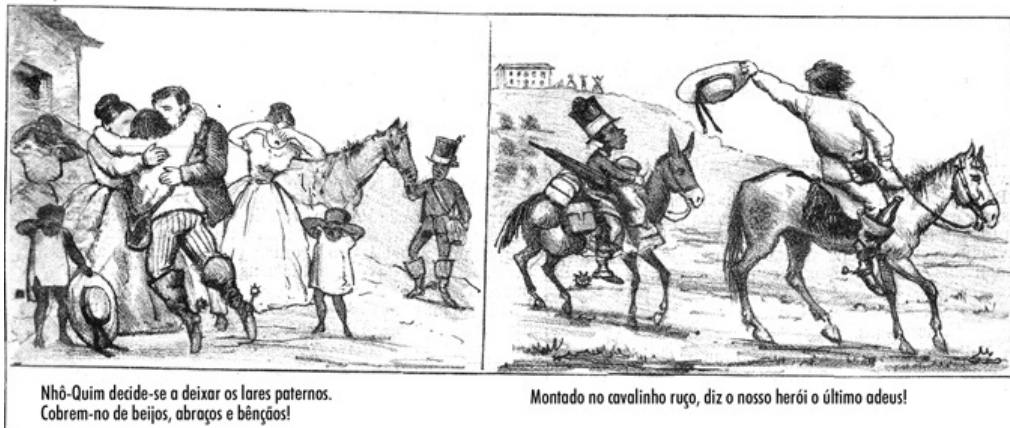


FIGURA 2: 1º e 2º quadrinhos legíveis da obra de Nhô Quim

Contudo, a referência mais aceita é a data de 1896, quando o americano Richard Outcault criou o personagem "Yellow Kid - o Garoto Amarelo" (Figura 3), que apareceu em uma publicação dominical no jornal *New York Sunday World*, nos Estados Unidos. O personagem era um menino pobre, que morava nas favelas de Nova York, em cuja roupa apareciam textos escritos, que criticavam a política da época.



FIGURA 3: Primeira história em quadrinhos publicada nos Estados Unidos.

Mário Feijó, ao descrever o nascimento da história em quadrinhos estabelece que:

Os quadrinhos nasceram em jornais populares, "sensacionalistas", ou seja, publicações consideradas vulgares. Com o tempo, conquistaram jornais de maior prestígio e público mais qualificado. Esse processo, porém, foi lento. O preconceito que contaminou o julgamento de professores e críticos lá na origem se estendeu por décadas. (2010, p.143)

Percebe-se pela descrição de Feijó, que as HQs sofreram preconceitos em determinados momentos da história, por serem consideradas vulgares e por terem surgido em jornais sensacionalistas. As escolas e os pais dos alunos tiveram receio, em razão de que elas poderiam influenciar negativamente na educação dos adolescentes leitores, além de não proporcionarem a eles a aprendizagem que se esperava. No decorrer do tempo, o preconceito foi diminuído e, atualmente, o que se vê são muitas pessoas optarem pelas histórias em quadrinhos, por suas leituras serem consideradas prazerosas e por elas serem inseridas nos mais diversos meios de comunicação.

Kazuko Kojima Higuchi, a partir dos estudos feitos, afirma que:

A integração do texto e imagem numa unidade gráfica e divulgação em veículo de comunicação massiva são características que irão marcar as futuras produções das histórias em quadrinhos.

Nos Estados Unidos, as histórias, publicadas em tiras de jornais e denominadas *comic strips* (tiras cômicas) dado seu caráter humorístico, conservam este nome ou variações como *comics*, *comix*, ou *funnies* (engraçados) nos países de língua inglesa. Na França, são *bandes dessinées* (tiras desenhadas). Na Itália, *fumetti* (de fumacinhas ou balões que indicam a fala das personagens). Na Espanha, *tebeo*, de TBO - nome de uma revista infantil; na América Espanhola, *historieta*; em Portugal, *história aos quadrinhos*. No Brasil, *história em quadrinhos* ou *gibi* (que significa "moleque"), nome de uma revista da editora Globo, publicada nas décadas de 30 e 40, que passou a denominar, genericamente, todas as revistas de quadrinhos. (2002, p. 126-127)

Verificam-se, por meio dos estudos de Higuchi (2002) que, em vários países, as histórias publicadas em tiras nos jornais apresentam suas características predominantes; por esse motivo,

cada país adota um nome diferente para a história em quadrinhos ou gibi, como é conhecida no território brasileiro.

Já Paulo Ramos (2009, p. 16), diante da imensa variedade de nomes que a HQ possui, declara que *esse excesso de nomes é consequência do desconhecimento das características das HQs e de seus diferentes gêneros. Sem saber direito do que se trata, escolhe-se um termo provisório e sem muito critério*. Ramos, nessa citação, expõe seu ponto de vista sobre o desconhecimento das particularidades que envolvem verdadeiramente a história em quadrinhos, pois muitas das vezes a caracterizam com diversos termos, entre eles: tira cômica, tira em quadrinhos, tirinha, tira de jornal, tira diária, tira jornalística, charge, ou piadinhas. O autor afirma que *Ter uma noção clara do que se trata cada gênero contribui muito para uma leitura mais aprofundada e crítica dos quadrinhos e ajuda na elaboração de práticas pedagógicas na área da educação*, manifestando assim, que é preciso ter um estudo mais detalhado de cada gênero.

3.2. O que são HQs e quais são seus objetivos?

Com base na análise de obras em quadrinhos e de estudos sobre a área, Ramos (2007) identificou algumas tendências e detalhes sobre o que efetivamente são as histórias em quadrinhos:

- diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos;
- predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo;
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias. Ramos definiu histórias em quadrinhos como um grande rótulo que une as características apresentadas acima, utilizadas em maior ou menor grau por uma diversidade de gêneros, nomeados de diferentes maneiras. [...] Quadrinhos seriam então, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades. (2009 p. 19-20)

Sobre os estudos realizados por Paulo Ramos, conclui-se que as histórias em quadrinhos são, na verdade, uma aglomeração de vários gêneros, cada um com seus aspectos característicos, e intitulados com nomes distintos, os quais se interligam, formando assim os quadrinhos que conhecemos atualmente.

3.3. HQ como gênero

A História em Quadrinhos é um gênero bastante prazeroso de ler, pois possui uma

linguagem curta e normalmente simples e abrange, também, o campo da linguagem imaginária que atua no desenvolvimento cognitivo do leitor. Esse gênero utiliza uma grande variedade de recursos, tais como metáforas, onomatopeias, estrutura narrativa apresentada por meio da mensagem icônica e linguística, balões de diferentes tipos, letras com espessuras diversas ligadas a ações e sentimentos expressivos pelos personagens.

Nesse sentido, Ramos (2006) afirma que o gênero HQ é considerado pelos PCN como um texto adequado para o desenvolvimento da oralidade e da escrita. Ainda reforça que, nos quadrinhos, o leitor pode desenvolver sua capacidade de interpretação, pois a estrutura desse gênero textual é muito próxima da oralidade. Sendo assim, ao ler, o aluno consegue identificar quem está falando, o assunto sobre o qual está falando e para quem está falando.

Nas HQs, as imagens, os enunciados, os ícones unem-se para que haja a produção de sentidos dirigidos aos leitores de diversas idades, de diversos gostos, de diversas regiões, cada uma com sua especificidade cultural e, no entanto, apesar dessas diversidades, elas conseguem abranger um público que, certamente só não é maior devido ao preço dos exemplares, levando-se em conta o baixo poder aquisitivo da maior parte da população. Por isso, se a Escola puder, deverá fornecer aos educandos também esse tipo de gênero textual, que é visto com reservas por muitos educadores, conforme Mendonça aponta: *de fato, o entretenimento como meta principal e humor como 'tom' de boa parte das HQs podem ter levado à negligência das HQs nas escolas* (2002, p. 202).

Segundo a autora,

na verdade, determinadas HQs demandam estratégias de leitura sofisticadas, além de um alto grau de conhecimento prévio, sendo quase que destinadas apenas aos "iniciados" nos enredos de seus personagens. Em outros casos, ao contrário, as HQs podem ter uma função didática, sendo utilizadas para dar instruções ou persuadir, em campanhas educativas (2002, p. 202).

Considerando a HQ como uma nova forma de manifestação cultural, um passo importante para retirar sua carga mística é conhecê-la melhor.

De acordo com Cagnin (1975: 25-30),

Os sinais podem ser classificados em naturais (encontrados na natureza como uma nuvem escura que prenuncia chuva) e artificiais (feitos pelo homem). Os sinais naturais são chamados também de índices, de signos. Os signos possuem, principalmente, a função de comunicação social.

Os sinais artificiais podem ser figurativos, miméticos – são os ícones, e convencionais – os símbolos. Os ícones são imitativos e servem para reproduzir o real (desenho, pintura, escultura, gravações sonoras etc.); os símbolos não têm uma relação direta com o real, ou seja, estão baseados num acordo para ter determinado significado dentro da comunidade.

A HQ comunica uma mensagem narrativa através de dois canais: a imagem – mensagem icônica, e o texto – mensagem linguística. O relacionamento dessas duas mensagens constitui a mensagem global.

Muitas vezes, um signo icônico pode se transformar em símbolo, mas o oposto também

ocorre: as letras e os balões, signos simbólicos, transformam-se em verdadeiros ícones; dependendo do traçado, podem revelar alegria, medo, ruídos. Geralmente, o tamanho da letra tem relação direta com o volume da voz, diferenciando uma fala sussurrada, gritada ou normal.

Antônio Luiz Cagnin (1975) esclarece:

A relação signo linguístico/objeto é sempre indireta, pois não conserva nenhuma semelhança com o objeto representado (nem mesmo as onomatopeias). A sua forma física (sonora ou gráfica) é sempre convencional, geralmente imotivada. A imagem desenhada dos quadrinhos, pelo contrário, é um signo analógico e contínuo. É analógico porque tem relação de semelhança com o objetivo representado, dando impressão de uma quase realidade; a sua forma física tem relação direta com o objeto, é motivada. A leitura em busca do significado não é unidirecional, em linha, como na fala, é contínua; a sua significação vem do todo, é próxima do modo de ver e entender as coisas reais, e forma, portanto, um inventário aberto, como o dos signos linguísticos, com exceção dos abstratos.

Alguns estudiosos já se dedicaram a essa análise da organização textual da HQ. Eguti (2001) declara que a história em quadrinhos não é um texto espontâneo nem natural (como as conversações orais), pois nela o autor apenas recria os diálogos e as situações que envolvem os falantes. Marcushi afirma que as HQs realizam-se no meio escrito, mas buscam reproduzir a fala (geralmente conversa informal) nos balões, com a presença constante de interjeições, reduções vocabulares etc. Por conseguinte, a HQ é uma ferramenta que pode ser utilizada como *leitura-fruição, um texto literário como meio de desenvolver gosto e o hábito pela leitura e, na medida em que o aluno amplie o seu repertório de conhecimento de obras, o professor lhe incentive a capacidade crítica sobre as leituras feitas a partir da socialização destas em sala de aula* (DCE's 2006, p. 39).

□ IMPLEMENTAÇÃO E DESCRIÇÃO DO PROJETO

□ Descrição da proposta de uso da HQ na aula de Língua Portuguesa

Atualmente, percebe-se que as histórias em quadrinhos ganharam um lugar de grande destaque nos livros didáticos, realidade que não era possível anteriormente pelo fato de ela ter sido considerada sensacionalista, por conter imagens pejorativas e humor que desagradavam ao público leitor. Recentemente, elas estão sendo integradas na grade curricular de todas as disciplinas, especificamente nas aulas de Língua Portuguesa, com o propósito de desenvolver nos alunos competências e habilidades, baseadas nos PCN (BRASIL, 1997/1998).

Nesse aspecto, o projeto “Explorando a História em Quadrinhos” teve como objetivo

principal expor aos alunos do 6º ano do ensino fundamental, da Escola Estadual Professor Francisco Tibúrcio, da cidade de Maravilhas – MG, o gênero textual História em Quadrinhos na aula de Língua Portuguesa. A partir da teoria da Sequência Didática, os alunos foram submetidos a etapas do projeto, as quais foram: 1) explicação sobre os Gêneros Textuais, o meio em que circulam e suas características; 2) apresentação aos alunos do que são Histórias em Quadrinhos por meio de exemplos; 3) solicitação aos alunos para que finalizassem uma HQ (anexo 1), criando os quadros, com o auxílio de uma régua, e colorindo os personagens com suas respectivas falas.

A atividade foi realizada individualmente, sendo que os alunos receberam liberdade para a criação dos personagens e os respectivos diálogos. O recurso didático pedagógico utilizado para a execução do projeto foi somente o quadro negro, para explicar os diferentes balões que existem e suas funções.

Durante o projeto, foi possível verificar a empolgação dos alunos em produzir um final condizente com o contexto da HQ sugerida. Produziram com total autonomia e demonstraram suas habilidades e criatividade nas produções junto aos colegas. Em sala, foi perceptível a dificuldade de alguns alunos em criarem os diálogos, sendo que a parte dos desenhos e da decoração foi mais fácil de criar.

4.2. Recursos materiais envolvidos

Para a realização do projeto, foram necessários os recursos listados a seguir:

- Xerox de uma HQ sem o final, distribuída para cada aluno;
- Quadro negro;
- Lápis de cor;
- Régua.

4.3. Habilidades/competências desenvolvidas

Na aula de Português, foi esperada do aluno a competência de compreender o gênero textual HQ, desenvolvendo a habilidade de definir suas próprias características. O discente também pôde desenvolver como competência o domínio dos tipos textuais, e a habilidade adquirida foi reconhecer e identificar os elementos presentes nas HQs, contemplando os aspectos linguísticos presentes nos textos argumentativos e narrativos, sendo capaz, dessa maneira, de criar um final para a história em quadrinhos.

4.4. A experiência

Durante a realização do projeto, foi perceptível a dificuldade dos alunos na interpretação de HQs e na produção textual. A HQ lhes proporcionou a chance de se expressarem por meio da atividade, que exigiu muita criatividade e interpretação de texto. No momento da escrita dos diálogos, a dificuldade foi maior, visto que a maioria dos alunos não estavam familiarizados com o gênero; portanto, foi uma fase que exigiu mais habilidade na escrita para definição de um final condizente com a HQ sugerida. Como professoras de LP, o projeto nos proporcionou a chance de conhecer mais esse gênero que tanto foi questionado como ferramenta pedagógica. Sem dúvida, as HQs oferecem diversos recursos linguísticos que podem ser usados de várias formas a fim de promover no educando habilidades e competências necessárias para a formação do sendo crítico e o hábito de leitura nos alunos.

□ Resultados esperados e alcançados

O resultado que esperávamos era que os alunos se envolvessem com a história em quadrinhos de forma positiva, finalizando a história entregue a eles. Todos os alunos terminaram a atividade no tempo estipulado, e as nossas metas foram alcançadas, diante da participação de todos na atividade, adquirindo conhecimentos sobre as histórias em quadrinhos, entendendo a leitura e criação desse gênero, junto ao universo dos personagens; o que significa cada balão; os sinais de pontuação e as diferenças entre narrador e personagem.

□ CONCLUSÃO

Constata-se que os gêneros textuais fazem parte de uma inovação que merece uma atenção especial por parte dos professores, por fazerem parte do cotidiano dos alunos, neste caso, do Ensino Fundamental. Esse é, sem dúvida, um campo imenso propício à exploração.

Ao estudar especificamente o gênero história em quadrinhos, percebemos o quão importante ele pode se tornar no ensino de leitura, interpretação e produção de texto. Além de ser considerado um gênero bastante eficaz no desenvolvimento da leitura e da escrita, os quadrinhos, de acordo com as pesquisas que realizamos, também auxilia o aluno no desenvolvimento de sua oralidade pelo fato de abordarem diversas características que contribuem para o avanço cognitivo.

No projeto realizado, percebemos que a Escola Estadual Professor Francisco Tibúrcio, assim como diversas outras, possui alunos que apresentam uma dificuldade muito grande na leitura. Acredita-se que deveria haver maior incentivo para a leitura, principalmente nessas séries iniciais,

momento em que os alunos estão formando seus hábitos acadêmicos. As histórias em quadrinhos podem ser ferramentas para esse incentivo. Exemplo disso foi o projeto “Explorando a História em Quadrinhos”, que despertou nos alunos o interesse pelo gênero e, conseqüentemente, o gosto pela leitura deste. Por meio desse projeto, foi possível perceber que os alunos interagiram, com o propósito de criar um final adequado, e demonstraram comprometimento com a atividade.

Em suma, constatamos que as HQs oferecem condições para o desenvolvimento da criança no Ensino Fundamental e que podem servir de ponte para uma leitura de textos mais complexos posteriormente. Por fim, os quadrinhos podem, então, ser uma importante ferramenta para despertar o gosto pela leitura.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso. Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 2006, p.261-305.
- BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental – língua portuguesa.** v. 2. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRONCKART. **Atividade de linguagem, textos e discurso: por um interacionismo sócio discursivo.** São Paulo: Educ, 1999.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos.** São Paulo: Ática, 1975.
- DOLZ, J.,M NOVERRAZ, M., e SCHNEUWLY, B. '**Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento**'. In: *DOLZ, J. e SCHNEUWLY, B. "Gêneros orais e escritos na escola"*. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95-128.
- EGUTI, C. A.. **A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos.** São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, 2001. Dissertação de Mestrado.
- FEIJÓ, Mário **O prazer da leitura: como a adaptação de clássicos ajuda a formar leitores.** 1. ed. São Paulo: Ática, 2010, p. 143.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996 – (Coleção Leitura).
- HIGUSHI, Kazuko Kojima – Super-Homem, Mônica & Cia. p. 125-154. CHIAPPINI, Ligia **Aprender e ensinar com textos não escolares.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- MARCUCHI, L.A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade.** In: **Gêneros textuais e ensino.** Rio de Janeiro: 2003, p. 20-36.
- MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos.** In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.) **Gêneros textuais e ensino.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. (p. 194-207).

PARANÁ, BRASIL. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares Estaduais: Língua Portuguesa**. Curitiba: SEED, 2006.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; BARBOSA, A.; RAMOS P. & VILELA, T. **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. (p. 16-20)

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R. e LEONTIEV, A. N. **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone – Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

Páginas da *web* e *blogs* consultados (autores não informados):

Bruto Informativo da História. Disponível em:

<<http://brutoinformativohist.blogspot.com.br/2011/09/yellow-kid-um-dos-primeiros-personagens.html>>. Acesso em: 22 mai. 2017.

Explore atividades escolares e muito mais! Disponível em:

<<https://br.pinterest.com/pin/522558362994445941/>>. Acesso em: 22 mai. 2017.

Há quase 150 anos, nasciam os quadrinhos brasileiros: As aventuras de Nhô Quim. Disponível em:< <http://brasileiros.com.br/2014/01/hoje-ha-quase-150-anos-nasciam-os-quadrinhos-brasileiros/>>. Acesso em: 22 mai. 2017.

ANEXO 1

