

ENSINAR E APRENDER COM QUADRINHOS: VIVÊNCIAS DO PIBID

Cássio de Cerqueira Oliveira (UNEB)
cerqueiracassio@hotmail.com

Jackeline S. Santos Carvalho (UNEB)
jackjuliaw@gmail.com

Introdução

Os quadrinhos estão muito presentes no cotidiano da sociedade contemporânea. Sendo uma mídia acessível, tem prendido a atenção não apenas de crianças, como se pensava no passado, mas também de adultos de faixas etárias diversas.

Os quadrinhos são usados frequentemente como material didático principalmente em cursos técnicos. Neste caso, ele é especialmente preparado com a finalidade de seguir temáticas ou exemplificações de procedimentos próprios à especificidade da atividade profissional que será exercida. Porém, este não é o único ambiente escolar em que esta mídia está incluída. Ela vem sendo trabalhada, ainda, em salas de aula da educação básica, necessitando de maior atenção e preparação do professor para planejar e aplicar atividades com estas, definindo os objetivos a serem trabalhados com as ideologias presentes nesta mídia.

Neste trabalho explana-se sobre a origem dos quadrinhos usando de teóricos como Perry (2012) e Wainer (2003), que traçam um panorama histórico das histórias em quadrinhos, abordando desde sua origem, que precede de virada do século XIX a XX nos Estados Unidos da América, até os dias atuais. Em segundo plano, discute-se o gênero quadrinhos através das abordagens usadas por Eco (2011), Eisner (1999) e Ramos (2009). Posteriormente, trataremos desta mídia como material pedagógico e expondo a experiência de trabalho realizado durante a aplicação do projeto de intervenção: *Trabalho de interpretação de tiras e quadrinhos*, realizados por intermédio dos bolsistas Cássio de Cerqueira Oliveira e Jackeline Silva Santos Carvalho do projeto *Cultura Visuais e Aprendizagem: Leitura e Práticas Transversais* do PIBID/UNEB/DCH4 tendo como *locus* de aplicação o Colégio Estadual Frei José da Encarnação da cidade de Jacobina.

Um pouco da história dos quadrinhos

A arte sequencial, que atualmente adquiriu maior *status* ao ponto de ser tornar objeto de estudo, já rodeia a humanidade durante muito tempo. Segundo Perry (2012), a arte sequencial é definida por “[...] uma série ou no mínimo duas imagens agrupadas uma perto da outra em espaço e tempo para contar uma história [...]”¹. São exemplos de arte sequencial as torturas de São Erasmo e a Via Sacra, ambos contam histórias através de imagens, apesar de a segunda ter menos elementos que a primeira. Porém, a origem da arte sequencial é bem mais remota, chegando-se a acreditar que os hieróglifos são originários desta arte, que posteriormente dariam origem a escrita. (PERRY, 2012)

A arte sequencial foi usada para contar histórias ao longo dos séculos, porém a mudança que deu origem aos quadrinhos aconteceu apenas no início do século XIX, com Rodolphe Töpffer, um professor de literatura da Universidade de Gênova, que contou através de imagens, em 1827, a *Histoire de M. Vieux Bois*. Este livro tinha trinta páginas, sendo cada página dividida em no máximo, seis painéis com a narração em cada painel (PERRY, 2012). Nesta época ainda não foram identificados instrumentos da linguagem dos quadrinhos como balões, letreiramento e requadro (EISNER, 1999) que seriam desenvolvidos nos Estados Unidos depois de algumas décadas.

Durante o final do século XIX e o início do século XX, alguns jornais estadunidenses, tidos como mídia amarela², começaram a publicar pequenas tiras de quadrinhos. Estas tiras eram geralmente compostas por uma média de dez quadros, e apresentavam sempre um clímax no final, com o objetivo de atrair novamente o leitor a comprar o jornal para saber o desfecho da história. Desse modo, os quadrinhos eram uma forma de comércio acessível a uma grande maioria da população tornando-se uma mídia de massa. (ECO, 2011) As histórias em quadrinhos com personagens novos surgiram apenas quando a National Allied Publications criada por Malcolm Wheeler-Nicholson decidiu contratar pessoas para produzi-los, ao invés de fazer apenas coleções das tirinhas de jornais (MORAIS, 2012). O *Yellow Kid*, por exemplo, foi criada com o objetivo inicial de atrair o público para a compra de jornais. Esta personagem teve grande sucesso em sua época de publicação, principalmente, por que esta tirinha introduziu o uso de painéis coloridos (PERRY, 2012).

¹ No original: “[...] a series of *at least* two images arranged next to each other in space and time to tell a story.”

² O termo mídia amarela, foi usado para discriminar jornais com teor sensacionalista.

Os gibis surgiram em contextos marginais. O material usado era de baixo custo e com o objetivo de entreter uma classe popular não elitizada. Dentre as editoras de quadrinhos, uma de grande destaque foi e continua sendo a *DC Comics*. Por ser uma das maiores produtoras de histórias em quadrinhos, a *DC Comics*, produziu desde o início, em suas histórias, personagens com temáticas que serviram de modo de expressão dos desejos dos artistas gráficos de se destacarem dentro da sociedade estadunidense da época. Assim, o uso deste meio de expressão consolidava as personalidades que não poderiam se solidificar na realidade (SECRET ORIGEN, 2010). Esta relação entre ficção e desejos dos artistas originou os mais famosos e duradouros super-heróis dos quadrinhos da DC, que são conhecidos por pessoas de várias gerações.

Os quadrinhos japoneses (mangás) surgiram no Japão depois da Segunda Guerra Mundial, uma vez que os Estados Unidos da América começou o processo de modernização deste país, e, conseqüentemente, levou entretenimentos dos estadunidenses para o povo japonês (PERRY, 2012). No entanto, os mangás têm estruturas diferentes dos quadrinhos ocidentais.

A linguagem dos quadrinhos

Os quadrinhos têm características próprias da sua linguagem que distingue esta mídia dos outros tipos de arte sequencial. Seus elementos têm papel figurativo que proporciona uma linguagem que pode ser facilmente entendida pelo leitor, pois “[...] esse elementos icnográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a construir um verdadeiro repertório simbólico numa trama de convenções tal forma que pode falar numa semântica da estória em quadrinho.” (ECO, 2011, p. 144-145).

Nos quadrinhos encontram-se balões, letreiramento, requadro, onomatopeias etc. Sua configuração geral,

[...] apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe). (EISNER, 1999, p.08)

Ramos (2009, p. 18) adicionaria ainda que “As histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos.” Portanto, torna-se necessária a definição dos elementos que compõem esta mídia, com o

objetivo de diferenciar as características que distinguem esta mídia destas outras formas de arte sequencial.

Um dos recursos muito usado durante a construção de uma história em quadrinhos é o letreiramento. Os artistas gráficos usam deste elemento quando querem incluir palavras em suas histórias. Porém estas palavras têm com o objetivo de criar efeitos específicos em seus leitores. Para tal dá-se forma às letras de modo que as coloque também como função de imagens possibilitando, assim, a produção destes sentimentos. Sendo assim, o letreiramento, quando “[...] tratado ‘graficamente’ e a serviço da estória, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ela fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 1999, p. 10).

Nos quadrinhos encontra-se a tentativa de reprodução da oralidade, caracterizando uma função sonora, que acontece através do uso do letreiramento (citado acima), das onomatopeias, e do balão. Este último recebe grande destaque podendo ser considerado como um elemento fundamental desta semântica. Os balões podem indicar não apenas o discurso expresso, caso utilizem setas, mas também o discurso pensado, caso apresente o uso de bolhas (ECO, 2011). Autores como Ramos (2009) definiriam as setas usadas nos balões como apêndices. A ordem em que os balões são posicionados determina qual dos falantes se pronunciou primeiro.

“O balão é um recurso externo. Ele tenta captar e tornar visível em um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala” (EISNER, 1999, p.26).

Contudo, Ramos (2009) aborda os conceitos de solilóquio e monólogo. O primeiro é caracterizado pela existência da personagem expressando seu pensamento através da fala, de modo que apresente apêndice, mas que ele seja seu próprio interlocutor. Já o segundo, assemelha-se ao discurso pensado de Eco (2011), na qual a personagem está apenas pensando.

Os balões seguem uma ordem de leitura específica. Em países ocidentais geralmente eles são “[...] lidos seguindo as mesmas convenções do texto escrito, i.e.: da esquerda para a direita e de cima para baixo nos países e cultura ocidental, e em relação à posição do falante.” (GORENDER, 2012). Pode-se perceber a existência de recursos com letreiramento dentro dos balões, estes refletem a natureza da fala da personagem (EISNER, 1999, p.27). Com o

leitreiramento dentro dos balões o texto escrito pode despertar no leitor emoções semelhantes as dos leitreiramento comum, porém, ele mantém grande relação com a personagem que pronunciou a fala.

As onomatopeias constituem outro elemento comumente usado, este recurso utiliza-se da tentativa de reprodução de ruídos (ECO, 2011, p. 145). Geralmente, a ideia destes ruídos já está inserida na memória do leitor. Portanto, eles são facilmente identificáveis logo após o seu aparecimento. Vergueiro (*apud* RAMOS, 2009, p. 79) atento para o surgimento das onomatopeias estadunidenses, que se inseriam em outros contextos “[...] Elas variam de país a país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para a comunicação.” Ele demonstra através de exemplos que representam os sons produzidos pelo galo, sendo reproduzidos nos quadrinhos da França como “ki-ki-ri-ki-ki”, e em português “co-co-có-ri-có”. Por esta mídia ter origem estadunidense, suas onomatopeias se adéquam a contextos nacionais distintos, criando uma variante com mesmo teor semântico para o novo público-alvo (ECO, 2011).

O tempo é expresso nos quadrinhos de modo com possibilidade de criação de efeitos distintos nos leitores, estes se tornam responsáveis por perceber estes efeitos.

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência na qual as concepções, ações movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidas através do deslocamento de percepção que temos entre eles. (EISNER, 1999, p.25)

Eisner (1999) diferencia *tempo* de *timing*, ele considera que exista uma dependência do segundo em relação ao primeiro. Já que, o primeiro expressaria a ideia de um tempo corrente, em que uma ação seria sucedida por outra ação. A segunda terminologia estaria relacionada às estratégias usada pelo artista gráfico, nas quais os elementos do *tempo* seriam fundamentais, para criar uma emoção específica no leitor.

Já o enquadramento significa “O ato de enquadrar ou emoldurar a ação [...]” (EISNER, 1999, p.28). Contudo, sua função não é apenas selecionar uma cena a ser mostrada, mas posicionar o leitor diante desta cena, além de indicar a duração do evento. Portanto, os enquadramentos com maior extensão passam a ideia de maior tempo corrido, enquanto enquadramentos curtos tendem a passar a ideia contrária. O enquadramento acontece através do uso de um *layout*, quadrinho rústico, ou através de um requadro. Este último caracteriza-se pela transformação das linhas que compõem o quadrinho para criar um novo formato. O requadro pode ultrapassar as bordas e sugerir ameaça. Já a ausência de um enquadramento tende a significar ideia de liberdade ou um espaço aberto (EISNER, 1999).

Nas Histórias em Quadrinhos, as cores são elementos importantes na comunicação visual, grande parte das informações é transmitida pelo uso dessas cores. A cor é também um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, não se tratando apenas de um recurso estilístico. As HQs geralmente são coloridas, enquanto que as tirinhas são publicadas em preto e branco. Os desenhistas americanos, percebendo isto, passaram a não restringir o uso das cores apenas ao cenário, mas as tornaram características fundamentais de algumas personagens. Deste modo, as cores simbolizam determinados elementos destas personagens, principalmente nos quadrinhos norte-americanos de cultura de massa como o Capitão América, que tinha em sua indumentária cores da bandeira dos Estados Unidos, e o Lanterna Verde, cujo nome só teria valor caso pudéssemos identificar a coloração do fluxo de energia do anel da personagem.

Diferenciando as HQs das Tiras e Charges

Dentre o gênero quadrinhos encontram-se as tirinhas convencionais, as charges, as HQs, os romances gráficos (*Graphic Novel*), os mangás etc. Este termo, como defendido por Ramos (2009, p.20) “[...] seriam, então, um grande rótulo, um **hipergênero**, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades.”.

As revistas em quadrinhos, como são chamadas no Brasil, ou *comic book* como é predominantemente conhecida nos Estados Unidos, é o formato comumente usado para a publicação de histórias do gênero, desde séries românticas aos populares super-heróis. Já as tirinhas, também conhecida como tira diária, constituem-se através de uma sequência de imagens. O termo é mais usado atualmente para definir as tiras curtas publicadas em jornais, mas historicamente o termo foi designado para definir qualquer espécie de tira, não havendo limite máximo de quadros – tendo, claro, o mínimo de dois. Contudo, Gomes (2002) caracteriza a estrutura das tirinhas como:

[...] textos mais curtos que as histórias em quadrinhos. Por esta razão, algumas características são mais intensificadas a exemplo de expressões condensadas e dos termos plurissignificativos. Compostos, normalmente, de três vinhetas nas quais se dá a introdução, o desenvolvimento e o desfecho, as tiras, geralmente reservam para a vinheta final. Frases de efeito (muitas vezes humorístico ou satírico) que servem para balizar e dar sentido às anteriores que, por si, ficaram incompletas. (GOMES, 2002, p. 67)

Neste sentido, apesar das tirinhas usarem uma quantidade menor de vinhetas, elas conseguem compor uma narrativa coerente e adequado para o seu meio de circulação.

As charges, como defendido por Ramos (2009, p. 21) distinguem-se das tirinhas por manter relação com fatos e personalidades políticas relatadas pelas mídias “A *charge* é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma **relação intertextual**.” (grifo do autor). Comumente podem-se ver charges de personalidades da sociedade brasileira e internacionais, que são representados de forma caricatos enquanto são entrevistados em programas de TV.

Os HQs e as tiras como instrumento didático

Nos últimos anos tem crescido a necessidade de inovar a prática docente em sala de aula. Os educadores, sejam eles de qualquer área, reconhecem que está cada vez mais difícil prender a atenção dos alunos durante as aulas e que o planejamento que apenas segue roteiros didáticos, sem qualquer criatividade, não contribui muito para a obtenção de uma boa aula. E é neste seguimento que passaremos a tratar das Histórias em Quadrinhos (HQs) e das Tiras como material pedagógico.

Já faz algum tempo que esse tipo de material está presente nas escolas. Inicialmente eles eram utilizados apenas como ilustrações de livros didáticos vistos como textos de uma cultura de tradição não escolar e, alguns destes periódicos, eram até discriminados por conter erros gramaticais nas falas de algumas personagens e por não seguir a norma padrão da língua, tão ensinada e exigida nas escolas. Alguns professores e alunos não viam, a princípio, as HQs e as tirinhas como um instrumento que promovesse uma aprendizagem satisfatória. Contudo apesar dos educadores já reconhecerem a contribuição favorecida por esse tipo de material, sua exploração em sala de aula ainda deixa a desejar, pois segundo Tavares (2012) o trabalho com as HQs é um tanto superficial e não contempla sua dimensão conteudista. Essa mesma autora acredita que “[...] as atividades que são propostas, em geral, não são trabalhadas sob a perspectiva crítica e reflexiva, a qual proporcionaria ao discente, momentos crítico-reflexivos acerca dos efeitos de sentidos propostos em determinadas HQs.”.

Atualmente, é perceptível uma mudança de posicionamento com relação às HQs e tirinhas que, por sua vez, passaram a ser valorizadas como gênero literário que conjuga imagem e palavra. Embora esta transformação não tenha acontecido de uma forma tão rápida, como ocorre com as transformações sociais e tecnológicas, aos poucos esse gênero literário tem sido introduzido no ambiente escolar. Muitos professores buscam formação para melhor trabalhar com as HQs e também com as tiras que compõem não apenas textos de livros

didáticos, mas cadernos culturais dos jornais, web sites, dentre outros. Além disso, os profissionais que passaram a utilizar HQs e tirinhas em suas aulas perceberam o quanto os alunos interagem e participam, mesmo sem entender, integralmente, o contexto.

Trabalhar com quadrinhos em sala de aula não se resume, simplesmente, em utilizar sua linguagem ou imagens, na aplicação de atividades básicas e corriqueiras sem qualquer atrativo significativo como são apresentadas, na maioria das vezes, pelas propostas dos livros didáticos. Gomes (2002, p. 134), com relação aos valores ideológicos dos textos, de tradição não-escolar (tiras e quadrinhos), apresentado pelo livro didático, explica que: “As sutilezas e valores ideológicos dos textos dos quadrinhos eram sistematicamente ignorados, nessas abordagens e nas anteriores, em lugar de serem tomados como fator preponderante para a construção do sentido dos textos”. Ou seja, este tipo de atividade exige maior teor crítico por parte do educador, tanto no momento da seleção do material que será usado, quanto na metodologia que o introduzirá, visando uma aplicação adequada.

Na aplicação deste material em sala de aula, o professor pode aprofundar-se, se ele trabalhar na perspectiva de um produto cultural, utilizando os temas abordados. Estes temas, geralmente são apresentados de uma forma natural, engraçada ou séria, que mesmo provocando riso são criados para despertar no leitor, uma criticidade. Cartunistas como Quino e Schulz são exemplos desse tipo de abordagem, ambos usam do humor para criticar a sociedade e para discutir os dilemas existenciais. Neste seguimento, o professor, ao fazer uso desse instrumento pedagógico propriamente, não só estará exercendo seu papel de educador criativo, mas, além disso, contribuirá para o desenvolvimento perceptivo, crítico e intelectual de seu aluno.

Por se tratar de uma cultura de massa, essa mídia atinge um grande número de leitores independentemente da faixa etária. Assim, devemos considerar que existem ideologias, até certo ponto “humorística”, transmitidas através da linguagem verbal e imagética contida nesse material. Nesse sentido, Cirne (2000 *apud* JOSGRILBERG, 2012), elucida como essa transmissão ideológica pode ocorrer, ele defende que:

O quadrinheiro brasileiro sustenta, na marra, uma luta ideológica, política e econômica contra o quadrinho colonizador/imperialista (Tio Patinhas, Pato Donald, Mickey, Fantasma, Super-Homem, Batman e muitos outros) e contra o quadrinho reduplicador da ideologia norte-americana (as soluções fáceis de “tiras” e “páginas” pretensamente nacionais e populares que, apenas copiam ou diluem cacoetes formais e conteudísticos do colonizador). A consciência da necessidade dessa luta leva a uma prática revolucionária – no quadrinho, na arte, na política.

No entanto, o professor deve ficar atento às intencionalidades presentes nesse material, uma vez que, este pode comportar preconceitos por meio de seus discursos, que não são condizentes com a realidade do aluno. O professor deve situá-lo em espaço e tempo, para que este aluno possa perceber as intencionalidades destes discursos, desenvolvendo, assim, a sua capacidade crítica-cognitiva. Sobre os discursos Josgrilberg explica que eles “[...] revelam a ideologia, isto é, a visão de mundo que as pessoas estabelecem em função de alguns fatores determinantes como classe social a qual pertencem, nível cultural, religião, entre outros”. Por esse motivo é que se faz necessária a mediação e preparo do professor ao trabalhar com este gênero.

O uso das tiras e HQs no ambiente escolar: Aplicação do projeto: *Trabalho de interpretação de Tiras e quadrinhos na Escola E. Frei José da Encarnação*

O projeto: *Trabalho de interpretação de Tiras e quadrinhos* foi apresentado durante a Jornada Pedagógica/2012, da Escola Estadual Frei José da Encarnação – Jacobina/BA através do PIBID, como uma proposta de intervenção a ser inserido nos Planos de Unidades dos professores desta instituição. Este trabalho teve por idealizador o Professor Dr. Antenor Rita Gomes que, com essa realização, objetivou trabalhar em parceria com os professores da escola e os bolsistas de iniciação a docência.

Este projeto teve como finalidades criar novas possibilidades metodológicas através do uso das tiras e quadrinhos como instrumento de ensino eficaz e inovador. Vale ressaltar que, durante a sua elaboração foi possível perceber, com a ajuda dos orientadores, o quanto o trabalho de planejamento escolar deve ser cauteloso e visar, principalmente, o desenvolvimento da aprendizagem e não do ensino isoladamente.

O projeto foi aceito pelas professoras de Língua Portuguesa, M^a de Fátima e Divaneide, e aplicado durante os meses de fevereiro, março e meados de abril de 2012. Junto com as professoras foi possível realizar um planejamento que vinculasse as atividades da 2^a Unidade, com a proposta do projeto. Com as turmas de 9^o ano matutino, foi trabalhada a revista *Turma da Mônica jovem: O dono do mundo*, em estilo *mangá*. O tema discutido pela série foi jogos eletrônicos. E, sendo as turmas de 9^o ano compostas por adolescentes, foram desenvolvidas atividades baseadas em debates sobre a importância dos jogos no mundo atual. Na atividade também foi explorado o conteúdo linguístico do gibi, realizado algumas produções textuais e pesquisas na internet para que os alunos pudessem conhecer um pouco mais sobre o surgimento dos *mangás*.

Foi possível assimilar, facilmente, o conteúdo das revistas em quadrinhos que tratava justamente sobre a relação que os jovens de hoje têm com o mundo virtual. A ideologia tratada pela série *O dono do mundo* é compatível com a vivência dos alunos, uma vez que, a maioria deles confessou sobre o seu interesse que tinham em jogos interativos da internet. Com um conteúdo linguístico composto por muitas gírias modernas e termos usados em jogos, os alunos se sentiram inseridos no enredo durante o momento em que foi realizada a leitura e todos participaram sem reclamar.

A linguagem apresentada nesta série da *Turma da Mônica jovem*, continha também aspectos do *internetês*, por exemplo: *ent@um; s@um; msmo; fikdik; q; qdo; Tb*; dentre outros. De modo que, após a leitura da revista, tornou-se imprescindível discutir estes aspectos com os alunos, no intuito de extrair a opinião deles em relação à linguagem utilizada na internet. O uso dessas variantes linguísticas comuns aos alunos em sala de aula tornou o ambiente escolar mais próximo da realidade deles. O esclarecimento aos alunos sobre os contextos nos quais estas variantes são válidas possibilita uma melhor definição sobre o uso da língua em práticas sociais e questiona como o uso devido destas variantes, em seus contextos específicos, avança o status dos indivíduos que as usam.

Portanto, através das informações supracitadas, percebeu-se que quando o aluno tem acesso à condição de produção dos discursos e aos acontecimentos envolvidos ao texto, o efeito de sentido proposto por esse material é compreendido mais facilmente. Sendo assim, ao possibilitar este estabelecimento de relações interdiscursivas, houve, por parte dos alunos, a assimilação das variantes (*internetês*, gírias, etc) utilizadas pelas personagens da história, assim como a entendimento do contexto em que estas variantes estão vinculadas. Atingindo uma das finalidades da intervenção, que era justamente auxiliar o aluno em seu desenvolvimento cognitivo, e, só a partir deste ponto, trabalhar a gramática e outros assuntos relacionados à disciplina de Língua Portuguesa. Este foi um dos propósitos trabalhados em uma das intervenções com o projeto.

Ao realizar uma atividade de leitura, utilizando o gibi *A turma do Xaxado*, usou-se slides para explicar aos alunos sobre a arte estrutural das HQS, como o uso dos balões e seus significados. Após as aulas expositivas a turma foi levada ao laboratório de informática e puderam pesquisar sobre o assunto trabalhado. Em seguida foi pedido aos alunos que construíssem sua própria HQ, baseada em tudo que eles tinham visto e apreendido nas aulas, dessa forma, os alunos puderam entender o real sentido da atividade com HQs, proposta pela professora.

Desse modo, concluímos que, entre outros motivos que induz o educador a utilizar as HQs ou tirinhas na sala de aula, destaca-se à atração dos estudantes por esse tipo de material. Neste mesmo propósito, situa-se também, a conjunção de palavras e imagens, representando uma forma mais eficiente de ensino; o alto nível de informação deles; o enriquecimento da comunicação pelas histórias em quadrinhos; o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura; a ampliação do vocabulário e, conseqüentemente, da habilidade escrita; e acima de tudo o enriquecimento formativo intelectual do aluno que é disponibilizado, por meio da mediação do professor, durante as discussões.

Conclusão:

Diante do exposto percebemos que a importância do uso de tirinhas em sala de aula por ter grande valor linguístico e discursivo e por ser uma possibilidade de desenvolver nos alunos o senso crítico, sendo este um material pedagógico ao qual deve ser dada tanta importância quanto qualquer outro material didático. Tendo esta consciência, abrir mão deste recurso, para a aplicação do projeto, resultaria em prejuízos como o entendimento dos alunos sobre o conceito do gênero e sobre as variantes linguísticas trabalhadas. O êxito do uso dos quadrinhos, durante a aplicação do projeto, foi possível, pois este material não foi utilizado apenas como ilustração do texto verbal, mas como parte essencial para a construção do sentido. Vale resaltar que a atividade não ficou restrita apenas à leitura dos quadrinhos, mas a interpretação e discussão do enredo, assim como a produção textual deste gênero, cumprindo, assim, a principal finalidade do projeto.

Sendo assim, percebe-se que os quadrinhos quando trabalhados apropriadamente, podem render grandes frutos, devemos nos libertar do antigo preconceito de que este tipo de produção cultural não contribui para a educação ou não mereça ser tido como objeto de estudo. Os quadrinhos, assim como qualquer outro gênero, apresentam enredos que expressam a experiência humana através de uma linguagem próprio e particular, ignorá-la seria “fechar os olhos” para este gênero e para toda esta experiência que ele comporta.

REFERÊNCIAS:

CARVALHO, Jackeline S. Santos. **Trabalho de interpretação de tiras e quadrinhos**. Disponível em: < <http://olharemrede.blogspot.com.br/search/label/projetos> > Acesso em: 20 ago 2012.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 129-179.

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

GOMES, Antenor Rita. **Falando em Imagens!:** O processo de produção de sentido sócio-pedagógico no uso do texto imagético-verbal em atividades de ensino da língua portuguesa. 2004. 135 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia: Faculdade de Educação. Salvador. 2004.

_____. **Os textos de tradição não-escolar no livro didático:** Inclusão ou apagamento?. Revista Noésis – UFBA – Salvador, nº 3, p. 123-137, jan. / dez. 2002.

JOSGRILBERG, Rute de Souza. **Cultura de massa: Pato Donald, Tio Patinhas e a ideologia da malandragem**. UNIGRAN. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/iisinefil/textos_completos/cultura_de_massa_pato_donald_tio_patinhas_e_a%20ideologia_rute.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2012.

MCGRATH, Charles. **Not Funnies**. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2004/07/11/magazine/not-funnies.html?pagewanted=all&src=pm>> Acesso em: 28 jun. 2012.

MORAIS, Valdemar de. **DC Comics: Sete décadas de uma Distinta Concorrência** Disponível em: <http://fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=861> Acesso em: 04 maio 2012.

PERRY, R. A. **A Brief on Comics and Sequential Art**. Disponível em: <http://academic.evergreen.edu/curricular/ppandp/pdfs/a%20brief%20history%20of%20comic-s-cartoons.pdf> Acesso em: 02 ago 2012.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SECRET ORIGIN: The Story of *DC Comics*, Mac Carter. New York: DC Entertainment, 2010.DVD, 90 min.

SOUZA, Mauricio de. **Turma da Mônica jovem: O dono do mundo**. São Paulo: Mauricio de Souza Editora, nº 13, ago. 2009.

TAVARES, Mayara Barbosa. **O uso das histórias em quadrinhos no contexto escolar: Contribuições para o ensino/aprendizado crítico-reflexivo**. Disponível em: <http://www.letras.ufscar.br/linguasagem/edicao16/ic_003.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2012.

WEINER, Stephan. **Faster than a Speeding Bullet: The rose of the Graphic Novel**. New York: Nantier Beall Minoustchine Publishing, 2003.