A IMPORTÂNCIA DOS QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

DAMIANA MATIAS LINS

RESUMO

Este trabalho visa apoiar a utilização das histórias em quadrinhos no processo pedagógico de ensino da língua portuguesa e, portanto, tem por tema central o estudo das possibilidades de ensino e aprendizagem por meio das histórias em quadrinhos. Considerando que as histórias em quadrinhos podem ser consideradas um recurso relevante nos processos de aprendizagens e desenvolvimento, haja vista a conciliação entre a linguagem escrita e imagética, constrói-se a problemática de pesquisa no sentido de responder a seguinte pergunta: de quais formas as histórias em quadrinhos podem mediar as aprendizagens significativas e dotadas de sentido em Língua Portuguesa? Na mesma direção, o objetivo de pesquisa que complementa e atende a problemática de pesquisa é analisar e compreender os mecanismos e estrutura conceitual das histórias em quadrinhos que oportunizam mediações em ensino e aprendizagens consideravelmente mais efetivas e significativas que os recursos e métodos tradicionais. Para tanto, o arcabouço teórico-metodológico se constituiu a partir de trabalhos recentes, como o de Soares (2018), Ferreira (2018) e Silva (2023), trabalhos os quais, cada qual em sua área de pesquisa, reconhecem a importância das histórias em quadrinhos não apenas como instrumento de ensino-aprendizagem, mas também como elementos possibilitador de reflexão crítica sobre os processos de aprendizagens, assim como dos conteúdos aprendidos, articulando tanto o conhecimento científico próprio da escola, com o conhecimento vivenciado no cotidiano. Finalmente, a metodologia de pesquisa se caracteriza por ser uma investigação bibliográfica, de cunho qualitativo-descritivo, tendo por abordagem de análise, os princípios da psicologia histórico-cultural, em que se reconhece a constituição do sujeito por meio das interações sociais significativa em ambiente cultural

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Ensino e Aprendizagem; Língua Portuguesa; Subjetivação.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca analisar e compreender a importância dos quadrinhos como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, de modo a oportunizar o desenvolvimento integral do educando, sendo feita uma análise de como as implementações das Histórias em Quadrinhos podem ajudar no processo educacional a partir de seu aspecto artístico, além de sua relação em trazer benefícios para a formação de cidadãos mais conscientes, podendo salientar que, por se tratar de uma metodologia ativa, as HQs podem ser incluídos no plano pedagógico a fim de incentivar os alunos à leitura, facilitando o ensino da língua portuguesa. Ou seja, em um recorte mais específico, analisa-se os processos de ensino e aprendizagens de Língua Portuguesa mediadas pelos aspectos artísticos das histórias em quadrinho.

As HQs são um componente crucial no desenvolvimento educacional porque combinam textos verbais e elementos gráficos em sua narrativa sequencial, assim proporcionando um aumento no interesse e facilitando a acessibilidade dos alunos à leitura. Elas chamam a atenção dos estudantes e os motivam a explorar materiais escritos adicionais, estimulando a leitura de uma forma divertida. Além disso, como os alunos devem interpretar e decifrar as informações contidas nos recursos visuais e nos balões de fala, os quadrinhos ajudam no aprimoramento da compreensão textual. Ao oferecer conversas que espelham a linguagem falada, incluindo gírias e expressões idiomáticas, as HQs também auxiliam no desenvolvimento da expressão oral. Os quadrinhos inspiram os alunos a escrever suas próprias histórias, incentivando sua imaginação e manifestação escrita, dessa forma, a prática de habilidades de escrita, como a inovação linguística, são incentivadas por este exercício.

Grosso modo, a perspectiva de grande parte da bibliografia (Soares, 2018; Ferreira, 2018; Silva, 2023), partem de considerações em que as aprendizagens podem ser mais significativas aos educandos, quando as ferramentas, signos e metodologias se apresentam mais próximas tanto do contexto social dos educandos, quanto de sua cultura infantil ou jovem. Isso não significa que devem ser criados guetos de ensino, limitando o acesso destes educandos ao específico de suas localidades. Antes, o pressuposto é que se parte da análise e estudo da cultura local e regional, ou seja, de seu contexto, de modo a proporcionar processos formativos crítico-reflexivo consistente, oportunizando autonomia aos educandos quando do acesso a outros contextos.

A partir dessa breve contextualização, pode-se questionar de quais formas os aspectos lúdicos e artísticos das histórias em quadrinhos são capazes de mobilizar a funções psíquicas dos estudantes de modo a manter a atenção e interesse nas aprendizagens da Língua Portuguesa? Portanto, obje-

tiva-se reconhecer os mecanismos psíquicos que as características das histórias em quadrinho mobilizam para as aprendizagens. O que significa, por seu turno, a necessidade de esmiuçar as suas diferentes articulações com a arte.

Como metodologia de pesquisa, trata-se de uma investigação bibliográfica de cunho qualitativo-descritivo, recorrendo a abordagens de análise como do desenvolvimento psicogenético de Jean Piaget e às mediações semióticas no dialogismo pensado pelo círculo de Mikhail Bakhtin.

AS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGENS NAS HQS

As HQs são obras literárias com características próprias, únicas e marcantes, que não só as distinguem, como também organizam a proposta da narrativa. Na cultura ocidental elas são dispostas para a realização da leitura da esquerda para a direita, assim como os livros convencionais; entretanto, no Oriente a estruturação é oposta, da direita para a esquerda. Tais propriedades enquadram as HQs enquanto gênero autônomo e flexível, adaptáveis a culturas e tradições diversas. Mesmo dotadas de singularidades tão vantajosas, as narrativas gráficas feitas a partir da sucessão de quadrinhos foram, por muito tempo, consideradas um tipo de leitura inferior (Ferreira, 2018; Soares, 2018; Miranda, 2014).

As reflexões sobre os novos tipos de organização nas quais os processos de ensino-aprendizagem se orientam, remete ao que ficou conhecido como aprender a aprender, assim como do aprender a fazer. São princípios que contêm caráter positivo, mas que também pode ser algo bastante pernicioso. Quando se exalta de forma descabida o aprender a aprender e o aprender a fazer, pode-se cair na armadilha da supervalorização do indivíduo, que, por conseguinte, o coloca como único responsável pelos processos de ensino-aprendizagem. E, desta forma, incorre-se na dimensão da competitividade e individualidade.

A reflexão crítica, que também é própria da Educação e um dos seus fundamentos, não pode ser alcançada na individualidade. Da mesma forma que se as ideias de autonomia defendida por meio das aprendizagens por HQs operam na chave da cooperação e colaboração, os interesses exclusivamente particulares devem ser suprimidos. Ou seja, o que está sendo dito é que não basta, por exemplo, deixar que o educando se torne senhor absoluto de seus processos de ensino-aprendizagens como se fosse algo inerente; conhecimentos e saberes são construídos coletivamente, sendo fundamento do próprio conceito de Cultura. E nessa esteira, está se falando em Educação Integral, justamente aquela colabora para a formação do sujeito enquanto cidadão participativo e responsável (WELTMAN, 2007).

Percebe-se que sim, a proposta é que o professor se retire da centralidade dos processos de ensino-aprendizagens, apresentando-se enquanto mediador, o que pressupões além das diferentes responsabilidades de comunicação ativa e significativa, também "[...] incentivar as crianças a serem ativas em relação à própria aprendizagem e ao desenvolvimento da cognição e da metacognição" (VICKERY, 2016, p. 1). O que não significa, todavia, o abandono da criança à própria sorte. Mesmo na dimensão das metodologias ativas, ou outras que advogam pela autonomia do educando, o exercício da prática docente se mantém atrelado a princípios norteadores que tanto constitui a identidade docente, quanto garante o cumprimento da responsabilidade da profissão, quais sejam, o domínio do conteúdo da disciplina e a interseccionalidade com os demais conteúdos e o domínio da fundamentação pedagógica, que podemos exemplificar como sendo os métodos, técnicas e teoria metodológica do ensinar (NÓVOA, 2010).

De acordo com os críticos da modalidade, o fato dela apoiar sua narrativa em imagens a condenaria pela mutilação da imaginação dos leitores, portanto a predominância do emprego dos recursos imagéticos na construção do gênero, representava um status, por assim dizer, negativo.

Fato é que a presença de desenhos na HQ não a desmerece, pelo contrário, torna-a ainda mais complexa: ler imagens e associá-las ao texto verbal em sequência é uma tarefa não, exatamente, fácil e que exige sensibilidade do leitor. Assim, com a difusão de informações a respeito das qualidades e benefícios da leitura de HQs, o interesse por seu emprego em meios acadêmicos sistematicamente tem crescido e o status de "obra menor" segue sendo descreditado (Miranda; Pinheiro-Mariz, 2014, p. 175)

O ensaio "Nos limiares da literatura: histórias em quadrinhos, adaptações e outras artes" (Miranda; Pinheiro, 2014), esclarece as razões pelas quais o gênero HQ foi marginalizado pela comunidade literária, dentre as quais está o fato dele apresentar, na grande maioria dos casos, escrita informal, somente a fala dos personagens e os sons do ambiente (onomatopeias), criando, então, um ambiente menos erudito onde a crença popular de que "a fala é a desconstrução dos moldes formais de escrita" afeta de forma incisiva esse gênero, conforme explanado por Miranda (2014). As autoras acreditam que a repulsa pelas HQs, validada pela opinião de que tais obras se enquadrariam numa vertente de sub arte, foi o que as manteve tão distantes da academia e da sala de aula. Por isso é evidente que existe um longo percurso de aceitação e compreensão da importância do gênero em ambientes formais. Quando a utilização das HQs é relacionada ao

desenvolvimento pedagógico, isto é, quando as obras se conectam com a sala de aula, sobretudo para o ensino e aprendizagem da língua portuguesa por meio da leitura desses quadrinhos, muitos críticos reiteram sua postura de aversão, pressupondo de forma resistente que essa estratégia é irrelevante diante das já postuladas obras literárias. É parte do ofício do professor que pretende desenvolver uma metodologia ativa inovadora em sala de aula, a realização de um bom planejamento das atividades, englobando todos os participantes do processo pedagógico, uma didática variável conforme a faixa etária de ensino e a escolha de temas versáteis e relevantes para a situação, e isso implica a superação de certas adversidades como as opiniões críticas, mas, sobrepostas a elas, as vantagens são instigantes. O retorno do esforço do docente, indivíduo agente das mudanças na pedagogia, vem através do crescimento intelectual e desenvolvimento dos estudantes.

No trabalho de Soares (2018), em que foi realizada uma pesquisa envolvendo duas turmas da mesma escolaridade de uma escola municipal, no qual, o principal objetivo era a análise da contribuição das histórias em quadrinhos para o despertar do aluno à leitura, além da demonstração positiva do resultado da pesquisa, o trabalho ainda elucida a importância das HQs para a formação dos cidadãos, em correlação estreita com as dinâmicas sociais. Nesse sentido, as crianças envolvidas nesses processos de aprendizagem, fazem referências a mecanismos que buscam instigar a criatividade, avivar a curiosidade e provocar a interpretação de situações que muitas vezes estão inseridas no meio cultural.

Já o trabalho apresentado por Ferreira (2018) exibe a relevância das HQs retratando as personagens que muitos conhecem do cinema. O mundo Marvel é um universo com muitos personagens, que trazem consigo personalidades únicas reconhecidas pelo público-alvo. O cinema apresenta personagens Marvel apenas como figuras, retratando a maioria deles com um poder de salvação, como um super-herói. As HQs os retratam como heróis, que carregam consigo um proposito, um objetivo, e não apenas um personagem trivial.

Acredita-se que a retratação do mundo do Marvel, por exemplo, possibilita que os alunos compreendam distinções básicas para a formação de suas habilidades sociais – por exemplo, a diferença entre o bem e o mal, do mocinho e do vilão – viabilizando um comparativo teórico para a compreensão da sociedade onde estão inseridos. Isso oferece uma reflexão para os leitores das HQs contadas por personagens, que, através de suas narrativas cheias de heroísmos, representam o papel de cada indivíduo no corpo social, suas atitudes e ações, que podem ser direcionadas para o “bem” ou para o “mal” (Ferreira, 2018).

De acordo com o trabalho de Silva (2023), as HQs podem ser adotadas para a compreensão da Biologia e da Genética, ele relata a relevância das obras na saúde da população, usando-as como uma ferramenta para a conscientização popular. Durante a pandemia muitos estudantes não estavam presentes fisicamente nas escolas, o que fez com que grande parte da sociedade descresse do ensinamento fornecido pelas instituições de ensino básico e até mesmo superior, em razão da sua condição como componente da modalidade EAD (Educação à

Distância). Com isso, os alunos ficavam muito mais tempo ligados à internet, usando a tecnologia como ponte de ensino e procurando maneiras de se manterem familiarizados com os estudos e com as redes sociais. O trabalho de Silva (2023), evidencia a importância das HQs para o entendimento dos vírus e das vacinas, que, durante a pandemia, foram o tópico foco das escolas e da população mundial.

No que se diz respeito à origem dos quadrinhos, muitos consideram a criação do norte-americano Richard Fenton Outcalt, em 1896, como obra inaugural dessa vertente literária. Entretanto, é no início do século XX, com o avanço da imprensa, da tecnologia e dos novos meios de impressão, que houve um exponencial desenvolvimento desse meio de comunicação de massa. Inicialmente, os quadrinhos eram essencialmente classificados como humorísticos, e essa é a explicação para o nome que eles carregam ainda hoje em inglês: comics (cômicos); mas essa vertente voltada para o humor encobria uma crítica, velada em razão do contexto da época. As HQs trazem consigo personagens divertidos e com modelos de vida alternativos para retratar, por exemplo, um período da história, muitas vezes fazendo uma crítica assertiva a determinado governante ou a uma situação de crise econômica, assumindo, portanto, uma face voltada para os âmbitos político e social (Silva, 2023)

Decerto as histórias em quadrinhos configuram um marco na literatura internacional e nacional, com nomes importantes como Bill Watterson, Angelo Agostini, Joe Shuster, Jerry Siegel, Quino, Ziraldo e Maurício de Souza. Com o prestígio que recebeu ao longo dos anos, a diversidade de temas aplicados nas histórias e a flexibilidade na adaptação a diferentes situações, a HQ chamou a atenção dos educadores, que enxergaram a possibilidade de utilizá-la como estratégia pedagógica para desenvolver a leitura e a compreensão dos alunos, fugindo do ensino convencional e criando um ambiente distinto que comportava as preferências dos estudantes a fim de colher seus interesses e promover uma educação mais chamativa para eles (Ferreira, 2018)

Dessa forma, chegamos a um quadro inovador no panorama educacional, de acordo com a pesquisa "Retratos da Leitura no Brasil", 2° edição de 2008, realizada pelo Instituto Pró livro (IPL) relatada no trabalho de Miranda1 (2014), cada vez mais professores optam pelo emprego das HQs em seus planos de aula, quando seus alunos percorrem o processo de aprendizagem das habilidades de leitura e interpretação, dos 5 aos 10 anos de idade. Esse mesmo trabalho contempla que o público-alvo das narrativas das HQs atinge toda a população, mas 36% desse público são crianças.

A literatura específica, enfatiza diferentes aspectos proporcionados pelas HQs nesse processo de mediação enquanto metodologias ativas. De modo a tornar essas possibilidades mais inteligíveis, pode-se citar, por exemplo, o estímulo à criatividade e expressão, em que os alunos podem criar suas próprias histórias em quadrinhos, exercitando a imaginação e a expressão de ideias. Do mesmo modo, a criação de personagens, diálogos e cenários incentiva a criatividade dos educandos, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades de escrita e narrativa, revelando uma ótima oportunidade no ensino de Língua Portuguesa (Vergueiro, 2004).

Isso acontece, em grande medida, pelas histórias em quadrinhos serem visualmente atraentes e combinarem texto e imagens, o que pode captar a atenção, articulando com a utilização de temas relevantes e personagens envolventes, despertando o interesse dos alunos pelos conteúdos abordados. Deve-se notar que, o interesse e a atenção dos educandos por meio desse recurso, também está associados à cultura infantil e juvenil. Como mencionado anteriormente, e considerando a perspectiva da psicologia histórico-cultural, os contextos e ambientes significativos, são essenciais para as aprendizagens e as HQs cumprem de forma muito eficiente esse propósito (Nunes et al., 2018)

Ainda, dialogando com o ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, os quadrinhos podem ser usados como uma ferramenta para incentivar a leitura, escrita e interpretação, especialmente para estudantes que têm dificuldades nessa habilidade. Estes educandos podem praticar a interpretação de texto, por exemplo, analisando elementos visuais e textuais presentes nas histórias em quadrinhos, como diálogos, balões de fala, onomatopeias e expressões faciais. Na mesma esteira, pelas histórias em quadrinhos terem um formato limitado, exige que os alunos condensem informações e ideias de forma concisa, o que significa a promoção e desenvolvimento da habilidade de síntese. Ao adaptar conteúdos curriculares em formato de quadrinhos, os estudantes são desafiados a resumir e sintetizar conceitos, selecionando as informações mais relevantes (Palhares, 2010).

Pensando agora na dimensão das transformações de uma escola em seu formato cooperativo, a criação de histórias em quadrinhos pode ser feita em grupo, promovendo a colaboração entre os alunos. Eles precisam negociar ideias, dividir tarefas e trabalhar em conjunto para criar uma história coesa, desenvolvendo habilidades sociais e de comunicação. Ao utilizar histórias em quadrinhos, os educandos são expostos a uma combinação de texto e imagem, o que estimula o desenvolvimento de habilidades multimodais, em estreito diálogo com a cooperação. Pode-se praticar a interpretação, produção e análise de textos verbais e visuais etc (Rama; Vergueiro, 2006).

Essa produção pode abordar temas complexos de forma acessível e atraente para os alunos. Ao utilizar quadrinhos como recurso, é possível tratar de questões como história, ciência, política, meio ambiente, ética, entre outros, de maneira lúdica e interdisciplinar. Daí que essa metodologia atende ao posicionamento assumido aqui, da importância da educação escolarizada ser capaz de articular a dimensão científica dos conhecimentos escolares, como os conhecimentos e saberes que permeiam a realidade vivenciada no cotidiano (Severo; Severo, 2015).

Seguindo na mesma linha do que está sendo argumentado aqui, as histórias em quadrinhos também podem ser uma poderosa ferramenta para o ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa. Nesse tipo de história, oferece-se uma oportunidade para os alunos praticarem a leitura de textos em formato visual e textual, permitindo que os alunos compreendam e produzam narrativas de forma mais visual e envolvente, oportunizando podem analisar a sequência de eventos, a construção dos personagens, os conflitos e as resoluções presentes nas histórias. Os educandos podem ainda analisar e interpretar os elementos presentes nas histórias em quadrinhos, como diálogos, narrativas, expressões faciais, onomatopeias, balões de fala, entre outros. Já no que concerne a autoria, por exemplo, os educandos são desafiados a utilizar uma linguagem adequada, clara e concisa, adaptando-se ao formato limitado dos quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são ricas em recursos visuais, como ilustrações, enquadramentos, cores e expressões faciais, o que, enquanto metodologias ativas, oportunizam explorar como esses recursos contribuem para a compreensão da história, a criação de atmosfera, a expressão de emoções e a representação de personagens.

Oferecem ainda exemplos concretos de uso da língua, permitindo que os alunos identifiquem e analisem aspectos gramaticais e linguísticos. Os estudantes podem es-

tudar a estrutura das frases, tempos verbais, concordância, pontuação, uso de pronomes, figuras de linguagem, entre outros elementos presentes nas histórias em quadrinhos, o que proporciona enriquecimento do vocabulário por meio de palavras e expressões em diferentes contextos, identificar e registrar novas palavras, procurar seus significados e usá-las em situações de comunicação (Silverio; Rezende, 2013).

As histórias em quadrinhos são uma excelente ferramenta para o ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa. Elas podem ser utilizadas de diversas formas para desenvolver habilidades de leitura, escrita interpretação e expressão oral. Aqui estão algumas maneiras de utilizar histórias em quadrinhos como metodologias ativas no ensino de Língua Portuguesa.

Isso porque, a proposta é interação ativa entre as educandas e educandos, muito próximo daquilo definido por Lev Vygotsky (1997), como sendo o desenvolvimento proximal, em que a criança já é capaz de fazer certa atividade, precisando apenas de auxílio de alguém que esteja em um estágio mais avançado para a sua efetivação. Assim, as partes envolvidas na interação, no caso as crianças, elaboram caminhos próprios ou transformam caminhos que lhes foram ensinados na intencionalidade de se alcançar a finalidade específica (LIBÂNEO,

2016).

As metodologias ativas, com um formato peculiar de integração, rompem a concepção tradicionalista da tríade professor-aluno-conhecimento abrindo espaços para novas dinâmicas de aprendizagem, em que os sujeitos professor e aluno são integrantes e atuantes neste processo, que compõe tanto o ato de ensinar, quanto o ato de aprender, uma parceria deliberada e consciente para a construção do saber (KLEIN, 2013, p. 17).

Reconhece-se aqui, portanto, aquilo que o mestre Paulo Freyre já nos ensinava na década de 1980. E a complementação ainda deve estar na consideração de que essa reciprocidade deve ter em conta a experiência situada, e que apenas nessa perspectiva se elaboram significados e se chegam a sentidos; e para que, a partir desses sentidos contextualizados, possa haver perspectivas de universalidades. Ou seja, são saberes que se constroem localmente e em relação ou correlação com a estrutura social mais ampla; evitando-se, assim, tanto que a força constrangedora da estrutura assimile a cultura local, quanto que a cultura local seja colocada em condições de guetos, apartada da totalidade social.

No que se refere ao desenvolvimento de uma metodologia ativa, como a utilização de histórias em quadrinhos para o ensino da língua portuguesa dentro de sala de aula, existe a relação intrínseca desse processo com as concepções pedagógicas contra-hegemônicas, isto é, condutas educacionais que não conseguiram alcançar uma predominância/totalidade, mas que almejam a diversificação do ensino e a transformação da ordem vigente ou tradicional. "Pedagogia libertadora" é a dominação convencional dada à concepção pedagógica cuja matriz se refere ao ideário do educador e filósofo brasileiro, considerado por muitos como o patrono da educação nacional, Paulo Freire. Essa concepção, contemporânea e renovadora, valoriza o interesse e a iniciativa dos alunos, priorizando temas que possam captar sua atenção e se assemelhar aos seus gostos e vivências, a fim de proporcionar a participação da aula e a possibilidade de interação ativa com o conteúdo. A pedagogia de Freire põe no centro do trabalho educativo temas e problemas de cunho político-social, deixando evidente que a função social da educação é a libertação dos oprimidos pela sociedade, para isso existe o desenvolvimento de opiniões críticas voltadas para a inserção do educando no corpo social, que garantam a participação ativa dele como cidadão (Martins, 2015).

Eis a inter-relação entre o trabalho de Freire com a metodologia ativa da abordagem de HQs em ambientes escolares, sabendo que os comics discorrem temas referentes às pautas sociais, a inserção dessa metodologia comprovadamente desperta o interesse e a participação dos alunos durante a aula, valendo-se de um conteúdo capaz de ensinar e divertir o estudante concomitantemente. A partir do desenvolvimento de atividades como a leitura de HQs, não há uma restrição do aprendizado somente à norma tradicional do ensino, mas uma série de oportunidades de discussões e debates na sala de aula, onde o aluno pode, como dito por Freire, efetivamente interagir, dialogar, se apropriar e transformar a cultura; não basta para o homem apenas viver no mundo, sem que ele realize esse conjunto de ações (Miranda, 2014).

Assim, os docentes que se dedicam à proposta educacional de combate aos tradicionalismos na educação, empregando atividades inovadoras que levam em conta o desenvolvimento intelectual e humano dos alunos, recebem o mérito de Paulo Freire. A educação é mais do que um conteúdo metodicamente transferido do cérebro do professor para o do aluno, mas, uma oportunidade de conciliar o diálogo e a reflexão, caminhando para a libertação (Miranda, 2014). As histórias em quadrinhos são parte de uma didática de inclusão, de favorecimento dos gostos pessoais de cada estudante e de fortalecimento da criatividade e imaginação deles, e mesmo que ela não tenha atingido uma hegemonia perante a academia e os grandes críticos do ensino, ela representa

uma mudança positiva e humanizada nos padrões tradicionais da educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que as histórias em quadrinhos estão presentes em todo o mundo, sendo uma das primeiras ferramentas para o aprendizado e o incentivo à leitura de crianças e adolescentes. Elas têm suas significâncias por englobarem um misto de linguagem verbal e não verbal, com o objetivo de narrar histórias através de imagens e sequências de textos curtos e fáceis de compreensão.

Acredita-se que a língua portuguesa seja a disciplina que mais assusta os alunos, por se tratar de um complexo agrupamento de regras e normas que muitas das vezes tem sua exceção. Aos docentes, restam as diferentes possibilidades de desenvolvimento de aulas que facilitem o aprendizado e que façam com que os alunos estejam aptos a interagir com a sociedade através do conteúdo passado em sala de aula.

A implementação de metodologias ativas por parte dos docentes facilita o aprendizado da língua portuguesa e de outras disciplinas, ajuda os alunos a desenvolverem opiniões críticas sobre determinados assuntos e incentiva o seu hábito de leitura dos mesmos. As HQs são um exemplo vivo dessa ferramenta simplificadora, garantindo assim o aprendizado em geral construído através de pilares sociais.

Complementa-se que o presente trabalho evidencia as HQs como um exemplo de metodologia ativa auxiliadora do aprendizado, com ativação pelo gosto da leitura e oriunda de formações de cidadãos mais críticos e conscientes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Flávio Aparecido De; SOUSA, Luciano Dias De. A arte das histórias em quadrinhos na educação: uma experiência metodológica interdisciplinar. Educação, Música e Artes: contribuições e desafios no contexto escolar. v. 2, 1. ed. [s.l.]: Editora Científica Digital, 2022, p. 11–22. Disponível em: http://www.editoracientifica.com.br/articles/code/220408547. Acesso em: 16 jun. 2023.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semana: Ciências Sociais e Humanas, 2011.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; LEAL, Telma Ferraz (Org.). Alfabetizar e letrar na Educação Infantil: o que isso significa? In: BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; ROSA, Ester Calland de Sousa (Orgs.). Ler e escrever na Educação Infantil: Discutindo práticas pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. Cap. 1, p. 13-31.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília, DF: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação Fundamental.

Referencial Curricular Nacional para a educação Infantil. Brasília: MEC, SEB, 2009.

44p. Disponível em:<

http://www.pergamum.univale.br/pergamum/tcc/Processohistoricodecriacaoeimplantacaodasc rechesemgovernadorvaladares19802010.pdf> Acesso em: 27 agosto 2019.

CABRAL, Valéria da Costa. Uma revisão bibliográfica sobre o ensino de Física por meio das Histórias em Quadrinhos. Orientador: Carlos Alberto Brito da Silva Júnior. 2022. 28 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) – Campus Universitário de Ananindeua, Universidade Federal do Pará, Ananindeua, 2022. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/handle/prefix/4871. Acesso em: 16 jun. 2023.

DEWEY, J. A Filosofia em Reconstrução. São Paulo, SP: Companhia Editora Nacional, 1958 _____. Como Pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma reexposição. São Paulo, SP: Editora Nacional, 1979.

DINIZ, R. C., OLIVEIRA, S. L. C.; CRUZ, R. F. A.; SIQUEIRA, J. A. As histórias em quadrinhos na aprendizagem, 2006. Disponível em: https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2006/inic/inic/08/INIC0000913.ok.pdf. Acesso em: 16 jun. 2023.

FERREIRA, Antonio Davi Delfino. Uma nova linha no multiverso: a transcriação do universo marvel dos quadrinhos para o cinema. 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais5asjornadas/q_linguagem/antonio_ferreira.pdf. Acesso em: 16 jun. 2023.

FERRARI, A. R. Analfabetismo e níveis de letramento no Brasil: o que dizem os censos? Educação & Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 21-47, dez. 2002.

FERREIRO, Emilia. Alfabetização em Processo. São Paulo: Cortez, 1996. FERREIRO, Emilia. Com Todas as Letras. São Paulo: Cortez, 1999.

FERREIRO, Emilia; Teberosk, Ana. A Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre:

Artes Medicas 1985.

FERREIRO, Emilia. Reflexões Sobre Alfabetização. São Paulo: Cortez, 2000.

FONTANA, Roseli e CRUZ, Nazaré. Psicologia e Trabalho Pedagógico. São Paulo, Atual, 1997.

GALVÂO, Izabel. Henri Wallon - uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Rio de Janeiro, Vozes, 1995.

MARCUSCHI, L.A. – Da Fala para a Escrita: Atividades de Retextualização. São Paulo: Cortez, 2001.

MEDEIROS, Amanda. Docência na socioeducação. Brasília: Universidade de Brasília, Campus Planaltina, 2014.

MORAES, M.G. Alfabetização – Leitura do Mundo, Leitura da Palavra – E Letramento: algumas Aproximações, 2005. Disponível em:

<http://www.sicoda.fw.uri.br/revistas/artigos/1_3_26.pdf> Acesso em: 19 agosto 2019.

MANU, Oloko. Pintura De Portas. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/349169777365922016/. Acesso em: 16 jun. 2023.

MARTINS, F. C. G.; FLORÊNCIO, V. C.; CHAVES, F. M.; BRITO, F. C. A pedagogia do oprimido e a práxis pedagógica libertadora de Paulo Freire, 2015. Disponível em: https://www.uece.br/eventos/semanadeeducacaouece/anais/trabalhos_completos/210-13490-2 1092015-190501.pdf. Acesso em: 16 jun. 2023.

MIRANDA[1], Déborah Alves; PINHEIRO-MARIZ, Josilene. Nos limiares da literatura: histórias em quadrinhos, adaptações e outras artes. Revista Letras Raras, v. 3, n. 2, p. 180-195, 2014. Disponível em:

<http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/RLR/article/view/314>. Acesso em: 16 jun. 2023.

MIRANDA[2], Rosilene Figueira. Um estudo sobre a prática pedagógica libertadora de Paulo Freire. 2014, v.03, n. 04, p; 14 - 28. Disponível em: http://www2.fct.unesp.br/grupos/gepep/2d.pdf. Acesso em: 16 jun. 2023.

NASCIMENTO, Erika Teodósio do. A tradução pedagógica de histórias em quadrinhos do português para a Libras: proposta de cartilha para o ensino de língua portuguesa como L2 para surdos. Orientadora: Patrícia Araújo Vieira. 2022. 103 f. Dissertação (Mestrado em

Estudos da Tradução) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/67032. Acesso em: 16 jun. 2023.

NUNES, J. M. V.; MENDES, S. F. M.; OLIVEIRA, E. M.P. História em quadrinhos: recurso motivador de aprendizagem significativa em Matemática. Revista Desafios, v.5, n.1, p.76- 92, 2018.

PEREIRA, Rodrigo. Método Ativo: Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior. In: VI Colóquio internacional. Educação e Contemporaneidade. São Cristóvão, SE. 20 a 22 setembro de 2012.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LCT, 1971.

PALHARES. M. C. História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História. 2010. 11 Disponível em: Acessado em 14 de agosto 2019.

RAMA, A. VERGUEIRO, W. (orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ed. São Paulo: Contexto, 2006.

RAMOS, R. B. T. Gibiteca: Unidade de Informação para a mediação da leitura de histórias em quadrinhos. Liinc em Revista, [S. l.], v. 19, n. 1, p. e6312, 2023. Disponível em: https://revista.ibict.br/liinc/article/view/6312. Acesso em: 16 jun. 2023.

SANTOS, Katiúce Miranda. O uso do gênero tirinhas em quadrinhos como recurso metodológico para o ensino de língua portuguesa. 82f. Monografia (Graduação) - Letras, Universidade Federal do Norte do Tocantins, Araguaína, 2021. Disponível em: http://umbu.uft.edu.br/handle/11612/4423. Acesso em: 16 jun. 2023.

SILVA, Sabrynna Vitória Gomes da. Aplicação de história em quadrinhos para entender os vírus e as vacinas. 2023. 31f. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciências Biológicas Licenciatura) – Centro Acadêmico da Vitória, Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/50272. Acesso em: 16 jun. 2023.

SILVA, P. M. B. . A Importância da História em Quadrinhos na Educação. Epitaya E-books, [S. l.], v. 1, n. 31, p. 77-94, 2023. DOI: 10.47879/ed.ep.2023717p77. Disponível em: https://portal.epitaya.com.br/index.php/ebooks/article/view/677. Acesso em: 16 jun. 2023.

SOARES, C.; SALINO, S.; BECK, E. M. C. A contribuição das histórias em quadrinhos para o despertar do gosto pela leitura, 2018.

SOUSA, Mauricio de. Mauricio de Sousa on Twitter. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/mauricio-de-sousa-on-twitter--432768464098571O7/. Acesso em: 16

jun. 2023.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ, Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). O Lúdico na Formação do Educador. Petrópolis/RJ, Vozes, 2004.

SEVERO, M.F.S.; SEVER0, D.F. As HQs como ferramenta pedagógica em sala de aula.

Revista Incelências, v. 4, n.1, jan/jun, 2015.

SILVÉRIO, L. B. R.; REZENDE, L. A. O Valor Pedagógico das Histórias em Quadrinhos no Percurso do Docente de Língua Portuguesa. In: JORNADA DE DIDÁTICA - O ENSINO COMO FOCO e I FÓRUM DE PROFESSORES DE DIDÁTICA DO ESTADO DO

PARANÁ, 1., 2012, Londrina. Anais... Londrina: UEL, 2013, p. 217 - 234.

SOARES, Maura Aparecida; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A utilização da música no processo de alfabetização. São Roque, 2012. Revista Eletrônica Saberes da Educação. Disponível em: < http://www.facsaoroque.br/novo/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Maura.pdf> Acesso em: 08 AGO. 2019.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). O Lúdico na Formação do Educador. Petrópolis/RJ, Vozes, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ, Vozes, 1997.

SARMENTO, M. J. Crianças: educação , culturas e cidadania activa; refletindo em torno de uma proposta de trabalho. Perspectiva, Florianópolis, v. 23, nº 23, nº 01, jan/jul. 2005.

TFOUNI, Leda Verdiani. Letramento e Alfabetização. São Paulo: Cortez, 1995.

VERGUEIRO, W. Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.

VOLPATO, G. Jogo, Brincadeira e Brinquedo: usos e significado no contexto escolar e familiar. Florianópolis, Cidade Futura, 2002.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. (1941). Com introdução de Émile Jalley. Tradução Cláudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VERDOLINI, T. H. A. Turma da Mônica: trajetória intertextual em 40 anos de história, 2007.

VERDOLINI, Thaís Helena Affonso. Turma da Mônica: trajetória intertextual em 40 anos de história. 2007. 193 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007. Disponível em: https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/25442. Acesso em: 16 jun. 2023.