FACULDADE DO BAIXO PARNAÍBA
CURSO DE LETRAS

FRANCICLEUDIA DE OLIVEIRA DOS SANTOS
FRANCISCA DAS CHAGAS RODRIGUES DE SOUZA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: um recurso didático-pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa

Chapadinha
2012

FRANCICLEUDIA DE OLIVEIRA DOS SANTOS
FRANCISCA DAS CHAGAS RODRIGUES DE SOUZA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: um recurso didático-pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras da Faculdade do Baixo Parnaíba - FAP, para obtenção do grau de Licenciadas em Letras.

Orientador: Prof. Ms. Antonio Aílton Santos Silva

Chapadinha
2012

Santos, Francicleudia de Oliveira dos

Histórias em quadrinhos na escola: um recurso didático-pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa/ Francicleudia de Oliveira dos Santos; Francisca das Chagas Rodrigues de Souza. – Chapadinha, 2012.

57f.

Monografia (Graduação em Letras) – Faculdade do Baixo Parnaíba, 2012.

1. Ensino aprendizagem 2. Gêneros textuais 3. Histórias em quadrinhos 4. Recursos didático - pedagógico I. Souza, Francisca das Chagas Rodrigues II. Título.

CDU 37:82.94

FRANCICLEUDIA DE OLIVEIRA DOS SANTOS
FRANCISCA DAS CHAGAS RODRIGUES DE SOUZA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: um recurso didático-pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa

Monografia apresentada ao curso de Letras da Faculdade do Baixo Parnaíba - FAP, para obtenção do grau de Licenciadas em Letras.

Aprovada em:____/_____/2012

Nota_____

BANCA EXAMINADORA

_____
Prof. Ms. Antônio Aílton Santos Silva (Orientador)
Licenciado em LETRAS/Universidade Federal do Maranhão
Mestre em Educação/ UFMA

_____
(1º Examinador)

_____
(2º Examinador)

A Deus, fiel, por me iluminar nos momentos difíceis da vida e pela consolidação deste sonho, hoje realizado. Ao meu pai, Francisco das Chagas, pelo amor, carinho e apoio em todos os momentos. A minha mãe, especialmente, fonte de minha inspiração que mostrou que não existem empecilhos para os estudos - basta querer. Aos meus irmãos Francinildo e Francisco Filho, pelo carinho, paciência e incentivo, compreendendo a importância deste curso em minha vida. A Lene e Dorismar, minhas cunhadas, pela ajuda. Para minha afilhada Ana Cristhina, pela sua pureza de ser criança que me faz tão feliz. A minha amiga Francisca das Chagas, companheira de pesquisa, pela paciência e amizade; por ter compartilhado os momentos de alegria e angústia durante este tempo de estudo e aprendizagem.

Francicleudia de Oliveira dos Santos

A Deus, por permitir a realização deste estudo. Aos meus pais, Maria das Dores e Francisco Evangelista, pelo amor e confiança dedicados a mim. A minha irmã Dalvanira, pelo apoio e encorajamento. Para meu esposo, Mozart Júnior, amigo e companheiro, que compreendeu minha ausência; e à minha companheira de pesquisa, Francicleudia, pelos conhecimentos compartilhados.

Francisca das Chagas R. de Souza

AGRADECIMENTOS

A Deus, que sempre nos ergueu nos momentos difíceis.

Ao Prof. orientador Antonio Aílton Santos Silva, que, mesmo a distância, conseguiu nos auxiliar e apoiar na realização de estudo.

A toda família e amigos que contribuíram direta e indiretamente para a concretização desse sonho.

Aos colegas e professores que estiveram conosco no período de estudo, em especial Eusiane Garcia, Brenna, Maria Rita, Amélia, Valdirene, Layanne, Raquel e Prof. Cleane Barradas e Augusto Cutrim, pelos momentos inesquecíveis vividos juntos.

“Fragmento fértil de uma história do desenho social, os quadrinhos renovam os caminhos do olhar, reinventam a leitura, modificam a linguagem.”

Rey, Alain

RESUMO

Este trabalho discute a importância das Histórias em Quadrinhos (HQs) como instrumento de apoio facilitador ao ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa nas séries finais do Ensino Fundamental, à luz de teóricos como Waldomiro Vergueiro, Luiz Antônio Marcuschi, Márcia Rodrigues Mendonça, entre outros. Mostra o fato de que, hoje, estimular o hábito da leitura e consequentemente da escrita é um grande desafio para os educadores. Propõe a inserção das HQs como textos atrativos, que chamem a atenção dos alunos e que abordem diversos contextos da sociedade, preparando os mesmos, de certa maneira, para a vida social. Apresenta as Histórias em Quadrinhos como meios de comunicação que abordam diferentes temas e que podem ser definidas como uma forma de expressão, sendo estabelecidas por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica que é a imagem e a linguagem escrita, que é a linguagem verbal. Demonstra que o emprego do gênero textual, através das HQs, no processo de ensino-aprendizagem, embora seja um recurso viável e formidável, é pouco explorado pelos docentes em sala de aula, havendo, contudo, recentemente, crescentes estudos sobre as mesmas.

Palavras-chave: Ensino/aprendizagem, Gêneros textuais, Histórias em quadrinhos, Recurso didático-pedagógico.

.

ABSTRACT

This paper discusses the importance of comics (comics), as a facilitator to support teaching and learning of the Portuguese language in the final grades of elementary school based on theorists such as Waldomiro Vergueiro, Luiz Antonio Marcuschi, Marcia Rodrigues Mendonca, among others. It shows the fact that stimulating the habit of reading and writing is therefore a major challenge for educators nowadays.It proposes the insertion of comics as attractive texts that draw the attention of students and addresses different contexts of society, preparing in a way, the students themselves for social life. It displays comics as a means of communication that deals with different themes and can be defined as a form of expression, established by two types of language: a graphical language that is the image and the written language, which is the verbal language. It demonstrates that although it is a viable and formidable resource, the use of genre in comics through the process of teaching and learning, it is little explored by teachers in the classroom, however,it has been recently realized increasing studies on them.

Keywords: Teaching / learning. Text genres. Comics. Pedagogical and didactic resource.

LISTA DE SIGLAS

HQs	Histórias em Quadrinhos
PCN’s	Parâmetros Curriculares nacionais
USP	Universidade de São Paulo

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela 1:	Produção de Dissertações e Teses na USP, por décadas.....	18
Tabela 2:	Produção de Dissertações e Teses na USP, por áreas.....	18
Tabela 3:	Pesquisa por categoria de análise.....	19
Quadro 1:	Conceitos explicativos de tipos textuais e gêneros textuais...	37

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Garoto Amarelo (*The Yellow*), criação de Richard F. Outcault..... 23
Figura 2 Mosquito Aedes Egipt..... 30
Figura 3 Desenho Naruto..... 31
Figura 4 Margarina Delícia..... 32
Figura 5 Crítica sobre educação..... 32
Figura 6 História em Quadrinhos: Chico Bento e Zé da Roça..... 47
Figura 7 História em Quadrinhos: Chico Bento em “Os pés”..... 50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... **14**

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: estabelecendo relações entre sociedade, escola e ensino da língua materna..... **16**

3 BREVE HISTÓRICO: linguagem das HQs, um campo fértil de inovações..... **21**

3.1 Linguagem das histórias em quadrinhos..... **25**

3.2 Subgêneros, variantes e derivações das histórias em quadrinhos..... **29**

3.3 Quadrinhos de informação empresarial..... **33**

3.4 Webcomic: Quadrinhos on-line (conectado a rede de informação) **33**

4 AS HQS ENQUANTO GÊNERO TEXTUAL: prazer em ensinar..... **35**

4.1 Caracterização dos gêneros textuais e sua inserção nas novas perspectivas de ensino..... **35**

4.1.1 Conceitos explicativos de tipos textuais e gêneros textuais..... **36**

4.1.2 Gêneros textual no ensino..... **38**

4.2 Gênero das HQs..... **38**

5 O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS ATIVIDADES ESCOLARES: estratégias no ensino de língua portuguesa..... **40**

5.1 Histórias em quadrinhos no contexto da sala de aula: um recurso metodológico dinâmico..... **40**

5.2 Histórias em quadrinhos e o ensino de Língua Portuguesa...... **42**

5.3 HQs: rejeitadas, porém importantes..... **44**

6 ANÁLISE DE DOIS EPISÓDIOS DE HQS DA COLEÇÃO “TURMA DA MÔNICA” **46**

7 CONCLUSÃO..... **54**

REFERÊNCIAS..... **56**

1 INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Portuguesa precisa urgentemente de inovação, no que tange aos novos métodos de ensino. Precisa romper com o tradicionalismo e propor um ensino dinâmico, criativo e motivador. No entanto, alguns professores ainda fazem uso de procedimentos e metodologias de ensino que não correspondem às reais necessidades do aluno nem os atingem eficientemente. A importância de novas propostas no âmbito educacional dá-se pela necessidade de metodologias alternativas que transformem positivamente o ensino da língua portuguesa nos dias atuais.

Nesta perspectiva, a utilização das histórias em quadrinhos (HQs) no ensino de Língua Portuguesa é de suma importância na sala de aula, por se tratar de um recurso dinâmico, inovador e prático, que instiga o aluno a ler, escrever, interpretar e a caracterizar a linguagem verbal e a não verbal, possibilitando a compreensão e a obtenção de maneira crítica sobre os aspectos recorrentes do uso da língua na sociedade.

No decorrer do tempo, foram surgindo e expandindo novos gêneros textuais como proposta de ensino/aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa. Tal inovação proporciona à escola a valorização e o aprimoramento na utilização dos gêneros textuais diante do novo processo educacional. Mediante essa expansão de gêneros e do uso desses gêneros em sala de aula, as HQs foram constituídas como ferramenta que auxilia na aprendizagem.

Além dessa expansão no uso de textos, a utilização das HQs como recurso na sala de aula possibilitam novas habilidades que antes não eram possíveis de ser trabalhadas por causa de uma pedagogia tradicionalista. Associada ao ensino atrativo, a leitura das HQs consiste em linguagem simples e de fácil compreensão para os alunos, sua aplicação no ensino de Língua Portuguesa conduz o professor ao abandono de métodos tradicionalistas, partindo para uma prática inovadora e promovendo uma aprendizagem prazerosa.

O problema central da presente pesquisa fundamenta-se nas perguntas: “como o gênero das HQs pode ser utilizado no ensino da língua”?

Esta pesquisa tem como objetivo discutir importância da utilização das histórias em quadrinhos como recurso metodológico para o ensino da Língua

Portuguesa como instrumento facilitador da aprendizagem e para a compreensão da dinâmica discursiva da linguagem.

Com o intuito de encontrar repostas satisfatórias para o objeto de estudo, foram feitas leituras e análises sobre as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica baseadas em estudo teórico.

A estrutura da presente pesquisa se constitui de sete tópicos. Depois deste introdutório, no segundo tópico será abordada a relação das histórias em quadrinhos no âmbito educacional e social, incorporada na Língua Portuguesa como ensino atrativo e inovador.

O tópico três inicia-se com relato da origem das Histórias em Quadrinhos e sua linguagem. No mesmo, é abordada a diferença entre gênero textual e tipo textual no âmbito do ensino.

O quarto tópico trata de diferentes subgêneros, tais como o cartum, o mangá, a charge e a tira, encontrados na sociedade como meio comunicacional, enfocando a importância das HQs como campo fértil de inovação e criatividade no meio social.

No quinto tópico, apresenta-se o uso das histórias em quadrinhos como um recurso dinâmico e atrativo a ser empregado em sala de aula, utilizadas como estratégias de melhorar as atividades oferecidas pelos docentes, com intuito de fazer com que o docente deixe de ensinar de forma tradicionalista.

Em seguida foi apresentada no sexto tópico uma análise sobre a história em quadrinhos da “Turma da Mônica”, focalizando a linguagem verbal e não verbal: balões, quadros, legendas e onomatopeia.

A discussão aqui levantada, além dos propósitos já expostos, traz consigo a intenção de questionar problemas sérios perceptíveis no ensino da língua materna e a ele pertinentes, tais como a enorme distância, no uso dos mais diversos gêneros textuais, entre o cotidiano social e a escola, e a dificuldade desta em desenvolver processos eficientes para a compreensão de textos e linguagens diversas, ou capazes de gerar interesse, motivação e desejo pela leitura.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: estabelecendo relações entre sociedade, escola e ensino da língua materna

As histórias em quadrinhos (HQs) estão incorporadas na sociedade moderna, a prova de sua resistência e existência é sua popularidade em diversos meios comunicativos. A arte dos quadrinhos teve seu primeiro impulso na antiguidade, através de pinturas em cavernas, e desde então vem se aprimorando, chegando até as histórias em quadrinhos atuais, sobre as quais trataremos no decorrer desta pesquisa monográfica. Essa arte é um meio de interação comunicativa importante na vida das pessoas e para a sociedade, tanto que desde a antiguidade está presente em nossas vidas.

As histórias em quadrinhos passaram por uma série de aprovações até chegar à sala de aula, hoje se percebe sua relevância no aprendizado de crianças e jovens, pois atualmente as pesquisas sobre o assunto expandiram-se e cada vez mais pessoas estão interessadas em usá-las como recurso metodológico.

O emprego das histórias em quadrinhos no ensino/aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa é de grande importância, pois permite uma forte tática de estímulo para o acréscimo de determinadas competências do educando, o alargamento do raciocínio lógico, interpretação de texto, compreensão da realidade social, desenvolvimento da habilidade artística, estímulo à prática de leitura e da escrita.

A escola é um meio socializador, os alunos quando chegam à escola trazem consigo conhecimentos adquiridos em casa e do meio em que vivem, quando compartilhados com os demais, ampliam as suas relações sociocomunicativas, desta maneira a sala de aula é um ambiente favorável à ampliação das relações sociais. A escola aprimora os conhecimentos dos educandos, estreita laços de amizades e divide saberes.

A Arte Sequencial[1] ou Histórias em Quadrinhos são os desenhos em sequência que narram uma história, um poema, um conto ou simplesmente faz uma exposição informativa sobre assuntos de interesse social. Tornou-se arte popular e uma forma de diversão, possuindo, entretanto, mecanismos proeminentes para o ensino e a aprendizagem.

[1] Este termo foi criado pelo quadrinhista Will Eisner para definir a junção das diversas maneiras de narrar uma história com a união de imagens e as palavras. Comics & sequencial art 1989.

Em relação ao emprego das HQs como veículo de informação, de maneira dinâmica e leve, sobre assuntos importantes e às vezes complexos, Bonifácio (2005, p. 44) assegura que:

> Por serem veículos portadores de mensagens, representações e concepções do mundo, [as HQs] possuem inúmeras possibilidades de articulação politica e ideológica. Ao abordarem temas como cidadania, politica e outros valores sociais, as histórias transmitem mensagens, que podem se aproximar do publico leitor, na medida em que seus personagens – inseridos em determinados contextos – assumem posturas, defendem princípios, criticam sistemas. Essas histórias têm sido historicamente utilizadas por instituições, entidades e diferentes grupos sociais, na difusão de ideias, seus princípios, suas representações sociais.

O grande desafio deste estudo é expor probabilidade de emprego desse recurso como forma de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, por meio do estímulo do uso dos quadrinhos na sala de aula. Sabe-se que hoje estimular o prática da leitura, consequentemente da escrita é um dos grandes desafios dos educadores.

O presente tema foi escolhido com intuito de discutir o uso das HQs no ensino da Língua Portuguesa e, a partir disso, propor uma prática educativa mais ativa e criativa, que desperte no educando o gosto de estudar Língua Portuguesa de maneira geral, inovando o ensino tradicionalista, o qual consiste na transmissão de conceitos prontos, onde os alunos assumem o papel de ouvintes e memorizadores, e o professor é visto como dono do saber, não podendo ser questionado.

A fim de demonstrar o crescimento e interesse, bem como uma dar uma noção do atual estado da arte a respeito deste assunto, segue abaixo “Análise de trabalhos finais de pós-graduação apresentados na USP (1972-2005)”, na qual fica evidente o grande avanço no estudo sobre HQs.

Tabela 1 - Produção de Dissertações e Teses na USP [voltadas para as HQ], por décadas.

ANO	Trabalhos	Porcentagem
1970-1979	03	10,0%
1980-1989	04	13,4%
1990-1999	10	33,3%
2000-2005	13	43,3%
TOTAL	30	100%

Fonte: SANTOS; VERGUEIRO (2006, p.6).

Na tabela 1, fica claro que, com o passar do tempo, especificamente de nove em nove anos, a pesquisa científica sobre as HQs realizada pela Universidade de São Paulo têm aumentado.

Tabela 2 - Produção de Dissertações e Teses na USP [voltadas para as HQ], por áreas.

ÁREA	Trabalhos	Porcentagem
Comunicação	14	46,6%
Educação	02	6,7%
Filosofia e Letras	09	30,0%
Medicina	02	6,7%
Psicologia	03	10,0%
TOTAL	30	100%

Fonte: SANTOS; VERGUEIRO (2006, p.6)

A tabela 2 apresenta dados das áreas em que esses trabalhos foram apresentados, com maior concentração em Ciências Sociais Aplicadas e Humanas. Esta tabela demonstra o que foi citado anteriormente, quando se falou que as histórias em quadrinhos fazem parte da comunicação social.

Tabela 3 – Pesquisa por categoria de análise

Enquadramento	No trabalho
Linguagem	03
Conteúdo	12
História	04
Sociedade/ Cultura	02
Técnica/ Estética	01
Aplicações Práticas	04
Recepção	04
Economia	00
TOTAL	100%

Fonte: SANTOS; VERGUEIRO (2006, p.7)

A análise das teses da USP aconteceu no ano de 2006. Dois anos depois, a Revista Escola divulga outros dados que envolvem as histórias em quadrinhos, embora em outra abordagem, comprovando que o nível de leitura cresceu e que entre os gêneros preferidos das crianças estão as HQs. A amostra dos dados reforça, a importância que as HQs tem alcançado em diferentes áreas, conforme reitera a revista citada:

> Uma recente pesquisa “retratos da leitura do Brasil” divulgada pelo Instituto Pró-Livro em 2008, mostra que o índice de leitura entre SMO crianças acima de 5 anos cresceu. Segundo o levantamento, a taxa de leitura por pessoa foi de 4,7 livros lidos por ano. Em 2000, foi apenas de1,8 livro. O estudo também aponta que a maioria das obras lidas foi indicada pela escola (incluindo os didáticos). Entre os gêneros preferidos pela garotada estão a literatura infantil e a história em quadrinhos. (GIUFFRIDA, 2009)

A partir dos dados apresentados comprova, ainda, o crescente interesse pelas histórias em quadrinhos no meio educacional. Nesse sentido, o presente estudo desta temática se torna indispensável, pois intenciona não só discutir tais questões, mas incentivar a aplicação e utilização desse instrumento didático-pedagógico no meio educacional.

Assim, este estudo desenvolve como problemática a carência das histórias em quadrinhos como recurso metodológico dinâmico e ativo por docentes no ensino dinamizador de Língua Portuguesa.

Para sua efetivação, este estudo foi baseado em pesquisas bibliográficas, fundamentada em análises de conceituados teóricos, aos quais se recorrerá no

decorrer do trabalho, em teses, documentos e sites, segundo as orientações de que “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituídos principalmente de livros e artigos científicos”. (GIL, 2002, p. 44)

A vantagem das pesquisas bibliográficas para o investigador, é que permiti mais cobertura e amplitude naquilo que poderia transmitir, ou seja, isso faz com que o pesquisador busque cada vez mais conhecimentos através desses livros e artigos científicos pesquisados quando o problema de pesquisa requer dados muitos disperso pelo espaço.

3 BREVE HISTÓRICO: linguagem das HQs, um campo fértil de inovações

O aumento e o desenvolvimento das histórias em quadrinhos (HQs) no mundo podem ser considerados como decorrência de uma antiga necessidade do homem de se relacionar, ou seja, de se comunicar. Logo, as características das HQs tais quais, como as conhecemos hoje, os desenhos, os balões com as falas, as onomatopeias, entre outros recursos, tiveram o seu o desenvolvimento há muitos anos, sendo estes com ampliações nos mais diferentes países.

Os primeiros indícios das manifestações das Histórias em Quadrinhos se deram com os primitivos nas pinturas sequenciais rupestres (MENDONÇA, 2010, p. 210), e era através desses desenhos que os homens primitivos gravavam e contavam seus feitos, hábitos e experiências nas paredes das cavernas, usando as pinturas rupestres como forma de expressão e comunicação, como por exemplo, a pintura ou desenho de um animal caçado ou abatido, e até mesmo de suas armas.

Frente aos perigos do meio agressivo em que os homens das cavernas viviam, os mesmos desenhavam e, quase que por um incidente, as pinturas feitas nas paredes já mostravam suas capacidades criadoras, sem que ao menos dessem conta de que os desenhos ou pinturas gravados através das imagens seriam desenvolvidas em novas formas de comunicação.

Desse modo, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades de comunicação da humanidade, e que as mesmas estão há milênios na vida do homem,

> [...] na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica. O homem primitivo, por exemplo, transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro etc.
> Assim, quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido, poderia estar na realidade, vangloriando por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história, contada por uma sucessão de imagens. (VERGUEIRO, 2006, p. 8)

Ao longo dos séculos os desenhos e pinturas foram utilizados cada vez mais e de maneiras diferentes, como, por exemplo, a mistura sequencial do desenho e da letra, pelos povos egípcios, que relatavam a vida no dia a dia e até mesmo após a morte, produzindo e ilustrando imagens pintadas e modeladas nos templos e

nos túmulos, reproduzindo figuras do faraó, dos monumentos e símbolos que existiam, das colheitas, das caçadas, entre outros.

Da mesma forma, ocorreu em Roma e na Grécia, quando pinturas, desenhos e letras foram utilizados para fazer representações dos deuses mitológicos. Há ocorrências ainda nas narrativas simbólicas, nos quadros das igrejas medievais que retratavam a via-sacra, ou seja, que retratavam os últimos momentos da vida de Cristo e que contam a crucificação de forma sequencial; assim também dos estandartes chineses aos vitrais góticos e às tapeçarias medievais, e desses aos diversos livros ilustrados da época.

Nos séculos posteriores, com o desenvolvimento do homem, ocorreu também o da escrita, da fala, da língua, dos desenhos e pinturas, e pouco a pouco as imagens foram adaptadas aos textos, confirmando assim as palavras de Vergueiro (2006), ao relatar que os quadrinhos são formados por dois códigos comunicacionais, os signos gráficos: o visual e o verbal. O visual são as imagens e o verbal é a linguagem escrita, estabelecendo um meio de comunicação.

As primeiras manifestações das HQs são do início do século XX, quando se buscou novas formas de expressão e comunicação gráfica, com a utilização do linguístico (texto) e do pictórico (visual), e a história em quadrinhos atual passou a conter um elemento primordial gráfico na sua composição, os mais variados tipos de balões. E estes, por sua vez, indicam a linguagem das histórias em quadrinhos, marcando a fala, os pensamentos e o espaço dos personagens inseridos.

Com o avanço das mídias e, consequentemente, da tecnologia como um todo, foi possível se obter novas possibilidades e desenvolvimento desse tipo de comunicação, surgindo assim vários quadrinhistas, e estes, por sua vez, criaram vários códigos e expressões comunicacionais. Segundo Jarcem (2007, p.2, grifos do autor):

> Entre os precursores estão o suíço **Rudolph Töpffer**, o alemão **Wilhelm Bush,** o francês **Georges (“Christophe”) Colomb**, e o brasileiro **Angelo Agostini** Alguns consideram como a primeira história em quadrinhos a criação de **Richard Fenton Outcault *The Yellow Kid*** em 1896. Outcault essencialmente sintetizou o que feito antes dele e introduziu um novo elemento: o **balão**. Este é o local onde se põe as falas das personagens.
> Nas primeiras décadas os quadrinhos eram essencialmente humorísticos, e essa é a explicação para o nome que elas carregam ainda em inglês, ***comics*** (cômicos).

Figura 1- Garoto Amarelo (*The Yellow*), criação de Richard F. Outcault



Fonte: http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1897/1897.htm

Ainda segundo Jarcem (2007), foi através das maiores empresas jornalística do mundo moderno que as histórias em quadrinhos ou *comics,* como eram chamadas, começaram assim a aparecer na França e nos Estados Unidos da América, criando desta maneira uma forma de expressão própria, a exemplo da produção da página dominical do *The Yellow Kid* (menino amarelo), no jornal *New York World.* Além da produção do menino amarelo, que é considerado por muitos como a primeira história em quadrinhos, existem outras, como a dos super-heróis Super-Homem e Batman, criado por Winsor McCay; Pat Sullivan, criador de o Gato Félix; Georges Remi, autor de Tintin e das aventuras de *Popeye;* Carl Barks, com suas criações famosas no mundo inteiro. O Pato Donald e o Tio Patinhas também tiveram sua origem ligadas às histórias em quadrinhos, e tantos outros, a exemplo

de Tarzan, Capitão América,O Fantasma, Homem Aranha, X-Men etc. As Histórias em Quadrinhos no Brasil tiveram um grande quadrinista, que foi o italiano radicado no Brasil Ângelo Agostini. Este foi autor das Aventuras de Nhô Quin, publicado pela revista Vida Fluminense no Rio de Janeiro. A partir de 1900, as revistas em quadrinhos começaram a ser publicadas nas revistas e jornais, com destaque para o Gibi Mensal, O Gury, O lobinho e Globo Juvenil Mensal, além de O Tico-Tico, Gazeta Infantil ou Gazetinha, gibi que significava moleque. As revistas começaram a ter em seu enredo um cunho de terror nas décadas de 60 em todo o mundo, e no Brasil surgiram revistas: Histórias que o Povo Conta e Sexta-Feira 13, O Estranho Mundo de Zé do Caixão e História Caipiras de Assombração.

Atualmente, no Brasil, as mais famosas histórias em quadrinhos são as de produção de Maurício de Sousa, com a Turma da Mônica, dirigida ao público infantil, sendo que recentemente o autor produziu revistas para o publico jovem: fez a turma da Mônica adolescente, mantendo os mesmos personagens; e Ziraldo, com a turma do Pererê e o menino Maluquinho.

As HQs estão hoje presentes nos mais diversos países, com os mais variados autores e, por esse enorme crescimento das revistas, dos leitores e da diversidade de culturas, elas são conhecidas por um nome específico em cada país. No Brasil elas são popularmente conhecidas como gibis, por causa do então sucesso da revista brasileira que tinha por nome Gibi; no Japão são chamadas por Mangá; nos Estados Unidos são conhecidas por Strip Comics (Tiras Cômicas); na Itália são conhecidos por Funetti (fumacinhas ou balões que indicam as falas dos personagens); na Espanha são chamadas por Tebeo, (este nome foi originado por causa de uma revista infantil conhecida por TBO); em Portugal são chamadas por Banda Desenhada; na França são conhecidas por Bande Dessinée, etc. (VERGUEIRO, 2005)

As publicações ainda atingem principalmente os pequenos e curiosos consumidores, que são as crianças e adolescentes. E estes leitores, por sua vez, não se limitam somente ao enredo da história, sem compreender valores ligados a sua realidade: adquirem uma maior compreensão da mesma, tornando-se assim questionadores e críticos.

3.1 Linguagem das Histórias em Quadrinhos

As histórias em Quadrinhos são um meio de comunicação com ampla aceitação especialmente entre os jovens e adolescentes, constituindo-se como forma de expressão estabelecida, conforme se indicou, por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica que é a imagem ou desenhos sequenciais e a vertente escrita que é a linguagem verbal, ou seja, o texto.

A linguagem escrita e a visual têm a mesma importância no contexto das HQs, pois elas são partes integrantes e complementares de um mesmo texto amplo e complexo. Diante disso, Vergueiro (2006, p. 31) diz que:

> [...] as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude. Alguns elementos da mensagem são passados exclusivamente pelo texto, outros têm na sua mensagem pictórica a sua fonte de transmissão. A grande maioria das mensagens dos quadrinhos, no entanto, é percebida pelos leitores por intermédio da interação entre dois códigos. Assim a análise separada de cada um deles obedece a uma necessidade puramente didática, pois, dentro do ambiente das HQs, eles não podem ser pensados separadamente.

Dessa forma, uma nova instância narrativa foi constituída na história em quadrinhos, pois o mesmo tem como alvo principal a união desses dois códigos, uma verbal e outra não verbal, atribuindo-lhe assim, um amplo potencial de criatividade, por sua vez aumentando a articulação comunicativa entre leitor e obra.

Nas HQs, a interação dos dois códigos, ou seja, a imagem (os desenhos) e a linguagem escrita é o principal distintivo que o difere de outros tipos e gêneros de linguagens.

A imagem ou desenho é que enfatiza a história, dá a ela a vivacidade e “veracidade”. Há, inclusive, histórias em quadrinhos que se utilizam somente da imagem, porém, mesmo utilizando somente o desenho, o leitor compreende o que a HQ quer enfatizar, uma vez que as mesmas, para o entendimento da narrativa, não dependem somente da escrita, pois assim não seria uma HQ.

Dessa forma Vergueiro (2006, p. 32) enfatiza sobre a linguagem visual (icônica) que:

> A imagem desenhada é o elemento básico das histórias em quadrinhos. Ela se apresenta como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, normalmente uma narrativa, seja ela ficcional (um conto de fadas,

> uma história infantil, a aventura de um super-herói etc.) ou real (o relato/reportagem sobre fatos ou acontecimentos, a biografia de um personagem ilustre etc.

Logo, a linguagem icônica está relacionada ao formato dos quadrinhos, ao conjunto da imagem, ao espaço, as cores, às ações e gesticulações dos personagens, à distribuição de planos, e todo esse conjunto, unido ao texto verbal, constitui a mensagem, o discurso.

Segundo Mendonça (2010, p. 220) todos esses elementos são fundamentais, ao afirmar que:

> [...] estudar os elementos icônicos como a forma e o contorno dos balões (para fala, o medo,o sonho,o pesadelo, o pensamento etc.), o tamanho e o tipo das letras (para sentimentos como raiva, o grito, o amor, a indiferença etc.), os sinais usados no lugar das letras(para os palavrões, para línguas estrangeiras ou extraterrestres), a disposição do texto (sem parágrafos ou travessões).[...] e a relação disso tudo com a produção de sentido e com as peculiaridades do gêneros constitui, sem dúvida, material rico para o entendimento dos múltiplos usos da linguagem nas HQs.

As mensagens nas HQs envolvem um aspecto narrativo e este por sua vez é construído com o auxílio da descrição implicada do quadro, com o desenvolvimento do diálogo juntamente com as ações dos personagens, tentando assim transcrever a língua falada, utilizando alguns recursos inerentes a esse tipo de narrativa como: o balão, as onomatopeias, legendas, os símbolos, dos requadros entre outros, sendo que alguns desses recursos precisam ser conhecidos ainda mais, ou seja, as especificidades, características e linguagens nos quadrinhos merecem e devem ser conhecidas, para assim possibilitar a aproximação dos professores a esta forma de comunicação tão envolvente, prazerosa e tão próxima do dia a dia das crianças e adolescentes.

Os balões são o que dá a progressão da linguagem dos quadrinhos, ou seja, é o espaço em que se insere a fala ou os pensamentos dos personagens, são também onde se delimita a contestação entre um quadrinho e outro.

O balão foi a grande invenção das histórias em quadrinhos, seu aspecto se assemelha a um círculo com um apêndice, sendo que dentro do balão são colocadas às ideias dos personagens, e ele é a expressão do caráter verbal, ou seja, o conteúdo é em forma de texto.

Conforme Vergueiro (2006, p. 56) os balões,

> [...] realmente não falam; no entanto, os leitores leem suas palavras e têm a impressão de ouvi-las em suas mentes. Essa impressão é criada nos quadrinhos pelo uso de balões de fala, que formam um código bastante complexo. Isso acontece porque, principalmente pelo balão, as histórias em quadrinhos se transformam em um verdadeiro híbrido de imagem e texto, que não podem mais ser separados. O balão é a intersecção entre imagem e palavra.

Os balões podem ser postos em qualquer lugar nas HQs, contanto que os mesmos sejam compreendidos. As formas das letras e o contorno dos balões indicam, nas histórias em quadrinhos, um tom de voz mais alto ou mais baixo, marcando, assim, o “balão-fala” e o “balão-pensamento”. O “balão-fala” expressa-se todo contornado e o “balão-pensamento” expressa, além do contorno, uma forma ondulada ou quebrada com arcos interligados a vários outros; o balão-pensamento trás no apêndice algumas bolhas ou nuvenzinhas que saem da cabeça dos personagens.

O homem procurou através da onomatopeia imitar alguns sons da natureza, transmitir ruídos específicos. Essa é uma ideia que se conserva, em outro nível, nos quadrinhos: os ruídos e sons transpostos para a visualização e para as estratégias gráfico-linguísticas. Algumas ferramentas foram criadas para reproduzir a sonoridade dentro das histórias em quadrinhos, suplantando assim a falta som, dizendo respeito à onomatopeia. Porque o som, os ruídos nos quadrinhos, mais do que sonoros, são visuais. Na maioria dos casos os sons foram adaptados para a melhor compreensão do leitor, sendo que a sonoridade é transposta na representação gráfica usado na linguagem escrita.

> As onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos. Elas variam de país a país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação. Assim, a representação de canto de um galo, por exemplo, será feita pelo francês como *ki-ki-ri-ki-ki,* enquanto o brasileiro representará o mesmo som por *co-co-có-ri-có!.* (VERGUEIRO 2006, p. 62, grifos do autor)

Outro aspecto importante a ser ressaltado, através das onomatopeias são as palavras que indicam a intensidade da voz, dentro das HQs procurando reproduzir os sons, ideias, ruídos através das palavras, letras, dos sinais.

Segundo Vergueiro (2006, p. 63),

> [...] as onomatopéias são grafadas independentemente dos balões, em caracteres grandes, perto do local em que ocorre o som que representam. A maioria das onomatopeias provêm do idioma inglês, mas a difusão dos quadrinhos consagrou representações sonoras próprias a cada idioma

Como exemplo das onomatopeias que derivam do inglês pode-se citar: Crack (quebra), Crash (choque), Bang, Pow (tiro), Splash (queda na água) etc.

Umberto Eco (2006) apresenta esses processos onomatopaicos, além de outros, como *processos de visualização da metáfora e do símile*, os quais, após serem estereotipados nas histórias em quadrinhos, utilizando instrumentos gráficos próprios do gênero, ganham preciso estatuto iconológico e tecem todo um repertório simbólico, os quais contribuem para uma apreensão imediata do sentido.

> Ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra, são outras tantas expressões que, na estória[2] em quadrinhos se realiza como um recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor. À mesma categoria pertencem as significa "tive uma ideia". Mas na realidade esses elementos iconográficos compõem-se numa trama de convenções mais amplas, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da estória em quadrinhos. (ECO, 2006, p. 144, 145)

Assim, como o balão representa a fala, a onomatopeia representa os sons nas HQs, existe um componente externo à ação da história que funciona como um narrador ali inserido, explicando a legenda. Ela pode estar em vários ambientes da história e podem ocupar até páginas inteiras.

Dessa forma Vergueiro (2006, p. 62) afirma que:

> A legenda representa a voz onisciente do narrador da história, sendo utilizada para situar o leitor no tempo e no espaço, indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens, etc. A legenda é colocada na parte superior do quadrinho, devendo ser lida em primeiro lugar, precedendo a fala dos personagens. Em geral ela não tem qualquer função gráfica, carecendo de significado maior. Atualmente, com os recursos da informática, pode ter elementos tipográficos ou cores diferenciadas, para evidenciar uma característica específica do narrador. Por exemplo, em histórias narradas pelos próprios personagens, cores diferentes nas legendas podem indicar a sucessão de narradores.

[2] Observe-se que a tradução da obra conserva a expressão "estórias" em quadrinhos, numa tentativa de se aproximar da ideia das histórias em quadrinhos dos gibis *de ficção*, mas esses procedimentos são comuns a todas as HQs.

Há outro elemento que dá sentido às histórias em quadrinhos, o *requadro*, que é a moldura que circula os textos e os desenhos nas HQs: ele restringe o espaço onde são colocadas e onde se passam as ações da história. “Além da sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte seqüencial.” (EISNER,1989, p. 44).

Existem vários tipos de requadros e, nas histórias em quadrinhos, a sua linguagem é de grande relevância. Por exemplo: nos requadros retangulares com traçados retos, sua linguagem é verbal e indicam as ações no tempo presente da narrativa, já o requadro sinuoso ou ondulado, apresentando curvas irregulares em forma de zigue-zague, indica a narração no passado, expressando a extensão do som, da emoção ou pensamento no momento em que ocorre ação.

O requadro[3] tem também por objetivo estabelecer ou aumentar o envolvimento do leitor com a história, ou seja, com a narrativa.

3.2 Subgêneros, variantes e derivações das histórias em quadrinhos

- **Cartum**

Cartum é uma narrativa humorística, que pode vir dentro de um quadrinho ou não, podendo ter balões acompanhado de legenda, que propaga ideia e opiniões, possui caráter crítico, representa de forma resumida algo que envolve a sociedade. Diante disso, Mendonça (2010, p. 212) mostra a relação e a diferença entre o cartum e a HQ, afirmando que “o cartum e a HQ diferenciam-se: ambos compõem-se de um ou mais quadrinhos com uma sequência narrativa. Essa sequencia é opcional para o cartum e obrigatória para a HQ.”

Na imagem, com representação de uma situação de sala de aula (provavelmente um cartum direcionado para esse meio e com caráter educativo), pode-se perceber que o mosquito transmissor da dengue é bem conhecido, até mesmo no meio das crianças, além de ser um assunto bem atual.

[3] É a moldura que rodeia os desenhos e textos de cada quadrinho ou vinheta.

Figura 2: Mosquito Aedes Egipt



Fonte: http://expoportimaco.blogspot.com/2011/06/cartum.html

- **Mangá**

O mangá é o mesmo que histórias em quadrinhos, mas o termo mangá[4] é utilizado para definir as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês. Possui algumas diferenças das histórias em quadrinhos brasileiras, seus personagens possuem olhos grandes e redondos, cabelos pontudos e lisos e são lidos de trás para frente. Hoje o mangá é bem conhecido no Brasil, pois ganhou formas de desenhos animados na televisão e fazem grande sucesso. Abaixo segue a imagem de um dos desenhos animados que caiu no gosto de muitos, conhecido como Naruto.

[4] A palavra *mangá* que dizer “man” (irrisório) e “gá” (imagens) Disponível em <http://legacy.unifacef.com.br/novo/letras/rel/edicao03/Os_Quadrinhos_Linguagem.pdf> Acesso em 17 dez. 2011.

Figura 3: Desenho Naruto



Fonte: http://jaircorp.wordpress.com/2008/01/26/wallpapers-da-segunda-temporada-do-naruto/

• **Tiras**

A tira termo é usada para definir uma história em quadrinho pequena, ou seja, uma narrativa bem menor que a narrativa de história em quadrinho maior, é uma sequência de imagens, podendo ter até quatro quadrinhos. Muito encontradas em jornais.

Utilizadas para diversos fins e cumprindo diversas funções, as tiras, como subtipo[5] de HQ, pode ser classificada, por sua vez, em dois subtipos, segundo Mendonça (2010, p. 214):

> As tiras são subtipo de HQ; mais curtas (até 4 quadrinhos), e, portanto, de caráter sintético, podem ser seqüenciais (“capítulos” de narrativas maiores) ou fechadas (um episódio por dia). Quanto às temáticas, algumas tiras também satirizam aspectos econômicos e políticos do país, embora não sejam tão “datadas” como a charge. Dividimos as tiras fechadas em dois

[5] Tatar-se-ia, nos termos de Marcuschi (2003), de “subgênero”, e não de “subtipos”, uma vez que, em conformidade com suas categorias tipológicas (textuais), as HQs são um **gênero** do ***tipo*** textual ***narrativo***, e não um “tipo” em si mesmo, o que faz das tiras, charges, etc, *subgêneros*. Mas, no caso em questão, trata-se apenas de uma categorização diferente, da parte de Mendonça, e por isso a referimos.

> subtipos: a) *tiras-piada*, em que o humor é obtido por meio das estratégias discursivas utilizadas nas piadas de modo geral, como a possibilidade de dupla interpretação, sendo selecionada pelo autor a menos provável; b) *tira-episódio*, nas quais o humor é baseado especificamente o desenvolvimento da temática numa determinada situação, de modo a realçar as características das personagens.

Figura 4: Margarina Delícia



Fonte: http://tirasnacionais.blogspot.com/2012/01/nabunda-nada-leonardomaciel_16.html

- **Charge**

Charge é um estilo de desenho que procura criticar acontecimentos atuais. Possui imagens e linguagem escrita para enriquecer a informação transmitida. Muita charge se utiliza do exagero, para dar ênfase ao que está sendo dito. A charge abaixo faz uma critica à educação.

Figura 5 : Crítica sobre educação



Fonte: http://portheoramos.blogspot.com/2012/03/educacao-no-brasil.html

3.3 Quadrinhos de informação empresarial

• **Quadrinhos de informação empresarial**: Sabe-se que toda empresa é regida por regras. O empresário pode fazer uso das histórias em quadrinhos para informações sobre regulamentos, normas, precauções. Por ter uma linguagem de fácil compreensão, até os funcionários mais leigos na leitura sabem interpretar, atingindo assim todo tipo de funcionário, do mais simples ao diretor da empresa. Hoje empresas fazem uso das HQs criando manuais sobre cuidados com acidentes no trabalho, destinados aos funcionários em geral.

- **Quadrinhos para serviço público**: É como as empresas governamentais utilizam as revistas em quadrinhos em diferentes campanhas de saúde, educação e outras áreas sociais, distribuídas para a população com o intuito de informar e prevenir.
- **Quadrinhos contemplativos.** Não é de hoje que os quadrinhos são utilizados no meio religioso. Há muitos anos, já eram usados para mostrar via sacra, produzidos também para propagar crenças, catequizar, revelar a vida santa e grandes personalidades religiosas.
- **Quadrinhos na comunicação visual e decoração:** É bastante comum ver os quadrinhos em paredes, como utilidade doméstica e em objetos decorativos. Graças à linguagem, às imagens, onomatopeias e balões, chamam a atenção de forma bem humorada.
- **Desenho-de-produto:** Os personagens dos quadrinhos ganham fama não só nas revistas. Percebe-se sua presença nos variados designers de móveis e objetos. Por exemplo: cama, mochila escolar, sandálias e tantas outras.

3.4 *Webcomic*: quadrinhos on-line (conectado a rede de comunicação)

As histórias em quadrinhos não ficaram apenas nas imagens desenhadas nas paredes de cavernas, com o passar do tempo os meios de comunicação estão evoluindo cada vez mais e as histórias em quadrinhos estão acompanhando as necessidades de comunicação do ser humano. Em pleno século XXI, a era da tecnologia digital está a pleno vapor, com o aparecimento de tantos meios comunicativos, e eis que surgem novos gêneros. Os quadrinhos não ficaram no esquecimento, ao contrário estão inseridos no meio de tantas tecnologias. No fim da

década de 1990 e começo do século XXI, surgiram na internet diversas histórias em quadrinhos brasileiras. Nas redes sociais, como nos blogs, elas fazem o maior sucesso. Em alguns blogs existe enorme variedade de histórias em quadrinhos e de diferentes autores, outros publicam apenas um estilo e de um único autor, tudo depende do gosto dos “blogueiros”.

Conhecidas como “*Webcomics*[6]", *online comics*", "*web comics*" ou "digital *comics*", são histórias em quadrinhos espalhadas na internet. Existe uma grande variedade de *webcomics* divulgadas e vendidas unicamente na rede. Desta forma as pessoas que gostam de internet e das histórias em quadrinhos podem conciliar a novidade com a tradição.

[6] In: http://pt.wikipedia.org/wiki/Webcomic

4 AS HQs ENQUANTO GÊNERO TEXTUAL: Prazer em ensinar

4.1 Caracterização dos gêneros textuais e sua inserção nas novas perspectivas de ensino

Os gêneros textuais incidem na variedade de textos que se encontra no discurso da sociedade, onde está ligado diariamente a vida social e cultural do homem, surgindo a partir das necessidades de suas ações. Historicamente os gêneros textuais eram restritos, mas após o surgimento da escrita, dos avanços industriais e tecnológicos, passaram a se expandir e multiplicarem. Essa expansão de gêneros deu-se como forma de melhorar e facilitar a atividade comunicativa, mediante as ações do homem.

Desse modo, Marcuschi (2003, p. 19) declara que:

> Hoje, em plena fase da denominada cultura eletrônica, com o telefone, o gravador, o rádio, a TV e, particularmente o computador pessoal e sua aplicação mais notável, a internet, presenciamos uma explosão de novos gêneros e novas formas de comunicação, tanto na oralidade como na escrita.

Ao longo do tempo os gêneros textuais têm se destacado, pela sua diversidade, sabe-se que as novas formas de comunicação e a intensidade com a qual se propaga o seu uso fazem com que surjam novos gêneros. Surgindo em diversas culturas os gêneros passam a ser empregado integralmente ligando a vida social e cultural.

As pessoas se deparam diariamente, em suas atividades, com os mais diversos gêneros textuais, aos quais não observam por serem tão comuns, no seu dia a dia. Atuam, comunicam-se ou se expressam com o bilhete, a ficha de compras, o e-mail, chats, edital de concurso, telefonema, carta comercial e pessoal, reportagem jornalística, revistas, receita culinária, bula de remédio, lista de compras, cardápio de restaurante, edital de concurso, conversação espontânea e bate-papo, e assim por diante. Sabendo-se, contudo, que todas essas operações comunicativas são definidas pela sua forma, conteúdo e ambiente ao qual foram integradas.

A aplicação do ensino de Língua Portuguesa sempre se voltou ao uso da gramática normativa, mas, passado o tempo, surgiram novas propostas, as quais passaram a ser aplicadas no ensino/aprendizagem.

Dessa forma os livros didáticos passaram a trazer inseridos textos diversificados, como reportagem de jornais e revistas, HQs, propagandas e textos humorísticos. Porém a abordagem desses textos sempre foi feita de modo fragmentário e voltada para estudos metalinguísticos, sem explorar muito a compreensão contextual, a relação entre conteúdo e recursos utilizados. Por outro lado, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), passaram a valorizar a importância dos textos em sala de aula, quando afirmam que, “é preciso que as situações escolares de Língua Portuguesa priorizem os textos que caracterizem os usos públicos da linguagem. [...] Suas características e usos, podem favorecer a reflexão crítica”. (BRASIL, 1998, p. 24)

Com o surgimento de tantos gêneros, tornou-se dificultoso para os docentes, educandos e acadêmicos a diferenciação entre gêneros textuais e tipo textual, isso sobreveio pela complexidade tipológica e pela falta de esclarecimento tipológico no âmbito da sala de aula. Afinal essa progressão de gêneros, por seu amplo uso, é considerada ilimitada.

Os gêneros textuais são produções encontradas diariamente no meio social. Caracterizados como sociocomunicativos, incluem enorme gama de textos cotidianos: a notícia jornalística, carta pessoal ou comercial, reportagem, bilhete, edital de concurso... Como afirma Marcuschi (2003, p.155), “os gêneros são formas textuais escritas ou orais bastante estáveis, histórica e socialmente situadas”.

Os tipos textuais são caracterizados como uma espécie de construção teórica. Através deles é que são formados os gêneros textuais. Ao produzir um texto não basta se satisfazer apenas com o simples escrever, é necessário que o educando saiba qual categoria é adequada para seu texto. Nessa perspectiva, é necessário que ele narre, descreva, exponha, faça uma injunção ou argumentação para constituir sua mensagem, para que seu leitor compreenda sua ideia.

4.1.1 Conceitos explicativos de tipos textuais e gêneros textuais

Para deliberar o aspecto teórico e terminológico, Marcuschi (2003, p. 22) apresentou uma definição tipológica, consistindo na diferenciação entre gênero textual e tipo textual:

Quadro 1: Conceitos explicativos de tipos textuais e gêneros textuais

Tipos Textuais	**Gêneros Textuais**
1. Construções teóricas definidas por *propriedades linguísticas* intrínsecas;	1. Realizações linguísticas concretas definidas por *propriedades sócio-comunicativas*;
2. Constituem sequências linguísticas ou sequências de enunciados no interior dos gêneros e não são textos empíricos;	2. Constituem textos empiricamente realizados cumprindo funções em situações comunicativas;
3. Sua nomeação abrange um conjunto limitado de categorias teóricas determinadas por aspectos lexicais, sintáticos, relações lógicas, tempo verbal;	3. Sua nomeação abrange um conjunto aberto e praticamente ilimitado de designações concretas determinadas pelo canal, estilo, conteúdo, composição e função;
4. Designações teóricas dos tipos: narração, argumentação, descrição,injunção e exposição;	4. Exemplos de gêneros: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, aula expositiva, romance, reunião de condomínio, lista de compras, conversa espontânea, cardápio, receita culinária, inquérito policial etc.

Fonte: MARCUSCHI, 2003, p.23.)

De fato as pessoas têm apresentado concepções erradas sobre gênero textual e tipo, por acreditarem que existe distinção radical entre eles, mas na verdade ambos funcionam integrados**,** complementando-se. Para Marcuschi (2008, p.160) não há dicotomia entre eles, quando afirma que “todos os textos realizam um gênero e todos os gêneros realizam sequencias tipológicas diversificadas. Por isso mesmo, os gêneros são em geral topologicamente heterogêneos”.

Contudo gênero textual consiste em uma forma prazerosa de ler, escrever e interpretar textos, além disso, o gênero se amplia em uma linguagem simples com fácil acesso, no qual o aluno aprende sem pressão de regras gramaticais, além de proporcionar e facilitar a vida do indivíduo no ambiente no qual se comunica.

4.1.2 Gêneros textual no ensino

No aspecto educacional, o gênero textual passou a ser integrado como um suporte mediador de ensino e aprendizagem em sala de aula, através dos quais a escola deve conduzir o aluno ao desenvolvimento da habilidade de se comunicar tanto na escrita como oralmente.

Na Língua Portuguesa o uso dos gêneros textuais estão direcionados aos textos, que são usados como acesso de letramento, todavia os educadores devem propor aos educandos trabalhos com textos diversificados, que fazem parte do seu dia a dia com padrões sociocomunicativos e interativos. Nesta perspectiva, é necessário evidenciar que a escola deve mostrar ao aluno que, através dos textos, eles podem criar e transformar as práticas sociais com as quais convivem, sabendo que os gêneros são representação das ações comunicativas do indivíduo, cujo comportamento pode mudar de acordo com a situação em que se encontra. Mediante isso, é papel da escola desenvolver e promover oportunidades para que o aluno conheça e compreenda o funcionamento do texto diante da sociedade. Isso se justifica pelo fato de ele estar capacitado, ou seja, preparado para interagir diante dos gêneros que estão à sua volta.

E evidente que, com a acessibilidade dos gêneros textuais no ensino, passando a ser abordado nos livros didáticos, o trabalho com o texto tornou-se mais exultante e atrativo, o que facilita a leitura e produção textual, pois, ao ser aplicado em sala de aula, o docente propõe ao aluno uma aula dinâmica e atrativa, na qual o educando sente prazer de produzir, interpretar e compreender a diversidade de textos tanto escritos quanto orais, o aluno, além disso, passa a identificar de forma mais facilitada as características que compõem os gêneros.

4.2 O Gênero das HQs

As HQs se caracterizam na maioria das vezes como tipo textual narrativo, que é observável nas sequências de ações. Há existência de sequência de textos narrados desenvolvidas pelos personagens.

> As HQs têm como objetivo principal a narração de fatos, procurando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face a face, expressando-se por palavras e expressões faciais e corporais.

> Todo o conjunto do quadrinho é responsável pela transmissão do contexto enunciativo ao leitor. Assim como na literatura, o contexto é obtido por meio de descrições detalhadas através da palavra escrita. Nas HQs, e esse contexto é fruto dicotomia verbal/ não verbal, na qual tanto os desenhos quanto as palavra são necessárias ao entendimento da história. (EGUTI apud ASSIS, 2011, p. 3)

Sua atribuição diante do ensino em sala de aula, não se restringe apenas ao gosto da leitura, mas consiste em facilitar a interação agradável e compreensível entre professor e aluno, bem como nas trocas comunicativo-culturais destes entre si. Através de suas imagens e de sua constituição, com balões, cores, quadros e metáforas visuais, as histórias em quadrinhos possibilitam que o leitor se envolva e compreenda o destrinchar da história narrada, afinal, a leitura das HQs pode ocorrer tanto de forma visual quanto de forma verbal, pois ambas, integradas, fazem com que leitor entenda os textos narrados. Como afirma Mendonça (2010, p. 215), as HQs são caracterizadas “como um instrumento icônico ou icônico-verbal narrativo, cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro. Como elementos típicos, as HQs representa, os quadros, balões e legendas, onde é inserido no texto verbal.”

Todavia, todos esses elementos visuais e verbais que são utilizados nas HQs fazem com que o leitor se envolva e se aproxime de seu texto, de forma como se vivenciasse todos os momentos da história narrada, além disso, fazer o seu uso tornar-se uma leitura prazerosa e agradável, é levar o leitor ao um determinado fascínio no mundo da leitura.

Assim, as HQs, constituindo-se como realizações concretas definidas por *propriedades sociocomunicativas*, isto é, cumprindo funções de interação e integração de linguagens heterogêneas, compondo sequências narrativas em situações comunicativas, podem ser enquadradas tipologicamente como um gênero híbrido do tipo narrativo.

5 O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS ATIVIDADES ESCOLARES: estratégias no ensino de língua portuguesa

Atualmente, em meio a tantos recursos inovadores, é necessário que o professor se adapte a um novo estilo de ensino e deixe de ensinar de forma tradicionalista, a qual sua metodologia de ensino é pautada numa rigidez de regras e conceitos, dos quais os alunos são meros receptores e memorizadores, sendo avaliados unicamente por meio de testes ou avaliações escritas.

Para empregar as histórias em quadrinhos como recurso dinâmico na disciplina de Língua Portuguesa, não basta pedir ao aluno que leia um quadrinho ou simplesmente desenhe quadrinhos, é preciso que o professor, antes de tudo, já as insira num plano antes de iniciar o ano letivo, depois as adapte em sala de acordo com a realidade, assim podendo aprimorá-las de acordo com a realidade do aluno.

Diante disso, a importância de se trabalhar as histórias em quadrinhos como novo recurso metodológico, em sala de aula, torna-se essencial na aprendizagem. Isso se justifica pela facilidade de assimilação dos conteúdos, o gosto da leitura. Além do mais, sua leitura instiga o aluno a ter prazer em ler, escrever, interpretar, a participar de seminários e debates, despertando assim a sua atenção e interesse em apreender, de forma prática, diversas formas de uso da língua materna.

5.1 Histórias em quadrinhos no ensino: um recurso metodológico dinâmico

O emprego das histórias em quadrinhos traz várias possibilidades para a educação, onde o professor como mediador, é a peça fundamental para a interação entre obra e leitor no processo educativo, fomentando o hábito da leitura crítica e prazerosa das HQs pelos estudantes.

Não existem regras quanto ao uso das histórias em quadrinhos no ensino. (VERGUEIRO, 2006) Para a utilização das HQs, o professor precisa inseri-las em seu plano de curso, em suas atividades escolares, pois, para ter um bom aproveitamento na aprendizagem, o professor precisa de estratégias e criatividade para obter melhor rendimento, precisa não ter medo de se familiarizar com a linguagem própria dos quadrinhos.

As HQs não devem ser usadas com o intuito de descansar o professor de suas exaustivas atividades, ou simplesmente de distrair alunos.

Trabalhar as HQs em sala de aula não se justifica apenas pela diversão, mas pelo reconhecimento de um recurso pedagógico eficiente, com poder de formar um senso crítico, a partir do qual podem ser abordados diversos temas, e que proporciona os alunos a pensarem, debaterem e refletirem sobre conceitos diante da sociedade. Conforme Vergueiro (2006, p. 26),

> [...] no caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como uma contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação.

Sabe-se que existe grande diversidade de publicações de HQs no mercado, o professor deve sempre estar atento à seleção de material a ser utilizado para que alcance realmente o verdadeiro objetivo da aprendizagem. As histórias em quadrinhos precisam ser inseridas em sala de aula de forma consciente, atendendo às necessidades do aluno, de acordo com a idade, nível de conhecimento, capacidade de compreensão. A seleção de material a ser utilizado pode ser por níveis de ensino, atendendo às necessidades de cada ciclo. Vergueiro (2006, p. 27) estabelece os seguintes níveis:

Pré-escolar: Consiste no ensino das crianças, na faixa etária de 0 a 6 anos. Neste tipo de educação, as crianças são estimuladas através de atividades criativas e diferentes a experimentar as suas aptidões motoras e cognitivas. “Nessa fase, é muito importante cultivar o contato com a linguagem das HQs, incentivando a produção de narrativas breves em quadrinhos, sem pressioná-los quanto à elaboração de textos de qualidade ou a cópia de outros modelos”. (VERGUEIRO, 2006, p. 27)

Nível fundamental (1ª a 4ª série): A criança possui uma organização mental, tem maior habilidade em explanar suas ideias. Nessa fase a criança gosta de medir força física e conhecimento com os outros, já sabe distinguir fatos reais de ficção. Vergueiro (2006, p. 28) afirma que a criança,

> começa aos poucos a identificar características especificas de grupos de pessoas, podendo ser apresentada a diferentes títulos ou revistas em quadrinhos, bem como ser instada a realizar trabalhos progressivamente mais elaborados, que incorporem os elementos da linguagem dos quadrinhos de uma forma mais intensa.

Nível fundamental (5ª a 8ª série): Os jovens estão no início da adolescência, uma época de mudança entre a infância e a idade adulta, estão passando e experimentando novas transformações e sentimentos. Possuem muitos conhecimentos adquiridos da experiência pessoal, das vivências do dia a dia, do seu meio escolar e das informações adquiridas por meios de comunicação.

De acordo com Vergueiro (2006, p. 28) esses jovens,

> têm capacidade de identificar detalhes das obras de quadrinhos e conseguem fazer correlações entre eles e sua realidade social. As produções próprias incorporam a sensação de profundidade, a superposição de elementos e a linha do horizonte, fruto de sua maior familiaridade com a linguagem dos quadrinhos.

Nível Médio: É a etapa final da Educação Básica. No Ensino Médio o jovem domina conteúdos, aprende a se relacionar, é uma fase que os alunos contraem as condições necessárias para fazer suas escolhas, “nas produções próprias, buscam produzir personagens mais próximos da realidade, com articulações, movimentos e detalhes de roupas que acompanham o que veem ao seu redor”. (VERGUEIRO, 2006, p. 29)

5.2 Histórias em quadrinhos e o ensino de Língua Portuguesa

O ensino de Língua portuguesa por muito tempo ocorreu de forma dogmática e tradicionalista, e às vezes ainda ocorre, devido à forma como o professor aborda o conteúdo ministrado, preso a regras da gramática normativa, conteúdos rígidos e fechados que excluíam a participação do aluno.

Compete ao professor buscar novos recursos e métodos de ensino que diferenciem e inovem suas aulas, uma vez que “por muito tempo, o ensino de Língua Portuguesa se resumiu – ou se limitou – a gramáticas normativas, que ditavam aos alunos as regras do que seria a boa língua ou a língua correta” (RAMOS, 2006, p.65).

Possenti (1996, p. 73) de maneira bem clara, faz relação entre regras da gramática normativa e regras que regem a sociedade:

> As regras de uma gramática normativa se assemelham às regras de etiqueta, expressando uma obrigação e uma avaliação de certo ou errado. Seguindo-as os falantes são avaliados positivamente (na vida social e na escola). Violando-as, os falantes tornam-se objetos de reprovação (são considerados ignorantes e não dignos de passar à série seguinte na escola, por exemplo). (POSSENTI 1996, p. 73 grifo do autor)

Evidentemente que esse tipo de ensino em função das regras é inútil para rendimento do estudante diante da aprendizagem. Entretanto, alguns docentes que ainda permanecem nessa concepção padecem sérias dificuldades em fazer com que o aluno se interesse pela aula apresentada.

Muitos professores ainda insistem em ensinar morfologia, sintaxe e semântica com auxilio exclusivo da gramática, não reparando que o ensino de Língua Portuguesa mudou. Para ensinar regras gramaticais, precisa-se relacioná-las com textos, pois hoje o texto tornou-se um apoio pedagógico. Alguns professores não buscam recursos que deixem a aula agradável e propícia à aprendizagem.

Atualmente o ensino de língua é uma prática que valoriza a participação critica do aluno e o meio em que ele vive.

Sobre a presença ou não da gramática nesse ensino, Vergueiro (2006, p. 65) aponta que a melhor saída é o não radicalismo, ou seja, a relatividade pautada na necessidade e nas possibilidades alternativas, e afirma:

> Não é o caso de condenar as gramáticas normativas ou desqualificá-las, mas é fato que o conceito de Língua Portuguesa, hoje, é bem mais amplo. Ensina-se a língua em uso, como processo de comunicação, em seus mais diversos contextos. O texto tornou-se o principal suporte pedagógico – e não apenas textos literários. [...] A gramática normativa deixou de ser o elemento-chave do ensino.

As HQs tornam-se, assim, mecanismo hábil a ser utilizado no ensino de Língua Portuguesa, na leitura e na produção de textos. O seu uso em sala de aula faz com que o estudante tenha anseio em ler, isso se deve por consistirem numa linguagem de fácil entendimento, ou seja, por possuírem palavras que fazem parte do seu cotidiano. Além disso, empregada como prática de leitura em sala de aula possibilita aos estudantes aumentarem sua capacidade de se expressar e se comunicar tanto no registro oral quanto no escrito. Segundo Vergueiro (2006 p. 23):

> [...] os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros. Assim, ampliação da familiaridade com a leitura de histórias em quadrinhos, propiciada por sua aplicação em sala de aula, possibilita que muitos estudantes se abram para os benefícios da leitura, encontrando menor dificuldade para concentrar-se nas leituras com finalidade de estudo.

A prática de leitura no uso das HQs se ajusta pela influência que as mesmas têm na aprendizagem do educando. É justamente essa prática prazerosa dos quadrinhos que faz com que o aluno se sinta estimulado/entusiasmado a aprender de maneira diferenciada, apta a fazer com que o educando reflita sobre seus conceitos diante da sociedade e se expresse de forma fácil e prática.

5.3 HQs - rejeitadas, porém importantes

As histórias em quadrinhos foram por muito tempo vítimas de preconceitos. Pais e professores não acreditavam que trariam benefícios às crianças e acreditavam que sua leitura era desperdício de tempo, podendo assim prejudicar a mente, desviar o aluno do conhecimento e da aprendizagem. Vergueiro (2006, p. 16) assegura que:

> Tinha-se como certo que sua leitura afastava as crianças de “objetivos mais nobres”- como o conhecimento do “mundo dos livros” e o estudo de “assuntos sérios”-, que causava prejuízos ao rendimento escolar e poderia, inclusive, gerar consequências ainda mais aterradoras como o embotamento do raciocínio lógico, a dificuldade para apreensão de ideias abstratas e o mergulho em um ambiente imaginativo prejudicial ao relacionamento social e afetivo de seus leitores.

As HQs só receberam a devida importância, quando a ciência comunicativa evoluiu em meados do século XX, passando pelo consentimento das elites, favorecendo assim uma proximidade com os métodos pedagógicos. A admissão das histórias em quadrinhos em materiais didáticos deu-se de forma lenta, mas ao perceberem que elas possuem conteúdos amplos e atrativos e seus acréscimos à aprendizagem, ela foi introduzida no ambiente escolar.

Acredita-se que, somente em meados de 1990, foram rompidos os empecilhos contra a utilização das HQs no ambiente escolar. Assim sendo, foram aproveitadas por professores nas diferentes disciplinas e por alunos nas diversas leituras, beneficiando um ensino-aprendizagem mais prazeroso e ativo. Hoje a educação no Brasil ainda é frágil, com investimentos insuficientes e educadores a procurar alternativas que despertem o interesse dos alunos. As histórias em quadrinhos são uma opção de baixo custo, tendo em vista que os livros didáticos são enriquecidos dos mais variados temas. Para Vergueiro (2006, p. 20):

> Felizmente, as últimas décadas do século passado presenciaram, cada vez mais, a utilização das histórias em quadrinhos pelos professores das disciplinas, que nelas buscaram não apenas elementos para tornar suas

> aulas mais agradáveis, mas, também, conteúdos que pudessem utilizar para transmissão e discursão de temas específicos nas salas de aula.

As histórias em quadrinhos são um material próximo dos estudantes, objeto conhecido, diferente dos textos criados exclusivamente para exemplificação de fatos (exemplos, abordagem de determinado assunto) da língua, que quase sempre são camuflados ou incoerentes para a interpretação e compreensão de tais fatos. São possuidoras de numerosa diversidade de informações em diferentes temas, possibilitando aos alunos desenvolver suas noções na linguagem gráfica, na escrita e na oral.

Por ter uma linguagem de fácil compreensão e uma união de imagem e texto, as histórias em quadrinhos facilitam a compreensão dos códigos. Os jovens sentem-se atraídos, assim ao mesmo tempo em que desenvolvem a leitura, enriquecem seu vocabulário; elas os envolvem de forma que entendam e conheçam sua linguagem, com a qual eles se identificam, pois as HQs possuem diversas expressões usadas no cotidiano. De acordo com Luyten (1989, p. 55):

> [...] as histórias em quadrinhos foram introduzidas nos livros didáticos como recurso adicional à aprendizagem. Passaram a ser um instrumento de ensino para adultos e, principalmente, para crianças. E tratam de assuntos os mais diversos, como Matemática, comunicação e expressão, ciências físicas e biológicas, História, Moral e Civismo, Religião e outros temas do interesse da escola.

Nesse sentido o professor deve oferecer a cada aluno um exemplar das Histórias em Quadrinhos em mãos para que os docentes desenvolva a leitura linearmente, pulando trechos, aleatoriamente, indo e voltando conforme suas necessidades de compreensão.

6. ANÁLISE DE DOIS EPISÓDIOS DE HQs DA COLEÇÃO “TURMA DA MÔNICA”

Este tópico tratará das histórias em quadrinhos, de forma a analisar suas características em diferentes abordagens. Existe uma variedade de histórias em quadrinhos voltadas para os mais diferentes e exigentes públicos, porém neste trabalho serão analisadas só histórias em quadrinhos da turma da Mônica, direcionadas ao público infantil. As HQs de super-heróis atendem tanto às crianças como aos adolescentes. Muitas histórias em quadrinhos ficaram famosas e chegaram a fazer o maior sucesso nos cinemas, como o Homem-Aranha, que caiu no gosto até dos adultos.

As histórias em quadrinhos excitam a leitura, até pessoas menos instruídas consegue fazê-las. Ler um texto não quer dizer necessariamente decodificar o que está escrito. Para ocorrer de fato à leitura, o leitor precisa compreender de maneira geral o texto, o contexto, o que está implícito e explicito. As histórias em quadrinhos são, no entanto, narrativas de fácil compreensão, haja vista que as imagens apresentam um nível descritivo mostram expressões físicas dos personagens, como: tristeza, alegria, raiva, espanto e tantas outras.

Segundo Fiorin e Savioli (2007, p. 12):

> [....] para entender qualquer passagem de um texto, é necessário confrontá-la com as demais partes que compõem sob pena de dar-lhe um significado oposto ao que ela de fato tem. Em outros termos, é necessário considerar que, para fazer uma boa leitura deve-se sempre levar em conta o contexto que está inserido a passagem a ser lida.

A primeira história em quadrinhos a ser analisada será uma criação de Mauricio de Sousa criador da conhecida “Turma da Mônica”. Um texto agradável de ser lido e fácil de interpretar, pois possui imagens como auxílio.

O personagem Chico Bento criado por Mauricio de Sousa representa bem temas e questões de variação linguística. A língua possui variações, essas variações são chamadas de variação linguística. A variação ocorrida na língua dá-se por alguns fatores, podendo ser histórico, social, regional, também de acordo com o grau de escolaridade. O modo com que as pessoas falam varia de acordo com o ambiente: em casa fala-se de um jeito, no trabalho de outro e assim por diante.

Chico Bento possui fortes características de um caipira brasileiro, costuma andar descalço, usa chapéu de palha e não utiliza na sua fala a norma culta. Chico Bento mora com seus pais, Seu Bento e Dona Cotinha, em um sítio nas cercanias

da fictícia Vila Abobrinha, no interior de São Paulo. Com isso fica clara a maneira como Chico fala, fala como aprendeu com os pais e com as características de seu meio, de sua região, porém Chico Bento frequenta a escola.

Figura 6 : Episódio de história em quadrinhos: Chico Bento e Zé da Roça



Fonte: http://henriquescola.blogspot.com/

Nessa sequência, observa-se o diálogo entre Chico Bento e o Zé da Roça, que, apesar de morar no interior, fala de forma mais padronizada que Chico.

Na ótica da gramática a fala de Chico Bento é errônea, na visão da linguística o importante é a compreensão, se houver compreensão houve comunicação.

A linguagem oral é espontânea, livre que se inicia ainda nos primeiros meses de vida e se aprimora no decorrer dos anos, ocorre num processo de interação entre duas ou mais pessoas. A fala pode ser acompanhada de mímicas, tom de voz e expressões típica da oralidade. É comum nessas histórias personagens referirem-se a Chico como burro, ignorante ou que “não sabe falar”. Sabe-se que ele é apenas menos instruindo que outros garotos da mesma idade, levando em consideração o nível escolar, o ambiente e as pessoas com quem convive. A imagem mostra o ambiente bem rural em que Chico vive as expressões faciais (feliz, espanto, surpreso...) que ele faz ao saber que chegara energia elétrica em sua casa.

Para análise da história em quadrinhos partiu-se das seguintes perguntas: Como se caracteriza o ambiente que passa a história? Sobre o que os personagens estão dialogando? Qual motivo de tanta felicidade do Chico? Quais as características físicas dos personagens? Qual tipo de linguagem é usada? Por quê? Que fatores se considera que implicaram para a linguagem? Os balões são todos iguais?

No diálogo acima em nenhum momento Chico bento fala que na sua casa não tem energia, mas isso fica implícito, isto é, pressuposto, quando Zé da Roça no terceiro quadrinho diz: “Viu? Vai ter luz na sua casa também!” e quando Chico no quarto quadrinho continua dizendo “[qué dizê intonce...] qui vamo ter luiz sem sê a do lampião?”, expressa não só um anseio pelo benefícios urbanos, ou que pode ser considerada uma ideologia “do progresso” mas também pela inclusão em bens sociais ausentes no campo. Pode-se perceber dos quadrinhos que, além de não ter energia elétrica na casa de Chico, é que também não tem água encanada, isso fica subtendido no sétimo quadrinho na fala de Zé da Roça: “Assim que a represa ficar pronta, vai ter água encanada para toda região”, na sequência ele diz “chega de pegar água no poço” e Chico responde “I tamém ...da chuva do riberão”.

O fato de não ter luz elétrica ou mesmo água encanada onde Chico mora pode derivar-se de diversos fatores sociais e econômicos, pode ser pela localização do povoado, por falta de interesses de seus administradores ou por falta de recursos financeiros. O povoado onde Chico mora ainda é pouco evoluído, influindo no seu conhecimento de mundo, de não conhecer outras culturas, pois se tivesse luz

elétrica ele assistiria televisão, permitia-o o conhecer outras maneiras de falar, de vestir e expressar.

Na história fica evidente algumas diferenças entre Zé da Roça e Chico Bento, por exemplo, Zé da Roça possui vestimentas melhores, veste-se de modo mais urbanizado, anda calçado e fala numa variedade mais formal, enquanto Chico anda descalço, com roupas mais simples e possui linguagem caipira. Partindo dessas afirmações, abre-se a seguinte discursão: Por que Zé da Roça veste-se e fala melhor que Chico Bento? Segundo a história, onde Chico mora? Partindo da fala dos personagens, você acha que Chico e Zé da Roça moram no mesmo povoado? Justifique? Por que ambos falam diferente um do outro?

Outra relação a ser feita é a conexão entre o diálogo e o ambiente, o autor elaborou o diálogo fazendo uso de imagens para enfatizar e enriquecer a conversa mostrou a realidade dos personagens. Pois seria sem nexo falar do progresso, da chegada de energia elétrica na zona rural e mostrar uma cidade bem iluminada, fazendo uso de personagens bem vestidos.

Nos quadrinhos seguintes será feita análise em contexto histórico-social dos personagens em que é produzida a narrativa. A narrativa passa no ambiente escolar, onde Chico Bento está com seus amigos.

Figura 7: Chico Bento em os pés





Fonte: http://karlawanessa.blogspot.com/2010/06/projeto-de-ensino-variacao-linguistica.html

Pode-se observar através da história em quadrinho “Chico Bento e os Pés” um contraste entre a linguagem de Chico e a da professora, supondo-se que esta veio da zona urbana, com padrões linguísticos cultos em relação aos da maioria dos personagens da história que são da zona rural, por isso a principal contestação entre os personagens citados é a forma de falar que cada um deles apresenta.

A professora faz uso correto da gramática normativa em sua fala, no entanto a fala de Chico Bento descreve as formas típicas do vocabulário caipira, tais como: a redução do “r” no infinitivo, apresentada no quarto quadrinho na palavra começar, que ele pronuncia “começá”, “andá e fazê” no sexto quadrinho ao invés de *andar* e *fazer*; já no nono quadrinho ele pronuncia a palavra “ficá” ao invés de *ficar*, “tirá e levá” no décimo quarto quadrinho ao invés de *tirar* e *levar*.

Contudo, há outros aspectos essenciais da linguagem do personagem que são peculiares do dialeto caipira como a alternância da vogal “e” em “i”, a exemplo a palavra “que” em “qui”, palavra “então” em “intão” quando Chico Bento no décimo oitavo quadrinho diz: “intão fessora? qui nota eu mereço?”. Outros exemplos desta mesma alternância na história referente às palavras “esperto” em “isperto”, “existe” em “inziste” entre outros; da supressão de algumas vogais e consoante como nas palavras: “trouxe” por “truxe”, “família” por “famía”, “olhos” por “zóio” também da alternância da vogal “l” em “r”, “final” em “finar”, “exemplo” em “exempro”, “desculpa” em “discurpa”.

A HQ analisada narra um episódio que se passa na sala de aula, onde Chico Bento lê uma redação sobre o tema proposto pela professora, “Hospedagem”. Chico vive num contexto simples, é um garoto ingênuo, típico da cultura caipira brasileira.

É possível perceber através do vigésimo quadrinho o pouco conhecimento de mundo que ele tem. Isso se dá principalmente porque ele cresceu num ambiente rural em que as pessoas falam de maneira coloquial, ou seja, sem fazer uso da norma culta, inserindo-se num rol ou caldeirão de variações linguísticas, de dialetos próprios do vocabulário caipira, ao dizer a professora: “Discurpa, mais quem erró foi a sinhora qui isqueceu do acento na palavra ‘pé’ i num compretô a palavra ‘gente’”. Então a partir do pouco conhecimento que ele tem da gramática normativa, do significado coerente da palavra no seu sentido normal, ele pressupôs que a palavra “hospedagem” se referia à expressão “os pés da gente”,

familiar ao falar caipira, e fez sua redação em torno do entendimento prévio que possuía.

No caso da utilização de onomatopeias, pode-se observar representações das mesmas no décimo quarto quadrinho: “Ai”, “grito ou dor”, e “Grup”, “engasgo”; já no vigésimo quadrinho, “Ufa”, “alívio”. No mesmo quadrinho observa-se a expressão facial de Chico, da professora e de Zé Lelé, que mudam, necessitando o uso das onomatopeias para enfatizar o quadrinho.

Os balões são essenciais para o desenrolar da história, seu conteúdo pode ser constituído da linguagem verbal e não verbal, deve ser analisado tanto a imagem e texto quanto os elementos preponderantes para o entendimento da HQ.

Na referida história apresenta-se um balão com ampliação chamada de “rabicho” com a fala normal, e também nos quadrados décimo quarto, décimo nono e vigésimo primeiro é apresentado um balão com um traçado em zigue-zague, semelhante a uma descarga elétrica indicando uma voz que procede de um aparelho mecânico como telefone, robô, alto-falante etc. Também pode representar o grito de um personagem, como já acentuado por Vergueiro (2006, p.58), na história foi possível observar os gritos dos personagens, mas também em alguns momentos, esse zigue-zague distendido traz uma representação da imaginação ou fantasia do personagem Chico. Na medida em que os balões foram utilizados nas histórias, seu uso foi ampliado e desenvolvido, pois seu contorno passou a ter um desempenho maior do que um simples cercado na fala, acrescentando significado à da narrativa.

7 CONCLUSÃO

A sociedade está repleta de diferentes meios de comunicação, dos quais os gêneros textuais fazem parte, pois estão na variedade de textos encontrados na sociedade, como forma de promover a atividade comunicativa.

Os gêneros textuais têm grande importância para o ensino de Língua Portuguesa. Foi abordado nesta pesquisa o gênero das HQs, por ser bem conhecido, bastante acessível e por proporcionar leitura agradável. Acredita-se na possibilidade de, a partir dele, concretizar-se um ensino prazeroso e capaz de ampliar as capacidades do aluno.

Acredita-se que a utilização do gênero das HQs na sala de aula é de suma importância, partindo do entendimento de que se está em um tempo de muitas expectativas em relação ao ensino, pois a exigência em torno da educação é maior em termos de qualidade.

O emprego das HQs em sala de aula como recurso didático-pedagógico, pode ser um instrumento viável e prático, no sentido de proporcionar um aprendizado dinâmico.

Espera-se que o professor, no ato de transmitir conhecimento de Língua Portuguesa, não se prenda ao ensino tradicional, entenda que as HQs propõem ao leitor representações da realidade, oferecem conhecimento sobre diferentes culturas, assim relacionando leitor, texto, contexto e sociedade.

Procurou-se com esta pesquisa organizar estudos que tratam das histórias em quadrinhos como questões metodológicas.

A aplicabilidade das histórias em quadrinhos como recurso didático-metodológico por parte de alguns professores ainda são insuficientes, ou sequer são utilizados, embora suas variedades sejam facilmente encontradas nos livros didáticos e de fácil compreensão, podendo ser utilizadas de acordo com a atividade ou com o tema proposto.

O docente é um agente fundamental para a qualidade das atividades e sucesso das diversas histórias em quadrinhos como recurso que auxilia no ensino, utilizando-as numa ampla perspectiva lúdica, de motivação, de produção, ampliação e aprofundamento de questionamento, de debate sobre um problema ou assunto, a fim de explicar acontecimentos, ou utilizando-as para colocar em exercício opiniões dos alunos, refletindo a solução da discussão de forma escrita ou falada. Dessa

forma o docente privilegia as habilidades dos alunos de ler, de escrever, compreender, interpretar, selecionar informações e até mesmo criar sua própria HQ.

Hoje, são poucos ainda os trabalhos realizados em sala de aula com o gênero HQs. Entretanto, as utilizações das mesmas são mais agradáveis, pois se trata de um gênero fértil.

Com a inserção das histórias em quadrinhos na sala de aula não se pretende transformar a educação de uma hora para outra, mas sim melhorar o ensino continuamente, permitindo aptidões que antes não podiam ser trabalhadas por causa de um ensino tradicionalista.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Lúcia Maria de. História em quadrinhos – linguagem, memória e ensino. **Anais do SILEL**. v.2, n.2. Uberlândia: EDUFU, 2011. Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2011/2921> Acesso em 7 dez.2011

BONIFÁCIO, Selma de Fátima. **Histórias e(m) quadrinhos:** análise sobre a história ensinada na arte seqüencial. 2005. 22f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná,UFPR, Curitiba, 2005. Disponível em:<http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/6604/S_BONIFACIO_DISSERTA_web.pdf;jsessionid=8CDF607C2E3E564A53E5D041AE8A942F?sequence=2>. Acesso em 23 out. 2011.

BRASIL. MEC. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasilia: MEC, Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2006. (Debates; 19).

EISNER, Will. **Comics & sequencial art**. Trad. de Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FIORIN, José Luiz; SAVIOLI, Francisco Platão. **Para entender o texto:** leitura e redação.17. ed. São Paulo: Ática, 2007.

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

GIUFFRIDA, Patricía. Pesquisa revela aumento no índice de leitura entre crianças. **REVISTA NOVA ESCOLA**, n. 221, abr. 2009. Disponível em:< http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/pesquisa-revela-aumento-indice-leitura-criancas 450085.shtm>. Acesso em 14 de Nov. 2011

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativa**. n.5, ano 3, setembro, 2007. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq jarcem.pdf>. Acesso em 28 dez. 2011.

LUYTEN, Sonia M. Bibe-(Org). **Histórias em quadrinhos:** leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1989.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais:** definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora . (Orgs.). Gêneros textuais e ensino. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

_____.**Gêneros textuais no ensino de língua.** Produção textual, análise de gêneros e compreensão. 2.ed. São Paulo: Parábola, 2008.

MENDONÇA, Márcia R. de Souza. **Um gênero quadro a quadro:** a história em quadrinhos. In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel & BEZERRA, Maria Auxiliadora. (Orgs.). Gêneros textuais & Ensino. São Paulo: Parábola, 2010.

POSSENTI, Sírio**. Porque (não) ensinar gramática na escola.** Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1996.

RAMOS, Paulo. **Os quadrinhos em aulas de língua portuguesa.** In: RAMA, Angela & VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

_____.**A linguagem dos quadrinhos:** uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

_____.**Histórias em quadrinhos e serviços de informação:** um relacionamento em fase de definição: *Comics and information services: a relationship to be defined.* DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação - v.6 n.2 abr/05. Disponível em: <http://dici.ibict.br/archive/00000357/01/Hist%C3%B3rias_em_quadrinhos_e_servi%C3%A7os_de_informa%C3%A7%C3%A3o.pdf> Acesso em 15 nov. 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. **UNIrevista,** São Paulo, v.1, n.3, julho 2006. Disponível em: <www.unirevista.unisinos.br/_pdf/ UNIrev_Vergueiro Santos. PDF> Acesso em 15 nov. 2011.