



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - NEAD
FACULDADE DE LETRAS - FALE**

LÍVIA GISLAINE DA SILVA SOUZA

**O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS: AS PESQUISAS E OS
ENCAMINHAMENTOS PARA USO EM SALA DE AULA**

MATRIZ DE CAMARAGIBE - AL

2024

LÍVIA GISLAINE DA SILVA SOUZA

**O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS: AS PESQUISAS E OS
ENCAMINHAMENTOS PARA USO EM SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Universidade Federal de Alagoas -
UFAL, Campus de Matriz de Camaragibe/AL, como
pré-requisito para a obtenção de graduação em
Letras Português Licenciatura.

Orientadora: Prof^a. Dra. Adna de Almeida Lopes.

MATRIZ DE CAMARAGIBE - AL

2024

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

S729g Souza, Livia Gislaine da Silva.
 O gênero textual história em quadrinhos : as pesquisas e os encaminhamentos para uso em sala de aula / Livia Gislaine da Silva Souza. – 2024.
 37 f. : il. color.

Orientadora: Adna de Almeida Lopes.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Letras – Português)
– Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Centro de Educação à Distância. Matriz do Camaragibe, 2024.

Bibliografia: f. 34-37.

1. Gênero textual. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Ensino de língua portuguesa. 4. Recurso didático. I. Título.

CDU: 82-9 : 371.671



FOLHA DE APROVAÇÃO

LÍVIA GISLAINE DA SILVA SOUZA

O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS: AS PESQUISAS E OS ENCAMINHAMENTOS PARA USO EM SALA DE AULA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Universidade Federal de Alagoas -UFAL, Campus de Matriz de Camaragibe/AL, como pré-requisito para a obtenção de graduação em Letras Português Licenciatura.

Aprovado em: de de 2024.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Adna de Almeida Lopes - Orientadora

Profa. Dra. Fabiana Pincho de Oliveira – Avaliador 1

Profa. Dra. Sônia Cristina Simões Felipeto – Avaliador 2

RESUMO

Este trabalho aborda o gênero textual História em Quadrinhos (HQs) e investiga suas potencialidades pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa. A pesquisa analisa as principais características das HQs, destacando a interação entre texto e imagem como um diferencial que facilita a compreensão leitora e promove o engajamento dos estudantes. Trata-se de um estudo qualitativo de caráter exploratório, por meio de uma revisão bibliográfica em que foram adotados diversos estudos sobre o uso de HQs como um recurso didático, evidenciando os benefícios para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e interpretação textual. Além disso, apresentam-se encaminhamentos para o uso das HQs em sala de aula, sugerindo atividades que potencializam a aprendizagem e a participação ativa dos alunos. Isso mostra que as HQs, quando bem integradas ao planejamento pedagógico, podem enriquecer as práticas de ensino, tornando-as mais dinâmicas e eficazes. Assim, a inclusão das HQs como recurso didático contribui para a formação de leitores críticos e para o desenvolvimento de competências linguísticas e comunicativas, consolidando-se como uma ferramenta valiosa no processo educativo.

Palavras-chave: Ensino de Língua Portuguesa. Gênero Textual. Histórias em Quadrinhos. Recurso Didático.

ABSTRACT

This work addresses the comic book genre and investigates its pedagogical potential in the teaching of the Portuguese language. The research analyzes the main characteristics of comics, highlighting the interaction between text and image as a unique feature that facilitates reading comprehension and promotes student engagement. Through a bibliographic review, various studies on the use of comics as an educational resource are explored, highlighting the benefits for the development of reading, writing, and text interpretation skills. Additionally, practical guidelines for applying comics in the classroom are presented, suggesting activities that enhance learning and active student participation. The aim is to show that comics, when well integrated into pedagogical planning, can enrich teaching practices, making them more dynamic and effective. Thus, the inclusion of comics as an educational resource contributes to the formation of critical readers and the development of linguistic and communicative competencies, establishing itself as a valuable tool in the educational process.

Keywords: Portuguese Language Teaching. Textual Genre. Comics. Educational Resource.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cartum.....	13
Figura 2 – Charge.....	14
Figura 3 – Tira cômica.....	14
Figura 4 – Tira seriada.....	15
Figura 5 – Tira cômica seriada.....	16
Figura 6 – Revista em quadrinhos.....	17
Figura 7 – História em quadrinhos.....	18
Figura 8 – História em quadrinhos.....	19
Figura 9 – Tira “Piratas do Tietê”	25
Figura 10 – História em quadrinhos.....	27
Figura 11 – Tirinha do Chico Bento.....	28
Figura 12 – Atividade de redação em quadrinhos.....	30
Figura 13 – Gibizão Turma da Mônica: Romeu e Julieta.....	30
Figura 14 – Gibizão Turma da Mônica: Romeu e Julieta.....	31
Figura 15 – Gibizão Turma da Mônica: Romeu e Julieta.....	31
Figura 16 – Produção da HQ.....	31

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	8
2.1 Conhecendo o gênero textual história em quadrinhos	8
2.1.1 Breve histórico das HQs	9
2.1.2 Tipologia e classificação dos quadrinhos	11
2.2 HQs e o ensino da Língua Portuguesa	20
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	23
4. ENCAMINHAMENTOS PARA O USO DIDÁTICO	24
4.1.1 Atividade 1: Características da Oralidade nas HQs	24
4.1.2 Atividade 2: Variação Linguística nas HQs	26
4.1.3 Atividade 3: Leitura e Produção Textual de HQs	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34

1. INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos, os HQs, são consideradas hoje instrumento pedagógico de mediação do processo de aprendizagem dos estudantes. A combinação de texto e imagem não só fascina, mas promove o desenvolvimento da criatividade e do poder de síntese, permitindo a produção de conhecimento e a expressão de releituras, visões satíricas, contestadoras e críticas dos fatos abordados (Severo; Severo, 2015).

No entanto, como gênero textual, as HQs foram negligenciadas até assumirem um papel de destaque nos livros didáticos. Ao trabalhar as HQs na sala de aula, busca-se estimular e aprimorar a leitura, desenvolver a compreensão textual, estimular a criatividade e o raciocínio lógico e abordar temas transversais de maneira leve e humorada.

É nesse sentido que o presente trabalho propõe-se a explorar estudos e pesquisas sobre as HQs, suas características, seus tipos (cartuns, charges, tiras cômicas, tiras seriadas e tiras cômicas seriadas) e sua classificação (ação, aventura, super-heróis, ficção científica, fantasia, terror, romance, policial, histórico, fanzines, entre outros). Além disso, objetiva encaminhar sugestões dos autores estudados para o seu uso dinâmico em sala de aula, demonstrando sua funcionalidade como recurso didático no ensino de língua. Para tanto, buscou-se livros e artigos de estudiosos do tema, como: Andrade (2012), Chiappini e Citelli (1997), Custódio (2007), Marcuschi (2003), Mendonça (2007), Ramos (2009), Rama e Vergueiro (2006), Rezende (2009), Vergueiro (2017), entre outros.

Este trabalho, que objetiva contribuir para a ampliação do uso das HQs como um recurso didático, está organizado em quatro partes: a Introdução, em que se estabelece um panorama da pesquisa. Em seguida, apresentam-se Fundamentos sobre o Gênero Textual História em Quadrinhos, com breve histórico, tipologia e classificação, além da sua relação com o ensino. Na terceira parte, evidencia-se a Metodologia de caráter qualitativo pela busca em estudos sobre o tema. Na quarta parte, por sua vez, apresentam-se encaminhamentos didáticos, destacando-se três atividades relacionadas à Oralidade, à Variação Linguística e à Leitura e Produção de Textos. Por fim, destacam-se a Conclusão e as Referências.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 Conhecendo o gênero textual história em quadrinhos

Neste capítulo, será abordado o surgimento e a história das HQs, além do seu processo de evolução, que vai desde os primórdios até sua conversão em um gênero textual e sua inclusão nos livros didáticos. Posto isto, no que tange à riqueza desse recurso multimodal, Rezende (2009) afirma que:

As histórias em quadrinhos são obras ricas em simbologia - podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite à interação autor-leitor (Rezende, 2009, p. 126).

A história em quadrinhos é um gênero textual que une imagens, linguagem verbal e não verbal, características híbridas que atraem leitores de todos os tipos e idades. Vergueiro (2017) afirma que são elas que provocam o fascínio na massa de leitores, principalmente os mais jovens. Diante disso, podem ser utilizadas em outras disciplinas, como História, Geografia, Ciências, pois, além de apresentar uma perspectiva interdisciplinar, flexível e dinâmica, tem o potencial de romper com paradigmas, uma vez que trata de qualquer assunto, em qualquer disciplina e em qualquer nível de ensino, bastando que o professor tenha conhecimento do gênero e criatividade, como salienta Custódio (2007).

De acordo com o dicionário Priberam (2008-2013), histórias em quadrinhos (HQs) “[...] são séries de desenhos que representam uma história ou uma situação, geralmente dividida em retângulos sequenciais”. São narrativas gráficas, composta por imagens e textos, que cativam leitores de várias idades, sejam em gibis ou jornais, em formas de tirinhas, uma vez que estabelecem uma forma de expressão cultural, refletindo valores, preocupações e aspirações de toda sociedade.

Diante disso, pode-se compreender o porquê de as HQs serem consideradas um meio de comunicação de massa de grande penetração popular, uma vez que, mesmo com o surgimento de outros meios de comunicação e entretenimento, os quadrinhos continuam atraindo inúmeros fãs (Rama; Vergueiro, 2006).

2.1.1 Breve histórico das HQs

A HQ tem uma história fascinante que remonta a várias formas de arte e comunicação ao longo dos séculos (Mccloud, 2005). Sendo assim, sua origem se dá desde os primórdios com a imagem gráfica como elemento de comunicação. Desde as gravuras egípcias, passando pelos murais fenícios, pinturas renascentistas, até a modernidade dos grafites, os desenhos vão registrando toda a história da humanidade, compondo assim, uma longa história em quadrinho. Contudo, se levarmos em conta a HQ como um meio de comunicação em massa por sua reprodução e comercialização, está só surge no século XIX (Chiappini; Citelli, 1997).

De acordo com Rama e Vergueiro (2006), o florescimento das HQs ocorreu no final do século XIX, nos Estados Unidos. À época, eram vistas apenas em jornais e voltado para a população de migrantes, sendo predominantemente cômicos, com desenhos satíricos e personagens caricaturais.

Durante as décadas de 30 e 40, surgiram os super-heróis e deu-se o *boom* das HQs, período chamado de “Era de Ouro”, quando começaram a surgir as publicações periódicas conhecidas como *comic books* ou *gibis*, no Brasil. Entretanto, nos anos 50, as HQs começaram a sofrer ataques por parte da sociedade americana, alegavam que a leitura do gênero poderia comprometer o processo de aprendizagem e cognição dos jovens. Assim, as HQs caíram no ostracismo, como afirmam Rama e Vergueiro (2006).

Como meio de comunicação de massa, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos sempre constituíram um produto bastante completo. Mesmo considerando as diversas versões sobre o surgimento dos quadrinhos, pode-se afirmar que eles nasceram ligados àquele que em seu tempo era considerado o meio por excelência de comunicação com as grandes massas [...] (Vergueiro, 2017, p. 45).

Já no Brasil, as HQs enfrentaram censuras e várias críticas em relação à sua influência sobre os jovens, porém, em meados da década de 60, começaram a cair na graça dos leitores. Contudo, cabe destacar que se tratou de um processo bastante lento, como constata Santos (2001):

Ao contrário dos Estados Unidos e da Europa (onde as histórias em quadrinhos são consideradas a ‘nona arte’), no Brasil a bibliografia disponível que aborda e analisa as Narrativas Sequenciais é muito escassa. Além disso, várias obras acabam por disseminar visões

preconceituosas a respeito desta manifestação artística (Santos, 2001, p. 59).

Para o autor, toda crítica e censura sofrida pelas HQs foram responsáveis pela resistência da sua inserção nos livros didáticos de Língua Portuguesa. Além disso, os materiais são insuficientes, tornando o nosso acervo de HQs repetitivo, sem renovação e escasso, o que dificulta o seu estudo. Nessa seara, Rama e Vergueiro (2006) evidenciam que:

[...] a entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições, acabando por serem banidos, muitas vezes de forma até violenta, do ambiente escolar. Aos poucos, tais restrições foram atenuadas e extinguidas, mas não de forma tranquila, sendo na verdade resultado de uma longa e árdua jornada (Rama; Vergueiro, 2006, p. 8).

Entretanto, com o surgimento dos PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa -, que estimula um estudo baseado em gêneros textuais diversos, as HQs começaram a ter mais notoriedade e a fazer parte dos livros didáticos. Ainda de acordo com o PCN (1997), compete “[...] à escola viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circulam socialmente”, desse modo, a mudança do ensino da Língua Portuguesa começou a ser percebido, mesmo que de maneira sutil, nos livros didáticos, como relata Andrade:

Após a publicação dos PCN, a necessidade de uma reestruturação no ensino ficou ainda mais evidente e, dessa forma, os livros didáticos rapidamente buscaram adaptar-se às novas exigências. Na ânsia por atender a essa demanda, revelou-se uma despreocupação com a profundidade em que isso deveria ocorrer (Andrade, 2012, p. 2).

Atualmente, o gênero textual é fundamental e obrigatório para o ensino da Língua Portuguesa, como salienta Ramos (2009):

Vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibulares, a sua inclusão no PCN e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor (Ramos, 2009, p. 13).

Todavia, o espaço e notoriedade conseguidos ainda não são suficientes. Ademais, como afirma Mendonça (2007), os quadrinhos nos LDs são utilizados apenas como textos recreativos, deixando de lado os recursos multimodais que o gênero apresenta. Para Santos Neto (2017), o texto multimodal é composto de, pelo

menos, duas formas de comunicação: imagem e o texto, mas pode ser composto por outros elementos, como som, fala, movimentos gestuais, entre outros.

Dado o exposto, no tocante ao uso de gêneros textuais nas aulas de Língua Portuguesa, Marcuschi (2003) destaca que:

O trabalho com os gêneros textuais é uma extraordinária oportunidade de se lidar com a língua em seus mais diversos usos autênticos do dia a dia. Entretanto, esse fato parece estar sendo negligenciado na maioria dos livros didáticos de Português. Isso porque os gêneros apresentados em alguns LDPs são trabalhados de forma repetitiva e aparecem, muitas vezes, como meros 'enfeites' e diversão para o aluno (Marcuschi, 2003, p. 35).

Percebe-se assim que a HQ é um recurso didático que potencializa o ensino da língua portuguesa, contudo, os recursos multimodais que a compõem - balões de fala, imagens, tamanho das letras e onomatopeias, por exemplo -, não são explorados de maneira devida e a HQ acaba sendo utilizada de forma superficial.

2.1.2 Tipologia e classificação dos quadrinhos

Os gêneros textuais são fenômenos históricos que surgem em contextos sociais em nossas práticas diárias e apresentam características comunicativas. Marcuschi (2003, p. 22) cita que “[...] é impossível se comunicar verbalmente a não ser por um texto”. Assim, pode-se dizer que os gêneros textuais são utilizados tanto na produção textual como na comunicação do dia a dia, daí surge a necessidade de estudá-los.

Ainda para o autor, os gêneros textuais “[...] são entidades sócio-educativas e forma de ação social incontáveis em qualquer situação comunicativa” (Marcuschi, 2003, p. 22). Desse modo, é certo que não há uma quantidade exata de gêneros textuais, pois novos podem surgir de acordo com a evolução da comunicação e novas necessidades de expressões forem surgindo. No entanto, existem os tipos mais comuns, como narrativa, descritivo, argumentativo, instrucional, expositivo, poético, publicitário, jornalístico, carta pessoal e carta formal. Vale ressaltar que cada um possui suas próprias características e finalidades específicas.

Naspolini (2009, p. 32) define gênero textual como “[...] uma forma de identificar a diversidade de textos materializados - escritos, orais e não verbais - como características sociocomunicativas presentes na cultura de uma comunidade. São

formas histórica e socialmente situadas.” Destarte, é uma categoria que classifica os textos de acordo com suas características comunicativas, estrutura e finalidades sociais. O autor também afirma que é quase impossível elencá-los ou classificá-los, no entanto, como práticas sociocomunicativas, sofrem variações em sua formação, desdobrando-se, muitas vezes, em outros gêneros.

Sabe-se que são inúmeros os gêneros textuais/discursivos, contudo, neste estudo busca-se compreender o gênero discursivo História em quadrinho. Queiroz (2015) define as HQs como um gênero que une palavras e elementos pictóricos, e essa união gera uma arte com elementos próprios, que pode apropriar-se de componentes de texto literário escrito ou pode formular seus próprios conceitos.

Já Silva (2002, p. 54), define as HQs como “[...] uma forma de linguagem que combina uma história ou ilustra uma situação”. É um gênero narrativo híbrido - une imagem e texto escrito - que apresenta personagens, tempo, enredo e uma linguagem clara e de fácil compreensão, características que atraem públicos de todas as idades, como cita Mendonça (2007):

[...] é de fato incontestável que jovens leitores (e nem tão jovens assim) deleitam-se com as tramas narrativas de personagens diversos, herois ou anti-herois, montados através do recurso de quadrinização. Entrevistas realizadas com alunos do ensino fundamental de escolas públicas e privadas demonstram que sua preferência em termos materiais de leitura recai sobre as histórias em quadrinhos. (Mendonça, 2007, p. 194).

Ramos (2009, p. 17) constata que os quadrinhos utilizam de “[...] linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. Ainda de acordo com o autor, os quadrinhos englobam vários outros gêneros que possuem elementos semelhantes, como balões, personagens e quadros, mas que se diferem no uso do humor, meio em que são divulgados e intencionalidade do texto, por exemplo. Assim, afirma que “[...] um grande rótulo, denominado história em quadrinhos ou somente quadrinhos, une diferentes características comuns e engloba uma diversidade de gêneros afins” (Ramos, 2009, p. 362).

Essa diversidade enquadra as histórias em quadrinhos como hipergênero, pois, de acordo com Ramos (2017, p. 63), “[...] seria algo como um grande guarda-chuva que abriga os variados gêneros autônomos das histórias em quadrinhos”. Porém, esses gêneros possuem diferenças uns dos outros.

Em sua pesquisa, Oliveira e Oliveira (2024) destacam que as histórias em quadrinhos podem ser vistas em vários formatos e meios, como jornais, revistas, redes sociais, sites e livros didáticos, sendo utilizadas para leitura de entretenimento, estudo do gênero textual e da língua, além de transmitir conteúdo de cunho ideológico. As HQs abrangem os cartuns, charges, tiras cômicas, tiras seriadas e tiras cômicas seriadas, além dos outros modos de produção de HQs, entretanto, os que os difere são as formas como são apresentados, seus objetivos e meio de divulgação (Ramos, 2009).

O cartum, definido por Ramos (2009), tem como base um desenho provido de humor, que retrata situações cotidianas, podendo ou não apresentar uma parte verbal escrita. Geralmente, são publicados em revistas e jornais e fazem críticas a situações recorrentes no dia a dia, como mostra o exemplo abaixo, o qual se volta ao fato de as pessoas estarem tão envolvidas com as redes sociais que até a criança, que ainda não nasceu, já possui mais seguidores que os pais no *facebook*.

Figura 1 - Cartum.



Fonte: Escola Kids – UOL (s.d.).¹

Charge “[...] é uma leitura irônica de alguma informação, reportada ou não no jornal ou *site* em que foi vinculada” (Ramos, 2009, p. 282). Ainda de acordo com o estudioso, quando o personagem é um político ou personalidade, usa-se a caricatura para representá-lo.

A figura a seguir faz uma sátira à propensão das pessoas em acharem que um meio de ganhar dinheiro fácil é entrar para a política, devido à desonestidade e corrupção do meio, esses foram os motivos que levaram o aluno a dar essa resposta à professora.

¹ Disponível em: www.escolakids.uol.com.br. Acesso em: 05 set. 2024.

Figura 2 - Charge.



Fonte: Escola Kids – UOL (s.d.)².

A tira cômica, por sua vez, tem como intuito provocar humor. Ramos (2017, p. 71), descreve que “[...] a marca central das tiras cômicas, como visto, está na criação de um desfecho inesperado que irá levar ao humor”. São narrativas curtas encontradas em livros didáticos e provas do Enem, que sempre apresentam um gatilho, “[...] termo utilizado para descrever o surgimento da situação inesperada nas piadas” (Ramos, 2017, p. 67). A Figura 3 mostra um diálogo entre um adulto e três crianças sobre uma brincadeira, e o gatilho da tira é expresso pela palavra “governo”, pois é ela que leva o leitor a compreender o porquê de as crianças não fazerem absolutamente nada. Destacando, portanto, que essa é a atitude do governo.

Figura 3 - Tira cômica.



Fonte: Zine Cultural (2022).³

² Disponível em: www.escolakids.uol.com.br. Acesso em: 05 set. 2024.

³ Disponível em: www.zinecultural.com/blog/melhores-tirinhas-da-mafalda. Acesso em: 05 set. 2024.

A tira seriada “[...] é um gênero que tem como regularidade a construção de uma narrativa maior, dividida em capítulos. É como se fosse uma novela [...] cada um dos episódios correspondesse a uma tira” (Ramos, 2017, p. 86). Assim, a leitura em sequência evidencia a história maior que vinha sendo criada. A tira abaixo é um exemplo de tira seriada, publicada pelo Jornal Folha de São Paulo, na Folha da Tarde, em 1995. Trata-se de uma série diária com o título “Para o bem de São Paulo”, e tinha como finalidade incentivar a doação de sangue (Rocco, 2020).

Figura 4 - Tira seriada.



Fonte: TV Memory (2020).⁴

A tira cômica seriada é uma mistura dos elementos dos dois tipos de tiras, ou seja, a cômica “o elemento que se faz presente é o desfecho inesperado, levando a uma situação humorística” (Ramos, 2017, p. 92), já a seriada, “a estratégia narrativa de construir uma história maior dividida em episódios” (Ramos, 2017, p. 92). Sendo assim, a união das tiras constrói, de maneira simultânea, uma narrativa maior e apresenta uma situação cômica no final de cada episódio. Como mostra a imagem 5, série publicada na Folha de São Paulo, no caderno “Folhateen”, de 2000 a 2009. A série retrata o universo jovem, mostra o dia a dia do estagiário Oséias e os problemas enfrentados por ele como salário baixo, funções desagradáveis e colegas estúpidos em uma agência de publicidade. São episódios curtos, mas que relatam uma história maior, e com desfechos com toque de humor (Alcântara, 2013).

⁴ Disponível em: www.tvmemory.blogspot.com/2020/08/para-o-bem-de-sao-paulo. Acesso em: 05 set. 2024.

Figura 5 - Tira cômica seriada.



Fonte: Olho Vivo (2013)⁵.

As revistas em quadrinhos, como são chamadas no Brasil, ou *comic book*, como são conhecidas nos Estados Unidos, também fazem parte da tipologia das HQs (Carvalho, 2009). É o formato usado para publicar vários gêneros e temáticas como ficção, fantasia, terror, romance, comédia, histórias infantis e temas alternativos, por exemplo. Ramos (2009) afirma que as revistas são histórias em quadrinhos mais longas, que possibilitam um maior detalhamento das narrativas. Assim, “[...] ocupam um espaço maior (de uma a centenas de páginas) e apresentam uma narrativa mais complexa” (Santos; Vergueiro, 2012, p. 85). Como mostra o exemplo da revista em quadrinho “Visão e Feiticeira Escarlata: dia das bruxas”, produzida por Steve e lançada pela Marvel, em 2021:

⁵ Disponível em: www.olhovivoca.com.br/colunista. Acesso em: 05 set. 2024.

Figura 6 - Revista em quadrinhos.



Fonte: Visão e Feiticeira Escarlata: Dia das Bruxas (2021, p.114-115).

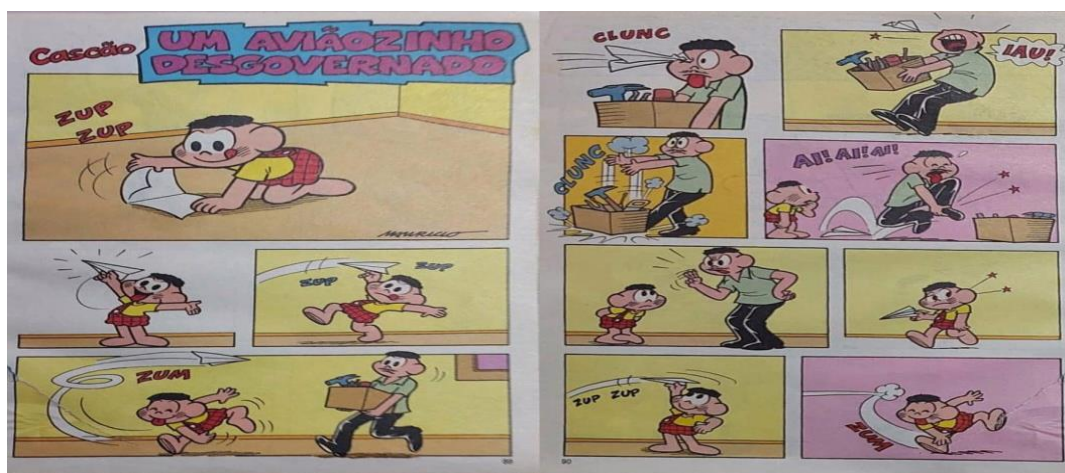
No que se refere à classificação da HQs, Ramos (2017, p. 63) apresenta que “[...] há vários gêneros autônomos de histórias em quadrinhos, dos super-heróis às autobiografias, dos infantis aos de terror”. Desse modo, podem ser classificados como ação, aventura, super-heróis, ficção científica, fantasia, terror, romance, policial, histórico, fanzines entre outros, que atraem vários tipos de público infantil, juvenil, adulto e LGBTQ+. O autor complementa que mesmo com características próprias que diferenciam um gênero do outro, todos partilham de elementos comuns: linguagem dos quadrinhos (balões, onomatopeias, quadrinhos etc.), recurso de ordem verbal escrita e visual, composição das histórias em narrativa. São esses elementos que levam o leitor a enxergar uma história em quadrinhos em qualquer um dos seus gêneros, e o que qualifica a HQ como um gênero multimodal.

Para Souza Neto (2017, n.p.), a multimodalidade da HQ “[...] se compõe de, pelo menos, duas formas de comunicação: a imagem e o (texto) escrito, mas pode ser integrado por outros componentes como som, fala, movimentos gestuais, entre outros.” Dessa forma, a combinação dos elementos que compõem a multimodalidade

das HQs, texto, imagens, balões de fala, efeitos sonoros e layout, são responsáveis por transmitir a narrativa e oferecer uma rica experiência para os leitores.

Essa multimodalidade, além de chamar a atenção dos leitores, também auxiliam na interpretação, como mostra o quadrinho abaixo:

Figura 7 - História em quadrinho.



Fonte: Super Almanaque Turma da Mônica (p. 89-90).

Nesse quadrinho, pode-se observar a narrativa por meio de onomatopeias, expressões faciais e movimentos gestuais. Nota-se a felicidade do Cascão ao construir um aviãozinho de papel, a dor de seu pai ao ser atingido pelo objeto e, em seguida, seu aborrecimento com o filho, também é possível interpretar o Cascão chateado com seu pai por ter levado uma bronca. Contudo, mesmo sem a presença do texto (escrito), compreende-se toda mensagem.

Diante de tudo que foi mencionado, fica evidente que as linguagens verbal e não-verbal são independentes, todavia, completam-se. É esse hibridismo que aguça novas interpretações no imaginário dos leitores.

Outro ponto importante a ser abordado são os elementos que repercutem tanto no desenvolvimento da narrativa como na interpretação do leitor, tais como quadros, balões, tipos de letras e onomatopeias. Logo, Silva (2001) define que as linhas podem ou não serem colocadas ficando a cargo do autor, porém, quando são desenhadas de modo diferente, assumem funções específicas, como, por exemplo, as linhas pontilhadas ou em circunferências, as quais sinalizam que a ação do personagem ocorreu apenas em sua imaginação.

Em relação aos balões, neles são inseridas as metáforas visuais, as falas e pensamentos dos personagens, sendo postos de acordo com o sentido que o autor quer dar à leitura. Assim, deve-se analisar as linhas que o formam para entender o que se quer dizer, por exemplo, as linhas quebradas indicam gritos e irritações, linhas pontilhadas indicam voz com pouca intensidade, como sussurros, segredos e confidências, já as linhas tremidas indicam vacilação de voz.

As letras também assumem um papel de fundamental importância para autor e leitor; o tamanho da fonte ou letras em caixa alta indicam grito ou tom de voz mais alto, já as letras em negrito, dentro dos balões, indicam que é uma fala importante que contém informações. Sendo as onomatopeias bastantes utilizadas nas HQs, Rabaça e Barbosa (2001) afirmam que elas são responsáveis por romper a nudez gráfica, reproduzindo, por escrito, sons e ruídos, como mostra o quadrinho a seguir:

Figura 8 - História em quadrinhos.



Fonte: Super Almanaque Turma da Mônica (p. 4-5).

A história em quadrinhos acima demonstra que as HQs não se resumem apenas ao entretenimento. Pelo contrário, é um gênero textual que abrange outros gêneros e possui um grande potencial, como recurso didático para o ensino da língua portuguesa. Diante disso, precisa ser conhecida a fundo pelos professores para que possam “alfabetizar” seus alunos, dando a eles possibilidades de decodificar a linguagem específica das HQs para que consigam alcançar bons resultados em sua utilização, afinal, como afirmam Chiappini e Citelli (1997, p. 136), “[...] o leitor de HQ precisa conhecer as convenções peculiares: tamanho e espessura das letras, registro

de onomatopeias, sequências de leitura dos diálogos e dos quadrinhos e demais símbolos utilizados”.

Desse modo, é certo que as HQs apresentam uma linguagem de fácil acesso e compreensão, que atrai públicos diversificados. Ademais, a combinação dos elementos de comunicação torna as HQs uma arte versátil e poderosa, capaz de contar histórias de maneira única e envolvente. Contudo, é preciso que os leitores sejam “alfabetizados” para que consigam decodificar as múltiplas mensagens presentes no gênero.

2.2 HQs e o ensino da Língua Portuguesa

Na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), o ensino da língua portuguesa é construído em torno de competências e habilidades que os alunos devem desenvolver durante toda educação básica. Isso abrange o domínio da língua em suas diferentes modalidades (oral e escrita), produção, compreensão e interpretação dos diversos gêneros textuais, análise linguística, reflexão sobre a língua e o uso social da linguagem. Assim, busca-se promover uma educação linguística que capacite os alunos a se comunicarem criticamente com o mundo ao seu redor por meio da linguagem.

Levando-se em consideração o que diz a BNCC, que o texto deve ser a base para o ensino da língua portuguesa, faz-se necessário que os alunos tenham contato com os diversos gêneros e tipologias textuais, não apenas com os tradicionais, mas também, com todos que circulam na sociedade. A leitura de textos que circulam socialmente proporciona o agir socialmente, ou seja, gera uma interação com os leitores, uma vez que responde às suas perguntas. Essa interação possibilita que a leitura vá além da compreensão, interpretação e produção textual, Luna e Oliveira (2018).

Desse modo, o quadrinho se mostra como um gênero que se pode trabalhar todas as modalidades requeridas pela BNCC, como leitura, escrita, oralidade, compreensão textual, análise linguística e semiótica. Diante disso, Rama e Vergueiro mencionam que:

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. Os alunos passaram a ter contato com outras formas de produção escrita: reportagens jornalísticas, cartas opinativas, publicidades (Rama; Vergueiro, 2006, p. 65).

Os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) de Língua Portuguesa estabelecem diretrizes sobre o ensino da língua materna nas escolas brasileiras, os quais destacam a necessidade de unir o ensino da língua a práticas sociais reais, valorizando a diversidade linguística e cultural, além de proporcionar um ensino mais significativo e contextualizado, desenvolvendo habilidades linguísticas e competências comunicativas.

A inserção desse gênero nos PCN possibilitou maior utilização das HQs no âmbito educacional, bem como a busca do conhecimento mais sistemático e amplo por educadores, estudiosos e pesquisadores acerca das características e do processo de evolução do gênero em questão com vistas a um trabalho mais dinâmico e completo na efetivação das aulas.” (Ramos e Vergueiro, 2009).

É relevante destacar o papel das HQs no novo modelo de ensino da gramática, pois, se antes era fundamentalmente descritivo, baseado nas regras da gramática normativa tido como manual do bem falar, como afirma Ilarí (1992), hoje se busca um ensino contextualizado baseado em gêneros textuais que retratam o dia a dia dos alunos.

Destarte, como coloca o PCN (1998, p. 28), “[...] não se justifica tratar o ensino gramatical desarticulado das práticas de linguagem”. Com isso, nota-se a importância deste recurso no ensino da gramática, pois ele proporciona um ensino de forma mais envolvente e visual, tornando os conceitos gramaticais mais acessíveis e divertidos para os alunos. Visto que as HQs compunham o cenário visual do cotidiano, fazendo a ligação da escola com o dia a dia dos alunos (Santos Neto; Silva, 2013).

Percebe-se que as HQs ainda não assumiram seu papel de destaque no cenário educacional, no entanto, aos poucos vêm ganhando espaço nas salas de aulas, livros didáticos e até mesmo nos exames de vestibulares, como o ENEM e os concursos públicos (Rama; Vergueiro, 2006).

Dutra (2014), avalia de maneira positiva o uso das HQs no ensino da língua portuguesa, e considera o gênero textual como:

[...] uma ferramenta eficaz para o trabalho com vários conteúdos de Língua Portuguesa, pois abrange aspectos riquíssimos da linguagem,

como o coloquialismo, as imagens, o texto verbal, o texto visual que demonstra os comportamentos através de gestos, de recursos gráficos, de imitações sonoras (onomatopeias), ficando as mensagens subentendidas nos diálogos, aspectos que o autor da HQ se apropria para instigar a imaginação do leitor (Dutra, 2014, p. 14).

Por fim, viu-se que a HQ é um rico material de apoio didático que pode ser utilizado não apenas no campo da língua portuguesa, mas por qualquer outra disciplina.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa analisa as principais características das HQs, destacando a interação entre texto e imagem como um diferencial que facilita a compreensão leitora e promove o engajamento dos estudantes. Trata-se de um estudo qualitativo de caráter exploratório, por meio de uma revisão bibliográfica, em que foram adotados diversos estudos sobre o uso de HQs como um recurso didático, evidenciando os benefícios para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e interpretação textual.

Com esses procedimentos, buscou-se adquirir e aprimorar conhecimentos sobre o gênero textual História em Quadrinhos. Ao definir pesquisa exploratória, Gil (1987, p. 41) afirma que ela “[...] proporciona maior finalidade com a questão do problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”.

Nesse sentido, a metodologia adotada tem como base pesquisas bibliográficas, constituindo-se de análises e revisões de artigos e livros relativos ao tema, além de análises das próprias HQs, contemplando seus tipos e gêneros.

De acordo com Fonseca (2002):

Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (Fonseca, 2022, p. 32).

Assim, foram consultados autores da área com o objetivo de revelar o potencial da HQ como recurso didático, sugerindo maneiras de utilizá-la em sala de aula, por meio de atividades com foco nas seguintes características: oralidade, variação linguística e leitura e produção textual.

Para tanto, buscou-se livros e artigos de estudiosos do tema, como: Andrade (2012), Chiappini e Citelli (1997), Custódio (2007), Marcuschi (2003), Mendonça (2007), Ramos (2009), Rama e Vergueiro (2006), Rezende (2009), Vergueiro (2027), entre outros.

4. ENCAMINHAMENTOS PARA O USO DIDÁTICO

Para a exploração das estratégias metodológicas que incorporassem o gênero textual História em Quadrinhos nas práticas de ensino da língua portuguesa, definiu-se três eixos de abordagem: atividades que contemplam o trabalho com a **oralidade**, com a **variação linguística** e com a **leitura e produção textual**.

Fica evidente que as HQs não apenas despertam o interesse dos alunos, mas também promovem o pensamento crítico, a ampliação do vocabulário e a expressão oral e escrita. Além disso, as temáticas variadas presentes nas HQs possibilitam a discussão de questões sociais, culturais e éticas, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e participativos.

4.1.1 Atividade 1: Características da Oralidade nas HQs

O trabalho com linguagem oral deve acontecer no interior de atividades significativas: seminários, dramatização de textos teatrais, simulação de programas de rádio e televisão, de discursos políticos e de outros usos públicos da língua oral. Só em atividades desse tipo é possível dar sentido e função ao trabalho com aspectos como entonação, dicção, gesto e postura que, no caso da linguagem oral, têm papel complementar para conferir sentido aos textos (Brasil, 1997, p. 40).

A oralidade é a capacidade de expressar pensamentos, ideias, emoções e informações por intermédio da fala. Ela não envolve apenas a produção verbal, mas também a compreensão e a interpretação das mensagens faladas.

Pessoa e Souza (2021), em seu artigo “Oralidade e quadrinhos: possibilidades pedagógicas”, determinam que:

[...] é recomendado ao docente que o trabalho com oralidade seja constante e progressivo, ou seja, que se inicie da sensibilização, perpassando pela oralidade informal até os gêneros orais mais formais e técnicos, aprofundando o tema gradativamente. Consideramos que o mesmo deve ser feito em relação às histórias em quadrinhos (Pessoa; Souza, 2006).

Em vista disso, em sua investigação, sugerem algumas possibilidades de trabalhar a oralidade por meio dos quadrinhos. Dentre elas, a prática da leitura dramática, ou seja, a leitura de uma HQ de maneira dramática, curta e rica de diálogos,

com conectivos, palavras em negrito, balão de texto e personagem com discursos orais distintos. A leitura pode ser iniciada pelo professor e depois socializada entre os alunos, e pode ser feita com quadrinhos impressos, slides ou dispositivos móveis. Assim, a atividade tem como finalidade estimular a relação leitura e discurso, e, por ser uma atividade lúdica, cabe ao docente organizar o momento de fala de cada um (Pessoa; Souza, 2021).

Além da relação leitura e discurso, pode-se explorar também as características da oralidade ao fazer questionamentos como “Qual é a função dos balões nos quadrinhos?”; “Por que existem falas em negrito e o que isso significa?”; “Por que se expressam um de cada vez?”; “Deve-se respeitar a vez do outro, porquê?”.

Rama e Vergueiro (p. 75, 2006) afirmam que “[...] a fala não é o lugar do caos, como se costuma imaginar. Ela possui características próprias, muitas vezes ignoradas em detrimento de um ensino que privilegia a escrita”, ou seja, a fala acontece no diálogo entre duas ou mais pessoas, mas deve ocorrer de maneira ordenada.

Ainda de acordo com os autores, geralmente, nos quadrinhos a

[...] fala um de cada vez (cada fala é chamada de turno convencional) sobre um determinado assunto (tópico discursivo). A língua falada apresenta várias expressões ou palavras, próprias à oralidade (“né”, “tipo assim”, “daí” etc.) (Rama; Vergueiro, p. 75, 2006).

Diante disso, em seu livro “Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula”, na página 76, os autores sugerem atividades de oralidade com base na tirinha *Piratas do Tietê*, do cartunista Laerte, a seguir:

Figura 9 - Tira “Piratas do Tietê”.



Fonte: Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, (2006, p.75).

Nela há uma disputa por turnos (momento de fala), um toma a vez do outro. Tal situação é determinada pela falta de alternância do turno que acontece do segundo para o terceiro quadrinho, com a fala do último quadro: “Estava na minha vez” (Rama; Vergueiro, 2006, p. 75).

Assim, escolheu-se uma atividade que pode ser realizada em dupla ou individual, um exercício de constatação. Primeiro, o aluno irá identificar os diálogos, depois os personagens que falam. Em seguida, o estudante será provocado a debater, em grupos ou com a sala, as seguintes questões:

1) os personagens “falam” ao mesmo tempo?; por que não?; o que aconteceria se o fizessem?; 2) os diálogos podem ser feitos individualmente, sem a presença de uma outra pessoa?; por quê?; 3) por que existe a necessidade de falarmos, dialogarmos?; como deveríamos proceder se não houvesse tal recurso?; no caso dos personagens falarem ao mesmo tempo, como seria a representação na linguagem dos quadrinhos? e na escrita? (Rama; Vergueiro, 2006, p. 76).

Logo, percebe-se que as atividades têm o potencial de despertar nos alunos a sua percepção de fala e a importância do outro na dinâmica da interação, pois trabalham a fluência verbal, coesão e coerência, expressividade, escuta ativa e interação social.

4.1.2 Atividade 2: Variação Linguística nas HQs

As variações linguísticas são as várias formas de uso da língua, e essa diversidade ocorre devido a fatores geográficos, sociais, culturais, faixa etária, contexto de comunicação, entre outros. Rama (2006) conceitua muito bem o que é variação linguística:

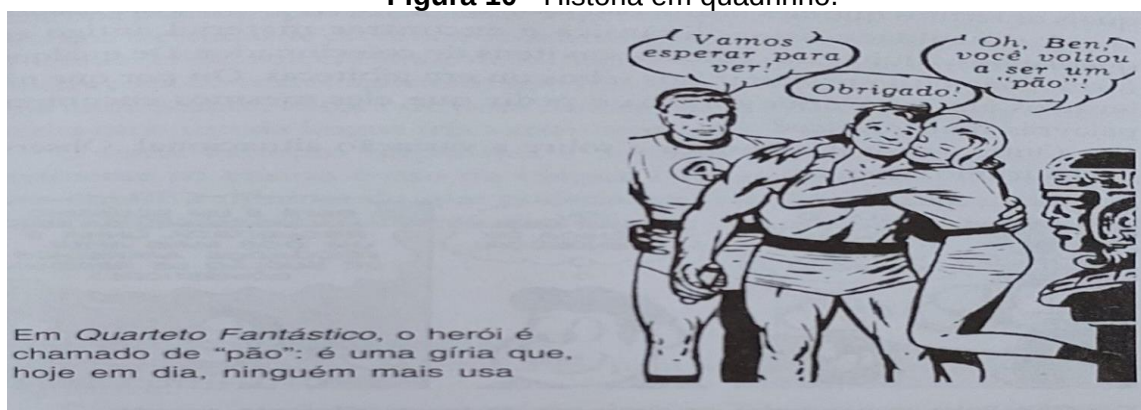
A língua varia de diversas maneiras. Há dois séculos, falava-se de forma diferente da de hoje. Um morador do sertão brasileiro se expressa de um jeito bem diverso de uma pessoa que, por exemplo, mora num grande centro urbano (Rama, 2006, p. 69).

Já para Othero (2004, p. 5), “[...] essas mudanças das línguas são, antes de tudo, adaptações aos novos usos a que seus usuários (a comunidade falante) as submetem”. Desse modo, percebe-se que a língua varia nos usos orais e escritos, no tempo e espaço, que as palavras e expressões podem ser “esquecidas” ou adicionadas ao idioma. Assim, levar para a sala de aula atividades que demonstrem

que a língua vive em constante evolução e transformação é fundamental. Para tanto, a HQ é um recurso didático excelente para o ensino da variação linguística, como sugerem os autores Costa (2013), Rama e Vergueiro (2006).

Em seu livro, Rama e Vergueiro (2006, p. 68) utilizam das HQs com o objetivo de “[...] demonstrar ao aluno que a língua não é homogênea e que varia em diferentes aspectos”. Assim, sugerem uma atividade sobre variação linguística, com base na análise das falas dos personagens do grupo de super-heróis Quarteto Fantástico, publicado no Brasil em 1971. No diálogo entre os personagens Ben Grimm, Coisa e Mulher - Invisível, diante da fala da Mulher – Invisível, surge uma expressão bastante popular na época: ‘Oh, Ben você voltou a ser um “pão”, como mostra a Figura 10:

Figura 10 - História em quadrinho.



Fonte: Quarteto Fantástico. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, (2006, p.69).

Ao observar a fala da personagem, nota-se que a gíria “pão” se encontra em desuso e deu espaço para outras palavras. Desse modo, a atividade proporciona que o professor provoque os alunos com perguntas como: “por que ocorre essa mudança da língua? ou “se as palavras ou gírias que eles usam hoje serão as mesmas daqui a, digamos, dez ano”.

Já Costa (2013), em seu trabalho de conclusão de curso, “Os quadrinhos em sala de aula”, utiliza do quadrinho do personagem Chico Bento para o estudo da variação linguística. O autor afirma que “[...] no quadrinho, há um leque de possibilidades de aprendizagem” (p. 11), e que a linguagem apresentada pelo personagem proporciona desde o ensino da variação linguística até o conhecimento de características históricas e culturais do país.

Abaixo, segue a sugestão de tira, dada pelo autor, para se trabalhar o aspecto linguístico:

Figura 11 - Tirinha do Chico Bento.



Fonte: Mauricio (2002) *apud* Costa (2013).

Para o autor, “[...] a linguagem apresentada por Chico Bento nesta tira: o falar rural X o falar urbano; os próprios elementos estruturais, imagens e cena, de onde é possível obtermos uma interpretação rica em detalhes inclusive cultural” (Costa, 2013, p. 12). Assim, por meio da tirinha, pode-se trabalhar o reconhecimento da diversidade linguística, demonstrando a variedade linguística existente nos diferentes grupos sociais e regiões do país; o desenvolvimento de competências de interpretação, uma vez que as histórias de Chico Bento utilizam expressões e vocabulários do falar rural que auxiliam os alunos a desenvolverem habilidades de interpretação, entendendo o significado das palavras e expressões dentro do contexto; a desconstrução de preconceitos linguísticos, demonstrando que nenhuma língua é superior a outra e que não existe o falar certo e errado; e, por fim, a contextualização histórica e cultural, pois, com as histórias de Chico Bento os alunos aprendem não só sobre a variação linguística, mas também acerca de aspectos históricos e culturais do Brasil rural.

4.1.3 Atividade 3: Leitura e Produção Textual de HQs

De acordo com Naspolini (2009, p. 68), a produção de um texto “[...] consegue exteriorizar, tornar sensível, dar à luz seus conhecimentos, ideias, pensamentos”. Assim, o ato de escrever é uma prática que registra pensamentos, ideias, informações e sentimentos, e que envolve várias habilidades cognitivas e motoras. Ainda de acordo com o autor, o ato de produzir um texto não depende apenas da história de vida, do conhecimento de mundo ou das representações mentais, mas também da proposta que determina os elementos a destacar, os sentimentos a expor, a lógica a seguir e o enigma a decifrar, em suma, o tipo de texto a ser produzido.

Para a BNCC, o ato de produzir um texto envolve:

Desenvolver estratégias de planejamento, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos, considerando-se sua adequação aos contextos em que foram produzidos, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semioses apropriadas a esse contexto, os enunciadores envolvidos, o gênero, o suporte, a esfera/campo de circulação, adequação a norma padrão etc. (Brasil, 2018, p. 76).

Já a leitura é definida por Martins (2006, p. 30) como “[...] um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, não importando por meio de que linguagem”, ou seja, leitura não é apenas compreender e decodificar símbolos, mas ler e compreender de maneira profunda, obtendo uma interpretação crítica que proporcione conhecimento de mundo.

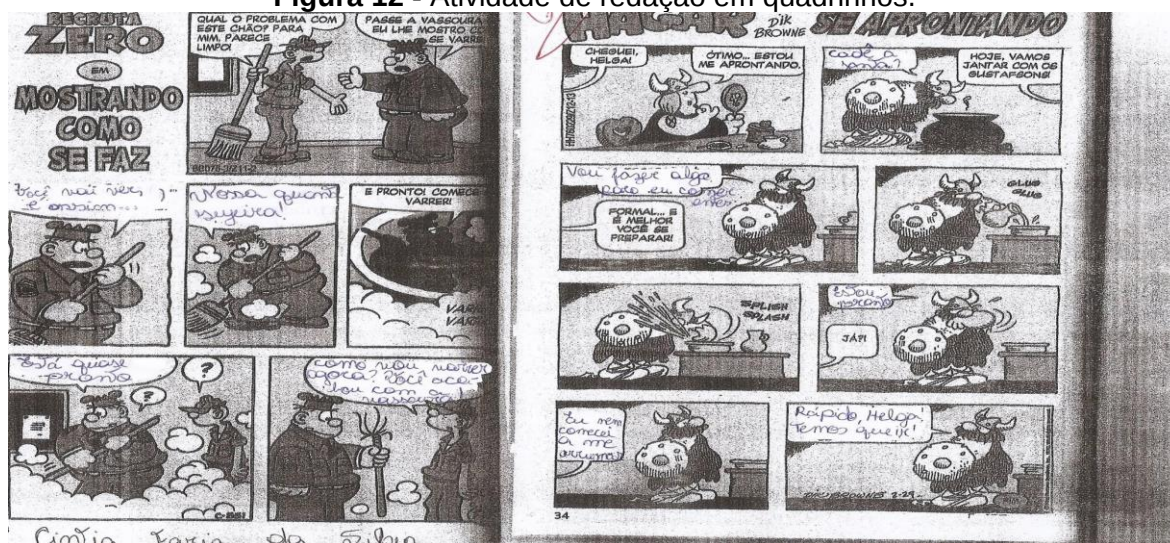
Em função ao que foi dito, pode-se considerar que atividades de leitura e produção textual com histórias em quadrinhos são ferramentas poderosas e dinâmicas no ensino da escrita e interpretação textual. Com isso, Souza e Vieira (2002), em seu artigo “História em quadrinhos na escola: uma experiência metodológica de ensino”, sugerem uma proposta de atividade sobre leitura e produção textual baseada na reconstrução de narrativas.

A atividade consiste em reconstruir uma sequência narrativa, de um quadrinho já existente, com ilustrações apresentadas em pequenas histórias. Sua finalidade é possibilitar que os alunos criem diálogos ou, até mesmo, novos acontecimentos aos personagens, porém, sem modificar o ambiente, personagens e objetos da cena. De acordo com os autores, “[...] além de explorar a escrita, o aluno exercita, de forma criativa, a escrita irônica nas falas dos balões” (Souza; Vieira, 2002, n.p.).

Com relação à leitura, os autores afirmam que a atividade busca que o aluno não só leia, mas que questione, debata, refute um contato real por meio de uma leitura vivenciada em toda sua plenitude, mostrando que o gênero textual HQ apresenta leitura que exploram signos diversificados, permitindo que se amplie e aprofunde aquilo que ler tanto nas palavras como nas imagens, dando sentido à leitura.

Assim, a atividade, além de formar leitores críticos e competentes, “[...] desenvolve uma escrita voltada ao sentido de coerência, pela associação da imagem (cena) com o diálogo”, (Souza; Vieira, 2022, n.p.). A Figura 12 demonstra a atividade realizada:

Figura 12 - Atividade de redação em quadrinhos.



Fonte: Revista Educação Pública, 2022. Trabalho desenvolvido na Escola Jonas de Faria Castro-MG.

Outra proposta é de Heloisa Medeiros (2019), que em seu trabalho de conclusão de curso sugere uma oficina de leitura e produção textual, voltada para alunos da Fase III da Educação de Jovens e Adultos, da Escola Estadual Professor Motta e Albuquerque, do estado de Pernambuco.

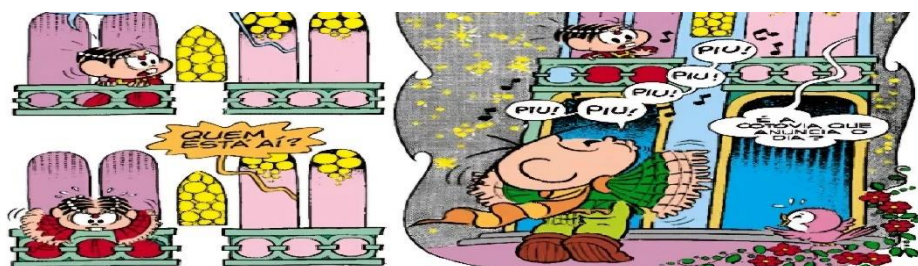
A oficina foi realizada em dois encontros e seguiu a seguinte organização: no primeiro encontro, foi trabalhada a exposição e leitura coletiva de HQs com a finalidade de explorar os signos visuais, a história de Romeu e Julieta, escrita por Shakespeare, uma adaptação da Turma da Mônica encontrada no “Gibizao”. Segue o material utilizado e alguns trechos que foram trabalhados:

Figura 13 - Gibizão Turma da Mônica: Romeu e Julieta (CAPA).



Fonte: Mauricio (1997) *apud* Medeiros (2019).

Figura 14 - Gibizão Turma da Mônica: Romeu e Julieta (Fragmentos 1).



Fonte: Mauricio (1997) *apud* Medeiros (2019).

Figura 15 - Gibizão Turma da Mônica: Romeu e Julieta (Fragmentos 2).



Fonte: Mauricio (1997) *apud* Medeiros (2019).

No segundo encontro, retomou-se a leitura, mas explorando as características do gênero quadrinhos, esmiuçando os conceitos teóricos sobre a linguagem e suas modalidades. Em seguida, os alunos produziram um texto, com estrutura dos quadrinhos, que deveria apontar características das modalidades da linguagem, verbal e não verbal, com a finalidade de os alunos mostrarem suas percepções quanto aos conceitos em questão e desenvolver a escrita. Abaixo, apresenta-se a ilustração da produção da HQ:

Figura 16 - Produção da HQ.



Fonte: Medeiros (2019).

Portanto, fica evidente que trabalhar leitura e produção textual com HQs, além de desenvolver a escrita, aprimora e estimula a leitura, desenvolve a criatividade e encoraja a expressão visual e verbal.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de histórias em quadrinhos (HQs) como recurso didático se apresenta como uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Ao longo deste trabalho, evidenciou-se que as HQs possuem um potencial significativo para engajar os alunos, facilitar a compreensão de conteúdos, estimular diversas habilidades cognitivas e emocionais, além de estimular a leitura, a escrita, o pensamento crítico e a criatividade.

Por se tratar de um gênero multimodal, que combina elementos textuais e visuais, as HQs proporcionam uma experiência de aprendizado rica e dinâmica, pois apresentam as informações de maneira contextualizada e lúdica, tendo o poder de captar a atenção dos alunos, auxiliando-os a reterem e compreenderem os conceitos de forma mais prazerosa. Sendo assim, podem ser utilizadas para abordar uma ampla gama de disciplinas, desde língua portuguesa, literatura e história até ciências e matemática, demonstrando sua adaptabilidade curricular.

Buscou-se, assim, explorar formas de incorporar as HQs nas práticas de ensino da língua portuguesa, demonstrando atividades que contemplam o trabalho com a oralidade, a variação linguística, a leitura e a produção textual, deixando evidente que as temáticas variadas presentes nas HQs possibilitam a discussão de questões sociais, culturais e éticas, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e participativos.

É recomendável que educadores e instituições de ensino considerem a dinamização dessa ferramenta, aproveitando os benefícios pedagógicos que ela pode oferecer como suporte em ações de integração planejada. As HQs potencializam essas ações, tornando o ambiente educacional mais atraente, inclusivo e eficaz aos estudantes.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Claudio. Vida de estagiário adaptação das tirinhas para seriado ainda não se encontrou. **Coluna Olho Vivo**. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: www.olhovivoca.com.br/colunista/1130/vida-de-estagiario-adaptacao-das-tirinhas-para-seriado-ainda-nao-se-encontrou/. Acesso em: 20 jun. 2024.

ANDRADE, Karen Alves de. Os gêneros textuais e o livro didático de língua portuguesa: da teoria à prática. **Anais do SIELP**. v 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012. Disponível em: [volume_2_artigo_164.pdf \(ufu.br\)](#). Acesso em: 03 mai. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Língua Portuguesa. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARTUM. Escola Kids. **Uol** [s.d.]. Disponível em: www.escolakids.uol.com.br. Acesso em: 20 jun. 2024.

CARVALHO, Juliana. Trabalhando com quadrinhos em sala de aula. **Revista Educação Pública**. [online]. Publicado em 19 de maio de 2009. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/9/17/trabalhando-com-quadrinhos-em-sala-de-aula>. Acesso em: 01 jul. 2024.

CHARGE. Escola Kids. **Uol** [s.d.]. Disponível em: www.escolakids.uol.com.br. Acesso em: 20 de junho de 2024.

CHIAPPINI, Ligia.; CITELLI, Adilson. **Aprender e ensinar com textos não escolares**. v 3. São Paulo: Cortez, 1997.

COSTA, Marsoniel Felipe. **Os quadrinhos em sala de aula**. Paraíba, 2013. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/>. Acesso em: 10 jul. 2024.

CUSTÓDIO, José de Arimathéia Cordeiro. O superpoder da leitura. *In*: Rezende, Lucinea Aparecida de. **Leitura e Visão de Mundo**: Peças de um quebra-cabeça. Londrina; Eduel, 2007.

DUTRA, Elissandra Eliza Calixto. O uso das histórias em quadrinhos nas aulas de língua portuguesa. *In*: **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor**. PDE, 2014. Caderno PDE: versão online.

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

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo. Editora Atlas, 1987.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS HQ. *In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2013. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>. Acesso em: 27 abr. 2024.

ILARI, R. **A linguística e o ensino da língua portuguesa**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

LUNA, Ewerton Avila dos Anjos.; OLIVEIRA, Alexandre de Lima. **A importância das Histórias em Quadrinhos para o ensino de Língua Portuguesa e para a análise textual**. Repositório Institucional UFRPE, 2018. Disponível em: <https://repository.ufrpe.br/handle/12345678/2261>. Acesso em: 29 de abril de 2024.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. Rio de Janeiro; Lucerna, 2003. Disponível em: [Generos_textuais_definicoes_funcionalidade.doc](#). Acesso em: 03 de maio de 2024.

MARTINS. Maria Helena. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 2ª edição. São Paulo: Makron Books, 2005.

MEDEIROS, Heloisa Karla Guilherme de. **O gênero histórias em quadrinhos como recurso na aula de língua portuguesa**. Repositório Institucional UFRPE, 2019. Disponível em: [https:// repository.ufrpe.br/handle/12345678/2244](https://repository.ufrpe.br/handle/12345678/2244). Acesso em: 07 de maio de 2024.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. *In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora. Gênero textuais e ensino*. 5 ed. RJ: Lucena, 2007.

NASPOLINI, Ana Tereza. **Tijolo por tijolo: prática de ensino de língua portuguesa**. 1º ed. São Paulo: FTD, 2009.

OLIVEIRA, Cristiana da Silva.; OLIVEIRA, Fabiana Pincho de. O hipergênero quadrinhos no livro didático de língua portuguesa. **Revista Areia**, v. 7, n. 8, 2024. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/rea/article/view/17235>. Acesso em: 20 mai. 2024.

OTHERO, Gabriel de ávila. Sobre a Evolução Linguística. **Revista Eletrônica Letra Magna**, Ano 01- n. 01 - 2º Semestre de 2004. Disponível em: <http://www.letramagna.com/gabrieldavillaothero.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2024.

PESSOA, Alberto Ricardo.; SOUZA, Cristiano Clemente. Oralidade e quadrinhos: possibilidades pedagógicas. **Revista Boitata**. Londrina, v. 16, nº 32, 12 de julho de 2021. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/42427>. Acesso em: 15 jul. 2024.

QUEIROZ, Jozefh Fernando Soares. **Humor em quadrinho: narrativas gráficas brasileiras e argentinas em foco**. EDUFAL, Maceió, 2015.

RABAÇA, Carlos Alberto.; BARBOSA, Gustavo Guimarães. **Dicionário de Comunicação**. 4 ed. Rio de Janeiro: ELSEVIER, 2001.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2006.

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

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

RAMOS, Paulo. **Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero?** Estudos Linguísticos. São Paulo, v. 38, n. 3. 2009. Disponível em: http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28. Acesso em: 14 de junho de 2024.

RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. 1. Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

REZENDE, Lucinea Aparecida de. **Leitura e formação de leitores: vivências teórico-práticas**. Londrina: EdUEL, 2009.

ROCCO, Luigi. **TIRAS Memory**. Blog de Luigi Rocco dedicado à recuperação histórica das tirinhas no Brasil. Disponível em: www.tvmemory.blogspot.com/2020/08/para-o-bem-de-sao-paulo. Acesso em: 20 de junho de 2024

SOUZA NETO, José Venâncio de. **O papel do texto multimodal nas aulas de Língua Portuguesa**. Simpósio Nacional de Linguagens e Gêneros Textuais. Plataforma Espaço Digital. 2017. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/27529>. Acesso em: 02 mai. 2024.

SANTOS NETO, Elydio dos.; SILVA, Marta Regina Paulo da. **História em Quadrinhos e Práticas Educativas: o trabalho com o universo dos ficcionais e fanzines**. 1. Ed. – São Paulo: Criativo, 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Para entender as narrativas sequenciais. **Revista Imes**, USCS. v. 1, nº 2. 2001. Disponível em: https://www.seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao. Acesso em: 25 abr. 2024.

SANTOS, Roberto Elisio. VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **Eccos**, São Paulo, n. 27, p. 81-95. Jan/abr., 2012.

SEVERO, Marta F. da Silva; SEVERO, Davi Ferreira. As HQs como ferramenta pedagógica em sala de aula. **Revista Incelências**, V. 4, n. 1, jan/jun, 2015. Disponível em: <https://revista.incelencias.cesmac.edu.br>. Acesso em: 26 abr. 2024.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**. INTERCOM. Campo Grande, 2001. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br>. Acesso em: 20 mar. 2024.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasias e cotidianos na história em quadrinhos**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.

SOUZA, Luciano Dias de. VIEIRA, Abel Gomes. História em quadrinhos na escola: uma experiência metodológica de ensino. **Revista Educação Pública**. Rio de Janeiro, v. 22, nº 46, 13 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/46/historias-em-quadrinhos-na-escola-uma-experiencia-metodologica-de-ensino>. Acesso em: 14 jul. 2024.

SUPER ALMANAQUE DA TURMA DA MÔNICA. **Cascão**. São Paulo: Panini Brasil, n. 3, maio 2018.

TIRA CÔMICA. **Zine Cultural**. Disponível em: www.zinecultural.com/blog/melhores-tirinhas-da-mafalda. Acesso em: 20 jun. 2024.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2017.