

## MÚLTIPLAS LINGUAGENS DAS HQS NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES INICIAIS

*MULTIPLE LANGUAGES OF COMICS IN THE TEACHING OF THE PORTUGUESE LANGUAGE IN  
ELEMENTARY SCHOOL*

*LENGUAJES MÚLTIPLES DE LAS HISTORIETAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA PORTUGUESA EN LOS  
GRADOS INICIALES*

### **Marcio Roberto da Silva Garcia**

Especialista em Cultura e Literatura, UniDOMBOSCO. Graduado em Pedagogia, PUCPR e Relações Internacionais, UNIBRASIL. Professor do Ensino Fundamental (Anos Iniciais), Curitiba, PR, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6048-5033>

E-mail: [marcior.sgarcia@hotmail.com](mailto:marcior.sgarcia@hotmail.com)/[marciorsgarci@gmail.com](mailto:marciorsgarci@gmail.com)

### **Fabiane Lopes de Oliveira**

Pós-Doutoranda em Políticas Educacionais na UFPR. Doutora e Mestre em Educação pela PUCPR. Especialista em Psicopedagogia (PUCPR). Docente nos cursos de Pedagogia e Licenciaturas na Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR, Curitiba, PR, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8617-6231>

E-mail: [binaneoliveira@gmail.com](mailto:binaneoliveira@gmail.com)/[fabiane.lopes@pucpr.br](mailto:fabiane.lopes@pucpr.br)

### **RESUMO**

Este artigo é uma síntese do trabalho de conclusão de curso, atrelado à iniciação científica, prevista no curso de Pedagogia. A sua intenção é demonstrar a aproximação dos estudantes com a Arte Sequencial / Histórias em Quadrinhos, no sentido de produzir aprendizagem significativa dos conteúdos do curso de Língua Portuguesa. A experiência teve como objetivo analisar a linguagem da Arte Sequencial / Histórias em Quadrinhos nas aulas de Língua Portuguesa, impulsionando a formação de professores no emprego dessa ferramenta de ensino no âmbito escolar. Metodologicamente, fizemos uma pesquisa qualitativa, com estudo de caso e observação participante. Desta forma, foi possível inferir aspectos da linguagem da Arte Sequencial / Histórias em Quadrinhos utilizados nos anos iniciais do ensino fundamental, com o intuito de promover o seu uso em sala de aula. Propusemos estratégias de trabalho com as múltiplas linguagens encontradas na Arte Sequencial. Como resultados, pudemos observar que há deficiências na concepção e uso de diferentes recursos para despertar o interesse dos estudantes; também constatamos que estes podem ser estimulados por meio de materiais que não requerem altos investimentos pois estão ao alcance de todos. Concluímos que o estímulo à aprendizagem da língua e suas diferentes funções — como a interpretação, o hábito de leitura e a compreensão textual —, são fatores que precisam ser melhor tratados pelos professores, desde a sua formação profissional até a prática docente.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Arte sequencial; Língua Portuguesa; Formação de professores; Educação.

### **ABSTRACT**

This article is a synthesis a final paper, linked to the scientific initiation, carried out in the pedagogy course. The intention of this article is to demonstrate the students' approach with the Sequential Art / Comics, in the sense to produce a significant learning of the Portuguese language content. The experience aimed to analyze the language of Sequential Art / Comics in Portuguese classes, providing the training of teachers to use this

teaching tool in the school environment. Methodologically, we made use of a qualitative research, using the case study and participant observation. Thus, it was possible to infer about the language aspects of Sequential Art / Comics used in elementary school by teachers, in order to promote its use in the classroom. We proposed strategies for using the multiple languages found in Sequential Art. As a result, we could observe that there are flaws in the design and use of different resources in the classroom that arouse the interest of students; we observed, as well, that they can be stimulated through materials that do not require high investments, since they are available to everyone. We conclude that the encouragement to learn the language and its different functions — such as interpretation, reading habits and textual understanding —, are factors that need to be addressed more by teachers, from their professional training to their teaching practice.

**Keywords:** Comic books; Sequential art; Portuguese language; Teacher training; Education.

### RESUMEN

Este artículo es una síntesis del trabajo de conclusión de curso, realizado en las actividades de iniciación científica, previstas en el curso de Pedagogía. Su propósito es demostrar el acercamiento de los estudiantes al Arte Secuencial / Historietas, en el sentido de producir aprendizaje significativo de los contenidos del curso de Lengua Portuguesa. La experiencia tuvo el objetivo de analizar el lenguaje del Arte Secuencial / Historieta en las clases de Lengua Portuguesa y estimular la formación de docentes en el empleo de esa herramienta de enseñanza en el ámbito escolar. Metodológicamente, hicimos una investigación de tipo cualitativo, con estudio de caso y observación participante. Así, fue posible inferir aspectos del lenguaje del Arte Secuencial / Historieta, utilizados en los grados iniciales de la educación básica, con la intención de promover su uso en el aula. Propusimos estrategias de trabajo con los múltiples lenguajes encontrados en el Arte Secuencial. Como resultados, pudimos observar que hay deficiencias en la concepción y uso de diferentes recursos para despertar el interés de los estudiantes; también constatamos que ellos pueden ser estimulados por medio de materiales que no representan altos costos, pues están a la disposición de todos. Concluimos que el estímulo al aprendizaje de la lengua y sus diferentes funciones — como la interpretación, el hábito de la lectura y la comprensión textual —, son factores que necesitan ser mejor tratados por los docentes, desde su formación profesional hasta la práctica docente.

**Palabras-clave:** Historietas; Arte secuencial; Lengua Portuguesa; Formación docente; Educación.

### INTRODUÇÃO

Para que o aluno adquira o gosto pela leitura, esta deve se dar de forma prazerosa e fazer sentido para ele; a prática da leitura deve ser, portanto, algo significativo. Entendemos ser essa a função da escola nos anos iniciais, e por meio do uso das linguagens inseridas nas HQs, esta significação pode ocorrer de maneira mais simples. Os quadrinhos são um gênero de grande amplitude, pois abordam várias formas de linguagem (RAMOS, 2012).

Podemos verificar que os alunos, em sua grande maioria, gostam de ler HQs, alguns preferem desenhar e outros, que não leem, pelo menos alguma vez j tiveram contato com as histórias. Segundo Freire (2006, p. 30), corresponde “[...] à escola, o dever de [...]

respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo os das classes populares, chegam a ela, saberes socialmente construídos na prática comunitária”.

Os quadrinhos são um material de fácil acesso, além de ter um preço acessível. Auxiliam o desenvolvimento do hábito da leitura, já que os alunos podem começar sua prática de leitura com os quadrinhos e depois seguir para revistas e livros. Com a leitura tornando-se um hábito, eles enriquecerão o seu vocabulário, o que influenciará diretamente na sua produção escrita.

O processo educativo faz parte de um sistema complexo e fortemente marcado pelas variáveis pedagógicas e sociais e não pode ser explorado sem uma interação que envolva a escola e a vida, considerando assim o desenvolvimento humano, o conhecimento e a cultura, pois o conhecimento não é possível se nos isolarmos de nosso meio (MORIN, 2013).

De acordo com as normas dos Planos Curriculares Nacionais (1998), para que uma aprendizagem significativa possa acontecer, é necessário investir em ações que potencializem a disponibilidade do aluno para a aprendizagem.

Para o uso das Histórias em Quadrinhos em sala de aula, é necessário que os professores tenham contato com esse gênero, essa “alfabetização necessária” (VERGUEIRO, 2012) deve partir do princípio que as histórias em quadrinhos são uma linguagem autônoma e seus elementos narrativos precisam ser entendidos, entre eles o enquadramento, a representação de fala e pensamento através dos diferentes tipos de balões, a oralidade, a onomatopeia, a cena narrativa e a função dos quadrinhos (RAMOS, 2012).

A compreensão dos elementos que compõem uma HQ (balões, quadros, cores, ideogramas) também permitirá a melhor utilização das histórias em quadrinhos no ensino e possibilitará até mesmo a elaboração de HQs que utilizem com mais desenvoltura todo o potencial da linguagem típica do meio (VERGUEIRO, 2012, p. 34).

### **Metodologia**

A abordagem utilizada foi a pesquisa qualitativa. Para isto, foi necessário buscar a definição do método, para que na sequência pudéssemos aprimorar os instrumentos de pesquisa.

Para realizar este trabalho foram utilizados instrumentos característicos da abordagem qualitativa, que são: observação participante, revisão bibliográfica e estudo de caso.

A observação participante foi de grande importância para esta pesquisa, pois se baseia em fatos cotidianos dos alunos no ensino fundamental, cujas ações, como as dos professores, são quase sempre empíricas. Por este motivo a observação auxiliou no desenvolvimento do *corpus* da pesquisa e serviu de base para relacionarmos o levantamento bibliográfico com a prática escolar (MASCARENHAS, 2012, p. 12).

No levantamento bibliográfico buscamos o embasamento necessário para responder ao nosso problema de pesquisa. Ao longo do desenvolvimento do estudo, pudemos encontrar alguns elementos interessantes: no início há questões ou focos de interesse muito amplos que, no final, se tornam mais específicos.

Consideramos o estudo de caso como uma ferramenta importante deste trabalho, por estudarmos as situações cotidianas possíveis para o cumprimento dos nossos objetivos, aliando os apontamentos levantados com a pesquisa bibliográfica e a prática pedagógica.

### **A arte sequencial como recurso pedagógico em sala de aula**

A Arte Sequencial tem evoluído desde sua criação, tornando-se um meio de cultura de massa que atinge principalmente crianças e adolescentes, por transmitir por meio das imagens e textos, ideias de fácil entendimento. Mas, como poderíamos levar esse produto, que faz parte da vida dos alunos, para dentro da sala de aula com um caráter pedagógico?

No Brasil, em 1939, foi lançada a revista em quadrinhos *Grandes Figuras do Brasil* (JUNIOR, 2004), como uma forma de esclarecer a opinião pública e mostrar que os quadrinhos podiam ter uma função educacional. Também tinha essa função a revista *Edição Maravilhosa*, que trazia adaptações da revista norte-americana *Classic Illustrated* e de clássicos da literatura brasileira, em quadrinhos.

As primeiras revistas em quadrinhos com caráter educacional publicadas nos Estados Unidos, tais como *True Comics*, *Real Life Comics* e *Real Fact Comics*, editadas durante a década de 1940, traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens da história, figuras literárias e eventos históricos (RAMA; VERGUEIRO, 2012, p. 17).

Em 1944, no Brasil, o INEP (Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos) iniciou um estudo sobre as HQs que estavam sendo publicadas, com o interesse de identificar nelas funções educativas. Foram observados critérios como gramática, ilustrações, anúncios e adequação dos títulos para os gêneros.

Vale citar algumas conclusões publicadas pelo INEP referentes às HQs, sobre o uso das onomatopeias, dentro do item “Erros e vícios de linguagem segundo as publicações”:

[...] é de notar que não se computaram, para o cálculo acima, as interjeições originais das gravuras importadas, e, as mais das vezes, não adaptadas à nossa língua, (para aproveitamento de clichês, ou matrizes, sem maior dispêndio) tais como: POW! WHAM! REESH! SCREE! CHH ! BIFF ! SOKK ! BANG! SOK ! (BRASIL, 1944, p. 403).

Outro ponto de destaque do estudo é sobre a posição dos professores frente ao aumento do gosto dos alunos pela leitura dos suplementos infantis e revistas em quadrinhos:

As professoras de ensino primário apresentavam, porém, juízo mais severo. Assim, apenas 18% deram resposta afirmativa, declarando aconselhável a leitura; 38% assinalaram que não; e 40% responderam sim e não, opondo restrições a determinadas publicações, ou assuntos por elas tratados. Número igual a 4% dos questionários não apresentaram resposta a este item (BRASIL, 1945, p. 88).

Após a publicação desse documento pelo INEP, houve uma posição negativa por parte de pais e professores; o mercado brasileiro de quadrinhos apontou uma grande queda, levando os editores a buscar uma nova estratégia. Essa preocupação ampliou-se no período Pós-Guerra, quando novas formas de Histórias em Quadrinhos surgiram, como os quadrinhos de terror, de suspense e de propaganda de guerra.

Com o início dessas publicações nos Estados Unidos, uma onda conservadora surgiu, acusando os quadrinhos de serem responsáveis pela violência juvenil; no ano de 1948 a revista *Collider's* publicou o artigo *Horror in the Nursery* (Terror no berçário); o artigo mostrava pela primeira vez as ideias defendidas pelo Dr. Frederic Wertham.

O artigo citado deu a atenção que Wertham necessitava para que em 1954 se publicasse o livro “Sedução dos Inocentes”. Logo, “começou-se uma campanha contra as HQs, muitos artigos e livros apregoavam que os quadrinhos eram maléficos” (LUYTEN, 1984, p. 149).

Nos Estados Unidos foi criado o *Comic Code*, um código de ética que classificava os quadrinhos e “[...] visava garantir a pais e educadores que o conteúdo da revista não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos” (RAMA; VERGUEIRO, 2012, p. 13). O livro de Wertham teve uma grande repercussão quando lançado, “[...] segundo a revista Time, descreveu como uma comunidade inteira se mobilizou para fazer das primeiras fogueiras públicas de revistinhas nos Estados Unidos” (JUNIOR, 2004, p. 126).

Os estudos de Wertham tiveram como base tratamentos feitos com adolescentes com distúrbio de comportamento, associando crimes cometidos por menores de idade à leitura de quadrinhos.

O Brasil, seguindo a fórmula norte-americana criou também seus “códigos de ética”. Primeiramente o Código de Ética da Associação Brasileira de Educação - ABE (1948), posteriormente o Código de Ética Brasileiro (1961).

Podemos destacar do código criado pela ABE, alguns dos temas “censuráveis”, entre eles o veto à linguagem que possuísse erros e vícios ou que violasse o sentimento estético preconizado na escola, e que as histórias não deveriam conter apenas imagens.

O Código de Ética Brasileiro possuía dezessete artigos que determinavam como deveriam ser as produções das HQs em território nacional. Abaixo, apresentaremos dois artigos que condizem com a pesquisa ora apresentada:

Artigo 1º- As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e morais  
[...]

Artigo 10º A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem (JUNIOR, 2006, p. 404).

O que parecia uma limitação à produção gráfica teve uma resposta contrária. Este Código de Ética serviu em um primeiro momento para limitar a produção dos quadrinhos, mas a solução encontrada por artistas e editores foi criar uma produção de quadrinhos voltada totalmente para a educação.

Os quadrinhos voltaram a ser pensados na educação no ano de 1996, com a promulgação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96) que, em seu

artigo 3º item II, discorre sobre a liberdade de aprender, pesquisar a cultura e o uso de formas contemporâneas de linguagem; a LDB abre novamente espaço para a leitura e o ensino efetivo das Histórias em Quadrinhos em sala de aula (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 10). Esses princípios foram oficializados no ano de 1997, nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs.

Os PCNs de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental salientam o uso dos quadrinhos quando se referem aos recursos que devem estar disponíveis nas bibliotecas escolares (BRASIL, 1997, p. 61) e aos gêneros a serem trabalhados com a linguagem escrita (BRASIL, 1997, p. 72).

Segundo o documento de 1998, se tem “a intenção de provocar debates a respeito da função da escola e reflexões sobre o que, quando, como e para que ensinar e aprender, que envolvam não apenas as escolas, mas pais, governo e sociedade” (BRASIL, 1998, p. 9).

Com estas mudanças na forma de pensar o currículo, que o tornaram mais coeso e plural, abriu-se espaço para se pensar em novas formas e linguagens a serem ensinadas, calcadas nas realidades escolares e dos alunos; deste modo as HQs começaram a ser inseridas em sala de aula.

No ano de 2006, ocorreu outro movimento governamental que auxiliou a inserção dos quadrinhos na escola, o Programa Nacional da Biblioteca Básica – PNBE, que incluiu em sua lista HQs a serem distribuídas nas escolas.

Percebemos uma mudança de concepção sobre como as HQs são vistas por educadores, governos e formadores de opinião, desde a sua primeira tentativa de inserção nas escolas na década de 1940 até a sua consolidação com os PCNs; foram décadas de discussões sobre qual a real função desta linguagem para o aprendizado. Atualmente, como as HQs fazem parte da realidade escolar, temos que apresentar novas indagações, começando com o entendimento da linguagem (ou de suas múltiplas linguagens) que a Arte Sequencial pode trazer para a sala de aula.

### **As Histórias em Quadrinhos no ensino da Língua Portuguesa**

Como apontado anteriormente, as HQs entraram oficialmente na sala de aula com a LDB 9394/96, como uma ferramenta pedagógica e não apenas como mero



entretenimento. A sua inserção ocorre gradativamente, principalmente a partir dos anos de 1970, porém a forma de sua utilização pouco sofreu alteração.

As HQs aparecem normalmente nos livros didáticos de Língua Portuguesa exemplificando conteúdos gramaticais; periodicamente alguns elementos como a ilustração, os balões ou os quadros são inseridos nos livros para “chamar a atenção” dos alunos para o conteúdo, não como um gênero textual a ser estudado. “Ter álbuns e revistas de quadrinhos disponíveis nas salas de aula ou nas bibliotecas escolares não implica, necessariamente, no uso correto do material por parte dos professores” (SANTOS, VERGUEIRO, 2012, p. 84).

Chegamos então, ao ponto de perguntarmos se os professores estão preparados para a utilização desta linguagem. Utilizamos para este estudo a definição de quadrinhos como uma arte, a Arte Sequencial, que possui uma linguagem própria e nuances que lhe propiciam “conversar” com diversas outras linguagens e que a tornam múltipla.

Ramos (2012, p. 14) defende a importância dessa visão mais aprofundada da leitura das HQs:

Ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal). A expectativa é que a leitura —da obra e dos quadrinhos— ajude a observar essa rica linguagem de um outro ponto de vista, mais crítico e fundamentado.

Desta forma, na disciplina de Língua Portuguesa, o uso das Histórias em Quadrinhos pode de grande importância no processo de alfabetização ou na formação de um leitor global, capaz de evidenciar o contexto, que reorganiza e religa com seus conhecimentos (MORIN, 2014); um exemplo é o trabalho com as HQs como gênero textual.

Reconhecidos como gênero textual, os quadrinhos podem ser melhor entendidos dentro do âmbito escolar, partindo do princípio que também são uma ferramenta de ensino como outros gêneros. É fundamental para a leitura e o entendimento da Arte Sequencial, pois “[...] quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares” (MARCUSCHI, 2007, p. 29).

Segundo Mendonça (2007, p. 194–195):

É fato incontestável que jovens leitores (e nem tão jovens assim) deleitem-se com as tramas narrativas de personagens diversos, heróis ou anti-



heróis, montadas através dos recursos da quadrinização. Visualmente, as histórias em quadrinhos são facilmente identificáveis [...], entretanto, as HQs revelam-se um gênero tão complexo quanto outros no que tange ao seu funcionamento discursivo. Quanto ao tipo textual, as HQs são do tipo narrativo, dada a predominância dessa espécie de sequência na maioria dos casos.

Outro ponto a observar com o uso das HQs é seu espaço para a intertextualidade, intergenericidade e o agrupamento de gêneros (NASPOLINI, 2010).

### **Resultados e discussões**

A partir do ano de 2012, através do Projeto de Iniciação Científica da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, deu-se início à pesquisa sobre como as HQs estavam sendo utilizadas em sala de aula; a motivação inicial deu-se após as primeiras visitas aos campos de estágio, quando se observou que nenhuma escola possuía espaços para leitura dos quadrinhos e que grande parte dos professores desconhecia os recursos desta linguagem.

Para este estudo de caso, traremos os dados levantados no ano de 2013-2014 em uma escola de ensino fundamental da Prefeitura Municipal de Curitiba, onde iniciamos a pesquisa com professores. Em paralelo, serão apresentadas atividades realizadas em uma escola de ensino fundamental da rede particular no ano de 2015, que apresentava as mesmas necessidades levantadas anteriormente, no início da pesquisa de iniciação científica.

#### **Escola Municipal de Ensino Fundamental**

Deu-se início ao trabalho na escola municipal de Curitiba com os alunos de primeiro ano; inicialmente delimitamos o trabalho para apenas duas turmas no contraturno escolar, que trabalhavam na sala de apoio pedagógico. Após conversa com a professora responsável pelas turmas, iniciamos os trabalhos verificando o espaço da sala; nela havia muitos livros infantis e durante a aula a professora contava algumas dessas histórias, mas encontramos ali apenas uma HQ.

Na visita à biblioteca, verificou-se que, apesar de a escola receber uma assinatura mensal das revistas da Turma da Mônica, o único espaço reservado era uma cesta de supermercado improvisada.

Nas aulas seguintes foram elaboradas atividades de apresentação dos personagens de histórias em quadrinhos. Inicialmente utilizamos os personagens da Turma da Mônica, com imagens em preto e branco; os alunos identificaram, colocaram os nomes embaixo dos respectivos personagens, localizaram o nome do autor e coloriram. Finalizou-se com a “Contação de Histórias em Quadrinhos”, escolhida pelos próprios alunos.

Depois de percebermos que, ainda que faltassem recursos, os alunos tinham interesse na leitura das Histórias em Quadrinhos, solicitou-se à coordenação da escola uma pesquisa com alguns professores, para verificarmos qual era o seu entendimento sobre o uso das HQs em sala de aula. Para isso utilizamos questionário online através do aplicativo Google Drive com sete perguntas de múltipla escolha, com relação ao uso das Histórias em Quadrinhos como recurso em sala de aula.

Os dados foram levantados durante uma semana; no total dez professores regentes das dez turmas de 1º ao 5º ano responderam ao questionário, o que demonstrou o seu interesse sobre o tema.

Obtivemos as seguintes respostas ao questionário:

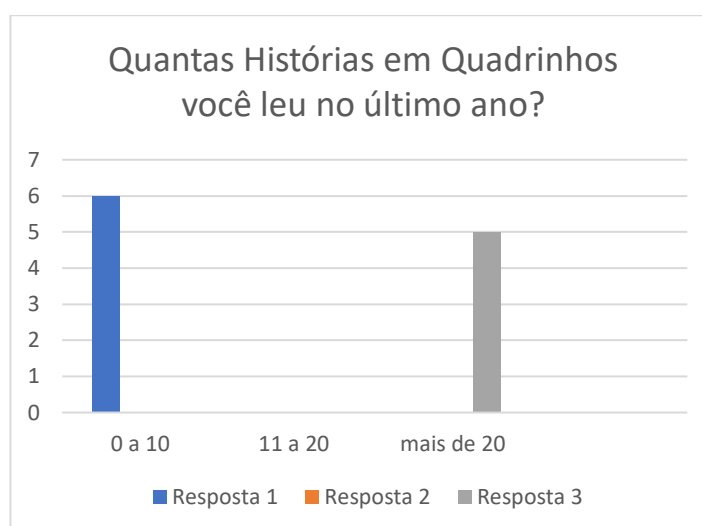


Figura 1

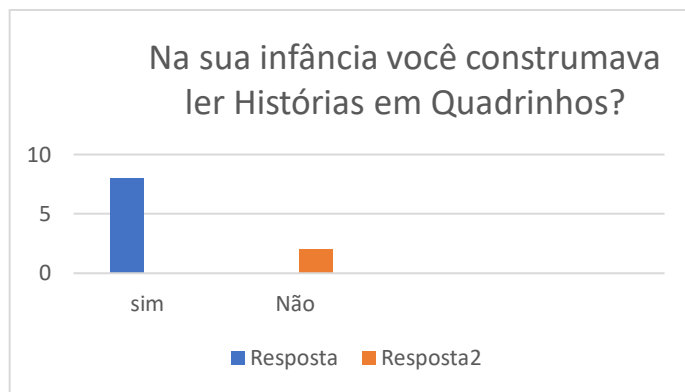


Figura 2

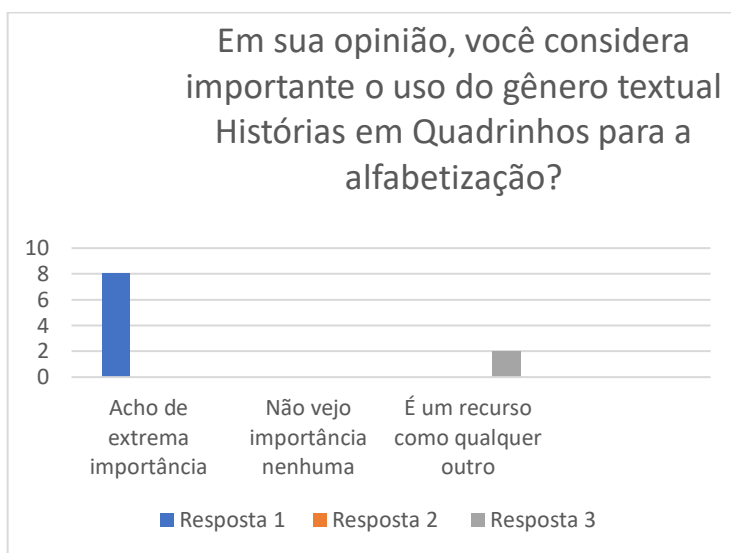


Figura 3

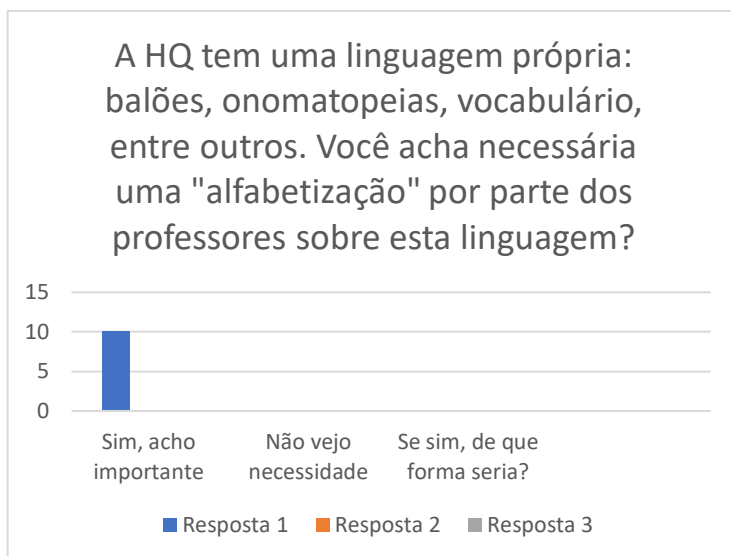


Figura 4

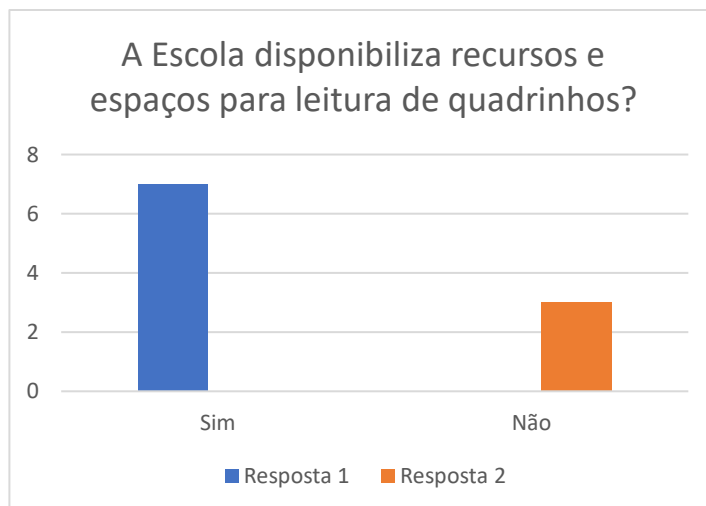


Figura 5

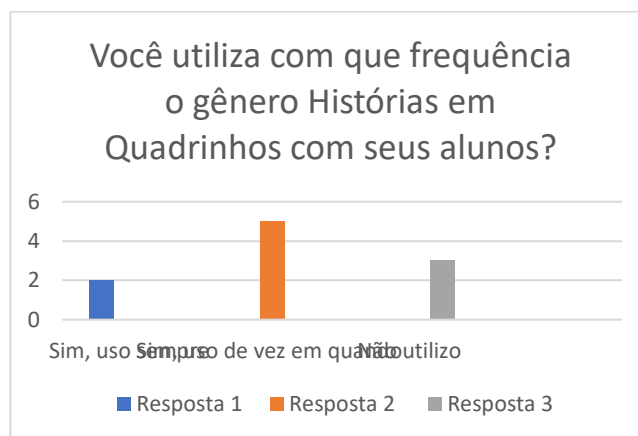


Figura 6

Se sim, com quais Histórias em Quadrinhos você trabalha?	
Turma da Mônica	5 citações
Gibis da Guarda Municipal de Curitiba	2 citações
Mangás (Diversos)	1 citação
Calvin e Haroldo	1 citação

Figura 7

Observamos, com o questionário apresentado aos professores, que eles conhecem e têm o hábito de leitura das HQs; muitos utilizam-nas com frequência em sala de aula,

porém de acordo com as respostas (Figura 5), todos necessitam formação para o trabalho com esta linguagem, como defendemos neste trabalho.

Após este levantamento, realizamos uma exposição junto à direção e professores sobre a utilização das Histórias em Quadrinhos em sala de aula; os professores se interessaram pelo tema e buscaram sanar dúvidas e compartilharam experiências em conversas informais. As atividades com os alunos de primeiro e segundo ano se deu no início da pesquisa, mas por mudanças nos quadros e afastamentos por motivos de saúde não pudemos terminar as atividades propostas. Para sanar esta falha fizemos um trabalho junto à direção e à comunidade com o fim de arrecadar Histórias em Quadrinhos para que os alunos e professores tivessem acesso a elas nos horários de leitura dentro da biblioteca.

Foram arrecadados cerca de 100 gibis dos mais variados temas, após uma seleção e restauração. Ao mesmo tempo, entramos em contato com o Setor de Difusão e Artes da Prefeitura Municipal de Curitiba, que recomendou que, em vez de termos apenas um espaço na biblioteca para leitura de quadrinhos, abríssimos uma GIBITECA completa, com mais de dois mil volumes doados pela Prefeitura à escola; neste espaço poderiam desenvolver-se oficinas, aulas temáticas sobre Arte Sequencial e nos fins de semana a gibiteca poderia ser aberta à comunidade.

Após o fim da pesquisa, a instalação da GIBITECA não foi realizada, por mudanças na organização do Setor de Difusão Cultural e na direção da escola.

### **Escola de Ensino Fundamental da rede particular**

No ano de 2015, depois de experiências no desenvolvimento de atividades voltadas para o ensino da Língua Portuguesa para alunos de ensino fundamental, médio e superior, deu-se início ao trabalho de ensino da Língua Portuguesa através da linguagem das Histórias em Quadrinhos.

A escola escolhida possui uma biblioteca ampla e com livros e quadrinhos atuais, além de bancadas em diferentes espaços, com livre acesso dos alunos para a leitura. Observou-se em sala de aula que todos os professores possuem “caixas de quadrinhos” que são arrecadados no início do ano, e que estão disponíveis para a leitura dos alunos.

Assim como a escola da rede pública, a maioria das HQs disponíveis são da Turma da Mônica e algumas adaptações literárias da lista do PNBE que estão na biblioteca. Em

geral, os quadrinhos estão disponíveis apenas para leitura, as atividades realizadas pelos alunos que utilizam os quadrinhos são apenas as solicitadas nos livros didáticos, explorando o quadrinho como gênero textual ou como exemplo para algum conteúdo mais complexo.

Visto isso, sugeriu-se à coordenação um trabalho interdisciplinar com uma turma de 5º ano do ensino fundamental, para abordar as múltiplas linguagens das Histórias em Quadrinhos.

Em um primeiro momento, utilizamos as HQs em uma ou mais disciplinas aliadas à Língua Portuguesa, por exemplo, Língua Portuguesa e Ciências, Língua Portuguesa e Matemática, Artes, História e Filosofia.

Na primeira atividade utilizamos a HQ “Astronauta Magnetar” da série Graphic MSP; trata-se de uma releitura do personagem “O Astronauta” de Maurício de Sousa feita pelo artista Danilo Beyruth; deste modo trabalhamos na aula de Língua Portuguesa o tema releitura e a interpretação da obra, onde os alunos aprenderam o significado do termo releitura e trabalharam a produção de textos. Com a mesma obra entramos no tema Universo, da disciplina de Ciências, relacionando a viagem espacial do personagem com os conteúdos de astronomia.

A segunda obra trabalhada foi a HQ “Folheteen – Direto ao Ponto” do autor curitibano José Aguiar. O álbum conta a história de Malu, uma pré-adolescente que passa por problemas cotidianos, na cidade de Curitiba. Realizamos a leitura da obra na aula de leitura e interpretação; relacionamos a vida da personagem “Malu” com o cotidiano dos alunos nas aulas de Filosofia; aproveitamos os cenários para o estudo da cidade de Curitiba, seus pontos turísticos e características geográficas em Geografia; e aproveitamos os traços geométricos da personagem para as aulas de Geometria em Matemática.

A terceira obra utilizou-se na disciplina de História e Língua Portuguesa. Foi a HQ “Dom João Carioca”, do quadrinista Spacca e da historiadora Lília Moritz Schwarcz, que mostra os primeiros dias da vinda da Família Real ao Brasil. Com ela trabalhamos as questões de linguagem (formal e informal) e a influência portuguesa em nossa cultura; para isso utilizamos, além da História em Quadrinhos, a animação adaptada da mesma obra.

Após o trabalho realizado durante um bimestre com os alunos, percebeu-se que os educandos começaram a relacionar um conteúdo com o outro, a trazer o contexto

histórico para os dias atuais, a buscar “outras” linguagens como referência para os estudos, de maneira que propusemos um projeto maior, baseado na obra “O Mágico de OZ”.

Iniciamos escolhendo a obra original como leitura do “projeto interdisciplinar” da turma, o que ocorre a cada bimestre. Iniciamos com a leitura do livro original de 1900, de Frank L. Baum. Após a leitura, os alunos foram apresentados à adaptação cinematográfica realizada pela Metro Goldwyn Mayer em 1939; observou-se que muitos alunos não conheciam nenhuma das obras, muitos ficaram abismados de estarem lendo um livro do início do século passado.

Depois dessa primeira leitura, os alunos tiveram contato com a adaptação em quadrinhos do livro “O maravilhoso Mágico de OZ”, publicado pela editora Marvel Comics, em uma adaptação feita por Eric Shanower (roteiro) e Skottie Young (desenhos), onde puderam verificar as diferenças e semelhanças entre as linguagens. Finalizamos esta fase de apresentação da obra com o filme “Oz, Mágico e Poderoso”, de 2013, dirigido por Sam Raimi.

A escolha da obra teve como intenção apresentar aos alunos uma obra longa e que tivesse conexão com outras mídias, tornando-a mais próximas dos alunos.

A adesão à leitura da obra original se deu em 100 por cento da turma; foi lida em momentos específicos da aula intitulados “hora da leitura” e em casa. Também a obra em quadrinhos foi lida pelos alunos. Por termos apenas uma cópia da HQ, fez-se um “rodízio de leitura” onde os alunos levavam a obra para ler em casa.

Após a leitura das duas obras, em sala de aula assistimos o filme original de 1939 e sua sequência de 2013, onde os alunos puderam relacionar as obras cinematográficas, literárias e a adaptação em quadrinhos, encontrando semelhanças e diferenças e em função da finalização do projeto de leitura, que viria a seguir.

Todas essas atividades foram diariamente construídas com os alunos, utilizando o planejamento das aulas para a contextualização e para estabelecer relação entre teoria e prática, como por exemplo: criar um mapa de OZ utilizando os conhecimentos sobre relevo e tipos de vegetação na disciplina de Geografia, a escala do mapa em Matemática, a escrita do caminho percorrido pelos personagens em Língua Portuguesa e a construção do mapa em Artes.



O maior desafio nesta etapa do projeto se deu na aquisição das obras, pois a versão em HQ estava esgotada (e ainda continua), não sendo possível a compra nem a cópia da obra completa. A adesão total dos alunos foi um grande facilitador, pois todos estavam abertos ao conhecimento e, por esse trabalho estar contemplado nos conteúdos do currículo escolar, não houve interferência por parte das famílias e da coordenação escolar.

Finalizando esta etapa, trabalhamos a obra em todas as disciplinas; nessas atividades, os próprios alunos relacionavam os conteúdos aprendidos nas aulas com as leituras realizadas e produziram o projeto “Caminhos para a Leitura”, onde apresentaram a influência das diversas linguagens (literária, cinematográfica, teatral, dos quadrinhos e videogames) no cotidiano e no aprendizado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o objetivo de pesquisar como estavam sendo exploradas as múltiplas linguagens das HQs no âmbito escolar; para isso delimitamos nossos objetivos em analisar como essa linguagem estava inserida na disciplina de Língua Portuguesa e quais eram os aspectos utilizados pelos professores.

Com este estudo, entendemos que as HQs podem ser consideradas uma arte e por este motivo utilizamos a definição de Eisner (2012) de Arte Sequencial; entendemos também que ela também é um meio de comunicação de massa, e este entendimento é fundamental para compreendermos os motivos pelos quais essa arte foi pouco difundida como uma ferramenta educacional.

Analisando o contexto histórico, percebemos que a Arte Sequencial foi considerada uma forma inferior de leitura e muitas vezes proibida de ser utilizada em sala de aula; por este motivo, pesquisas relacionadas ao tema são relativamente recentes (no Brasil, no início dos anos de 1970). O uso das HQs voltou à discussão no início dos anos de 1990 com a LDB (1996) e os PCNs (1998), porém outro questionamento foi levantado, a forma como serão utilizadas essas linguagens — que a Arte Sequencial dispõe — em sala de aula pelos professores.

A concepção de diversificar as linguagens em sala de aula e a busca de uma educação interdisciplinar, voltada para o educando e incentivada pelos documentos já citados, não abordava a forma como essas ferramentas deveriam ser utilizadas, cabendo

aos professores buscarem essa informação e utilizarem o método de “tentativa e erro” na intenção de diversificar o trabalho pedagógico. Muitos equívocos foram cometidos, pela falta de uma formação (ou informação) necessária para o uso dessas linguagens.

Ainda é possível encontrar as HQs em escolas como um momento de diversão dos alunos após as aulas, estando dispostas em “cantinhos de leitura”, mas sem nenhuma seleção prévia dos pedagogos, que desconhecem a ferramenta que têm em mãos.

A Arte Sequencial, como apontamos neste trabalho, pode ser uma ferramenta pedagógica rica, pois nela estão inseridas diversas outras linguagens que podem ser exploradas na disciplina de Língua Portuguesa e também nas demais, afastando cada vez mais as aulas tradicionais e a tradicional “educação bancária”. Um dos grandes motivos para que esse paradigma continue está na questão da formação.

Apontamos na análise de dados, que os professores têm conhecimento sobre as HQs, muitos as leem fora da escola, porém não conseguem relacionar os conteúdos programáticos com essas linguagens, restringindo o uso das HQs às disponíveis nos livros didáticos.

Nas instituições onde a pesquisa se deu, professores se mostraram abertos a novas perspectivas de diversificar suas aulas, pois percebem que os alunos estão cada vez mais desmotivados a ler e escrever, principalmente pelo advento das tecnologias que são muito mais atrativas que livros e aulas de gramática.

Outro ponto que devemos levantar na formação de professores, refere-se à que se recebe ainda no ensino superior, que também apresenta deficiências no que remete ao estudo da prática pedagógica e como diversificá-la. Por mais que existam incentivos à pesquisa, são poucos os que estão voltados ao estudo das práticas de sala de aula, ou ao uso de outras linguagens. Neste ponto cabe outra questão, entendemos que o aprendizado é uma construção significativa que deriva de outras experiências do indivíduo, também nos perguntamos por que os educadores que estão se formando não buscam por essas novas práticas.

Por fim, utilização da Arte Sequencial no ensino da Língua Portuguesa como ferramenta de ensino-aprendizagem pode trazer resultados positivos; com a observação participativa constatamos que os alunos se sentem estimulados com o uso desta linguagem e conseguem obter melhores resultados na disciplina de Língua Portuguesa.

Além disso, percebemos maior interação entre os educandos, demonstrando uma mudança na prática social dos alunos.

Outro ponto importante que a pesquisa trouxe, foi a necessidade de trazer novas formas de apresentar os conteúdos em sala de aula; encontramos professores empolgados com a ideia de utilizarmos algo “novo” para transmitir o conhecimento, seja pelas Histórias em Quadrinhos, pelo Cinema ou outras linguagens.

Comprovamos que os alunos estão abertos a novas formas de aprender, o que exige dos professores aperfeiçoamento, a necessária formação continuada, além de ser necessário disponibilizar mais espaços nos cursos de formação de professores para o aprendizado de novas formas, técnicas, linguagens, o incentivo à pesquisa e a um estágio de qualidade, para que novas ideias sejam fomentadas e aplicadas.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph.; HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Ed. Interamericana, 1980.

BRASIL, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Revista de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 2, n. 6, 1944. Disponível em: <http://rbep.inep.gov.br/index.php/RBEP/article/viewFile/3505/2105>. Acesso em 24 de maio de 2020.

BRASIL, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Revista de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 3, n. 7, 1945. Disponível em: <http://rbep.inep.gov.br/index.php/RBEP/article/viewFile/3506/2106>. Acesso em 24 de mai. de 2020.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa**.: Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>. Acesso em 12 de mai. de 2020.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

BEHRENS, Marilda Aparecida. O paradigma da complexidade na formação e no desenvolvimento profissional de professores universitários. **Educação**, Porto Alegre, v. 30, n. 3, p. 439-455, 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/2742>. Acesso em 02 jun. 2020.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CHARLOT, Bernard. **Da relação com o saber às práticas educativas**. São Paulo: Cortez, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. Trad. Luís Carlos Borges. 4. ed. São Paulo: Martins Fortes, 2012.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia – Saberes necessários à prática educativa**. 34. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 35. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 2011.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica** Tradução: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos (1933-64)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LUYTEN, Sonia M. B. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Primeiros Passos, 1984.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: E.P.U, 1986.

MASCARENHAS, Sidnei. A. **Metodologia científica**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

MAGALHÃES, Gildo. **Introdução à metodologia científica: caminhos da ciência e tecnologia**. São Paulo: Ática, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definições e funcionalidade. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rangel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (org.). **Gêneros Textuais & Ensino**. 5.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rangel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (org.). **Gêneros Textuais & Ensino**. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2011.

MORIN, Edgar. **Educação e complexidade** – Os sete saberes e outros ensaios. 6. ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2013.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita**. Repensar a formar-reformar o pensamento. 21. ed. São Paulo: Bertrand Brasil, 2014.

NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta R. Paulo da. Histórias em quadrinhos e educação: históricos e perspectivas. In: NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta R. Paulo da. **História em quadrinhos & educação** – Formação e prática docente. São Bernardo do Campo: Metodista, 2011.

NASPOLINI, Ana Tereza. **Tijolo por tijolo**: Prática de ensino de Língua Portuguesa. São Paulo: FTD, 2010.

PIMENTA, Selma G. (org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 2012.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Ed Contexto, 2012. Coleção Linguagem & Ensino.

SANTOS, R. E. dos; VERGUEIRO, W. C. S. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **Eccos Revista Científica**, São Paulo, v. 27, p. 81-95, 2012.

SCHUMACHER, Michael, Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos. São Paulo: Globo, 2013.

SILVA, Rosangela de Jesus. Angelo Agostini: crítica de arte, política e cultura no Brasil do Segundo Reinado. **Revista da História da Arte e Arqueologia**, Campinas, UNICAMP, n. 6, p. 107-122, 2006.

SILVÉRIO, Luciana B. Ramos; REZENDE, Lucinea Ap. O valor pedagógico das histórias em quadrinhos no percurso do docente de língua portuguesa. In: JORNADA DE DIDÁTICA - O ENSINO COMO FOCO, 1. FÓRUM DE PROFESSORES DE DIDÁTICA DO ESTADO DO PARANÁ, 1, 2014. **Anais [...]**. Londrina. Universidade Estadual de Londrina, 2014. p. 217-234. Disponível em:

<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ovalorpedagogicodashistoriasemquadrinhos.pdf>. Acesso em 12 de jun. de 2020.

SOUZA, Emilene Corrêa. Múltiplas linguagens x habilidades comunicativas: o ensino de língua estrangeira no ambiente escolar. **Revista Educação, Ciência e Cultura**, Canoas, v. 8, p. 109-124, 2013. Disponível em: <http://www.revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Educacao/article/view/941/873> Acesso em 12 jun. 2020.

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

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.; VEGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 31-64.

Recebido em: 29/06/2020

Parecer em: 09/07/2020

Aprovado em: 03/08/2020