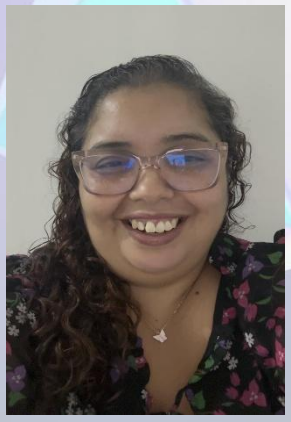

AS POTENCIALIDADES DO TRABALHO PEDAGÓGICO COM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DA LEITURA E DA ESCRITA

THE POTENTIAL OF EDUCATIONAL WORK WITH COMIC BOOKS IN TEACHING READING AND WRITING

DANÚBIA RODRIGUES DOS SANTOS
Graduação em Pedagogia pela Universidade Paulista UNIP (2017); Pós-graduação em Língua Portuguesa e Literatura em Contexto Escolar pela Universidade Paulista UNIP (2019); Professora de Educação Infantil no Centro de Educação Infantil Jardim Vista Alegre, da Rede Municipal de Ensino da Prefeitura de São Paulo.

RESUMO

O presente artigo apresenta as potencialidades do uso das histórias em quadrinhos como recurso pedagógico no ensino da leitura e da escrita, destacando seus benefícios e desafios no contexto educacional. É preciso entender que os quadrinhos são ferramentas motivadoras para o aprendizado da leitura, eles auxiliam na construção do sentido por meio das imagens e textos integrados e contribuem para o desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico dos alunos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Educação; Leitura; Escrita.

ABSTRACT

This article presents the potential of using comic books as a pedagogical resource in teaching reading and writing, highlighting their benefits and challenges in the educational context. It is important to understand that comic books are motivating tools for learning to read, as they help construct meaning through integrated images and texts and contribute to the development of students' creativity and critical thinking.

Keywords: Comics; Education; Reading; Writing.

INTRODUÇÃO

Atualmente discute-se que o aluno deve ler diversos gêneros textuais, devido ao desenvolvimento e aprendizagem que podem promover. Porém, quando se trata de histórias em quadrinhos ainda há muito preconceito por parte dos professores, que consideram esse tipo de abordagem insatisfatória. Apesar disso, os quadrinhos podem ser instrumentos para estimular o hábito prazeroso da leitura, pois eles se constituem como um gênero literário que reúne características da linguagem escrita e visual, atraindo o leitor em virtude do repertório empolgante, que agrada desde crianças até adultos, e não se tratando de uma atividade maçante, como acontece muitas vezes com leituras obrigatórias na sala de aula. Por isso, o presente artigo tem a intenção de mostrar a contribuição dos quadrinhos no incentivo à leitura e à escrita, levando o leitor a despertar a curiosidade, imaginação e o raciocínio. Afinal, ler não é um gesto superficial e mecânico de decifrar palavras, mas sim um ato de compreender o mundo, a sociedade, a cultura e outros aspectos que nos cercam.

CARACTERÍSTICAS DO GÊNERO E BREVE HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

As Histórias em Quadrinhos são um tipo de arte sequencial que geralmente indicam uma ideia de complementariedade, misturando texto e desenho para constituir uma determinada história. Seus enredos são narrados quadro a quadro, por uma associação de desenhos e textos que empregam o discurso direto, específico da língua falada.

As HQs possuem uma linguagem específica, com um sistema narrativo composto por dois códigos: o visual e o verbal. A interação entre ambos é de suma importância, pois um reforça o outro, garantindo o pleno entendimento da mensagem.

Ao longo dos anos os autores das HQs desenvolveram e aplicaram elementos específicos da linguagem do gênero, com a finalidade de atingir uma comunicação rápida e acessível a todos. Dentre eles, temos linguagens visuais que compõem a estrutura do gênero quadrinhos: os quadros ou vinhetas, os balões, as onomatopeias etc.

Os quadros ou vinhetas são conceitos estabelecidos por meio de uma imagem fixa, de momentos exclusivos ou de uma sequência de instantes, sendo essenciais para entender determinada prática ou acontecimento. Neste sentido, dentro de um mesmo quadrinho várias cenas podem ser contidas, que vistas juntos, parecem uma ação única. (VERGUEIRO, 2016).

Os balões são convenções gráficas contendo diálogos ou pensamentos de personagens. Normalmente são contornados por linhas e representam uma grande fonte de informações. Por serem de uma linguagem visual, transmitem a mensagem sem mesmo a necessidade da leitura do texto. Há vários tipos e formas de balões que servem de suporte para os diálogos dos personagens ou para que eles mostrem suas ideias. Mas aqui vamos destacar apenas alguns:

Balão de fala: mostra o que os personagens estão falando. Normalmente fica posicionado na boca dos personagens, de forma oval e com um rabicho representando o som. Os rabichos também indicam a quantidade de personagens ali presente.

Balão de grito: serve para indicar que o personagem está gritando. O balão deixa de ser oval e passa a ter várias pontas e tamanhos.

Balão de pensamento: tem formato de nuvens e é usado para indicar o pensamento dos personagens.

Balão de cochicho/sussurro: tem formato pontilhado e é usado quando o personagem cochicha algo, fala baixo.

Balão de medo: possui formas tremulares, irregulares. Representa uma expressão de medo, aterrorizante.

As onomatopeias, assim como os balões, são elementos indispensáveis nas HQs. Elas se caracterizam como figuras de linguagem que reproduzem um som com um fonema ou palavra. São expressões de forma dinâmica e divertida, que representam sons, barulhos, ruídos e movimentos.

Geralmente as onomatopeias são escritas fora dos balões, com caracteres alfabéticos grandes, próximo ao ambiente no qual acontece o som que reproduzem (VERGUEIRO, 2016).

DA REJEIÇÃO ÀS SALAS DE AULA

Cabe aqui discorrer brevemente sobre a história das Histórias em Quadrinhos, e no tocante a isso, pode-se afirmar que um dos pioneiros na criação da linguagem moderna dos quadrinhos foi o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini. Nascido na Itália em 1843, Agostini foi caricaturista, ilustrador, desenhista, crítico, pintor e gravador. Quando criança mudou-se para Paris onde estudou desenho, porém, foi no Brasil, a partir de 1860, que o seu talento foi reconhecido. Em 1869 trabalhou na revista Vida Fluminense, na cidade do Rio de Janeiro, onde publicou a primeira história em quadrinhos brasileira e uma das mais antigas do mundo: “As aventuras de Nho Quim”.

Outra contribuição de Agostini foi o lançamento da revista “O Tico-Tico”, em 1905. Essa versão trazia, além de histórias em quadrinhos, passatempos voltados para o público infantil e ficou em circulação no país por mais de quatro décadas.

Mas foi na década de 1930 que a circulação dos quadrinhos se expandiu no Brasil, tendo como precursor o empresário Adolfo Aizen, que importou dos Estados Unidos “Os Comics”, uma revista que trouxe o que havia de mais moderno na arte dos quadrinhos. Adolfo tentou se associar com o renomado empresário Roberto Marinho, porém, como não obteve êxito, conseguiu inserir seu projeto no jornal “A Nação”. Por intermédio do intitulado Suplemento Juvenil, uma publicação diária, as pessoas tiveram acesso a histórias de personagens como: Flash, Gordon, Mandraque, Jim das Selvas (CIRNE, 1990, p. 23). Essa tiragem triplicou o número de vendas do jornal. 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.

Além do Suplemento Infantil, existiam outros encartes que seguiam o mesmo gênero, como “A Gazeta Juvenil”, encarte infantil do jornal Gazeta de São Paulo e o “Mundo Infantil” da editora Vechi, do Rio de Janeiro. Devido ao grande sucesso, Aizen lança um tabloide desvinculado do jornal “A Nação”, com o título Suplemento Juvenil. Algum tempo depois, também publica “Contos de Magazine”, revista no formato americano, com dimensões de 17cm x 26cm, tamanho esse inferior ao das revistas que circulavam no país.

Devido à grande repercussão obtida pelas HQs, uma disputa surgiu no mercado editorial brasileiro, suscitando o interesse de jornalistas e empresários. Por isso, e em resposta ao sucesso de Adolfo Aizen, Roberto Marinho publica “O Globo Juvenil”, lançado em 1939. Essa época foi dominada pela influência estrangeira, sobrando pouco espaço para os artistas nacionais, entretanto temos Nelson Rodrigues, que atuou como roteirista de adaptações de clássicos da literatura mundial. Pode-se ainda citar outros nomes, como Carlos Thiré, Monteiro Filho e Antonio Euzébio Neto, que tentaram se destacar nesse novo gênero literário.

Ao longo dos anos, as histórias em quadrinhos tiveram um grande crescimento e popularização, e os autores brasileiros passaram a ter sua própria identidade, se desvinculando, aos poucos, da influência estrangeira, e alcançando público em todas as faixas etárias.

Dentre tantos, podemos citar Maurício de Sousa e Ziraldo, como ícones que alavancaram o sucesso do gênero em nosso país, tendo sido eles os principais responsáveis pela criação de personagens legitimamente brasileiros.

Nascido em São Paulo em 1935, Maurício de Sousa desde muito pequeno se interessou pela arte dos desenhos. Passou parte da sua infância em Mogi das Cruzes, dando asas à imaginação em seus cadernos escolares. Aos 19 anos mudou-se para a capital paulista, trabalhando por 5 anos no Jornal Folha da Manhã, onde fazia ilustrações. Seus primeiros personagens foram o cãozinho Bidu e o garoto Franjinha (1959), que surgiram em tirinhas publicadas no jornal. Mesmo com o imperioso mercado internacional, foi um dos poucos quadrinhistas que conseguiram manter suas histórias em produção.

Posteriormente, criou inúmeros personagens conhecidos do grande público, como: Mônica, Magali, Chico Bento, Cebolinha, Cascão, e muitos outros.

Outro expoente no gênero é Ziraldo Alves Pinto, mais popularmente conhecido apenas como Ziraldo. O cartunista nasceu em 1932, em Minas Gerais e surgiu no cenário nacional como autor de charges políticas. Durante a Ditadura Militar Brasileira, fundou com outros humoristas o jornal “O

Pasquim", que trazia tiras criticando os costumes e práticas políticas da época. Após esse período, voltou seu foco para o público infanto-juvenil, lançando "A Turma do Pererê", "Super-Mãe" e o "O Mineirinho".

Porém, seu personagem mais conhecido é o "Menino Maluquinho", um garoto alegre, cheio de imaginação, que gosta de se aventurar com seus amigos. Uma de suas marcas principais é usar uma grande panela na cabeça como chapéu. O personagem surgiu em livro no ano de 1980, e em virtude do seu grande sucesso teve inúmeras adaptações, se tornando série, filme, e história em quadrinhos.

No que se refere à Educação, hoje se reconhece a utilização de histórias em quadrinhos como um eficiente instrumento pedagógico. Mesmo tendo tido uma rejeição inicial ao seu uso dentro de sala de aula, atualmente, o mérito do emprego desse tipo de gênero textual com as crianças é plenamente confirmado:

> [...] há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, 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).

Vergueiro e Ramos (2009) defendem que as HQs são importantes ferramentas para o desenvolvimento da oralidade e da escrita. Por ser um gênero textual muito próximo da linguagem falada, sua leitura facilita a compreensão e interpretação tornando-se uma experiência prazerosa e convidativa.

No processo de alfabetização e letramento, as HQs são utilizadas como recurso pedagógico de leitura e escrita, sendo fundamental nesse período em que as crianças estão conhecendo o mundo e o significado das coisas. Por meio das imagens contidas nas histórias eles buscam imaginar e relacionar o que está escrito, fazendo correlação entre linguagem visual e textual.

> A linguagem escrita apresenta relação com a oralidade, porém restrita às convenções da norma culta. Ela "costuma aparecer nos quadrinhos, de forma sucinta, em três situações" nos diálogos (fala) e pensamentos dos personagens; nas legendas ou letreiros, geralmente expressando o discurso de um narrador ou elemento exterior; e nas onomatopeias ou explosões sonoras, isto é vocábulos ou grafismo que traduzem os sons. (IANNONE, 1994, p. 87).

A linguagem oral é espontânea, coloquial, próxima ao discurso falado, ocorrendo sem formalidade. Já a escrita exige uma preocupação maior com as normas da Língua Portuguesa, diante de uma produção textual. No entanto, ambas estão presentes o tempo todo nas HQs, e dividem a responsabilidade de comunicarem a história, sendo imprescindível o estudo das duas, por uma complementar a outra.

Essa inserção no cotidiano escolar foi referendada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (Lei Federal nº 9394, de 20 de dezembro de 1996), cujo texto ressalta a importância da

aprendizagem de linguagens contemporâneas e diversificadas para a formação do educando nos ensinos fundamental e médio (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

A importância também é evidenciada nos Parâmetros Curriculares Nacionais, de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental:

> Na biblioteca escolar é necessário que sejam colocados à disposição dos alunos textos dos mais variados gêneros, respeitados os seus portadores: livros de contos, romances, poesia, enciclopédias, dicionários, jornais, revistas (infantis, em quadrinhos, de palavras cruzadas e outros jogos), livros de consulta das diversas áreas do conhecimento, almanaques, revistas de literatura de cordel, textos gravados em áudio e em vídeo, entre outros. Além dos materiais impressos que se pode adquirir no mercado, também aqueles que são produzidos pelos alunos — produtos dos mais variados projetos de estudo — podem compor o acervo da biblioteca escolar: coletâneas de contos, trava-línguas, piadas, brincadeiras e jogos infantis, livros de narrativas ficcionais, dossiês sobre assuntos específicos, diários de viagens, revistas, jornais, etc. (BRASIL, 1997, p. 61).

O Programa Nacional Biblioteca na Escola – PNBE, criado em 2006 pelo Governo Federal, também ratificou o uso das histórias em quadrinhos no ambiente escolar, promovendo a distribuição de revistas do gênero nas unidades de ensino da rede pública, visando estimular o hábito de leitura entre os alunos. Tendo em vista esse panorama, torna-se inegável a relevância do uso das HQs no contexto escolar, pois elas se caracterizam como ferramenta eficiente no processo de desenvolvimento da leitura e da escrita, levando as crianças a se identificarem, inclusive afetivamente, com esse tipo de linguagem, e propiciando a formação de cidadãos críticos e autônomos, capazes de aprender a partir do texto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos esse artigo com o objetivo de analisar como o uso das histórias em quadrinhos pode ser uma ferramenta pedagógica eficiente para o desenvolvimento da leitura e escrita.

Por seu caráter lúdico, o aluno consegue criar um vínculo emocional com o gênero, o que é imprescindível para a formação de leitores no contexto atual. Leitores competentes são aqueles que “gostam” de ler, que veem a leitura como um hábito prazeroso, uma prática social e não uma obrigação, e isso é perfeitamente possível de ser alcançado por meio das histórias em quadrinhos.

Ao utilizar-se as histórias em quadrinhos como forma de produção textual, foi possível aperfeiçoar o processo de aquisição da escrita, e isso foi notório durante a análise dos trabalhos produzidos. Com as atividades propostas, os alunos foram capazes de criar e relacionar imagens e texto, o que é essencial numa sociedade letrada como a nossa, em que a produção de texto é considerada uma prática social de linguagem.

No tocante à formação profissional que deve ser buscada, todo o processo vivenciado sempre será muito significativo. É necessário ir a campo com grandes expectativas, mas entendendo que na

prática pedagógica nos deparamos com muitas surpresas, pois o professor não trabalha com máquinas, que produzem sempre os resultados esperados e preestabelecidos. Ele atua com pessoas, indivíduos em formação, produtos não acabados e em constante desenvolvimento.

Muitas vezes as propostas precisam ser readequadas, segundo as características e as necessidades de cada turma específica. Pode-se dizer que os percalços são necessários e produtivos na trajetória de um educador, pois são eles que permitem e induzem a investigação, a reflexão e a mudança do seu próprio fazer docente.

Por meio de análise sistemática, planejamento, avaliação e escolha do material adequado para cada situação de aprendizagem, é perfeitamente possível incorporar o uso das histórias em quadrinhos no cotidiano escolar. As HQs tornam as aulas mais dinâmicas e agradáveis, despertando nos alunos a imaginação e a criatividade. Além disso, elas proporcionam o desenvolvimento da capacidade de reflexão e desafiam o senso crítico de seus leitores.

Existem várias possibilidades para o uso das HQs no ambiente escolar, dentre elas podemos citar: composição de acervo de gibis, com livre acesso dos estudantes, para familiarização com o gênero; leitura compartilhada, em voz alta, e individual, visando identificar as características e a linguagem específica das HQs; utilização de histórias em quadrinhos somente com imagens, e balões de fala apagados, para que os alunos possam inferir e elaborarem novos diálogos; produção de textos em prosa a partir da adaptação de histórias em quadrinhos; criação de histórias em quadrinhos pelos alunos, utilizando-se colagens ou desenhos dos personagens, com tema e roteiros sugeridos pelo professor ou a partir da concepção dos próprios estudantes; exposição dos trabalhos em painéis/murais, para que outros alunos possam apreciar os trabalhos feitos, e sejam também incentivados a produzirem suas HQs.

Até escolas que não disponham de muitos recursos podem fazer uso dessa ferramenta, pois os gibis podem ser conseguidos mediante doações feitas pela comunidade ou por editoras. Além disso, há uma infinidade de sugestões disponíveis em revistas pedagógicas e na internet (sequências didáticas, planos de aula, criação de histórias por meio de desenhos, material impresso, ou em ambientes digitais), que podem ser aplicadas na íntegra ou readaptadas para serem utilizadas no contexto da escola, de acordo com as necessidades específicas de cada sala. Vergueiro (2016, p. 26) afirma que “o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e a sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”.

Por fim, concluímos que o processo de ensino/aprendizagem necessita ser significativo e prazeroso, e que as histórias em quadrinhos são excelentes instrumentos nessa missão de “educar”. Para tanto, o docente deve estar atento, disposto, e fazer uso dessa estratégia em sua prática pedagógica de forma consciente e planejada, visando contribuir para a constituição de sujeitos pensantes, críticos, reflexivos, capazes de entender e transformar suas próprias realidades.

REFERÊNCIAS

BECKER, Fernando. **Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos.** In: Educação e construção do conhecimento. Porto Alegre: Artmed, 2001.

CAGLIARI. Luís Carlos. **Alfabetização e Linguística.** 7ª edição. Scipione: São Paulo, 1994.

CARVALHO, Adriana Cintra de; OLIVEIRA, Marcelo Pires de. **Os quadrinhos e uma proposta de ensino da leitura.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., Porto Alegre-RS, 2004. Disponível em: < http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18224/1/R 0711-1.pdf>. Acesso 13 de nov. 2016.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro. Europa e Funarte, 1990.

DEVRIES, R. e ZAN, B. (1998) **A ética na educação infantil – O ambiente sócio moral na escola.** Porto Alegre: ArtMed Editora. Acesso em: 21/06/2017.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; RAMOS, Rubens Borges Teixeira. **Leitura e obtenção de conhecimento nas histórias em quadrinhos de super-heróis**. In: LARA, M. L. G. de; SMIT, J. (Org.). Temas de pesquisa em ciência da informação no Brasil. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita.** 3ª edição. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 1985.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas.** São Paulo: Atlas, 2010.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1994, p. 87.

KRAMER, Sonia. **Escrita, experiência e formação: múltiplas possibilidades de criação escrita.** In: YUNES, Eliana. A experiência da leitura. São Paulo: Loyola, 2003.

LERNER, Délia. **O ensino e o aprendizado escolar. Argumentos contra falsa oposição**. In: CASTORINA, J.A. et AL. Piaget-Vigotsky. Novas contribuições para o debate. São Paulo; Ática, 1996.

LERNER, Délia. **A Autonomia do Leitor. Uma Análise Didática.** In Revista de Educação, N° 6. Porto alegre: Editora Projeto; maio/2002.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogias e Pedagogos, para quê?** 8ª Edição. São Paulo: Cortez, 2004.

MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7ª Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTINS, João Carlos. **Vygotsky e o papel das interações sociais na sala de aula: Reconhecer e Desvendar o mundo.** 2010. Disponível em: <HTTP://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias-28-111-122-c.pdf. Acesso em 21/06/2017.

NOGUEIRA, Natania A. S. **Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCARE – SABERES DOCENTES, 7., 2007, Curitiba. Anais. Curitiba: Champagnat, 2007. p 174 – 186.

PCN-LP. **"Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa"**. Brasília, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental, 1997.

PESQUISA RETRATOS DA LEITURA NO BRASIL, Instituto Pró-Livro. Disponível em: <prolivro.org.br/home/confirme>. Acesso 13 nov. 2016.

SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática.** Eccos Revista Científica (Impresso), v. 27, p. 81-95, 2012.

SHOR, Ira; FREIRE, Paulo. **Medo e Ousadia, o cotidiano do professor.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de Leitura.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A linguagem dos quadrinhos: uma "alfabetização necessária".** In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2016.

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.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.