ATIVIDADES SIGNIFICATIVAS CRIADAS A PARTIR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

ANTONIA MACEDO DE MARIA

RESUMO:

Este artigo apresenta um estudo desenvolvido sobre a produção de atividades significativas em Língua Portuguesa criadas a partir de Histórias em Quadrinhos (HQ). Explora-se a produtividade de leitura e escrita a partir das HQ, assim como a mudança de perspectiva e a transformação do ensino de Língua Portuguesa no Brasil que revisou o preconceito contra a oralidade e contra o gênero em questão. Examina-se como a linguagem é concebida e compreendida nesse gênero e como ela proporciona melhorar a apreciação estética, analisar a composição, os temas e os estilos das obras. Por fim, expõe-se um quadro de atividades desenvolvidas para estimular o diálogo, a reflexão crítica e a escrita dos alunos.

Palavras-chave: Língua Portuguesa; Gênero; Histórias em Quadrinhos; Atividades Didáticas.

1 INTRODUÇÃO

Nesse estudo que ora apresentamos, buscamos compreender a produtividade das HQ para a criação de atividades didáticas significativas. Como o ensino de Língua Portuguesa nas diferentes modalidades pode se beneficiar com estudos a partir do gênero?

Sendo assim, desenvolvemos na primeira seção um estudo sobre as mudanças de perspectiva e transformações no ensino da língua materna, como a revisão do preconceito contra a oralidade. Exploramos o potencial das HQ para a abordagem dialógica de conteúdos de Português.

Na segunda seção, exploramos a linguagem e o gênero dos quadrinhos, seus recursos técnicos, temáticos e estilísticos. Procuramos entender como o gênero foi mal compreendido e definido pelos docentes no tratamento em sala de aula.

Na terceira seção, expomos quadros de atividades significativas criadas para aulas e projetos didáticos as quais esperamos contribuir e/ou estimular a reflexão sobre as perspectivas, mudanças e transformações do ensino de Língua Portuguesa por meio de HQ no Brasil.

Por fim, consideramos que as atividades significativas criadas a partir de HQ são altamente produtivas para o ensino e aprendizado de conteúdos de Língua Portuguesa porque, além de atraírem e estimularem o aluno, também possibilitam ao docente facilmente contextualizar os assuntos e os temas (assim como os discursos nos quais se fundamentam) envolvidos no aprendizado geral de modo a vislumbrar claramente as esferas das quais as práticas sociais representadas emergem.

2 O QUE MUDOU NO ENSINO DE PORTUGUÊS A PARTIR DAS HQ?

Durante certo período de tempo, as Histórias em Quadrinhos (HQ) foram alvos de duras críticas pelos docentes de Língua Portuguesa. Ler uma HQ poderia indicar preguiça mental ou falta de capacidade para abstração verbal. Embora grande parte dessas críticas tenha sido velada e a recusa em adotar qualquer material didático produzido a partir de HQ não possua registros oficiais declarados tão acessíveis, é possível entrever na prática docente algumas causas daqueles equívocos.

As HQ privilegiam a linguagem visual e a linguagem verbal geralmente aparece em discurso direto representando a fala das personagens nos balões. Sendo uma arte mais visual do que verbal, caberia aos docentes de Artes o seu ensino e sua produção. Sendo uma arte que opera com representações da fala, a palavra nos balões incute nos leitores o prazer da leitura fácil por manter mais próxima possível da oralidade real dos falantes e leitores.

Uma fala como a de Chico Bento, por exemplo, personagem de Maurício de Sousa, marcada pelo dialeto, afastaria os alunos dos objetivos principais de Português: dominar o idioma padrão e o estilo culto a partir das grandes expressões escritas que consagraram escritores importantes ao longo da história da literatura em Portugal e no Brasil. A imagem pronta no quadrinho e de consumo imediato e pouco reflexivo, por ser de fácil acesso e exigir pouco tempo de atenção, também prejudicaria a imaginação potencial que a palavra pode estimular.

Tomadas em si, as palavras de Chico Bento, continham um numeroso inventário de erros e desvios, vícios e outras questões que os docentes tendiam a evitar propor qualquer tipo de reflexão com seus alunos. Com o passar dos anos e dos avanços acadêmicos e científicos, compreendeu-se que o equívoco principal não estava nos registros escritos da oralidade e sim na tentativa dos docentes de descontextualizar as falas de suas situações imediatas de produção.

Ao contrário da imagem fácil sugerida pelos docentes, compreendeu-se que nas HQ a imagem e a palavra formam uma unidade indissociável, dialógica naturalmente. O tex-

to da HQ somente poderia ser entendido se fosse considerada sua forma axiológica. A partir desse entendimento, o ensino de Português por meio de HQ definiu melhor seu lugar nos materiais produzidos pelos docentes e inclusive ganhou participação importante nas diretrizes e orientações curriculares e nos livros didáticos destinados aos alunos. Atualmente não são poucas as perspectivas, teorias e abordagens ao ensino de Português por meio de HQ.

Uma simples história em quadrinhos (HQ) pode desencadear várias reflexões críticas que perpassem a identidade do sujeito aluno-professor em seu contexto escolar e universitário. Essas reflexões problematizam a inclusão dos alunos no processo de aprendizagem, a formação do profissional da Educação e sua atuação social, a tecnologia aplicada à educação e à ética profissional do educador, por exemplo. Por meio de uma história em quadrinhos, o professor pode buscar caminhos e estratégias para contemplar suas expectativas de ensino e aprendizado.

Ao desenvolver atividades com Histórias em Quadrinhos (HQ), um modo de trabalhar a intertextualidade com os alunos a partir do método de Piaget seria fornecer ao aluno exemplos de intertextos para que o mesmo os comparando possa perceber a estilização ou a paródia e entender o que diz o autor e sua obra por meio dos diálogos estabelecidos com outros autores e outras obras. Desse modo, o aluno pode interagir com o meio e construir os saberes esperados pelo docente, assim como desenvolver as competências, habilidades e os conteúdos almejados.

2.1 A linguagem e os temas das histórias em quadrinhos (HQ)

Como vimos na seção anterior, o ensino de Língua Portuguesa tende a se tornar mais atrativo, interessante e significativo por meio de atividades didáticas manipuladas com as HQ quando a oralidade não é tratada com preconceito e quando o docente leva em consideração os saberes prévios dos alunos e as condições de produção, circulação e recepção do texto. Todos os conteúdos e objetivos de ensino podem ser desenvolvidos normalmente como sequências didáticas, projetos, pesquisas e avaliações. Nesta segunda seção, exploramos a linguagem das HQ, seus recursos e suas técnicas compositivas, assim como os temas e estilos.

Para realizar nossa pesquisa, empreendemos uma abordagem dialógica ao texto em gênero HQ. Nossa intenção, por meio das noções do Círculo de Bakhtin (1999/1997/1988), foi entender como o autor estrutura e organiza em sua obra a arquitetura de vozes dos discursos que se contrapõem e definem o sujeito contemporâneo na grande cidade, seus espaços e tempos de enunciação. Além das noções de discurso, gênero (composição, tema e estilo) e texto, também utilizamos, em nossas análises, as noções de diálogo, esferas de atividades, alteridade e sujeito da enunciação e do enunciado, polifonia, perspectiva e ponto de vista.

Desse modo, nossa pesquisa visa desvelar o funcionamento do texto em gênero HQ desde suas condições de produção até às de circulação e de recepção. Esperamos, com esse desvelo, contribuir para melhorar a apreciação estética e tornar a leitura e o estudo da HQ junto aos alunos uma atividade significativa. Ainda no âmbito dessa pesquisa, esperamos comparar os limites dessas atividades com gênero HQ e responder quais são suas fronteiras éticas, cognitivas e estéticas para o trabalho docente em Português no Ensino Fundamental, Médio, Técnico e Superior.

Pensar na prática docente vinculada à realidade da sala de aula e ao cotidiano escolar e escrever sobre o discurso, o gênero e o texto é um bom caminho para quem ainda não desemaranhou suficientemente a complexa rede de fios que os define, os separa e os torna complementares. Quando procuramos entender o processo histórico geral de ensino de Português no Brasil, sua origem a partir de modelos e parâmetros estrangeiros, seus fundamentos e sua legislação, seu desenvolvimento em modalidades e seu estado atual, percebe-se que o assunto é bastante vasto.

Em contexto escolar de aprendizagem significativa, é comum nos dias de hoje o pressuposto de que o ensino de Português deve tratar o texto como seu principal objeto de estudo. Muitas vezes a experiência docente revela que o texto em gênero História em Quadrinhos (HQ) atrai de modo bastante rápido a atenção e o interesse dos alunos para os objetivos e conteúdos de Português, assim como possibilita ampliar o conhecimento prévio de assuntos e temas pertinentes às modalidades de ensino (Fundamental, Médio, Técnico e Superior).

Contudo, apenas atrair a atenção e despertar o interesse não é suficiente para garantir que o aluno mobilize seu conhecimento, construa novos saberes e adquira autonomia intelectual. No ensino de Português, as tendências teóricas atuais da grande área da Educação enfatizam que o docente precisa produzir atividades significativas, as quais devem proporcionar ao aluno condições adequadas para o seu desenvolvimento.

Não obstante a ampla literatura científica já produzida sobre a abordagem discursiva ao texto, muitas dúvidas ainda geram inseguranças nos professores quando estes devem preparar suas atividades significativas para aprimorar o aprendizado dos alunos: O que torna uma atividade significativa aos olhos dos professores e dos alunos? Qual é

a diferença entre uma atividade concebida e aplicada de modo tradicional e uma significativa? Como atividades com um gênero como a HQ podem se tornar significativas e auxiliar o docente no ensino do Português?

Nesse sentido, não propomos estudar em si a História do ensino de Português por meio de HQ no Brasil, mas sim compreender sua transformação no contexto escolar a partir da década de 1980 que tornou relevante as noções de discurso, gênero e texto, suas noções, teorias e aplicações. Neste contexto de estudo, também não desenvolvemos um estudo histórico sobre a HQ, a amplitude de sua apreciação geral e seu potencial como veículo de aprendizado, pois nossa hipótese é que explorando o discurso, o gênero e o texto, e analisando com os alunos suas condições de produção, circulação e recepção, as atividades de aprendizagem de Português se tornam mais significativas.

Por ser um tipo de texto que se realiza por meio de duas linguagens, a verbal e a visual, a análise das interações e diálogos, dos temas e estilos proporciona ao aluno ampliar seu domínio de códigos e sistemas, o que o leva a uma conscientização mais profunda de seus papéis e desempenhos possíveis em esferas de atividades da vida social. Vários autores abordaram os elementos compositivos, temáticos e estilísticos das HQ com vistas a compreender sua real produtividade para a leitura e a escrita em sala de aula.

No Brasil, diversos autores refletiram sobre a importância das HQ e contribuíram para melhorar o entendimento dos limites e alcances do gênero, suas linguagens, seus temas e estilos e seu desenvolvimento como tiras, charges e novelas gráficas. O estudo de Nelly Novaes Coelho (2000) inclui o gênero de História em Quadrinho (HQ) no âmbito da literatura infantil, esboça sua descoberta e desenvolvimento no Brasil e preocupa-se em entender como esse tipo de leitura desperta o interesse e motiva os "pequenos" a lerem. A estudiosa comenta que o gênero se tornou um dos mais populares e acessíveis no mundo todo. Ela também enfatiza a complexidade de sua circulação (política econômica), por considerar que sua composição e temas extrapolam o lúdico e "adentram no ideológico e no ético".

Mendo (2008) afirma que as leituras das histórias em quadrinhos são tão válidas quanto as dos livros com figuras. Como processo de leitura acessível ou adequado às crianças pequenas, a História em Quadrinho (HQ) satisfaz uma necessidade interior e instintiva de crescimento mental inerente ao ser em desenvolvimento. De acordo com a estudiosa, o interesse despertado pelo gênero está na facilidade com que esse tipo de literatura corresponde a um processo de comunicação que atende mais facilmente à predisposição psicológica das crianças. Por isso, o gênero fala à mente infantil ou atende a sua natureza e as suas necessidades específicas de modo mais direto (MENDO, 2008, p.217).

Paulo Eduardo Ramos (2010) preocupa-se com a leitura mais aprofundada e crítica das narrativas de humor em quadrinhos e com a elaboração de práticas pedagógicas na área da Educação. Ele se opõe à noção de que os quadrinhos sejam facilmente reunidos, classificados e rotulados como apenas um gênero de se contar e ler histórias. Como defende o estudioso, há uma pluralidade de gêneros de histórias em quadrinhos. Ele desenvolve uma reflexão sobre como as histórias em quadrinhos são compostas por diferentes gêneros e constituem uma linguagem autônoma diferente do cinema, do teatro, da fotografia, da pintura e da literatura.

Em suas reflexões, também explora como os diferentes gêneros de histórias em quadrinhos se constituem a partir de recursos técnicos oriundos de culturas artísticas diferentes e questiona como tais gêneros tendem a serem rotulados segundo as temáticas das histórias. Para ele, a expressividade do balão, dos apêndices e das legendas, depende do "contorno utilizado" e do "contexto" em que aparecem.

Partindo das técnicas de representação da fala e do pensamento, além de explorar as formas de apêndices narrativos e descritivos, expõe a expressividade da fala e do discurso direto, os indícios de possíveis origens dos balões, suas funções e formas de monólogo, solilóquio e diálogo. Os balões podem ter diferentes aspectos para indicar diferentes situações de expressão: fala, pensamento, cochicho, berro, medo, som trêmulo, choro, uníssono, mudo, onomatopeias importantes, etc. Os balões também podem ser intercalados, duplos ou compostos, e podem surgir como cortes e revelar falas de interlocutores que inclusive não aparecem no quadrinho. Como nos mostra o estudioso, os recursos dos balões podem tornar-se tão significativos como outros elementos compositivos internos do quadrinho e isso pode ser evidenciado por meio da metalinguagem (RAMOS, 2010, p. 43).

Embora não enfatize o ensino de Português especificamente, Cirne (1974) defende a importância dos quadrinhos como um gênero autônomo, com linguagem própria e independente dos gêneros literários. Sendo assim, ele questiona a crítica infundada ao ensino por meio dos quadrinhos e propõe que uma nova base metodológica de pesquisas culturais possibilita reverter injustiças contra os quadrinhos, assim como estruturar e problematizar seus estudos principalmente a partir de suas condições de produção:

Durante muito tempo as histórias em quadrinhos foram tidas e havidas como uma subliteratura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Sociólogos apontavam-nas como uma das principais causas

da delinquência juvenil. Aos poucos, porém, foi-se verificando a fragilidade de argumentos daqueles que investiam contra os quadrinhos: uma nova base metodológica de pesquisas culturais conseguiu estruturar a sua evolução crítica, problematizando-os a partir do relacionamento entre a reprodutibilidade técnica e o consumo em massa, que criariam novas posições estético-informacionais para a obra de arte (CIRNE, 1974, p.11-12).

O estudo de Cirne (1974) também enfatiza uma característica diferencial dos sons representados nos quadrinhos: o ruído. Para estudiosos da Linguística e da Teoria da Comunicação, o ruído é compreendido como um elemento negativo na comunicação verbal, pictórica ou sincrética. Uma vez instaurado na comunicação, o ruído gera manchas, borrões e interferências nocivas à compreensão das mensagens e seus componentes constitutivos. Lembremos a lição de Vanoye (1983) sobre o ruído poder provir do canal de comunicação, do emissor ou do receptor e da mensagem:

Pelo termo ruído, designa-se tudo o que afeta, em graus diversos, a transmissão da mensagem: voz muito baixa ou encoberta pela música, falta de atenção do receptor, erros de codificação, etc. o termo ruído não se refere apenas a uma perturbação de ordem sonora, aplicando-se tanto à comunicação visual (uma mancha numa folha de papel ou numa tela, um erro datilográfico são "ruídos"), quanto aos outros tipos de comunicação. Um ruído, no sentido corrente do termo, pode também não ser uma perturbação, mas constituir em si mesmo uma linguagem (aplausos) (VANOYE, 1983, p. 20).

Contudo, sendo os quadrinhos um gênero desenvolvido em larga escala a partir dos meios de comunicação, o ruído passou a ser entendido como um elemento constitutivo da obra de arte, um elemento que não fere a essência ou a superfície da HQ. Se num primeiro momento a tendência era recusar o ruído, nuns avanços dos estudos científicos sobre a HQ, os estudiosos necessitaram rever a concepção e aplicabilidade desse obstáculo. Para Cirne (1974), na HQ o ruído é mais visual e plástico. Portanto, observa-se uma mudança na concepção material da noção de ruído:

O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual. Isto porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas, e o efeito de um buum ou de um crash – quando relacionado de modo conflitante com a imagem – é, antes de mais nada, plástico (CIRNE, 1974, p.30)".

Como vimos nessa seção, as HQ passaram de uma condição precária e insuficiente como suporte e recurso didático de ensino para um status de facilitadora sem empobrecimento intelectual do aprendizado de Língua Portuguesa. O gênero finalmente foi reconhecido, por sua riqueza de linguagem, temas e estilos, como válido, interessante e atrativo para desenvolver objetivos e conteúdos com os alunos na sala de aula. Por fim, na próxima seção, propomos uma exposição comentada de atividades significativas com HQ produzidas para explorar conteúdos, temas e estilos e desenvolver objetivos de ensino de Língua Portuguesa com alunos de diferentes modalidades.

2.2 Atividades significativas com HQ para o ensino de língua portuguesa

Nas seções anteriores, exploramos como o ensino de Língua Portuguesa sofreu uma transformação e a perspectiva de aprendizado por meio dos gêneros discursivos e textuais possibilitou revisar o preconceito contra a oralidade presente nas representações escritas dos balões e entender o diálogo entre as palavras e as imagens sem desfigurar a natureza expressiva da HQ. Exploramos também como é a linguagem e como os temas das HQ foram sendo desenvolvidos a partir das expectativas dos leitores. A partir desse estudo, refletimos e entendemos a importância das HQ para a criação de atividades significativas envolvendo os conteúdos de Língua Portuguesa.

No Brasil, as atividades didáticas com HQ foram sendo desenvolvidas paralelas aos estudos de compreensão e definição acadêmica e científica do gênero. Alguns resultados dessas produções podem ser encontrados em livros didáticos atuais, em orientações e parâmetros curriculares de diferentes modalidades de ensino. Estudos e modelos de atividades didáticas com HQ com diferentes perspectivas podem ser observados em História em quadrinhos na escola de Flávio Calazans (2008), por exemplo. Mas, atividades com quadrinhos também foram propostas na década de 1970 por Hygia T. C. Ferreira (1978) em Redação através de História em Quadrinhos.

Nesta seção, não desenvolvemos um estudo histórico dessas abordagens e criações didáticas com quadrinhos, embora o entendimento das perspectivas de ensino subjacentes às concepções didáticas seja importante. Reconhecemos que uma análise dessas e outras concepções demandaria mais tempo que nosso breve estudo dispõe. Portanto, apenas propomos expor algumas atividades criadas a partir de nossas reflexões e entendimento da importância do gênero para o ensino de Língua Portuguesa nas diferentes modalidades de ensino.

Desse modo, usa-se atividades significativas envolvendo a oralidade e a escrita com temas como preconceito linguístico, o cotidiano escolar e o militar, a violência urbana, etc; atividades didáticas sequenciais sobre o preconceito linguístico e sobre o co-

tidiano escolar e o militar desde a elaboração do plano de aula até a atividade em si; projeto sobre os temas da violência urbana e a falta de segurança, a intertextualidade, a estilização e a paródia, a oposição de ideias e as noções linguísticas e visuais da adversidade.

CONCLUSÃO

O objetivo geral desta pesquisa foi analisar a contribuição do ensino-aprendizagem significativo de Português por meio do estudo do gênero História em Quadrinhos e de sua aplicação em atividades de oralidade e escrita, leitura e produção de textos. Os objetivos específicos consistiram em explorar a noção de gêneros do discurso e sua aplicabilidade no estudo de textos com linguagem verbal e visual, compreender o processo evolutivo do ensino de Português das práticas tradicionais ao aprendizado significativo, analisar Histórias em Quadrinhos e criar quadros de atividades significativas que auxiliem o trabalho docente com o ensino do Português.

Com este estudo, entendemos a alta produtividade das ideias do Círculo de Bakhtin para a compreensão dos fenômenos discursivos e textuais em gêneros de histórias em quadrinhos (HQ) como a graphic novel e a tira. Realizamos uma reflexão sobre a composição, os temas e o estilo da obra Nova York de Will Eisner (2011), de quadrinhos da personagem Chico Bento e do Recruta Zero. Buscamos entender a contribuição do gênero HQ para a produção de atividades significativas junto aos alunos de diferentes modalidades de ensino de Língua Portuguesa.

Por fim, exploramos as fronteiras e as possibilidades de trabalho docente com atividades significativas a partir de uma mesma HQ em diferentes modalidades de ensino (Fundamental, Médio, Técnico e Superior). Consideramos que a partir do estudo e análise dos gêneros de HQ o professor possa realizar interessantes e produtivas atividades significativas envolvendo a oralidade e a escrita na aprendizagem dos conteúdos de Português com seus alunos.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Zilda Augusta. Histórias em quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975.

CALAZANS, Flávio Márcio de Alcântara. História em quadrinhos na escola. 3ª Ed. São Paulo: Paulus, 2008.

CIRNE, Moacy. A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. Petrópolis: Vozes, 1973.

_____. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes 1974.

CLARK, K., HOLQUIST, M. Mikhail Bakhtin. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1998.

DISCINI, Norma. O estilo nos textos: história em quadrinhos, mídia, literatura. São Paulo: Contexto, 2004.

ECO, Umberto. A estrutura repetitiva nas estórias em quadrinhos. São Paulo, Artes n.7, julho-agosto de 1966.

EISNER, Will. Nova York – A vida na grande cidade. Trad. Augusto Pacheco Calil. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

_____. Quadrinhos e Arte sequencial. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, 1989.

_____ . Narrativas Gráficas. São Paulo: Devir, 2005.

FERREIRA, Hygia T. C. Redação através de história em quadrinhos. São Paulo: Editora Horizonte, 1978.

GREGOLIN, M. do R. Bakhtin, Foucault e Pêcheux. In: BRAIT, B. (org.) Bakhtin: outros conceitos chave. São Paulo: Contexto, 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. História em quadrinhos: impresso vs web. São Paulo: Ed. da UNESP, 2008.

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