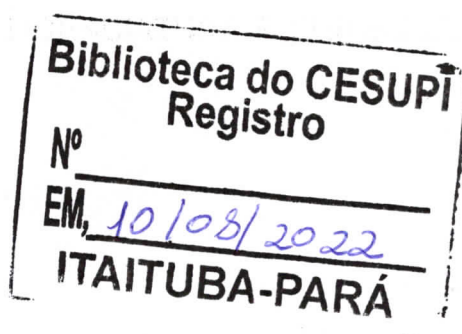




CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA-LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA-FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE
ENSINO/APRENDIZAGEM DA LINGUA PORTUGUESA**

ROGÉRIO COSTA VELOSO



Itaituba - PA

2016

ROGÉRIO COSTA VELOSO

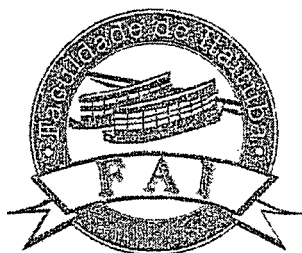
**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE
ENSINO/APRENDIZAGEM DA LINGUA PORTUGUESA**

Monografia de Graduação apresentada para
obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras
da Faculdade de Itaituba.

Orientadora: Prof^a Esp. Railane Esmeralda
Figueira.

Itaituba – PA

2016



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA - LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA - FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS

Acadêmica: ROGÉRIO COSTA VELOSO

**TÍTULO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES COMO
FERRAMENTA DE ENSINO/APRENDIZAGEM DA LINGUA
PORTUGUESA**

Monografia de Graduação apresentada para obtenção do
título de Licenciatura Plena em Letras da Faculdade de
Itaituba.

Orientadora: Prof^a Railane Esmeralda Figueira, Esp.

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ Nota: _____

Prof.^a Djalмира de Sá Almeida, Doutora.

Orientadora: _____ Nota: _____

Prof.^a Railane Esmeralda Figueira, Esp

Avaliador: _____ Nota: _____

Prof.^a Danielle Lobato Paes, Esp.

Resultado: _____ Média: _____

Data: 06 de agosto de 2016

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me dar força para chegar até aqui e por me proporcionar não só a alegria de viver, mas a coragem para batalhar pelos meus objetivos e seguir em frente.

Agradeço a minha mãe, meu pai, meus irmãos e irmãs que sempre me incentivaram-me a seguir em frente pois neles muitas vezes busquei forças para não desanimar perante as dificuldades.

Agradeço a turma de Licenciatura Plena em Letras 2012, nas pessoas de todos os acadêmicos que juntos travamos lutas contra nossos próprios limites sempre ajudando uns aos outros.

Agradeço aos professores da Faculdade de Itaituba-FAI por partilhar comigo uma parcela de seus conhecimentos e proveniente deles agradeço aos elogios e críticas recebidas pois elas me possibilitaram uma auto avaliação para tornar-me melhor nas praticas acadêmicas.

Agradeço à Regina Maria da Cruz figueira que além de professora foi e continuará sendo amiga e companheira e acima de tudo excelente profissional que desperta nos alunos o desejo de seguir em frente no caminho do conhecimento.

Agradeço a minha orientadora Railane Esmeralda Cruz Figueira que esteve comigo sempre desde a primeira disciplina ministrada por ela na turma na qual mostrou-se uma pessoa maravilhosa, uma excelente profissional e mantém assim sempre cativante, radiante e amiga.

Agradeço a professora Lucia Maria por quem eu tenho grande carinho e admiração e ao corpo funcional da Faculdade de Itaituba que sempre me trataram com respeito, companheirismo e profissionalismo.

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso
a Deus pela força e a minha amada família
por todo apoio e incentivo ao longo dessa
jornada.

A vida é uma história em quadrinhos, na qual
cada dia é um capítulo e cada um de nós
somos personagens na busca de um mundo
melhor que se torna possível por meio da
leitura.

(D. MARTINS)

VELOSO, Rogério Costa. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES COMO FERRAMENTA DE ENSINO/APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA, em Itaituba-Pará. Monografia de Licenciatura Plena em Letras da Faculdade de Itaituba- FAI, Itaituba-Pará 2016.

RESUMO

A presente monografia busca inserir os gêneros textuais História em Quadrinhos e Charges como ferramenta de ensino da Língua Portuguesa. Nela se expõe a necessidade de novos métodos de ensino/aprendizagem, pois no processo de comunicação é de suma importância nesse aprendizado. Observa-se nos dias de hoje o descaso com as formas pelas quais o ensino/aprendizado da Língua Portuguesa se aplica, resultando num ensino fragilizado e cheio de normas e nomenclaturas, sendo exclusivamente tradicionalista. Conscientizar o as pessoas da necessidade desse aprendizado é difícil, pensando nisso sempre se desenvolve meios para que se tornem mais atrativos, tais meios que venham a facilitar a inserção de uma nova visão conceitual de metodologias, com uma visão tanto no bem estar como no desenvolvimento dos interlocutores desses novos conceitos. A importância deste, para a classe de professores, é que se tenha um ensino baseado na ideia de que só teorias não são suficientes. É necessário frisar, portanto que essas propostas são relevantes para o ensino da Língua Portuguesa, procurando alterar, mas não excluir o enfoque atribuído à gramática, redimensionando e incluindo novas atividades que visem à aquisição de melhores rendimentos na aprendizagem dos alunos e dos professores, oportunizando o trabalho com enunciados, textos e discursos, bem como as variações linguísticas que também devem ser trabalhadas e respeitadas. Dessa forma, esta pesquisa bibliográfica visa, sobretudo, apresentar reflexões sobre a utilização de histórias em quadrinhos e Charges como ferramenta de ensino e indicar algumas práticas pedagógicas que aproveitem melhor o potencial desses gêneros textuais.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos, Charges, Ensino da Língua Portuguesa, Metodologia.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	09
1	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES: Origem, evolução e circulação	10
1.1	CONTEXTO HISTÓRICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	10
1.2	AS HQ's E A SAGA DO SUPERMAN E SUPER HERÓIS	14
1.3	A RELAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM QUESTÕES SOCIAIS	17
1.4	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL	19
1.5	CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS SOBRE CHARGES	20
2	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES NO CONTEXTO EDUCACIONAL	22
2.1	NOVOS MÉTODOS PARA DESENVOLVER A HABILIDADE DA LEITURA	22
2.1	LINGUAGEM E ENSINO	25
2.3	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES EM SALA DE AULA	28
3.	PROPOSTAS METODOLÓGICAS DE ENSINO/ APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA ATRAVÉS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES	32
3.1	O DESAFIO DE INOVAR NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	32
3.2	PROPOSTAS A SEREM APLICADAS EM SALA DE AULA	33
	CONCLUSÃO	42
	REFERÊNCIAS	43

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso traz como proposta metodológica as Histórias em Quadrinhos e Charges como ferramenta de Ensino da Língua Portuguesa. Por meio de pesquisas, percebe-se a preocupação dos teóricos acerca do processo de Ensino/ aprendizagem do português, quando se percebe que os alunos ficam perdidos quando o assunto é leitura, oralidade e escrita. Isto se deve, certamente, ao ensino deficiente e ultrapassado que se preocupa apenas com formas descontextualizadas de nomenclatura e decoreba de normas gramaticais.

Nesse contexto, o uso do gênero textual história em quadrinhos (HQs) e charges nas aulas de Língua Portuguesa precisa ser encarado pelas escolas e pelos professores como um recurso a mais, quer dizer, mais um requisito que permitirá ao outro a descoberta e o prazer de conhecer as diversas formas de se trabalhar o português, bem como de saber interpretá-los. Para isso, é importante continuar inserindo as HQs e charges nas escolas, aportando-se de outros estudos que aprofundarão ainda mais esses questionamentos, visto que o tema faz parte do nosso meio e nos faz compreender melhor os aspectos funcionais da língua.

Este trabalho teve como metodologia a pesquisa bibliográfica no qual se buscou entender questões como: por que o uso de história em quadrinhos e charges ainda são tão diminuídas nas escolas? Por que o ensino reflexivo não privilegia mais esses gêneros textuais, que é tão aceito por crianças e adolescentes? Será que as histórias em quadrinhos denotam apenas diversão e passatempo para a maioria dos professores? Estes e outros questionamentos serão explicitados dentro do *corpus* do trabalho.

No primeiro capítulo foram relatados os contextos históricos do surgimento das histórias em quadrinhos e charges. No segundo capítulo foi feita uma relação entre histórias em quadrinhos e charges no contexto escolar e, por fim, no terceiro capítulo, são apresentadas propostas metodológicas que servirão de suporte para embasar o professor na sala de aula, que é a principal proposta deste trabalho.

1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES: Origem, evolução e circulação

1.1 CONTEXTO HISTÓRICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As Histórias em Quadrinhos têm uma longa trajetória repleta de transformações e evoluções que vêm desde seus formatos até seu conteúdo. Explorar esse potencial requer muita atenção e observação, pois esta apresenta inúmeras formas para ser usada no contexto educacional e uma delas é o processo de ensino/ aprendizagem da Língua Portuguesa. Para compreender esse contexto vamos estudar um pouco sobre a história das “Histórias em Quadrinhos”, doravante HQ’s.

As **Histórias em Quadrinhos**, ou simplesmente HQs, normalmente estão associadas à narração, apresentando texto e imagem que estabelecem uma ideia de complementaridade. Gênero muito popular entre crianças e adolescentes, as Histórias em Quadrinhos infelizmente ficaram, por muito tempo, relegadas ao injusto rótulo de “subgênero”. Contudo, as HQs têm ganhado cada vez mais força, demonstrando que grandes histórias podem ser contadas sob o viés da Arte Sequencial. (RAMOS, 2006:87)

Desde seu início, as HQ’s chamam atenção de seu público alvo, mas nem sempre elas foram/tiveram a repercussão produtiva que se tem hoje. Nos seus primórdios elas se prendiam na categoria de um simples subgênero, que a partir do seu momento de criação, só ganharia mais e mais força até alcançar tamanhas proporções que levariam a influenciar a sociedade vigente. O ser humano observa que além da leitura de símbolos gráficos, as letras, a utilização de uma sequência de imagens poderia passar uma mensagem mais clara e subjetiva, pois instigaria a interpretação do que se via.

De acordo com Ramos (2006), historicamente as HQ’s surgiram desde o início das civilizações, pois através das pinturas em paredes das cavernas, as famosas “pinturas rupestres” é que eram contados todos os acontecimentos que iam desde a caça, a pesca, fenômenos naturais e até a convivência dos indivíduos que interpretavam essas gravuras sequenciais a fim de encontrar um sentido e entender os fatos narrados.

No entanto, o formato como este que é conhecido hoje, nessa nova uniformização, com uma roupagem moderna e com personagens fixos que viriam a aparecerem em outros segmentos produtivos, desse gênero surge em 1895 e foi criada pelo artista americano Richard Felton Outcault. Esta produção já trazia essa

modernidade característica desse novo e revolucionário período, o lançamento se deu com a obra intitulada YELLOW KID, (O GAROTO AMARELO), e teve tanto sucesso que foi disputada por vários Jornais de renome da época, embora essa HQ's tenha estreado nos jornais sensacionalistas que circulavam pela sociedade.

Ao analisar a necessidade do ser humano em estar sempre inovando e buscando novos meios e atrativos para capturar a atenção social, surge a necessidade de buscar algo realmente inusitado que vem a instigar a imaginação do publico alvo.

A primeira história em quadrinhos de que se tem notícias no mundo foi criada pelo artista americano Richard Outcault, em 1895. A linguagem das HQs, tal qual conhecemos hoje, com personagens fixos, ações fragmentadas e diálogos dispostos em balões de texto, foi inaugurada nos jornais sensacionalistas de Nova York com uma tirinha de Outcault, chamada *The Yellow Kid*, e fez tanto sucesso que acabou sendo disputada por jornais de renome.[...]. (RAMOS, 2006:64)

A obra de Outcault, THE YELLOW KID, teve a seguinte trajetória, foi provavelmente a primeira tira em quadrinhos do mundo e uma das primeiras a ser impressa em cores, e tinha como personagem fixo e principal "Mickey Dunga" uma personalidade criada por Hogan's Alley que apareceu primeiro e esporadicamente em uma revista de nome TRUTH, tudo isso entre os anos de 1894 e 1895. Porém vale ressaltar que Outcault é quem foi o artista dessa obra.

Subtraindo os méritos indevidamente, após aparecer na revista TRUTH, a tirinha estreou oficialmente no jornal "New York World" no dia 17 de fevereiro de 1895, essa estreia foi inicialmente exibida em preto e branco e só a partir do dia 5 de maio do mesmo ano de estreia passou a possuir cores e posteriormente apareceram os personagens secundários, apesar de existirem outras aparições anteriores da personagem em sátiras políticas sua estreia oficial, foi a datada acima.

Richard Felton Outcault, conhecido por todos que conhecem seu trabalho como R. F. Outcault, foi o gênio cômico que se aproveitou do Zeitgeist. Outros tinham tentado, mas não conseguiu - Outcault foi o primeiro a ter o intelecto e habilidade artística para ver e retratar Nova York como muitos de seus moradores fizeram, e para ser capaz de apresentá-lo a eles de uma maneira que fez rir. E para estar no lugar certo na hora certa, e por possuir talento inato e aprendeu incomum, R. F. Outcault se tornou o pai ungido da banda desenhada norte-americana. (OLSON, s/d: s/p.)

Yellow kid conquistou seu espaço e como esperado dessa nova ferramenta que ao mesmo tempo em que era inovadora, também era desafiadora, tratou em suas corriqueiras e populares publicações, sobre temas de importância social, mais

exclusivamente de problemas urbanos, ambientes de cunho consumista e acontecimentos que ao olhar social era nocivo e danoso.

A personagem principal era uma criança de largo sorriso que usava a todo o momento uma camisa amarela, vivia com outras crianças que assim como ele, eram estranhas e sempre estavam nas ruelas da cidade, tinham gírias próprias, e ele era um menino calvo e em sua vestimenta sempre havia alguma coisa impressa a fim de satirizar os outdoors de propagandas. Sua cabeça era completamente raspada como se ele tivesse piolho, isso caracterizava a representação das crianças que viviam nos subúrbios de New York, sua camisa era larga como se pertencesse anteriormente a outra pessoa.

Logo a imagem de Yellow Kid passou a ser um exemplo vivo de uma nova maneira de se fazer merchandizing e suas estampas apareciam constantemente nos mercados populares de varejo em Nova Iorque, próximo da área de propaganda e de outras mercadorias como botões, cigarros, charutos, bolacha, cartões postais, chicletes, brinquedos e muitos outros produtos. (LUCCHETTI, 2001:15)

Um fato muito interessante e que vale ser analisado e que nas tirinhas de Yellow kid, foram utilizados os artifícios típicos de balões para expressar a fala das personagens, porém ele somente se comunicava através do que aparecia impresso em suas vestimentas, ou melhor, na camisola amarela que usava. Foi em 1896 que a tirinha foi contratada pelo melhor salário pago por jornais, tornou-se além de popular entre as 'pessoas, superconcorrida pela mídia impressa, descobriu-se o poder de uma nova forma de propaganda seguindo as influências publicitárias desse segmento.

Em 23 de janeiro de 1898, em uma tira da personagem sobre um produto para cabelo, tônico capilar, ocorre a última publicação características da personagem, isso marcava o fim de uma jornada de sucesso. Após esse fato, na data de 1º de Maio do mesmo ano de encerramento da tirinha houve uma aparição satírica de Yellow Kid, só que este aparecia velho barbudo e com uma camisa na cor verde sendo assim a sua última aparição em publicações de continuidade da obra a qual fazia parte.

Enquanto Yellow kid revolucionava o mundo gráfico do entretenimento com seu lançamento que impactava a sociedade leitora, outras produções também fizeram sucesso, causaram impactos, comparações com a sociedade satirizando e

em contra partida ganhando seu espaço e expandindo nesse mundo midiático da imprensa escrita.

Com suas manifestações no começo do século XX, as HQ's, na busca de um novo meio de comunicação tanto expressa quanto gráfica e visual, e com o avanço da tecnologia na área da imprensa, também em busca de novos meios em âmbito geral no segmento da comunicação em massa essas produções vieram a revolucionar períodos inteiros com inovações e ideais que se divulgavam a partir de suas publicações e "povoando" a mente de todos os públicos, desde o universo infantil ao adulto. (LUCCHETTI, 2001:18)

No início, as HQ's eram puras e totais em conteúdos de cunho humorístico, é por isso que até nos dias atuais, assim como no surgimento, na língua inglesa, ainda são chamadas de Comics que significa, em português, "cômico". Um fato interessante é que esse termo surge por causa dos temas tratados que vinham principalmente evidenciar travessuras de crianças e bichos.

Para o lançamento histórico desse seguimento, alguns nomes são citados como precursores, dentre eles se evidenciam Rudolph Topffer que era suíço, Wilhelm Bush da Alemanha, o francês Georges e também o brasileiro Ângelo Agostini. No período dessa inovação de incorporações de elementos de fala em estruturas de suporte ao texto denominados balões, surgiram varias outras histórias dentre elas podemos citar de Winsor McCay a HQ "LITTLE NEMO" (Pequeno Nemo), de Bud Fesher "MUTT E JEFF", e "KRAZY CAT"(o gato maluco) de Georges Herriman.

O crack da Bolsa de Valores em 1929 foi um ponto importante na história da história em quadrinhos, e nos anos 30 eles cresceram, invadindo o gênero da aventura. Flash Gordon, de Alex Raymond, Dick Tracy, de Chester Gould e a adaptação de Hal Foster para o Tarzan de E. R. Burroughs[...]. (JARCEM, 2007:21).

Esse período foi conhecido como "Golden Age" que em boa tradução significa "A Era de Ouro", e se evidencia em três segmentos, aventuras na selva, policial, e ficção científica. Até então antes da estreia citada inicialmente, se delimitavam, as HQ's, apenas em sequencias de imagens e a inserção de expressões de fala foi um avanço que veio a contribuir ainda mais para a popularidade desse gênero. O publico leitor não se preocuparia em dar sentido e criar esporadicamente uma história a partir da sequencialidade das imagens, já teriam os mesmos uma leitura dos diálogos e juntariam com a interpretação da cena para uma maior compreensão dos fatos narrados.

A Golden Age foi marcada por uma etapa peculiar e de suma importância para a popularização do gênero HQ's, esse acontecimento é o surgimento dos super-heróis com identidades secretas. O primeiro super-herói a se encaixar nos parâmetros dessa nova visão produtiva na área textual foi criada em 1933 e intitulada de "SUPERMAN", que em tradução para a Língua Portuguesa significa super-homem e foi criado por Siegel e Shuster, este foi o primeiro personagem com título de super-herói a possuir em sua história como característica de núcleo uma identidade secreta.

1.2 AS HQ's E A SAGA DO SUPERMAN E SUPER HERÓIS

O Superman não foi o primeiro super-herói a ser criado nas HQ's, antes dele outros já haviam "povoado" a imaginação do público que cada vez mais crescia em interesses por esse meio de entretenimento, dentre tais pode ser citado "Tarzan", uma adaptação sem balões de fala criada por Foster, "Dick Trace" que foi uma criação de Gould que se inspirou nos gangster de Chicago onde vivia o autor, entre outros. Até alguns que já possuíam uniformes como a personagem "O FANTASMA" escrito por Lee Falk e desenhado pelo artista Ray Moore e do mesmo escritor também pode ser citado como exemplo "MANDRAKE, O MÁGICO" só que com desenhos de Phil Davis, esses super-heróis foram criados na década de 30, porém, nenhum deles detinha identidades secretas, eram simplesmente personagens imutáveis que tinham personalidades, assim como características físicas únicas do início ao fim de suas histórias.

O *Superman* foi criado em 1933, mas só chegou às bancas em 1938, depois que a dupla vendeu seus direitos para a DC Comics para ser publicado na revista *Action Comics*¹. Poucos meses depois, teria início a Segunda Guerra Mundial, deflagrada pelas ações expansionistas de uma Alemanha comandada por *Adolf Hitler* desde 1933.[...].(JARCEM, 2007: 26).

Se levar em consideração o período histórico desse revolucionário lançamento, o interesse político sobre qualquer mídia que ocasionasse a influência da sociedade seria enorme. A segunda guerra mundial foi um evento que abalou todo o mundo e Superman era o estereótipo de força e resistência. O homem de aço, um ser invulnerável puro, indestrutível representava para a sociedade o sentimento de superioridade e pureza, ou seja, seres considerados puros seriam superiores as misturas de raças. O quesito de uma identidade secreta, o homem se

escondendo atrás dos óculos, obstruindo sua própria visão e distorcendo os fatos a seu momento social dava uma nova perspectiva a forma de visão do mundo.

Jarcem (2007) relata que Friedrich Nietzsche lança seus conceitos nessa produção a qual os nazistas haviam se apropriado de forma indevida, conceitos esses que vinham reforçar ainda mais os valores e as diretrizes da segunda guerra mundial, inclusive um conceito do pensamento *nietzchiano* que era *übermensch* que sendo traduzido termina por ser, de certa forma, uma similaridade com o título de Superman, e após a apropriação deturpando assim o verdadeiro pensamento de resistência por pureza.

O ser humano sempre foi movido pelo poder sendo ele em qualquer âmbito tal como econômico, status, posição social, destaque, e etc., mas todos refletem em um único meio, o social, e os conceitos refletidos pela personagem de Superman espelhava diretamente o desejo de ambos os lados serem inatingíveis. Esse pensamento sobre os conceitos do autor que por muitos foi considerado um pensador nazista só se desfez com o fim do conflito mundial e a denúncia da deturpação desse pensamento. (RIBEIRO, s/s: s/p)

Um fato bastante incomum citado por Jarcem (2007), é que quando surge no cenário a produção Superman, o mesmo foi logo acolhido pela confusão vigente, porém, é interessante saber que o pessoal de esquerda da época acusaram a personagem de ser um símbolo do imperialismo americano, já os políticos do partido republicano personificaram nele uma visão total de nazismo e já nas colocações dos assessores de Hitler o viram como a representação de um judeu.

[...]Namor nasceu com asas nos pés, força descomunal e anfíbio. A única criatura que se parecia com ele era uma prima, Aquária, apelidada pelo pai como "Namora" por ser fisicamente parecida com ele (também ela era fruto de uma relação interracial com o povo da superfície), que mais tarde se tornaria mãe de Namorita. Namor cresceu e viveu aventuras submarinas durante um bom tempo, quase sem contato com as pessoas da superfície, que considerava verdadeiros demônios pelo que faziam com o mar e por ouvir lendas dos demais atlantes[...].(RIBEIRO, s/d: s/p)

No cenário que vivia a sociedade, a impressão deixada por essa produção não era bem vista, se for levada em consideração que a pureza de uma raça, era um dos princípios fundamentais que deram origem a guerra, um ser que tinha como características a junção de sociedades distintas, por ser um híbrido, iria contra todos os parâmetros aceitos.

As contradições em nomenclaturas e outro ponto que se deve levar em consideração, o herói inicial da história chamado Tocha Humana não é Humano de

verdade, segundo a trama ele é um androide cibernético que ao entrar em contato com o oxigênio “inflama” seu corpo, daí o nome característico.

1.3 A RELAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM QUESTÕES SOCIAIS

As HQ's, mesmo sem serem planejadas, exerciam suas influências sobre o imaginário social e essa obra mostrava as pessoas que era possível a “vivência” se referindo a relação entre os seres, absorvendo características positivas mesmo que de outras sociedades com o objetivo do fortalecimento. Por outro lado, conceitos como “androide” e “cibernético” mostrava claramente o poder de decisão da vitória na guerra, que se estendia por um longo período de tempo, estava nas mãos de quem detinha o controle da tecnologia, ou seja, os avanços tecnológicos iriam definir a nação vitoriosa.

Outro ponto importante que deixa uma incógnita é o que representa o confronto do “mocinho” com o “vilão”, é um encontro e disputa de elementos opostos, água contra fogo que em inglês se caracteriza como um “crossover”, evento esse que despertou a atenção das autoridades pela visão de fascínio que a população depositava sobre este meio.

Namor criado por **Bill Everett**, além de ser um híbrido era dotado de super-força, domínio sobre os seres do mundo aquático, possuía o dom de voar e capacidade de respirar dentro e fora d'água. O Tocha Humana, por sua vez, apareceu pela primeira vez na *Marvel Comics*¹, numa história escrita e desenhada por **Carl Burgos**. Apesar do nome, ele não era realmente humano, mas um robô confeccionado pelo **Prof. Phineas Horton**. (SALEM, 1996:11)

Segundo Salem (1996) com o surgimento da segunda guerra mundial e a entrada dos Estados Unidos no conflito, uma visão de junção para obter um poder maior foi o conceito acolhido para uma vitória certa. A partir desse momento, heróis de histórias diversificadas, visitavam periodicamente o universo imaginário de outro se tornando assim aventureiros. E na realidade, a sociedade passava pelo mesmo processo de transformação os países menores e historicamente antagônicos juntaram forças, mesmo que não sendo uma decisão de livre e espontânea vontade, mas sim a única saída viável para terem o mínimo de chances contra as potências do Eixo.

Diante de tantas demonstrações de poder para resoluções de problemas no universo das tão populares HQ's, o homem sente a necessidade de algo que

estimulasse e reacendesse a chama da esperança, algo que os tornassem também especiais e que afirmasse que poderiam alcançar a vitória mesmo sendo utópica. Nesse período, muitas tentativas foram executadas, porém, não conseguira suprir a necessidade humana, após várias tentativas, produziram personagens que demonstrava o íntimo do ser humano, personagens esses que mostrariam a resistência, e a perseverança porém a maledicência, astúcias e o lado sombrio do homem, essas personagens são Batman e Capitão Marvel.

[...] O campo evoluiu; expandindo suas fronteiras etornando-se parte da cultura de massa. [...] *Batman*, criado em 1939 por Bob Kane, uma figura sombria (inspirada na máquina voadora de *Da Vinci* e no *Zorro*) cuja fama ultrapassaria a do *Superman* nos anos 80, e o Capitão Marvel, de C.C.Beck, um jovem que ganhava poderes mágicos toda vez que falava a palavra Shazam!, umacrônimo de nomes de deuses antigos. Vários personagens se alistaram e foram para a II Guerra Mundial, e os quadrinhos se tornaram armas ideológicas para elevar o moral dos soldados e do povo. (JARCEM, 2007:19).

Dentre aproximadamente quatrocentos heróis e super-heróis criados no período correspondente entre 1940 até 1945, pode-se centralizar em dois as atenções, Batman, que torna-se um marco mostrando que apenas o esforço próprio através de muito trabalho tornaria o ser especial e Capitão Marvel, que remetia ao misticismo, ou seja, retirava seus poderes de figuras superiores, deuses.

A particularidade de Batman, o morcego humano, está na utilização da esperteza, poder aquisitivo e uma busca implacável de justiça motivado pela vingança, o mesmo perde seus pais por violência social urbana e desenvolve um senso de dever e justiça com a cidade em que vive. O mesmo é herdeiro de uma verdadeira fortuna e desfaça sua vida de justiceiro sendo o milionário "Bruce Wayne" solteiro mais cobiçado de "Gotham city", cidade onde o mesmo mora e protege.

O maior ícone do período da guerra é o Capitão América, de Jack Kirby e Joe Simon. Na capa de sua primeira revista ele combatia o próprio Adolf Hitler. Ao contrário de outros heróis, que acabaram "recrutados" para lutar na Segunda Guerra Mundial, o Sentinela da Liberdade foi criado especialmente com esse objetivo político. (JARCEM 2007:15).

A única arma usada pelo capitão América era um escudo, como se para mostrar que a liberdade era um bem para ser defendido, e socialmente era a visão dos Estados Unidos em relação a suas atitudes diante do conflito mundial no qual

toda sociedade estava envolvida a seus olhos a nação apenas se defendia dos ataques sofridos.

De acordo com Eisner (1999), para os quadrinhos não houve só ascensão, nos anos 50 ocorreu a maior perseguição do gênero. Foi publicado um livro intitulado *The Seduction of the Innocent* (A Sedução do Inocente), em suas páginas continham acusações de influências a corrupção e delinquência juvenil, a obra continha 400 páginas que detalhava as ideias do autor sobre os quadrinhos, dentre elas, existia uma de que a Mulher Maravilha representava ideias sadomasoquistas e da suposta homossexualidade da dupla Batman e Robin. A partir desse momento, começam as censuras de conteúdos, levando assim, a uma parada em muitos títulos mas em especial os de terror.

Em 12 de Abril de 1961, o cosmonauta soviético Yuri Gagarin tornou-se o primeiro ser humano a alcançar o espaço. A notícia surpreendeu os Estados Unidos e acirrou os piores temores de seus habitantes. Era o auge da **Guerra Fria**. O duro golpe faz o presidente John Kennedy jurar que os norte-americanos chegariam à Lua antes do fim da década, derrotando a União Soviética naquela que viria a ser a Corrida Espacial. (EISNER, 1999:10).

De acordo com Jarce (2007), para responder a altura desse acontecimento, surgiu no universo das HQ's a criação de *Fantastic four* (Quarteto fantástico), representando a nova era espacial. Ao contrário dos heróis que os antecederam, o quarteto fantástico não possuía uma identidade secreta, pelo contrário, os mesmos eram personalidades superconhecidas perante a sociedade. A aquisição de seus poderes foi o resultado de processos científicos e os mesmos vivem como uma família normal usando seus poderes livremente em seu dia a dia.

Na década de 70 surgem os Quadrinhos *underground* sendo vendidos em *headshop* de mão em mão. *Crumb*, os *Freak Brothers* de Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Bill Griffin estão entre os mais conhecidos. Do outro lado do oceano, alguns desenhistas franceses Moebius, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet, e Bernard Farkas, reunidos sob a efígie *Leshumanoides associés*, criam em 1974 uma revista histórica, *Métal Hurlant*, que chega aos EUA em 1977 como *Heavy Metal*. Fantasia, ficção científica, viagens psicodélicas, *rock'n'roll*, corpos nus, novas diagramações, literatura são parte do confuso *mix* que fez o sucesso da revista. [...] (JARCE 2007:17).

A popularidade dos quadrinhos se espalha pelo mundo com uma nova roupagem, uma contagiante e espontânea mensagem, sempre se adaptando ao contexto e se aproximando do gosto do leitor. Povoando a mente do público com um

contraste de atualidade sensualizada, tecnológica e agressiva formando uma mistura confusa do surreal imaginário e a corrupta e crescente sociedade.

1.4 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

No Brasil, a história das HQ's, passa por cinco fases distintas: A fase dos pioneiros, a era dos suplementos, a consolidação do formato de revista, as publicações alternativas e por fim, álbuns e mídia digital. Cada uma dessas fases demonstra claramente a evolução do gênero textual em questão. De acordo com Melo (1985:23), "[...]O retardamento na implantação da imprensa [no Brasil] deveu-se menos aos fatores políticos[...] do que a conjugação de uma série de fatores socioculturais[...]".

A primeira fase das HQ's no Brasil tem o início de sua história no período colonial e o seu precursor foi Ângelo Agostini, porém pelo país ainda ser colônia a taxa de analfabetismo ser alta essa fase não teve muito sucesso. Destacam-se na época as personagens NHO QUIM (1869) e ZE CAIPORA (1883), ambos evidenciados pela revista O tico-tico lançada no ano de 1905. (MELO, 1985:23)

A era dos suplementos teve seu início em 1928 com a Gazeta Infantil, do jornal de São Paulo, "A Gazeta". As produções dessa fase sofreram influências dos quadrinhos americanos e seu conteúdo trazia história de romances, terror, ação, ficção científica entre outros. Em seguida, surge a consolidação do formato revista, com sucesso da fase anterior que na década de 1950 pequenos editoriais com diversas temáticas, porém com a censura do gênero nos Estados Unidos, aqui no Brasil os artistas também publicaram com regularidades até o final da década de 1980.

As publicações alternativas davam espaços, para cartunistas e chargistas brasileiros, era um período de exceção política e se observava uma redemocratização da sociedade. Em 1980 surge uma cultura independente produzida por artista propõe renovar os padrões estéticos sem fazer concessões.

A quinta e última fase surge no século XXI, com quadrinhos votados para revistas comerciais independente da idade a qual foi destinada a produção. Os quadrinhos brasileiros começam a produzir até para editoras estrangeiras, e por fim para sobreviver a esse mercado competitivo se lança possibilidades alternativas como narrativas sequenciais para internet. No decorrer da história das HQ's grandes nomes a constrói, tais como Ângelo Agostini, Augusto Rocha, Paulo Affonso, Gomes

Dias, Benedito Bastos Barreto, Mauricio de Souza, Ziraldo Alves Pinto, Luiz Gê, Laerte Coutinho entre tantos outros que compõem o cenário do gênero no Brasil.

1.5 CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS SOBRE CHARGES

Pode-se conceituar charge como uma ilustração humorística caricata de um ou mais personagens que tem como finalidade satirizar algum acontecimento social da atualidade. De acordo com o jornalista Caio Moretti apud Garcia (2011:43) “a charge normalmente possui caricaturas, diferente do cartum que é mais ligado à história em quadrinho de humor”. O humor presente nesse gênero textual e apenas a consequência de apresentação da forma crítica evidenciada possibilitando assim um contexto interpretativo.

A primeira charge do Brasil data de 1837, poucos anos após a independência do país. A arte, intitulada *A Campanha e o Sujo*, circulou por 160 réis nas ruas do Rio de Janeiro sem assinatura do autor, o pintor e poeta Manuel de Araújo Porto Alegre. Tratava-se, na época, de uma sátira ao assunto tratado pelo jornalista Justiciano José da Rocha. Este denunciava as propinas recebidas por um funcionário do governo ligado ao Correio Oficial. Com elementos excessivos e dotados de muita informação no princípio, o processo das charges foi se aperfeiçoando e chegou a uma linguagem simples e acessível, capaz do leitor captar o sentido em segundos. (GARCIA, 2011:43).

Desde o início as charges, de acordo com Garcia (2011:54), surgem com o objetivo de satirizar criticando a sociedade, evidenciando suas colocações de uma forma humorista, porém o verdadeiro objetivo desse gênero textual não é o humor implícito, mas sim a crítica representada. Para compreender esse gênero o leitor deve estar informado dos fatos e acontecimentos, pois a compreensão só será possível se relacionar a charge com o assunto satirizado.

A palavra charge é de origem francesa e em Língua Portuguesa significa carga. Vê-se que a esse conceito se encaixa, pois as críticas bem humoradas das charges que, na sua maioria, eram publicadas em jornais e revistas atacavam pessoas, instituições e situações da vida social e política. Ainda hoje esse gênero textual utiliza-se dessas práticas, vale ressaltar que os chargistas representam seus personagens com características físicas exageradas.

De acordo com Garcia (2011), a primeira revista a publicar charges no país foi a revista *Lanterna Mágica*, em 1844. Depois, revistas como *Semana*

Ilustrada, Vida Fluminense, O Mosquito, Comédia Social, O Mequetrefe, e Don Quixote estampavam charges em suas publicações. Atualmente se destacam no universo brasileiro das charges Millôr Fernandes, Chico Caruso, Ziraldo, entre outros.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos e charges configuram-se como ferramentas de grande importância para tratar de assuntos diversos, tendo a característica peculiar de chamar a atenção por possuírem imagens e textos diretos e simples. Não existe ainda um número muito grande de trabalhos e literaturas que abordam a questão das histórias em quadrinhos e charges no meio educacional, mas é interessante perceber que muitas temáticas sérias já são discutidas e disseminadas através desses gêneros textuais, que podem ser melhor explorados para contribuir com o desenvolvimento da competência comunicativa dos alunos, conforme será exposto no capítulo seguinte.

2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES NO CONTEXTO EDUCACIONAL

2.1 NOVOS MÉTODOS PARA DESENVOLVER A HABILIDADE DA LEITURA

A necessidade de novos métodos, ou até mesmo aprimoramentos de alguns já existentes na área de ensino/aprendizagem, se evidencia na transição do quinto

para o sexto ano do ensino fundamental de nove anos, pois o processo de aprendizagem nessa fase passa por transformações que vão do estrutural ao interpretativo.

De acordo com Dubois (2014), é preciso entender que para uma boa leitura e compreensão, há uma necessidade interpretativa evidenciada no período transitório evolutivo de acordo com o grau de escolaridade do indivíduo. Vale ressaltar que para ler, o indivíduo não precisa necessariamente estar vinculado a instituições de ensino. E essa premissa precisa ser encarada como um desafio para professores de Língua Portuguesa, na medida em que a leitura precisa incentivar e desenvolver no cotidiano dos alunos, independente do espaço de sala de aula.

Chama-se de interpretação a atribuição de um sentido a uma estrutura profunda (interpretação semântica) ou a atribuição de traços fonológicos e fonéticos uma estrutura de superfície (interpretação fonética): a primeira dessas duas operações consiste em aplicar regras semânticas a uma estrutura profunda determinada; a segunda consiste em realizar pela fala(fonicamente) uma estrutura gramatical interpretada semanticamente. (DUBOIS, 2014: 327).

Em outras palavras, pode-se dizer que, ao se compreender um enunciado, sendo ele semântico ou fonológico, se está interpretando, pois a leitura em si não terá sentido se não compreendida em seu propósito real. Se se tomar, por exemplo, uma anedota, que tem como característica o sentido humorístico, sendo ambíguo ou não, o seu efeito cômico não surtirá e menos ainda as reações que se esperam e por esse fim não cumprirá o propósito, e se um texto não exerce a função que a ele foi destinado o mesmo torna-se desnecessário para seus devidos fins.

Para uma boa interpretação, o conhecimento de gênero textual é de suma importância, não se pode analisar uma produção textual levando em consideração aspectos de outra, pode se dizer que o ato de interpretar nos conduz a uma preparação não apenas para o certo, mas também para o incerto, o improvável, o infundado nos preparando para vários fins e permitindo dar sentido próprios a determinados contextos.

Como visto no capítulo anterior, os quadrinhos desde sua criação até a atualidade evoluíram consideravelmente, se adequando a vários contextos e conceitos sociais, incorporá-lo de uma forma mais ampla e presente não só como gênero, mas como ferramenta de ensino nos traz uma junção a novas metodologias e assim sendo nos remete a grandes desafios. Por outro lado, tal proposta rompe com o tradicionalismo dando uma pitada de modernismo e inovação. De certa forma,

a visão sobre os quadrinhos tem um foco direcional que precisa ser mudado, o que no início era apenas um meio midiático de entretenimento na atualidade se configura em um instrumento poderoso com inúmeras finalidades.

Geralmente estamos atrelados a um conceito arcaico de que ensinar a língua é ensinar gramática, porém a competência comunicativa e que tem que ser evidenciada nesse processo, pois um indivíduo que nunca frequentou o âmbito escolar consegue se comunicar em sua língua e sem conhecer a estrutura e formação dos enunciados por ele proferido.

Se começarmos a analisar os PCN de Língua Portuguesa para o ensino fundamental, veremos que eles se dividem em duas partes: apresentação da área de língua portuguesa, em que se discute questões sobre a natureza da linguagem, o ensino dessa disciplina (objetivos e conteúdo) e a relação texto oral-escrito/gramática e Língua portuguesa no terceiro e no quarto ciclos, em que aparecem os objetivos e conteúdos específicos dessa fase, divididos em práticas de escuta de textos orais/leitura de textos escritos, práticas de análise linguística. (SANTOS, 2001:12)

A apresentação da raiz estrutural da linguagem se evidencia nesse contexto através da gramática o que relaciona a natureza do fato com a gramaticalização do contexto. Isso provoca certo déficit direcional, pois o alunado foca suas atenções apenas na estruturação da língua e não na sua função comunicativa. A discursão sobre a natureza da linguagem a muito se estende porém nessa fase se destaca a oralidade e a escrita focadas a gramática que se mantem implícita na língua portuguesa.

Se formos observar os conteúdos propostos nos deparamos com uma grade curricular focada apenas em ortografia e gramática deixando de lado a compreensão e interpretação textual. As dificuldades na inserção de atividades que se adéque ao contexto de aprendizagem, de acordo com o desenvolvimento do aluno, são fatores que se observa na atualidade, pois estes alunos não podem se desenvolver a partir do que não conhece.

De acordo com Nideocoff (1979), "o trabalho com informações da atualidade apresenta muitos obstáculos[...] talvez seja o aspecto mais difícil do trabalho do professor, mas também um dos mais interessantes. Muitas vezes a dificuldades encontrada pelos receptores da informação e simplesmente pelo não conhecimento do fato e por outras vezes até há esse conhecimento porém esse conteúdo e exposto torna-se algo não "familiar" ou seja, desconhecido, novo e assustador que

levo o público a fazer relação com dificuldades ou até mesmo a assuntos alheios ao que realmente é o foco dos enunciados.

Diante da magnitude territorial e heterogeneidade cultural, social e econômico, frutos de sua história, o Brasil é, por definição, a noção da diversidade em qualquer aspecto que se queira considerar da sua vida social. A língua portuguesa no Brasil, impossível de ser de outra forma, reflete isso, apesar de uma visão redutora insistir na “espantosa”, “notável”, “esplendida”, “apreciável” unidade de português no Brasil. Esses qualificativos se encontram em trabalhos clássicos e muito difundidos sobre o português brasileiro. (SILVA, 2014: 12).

Ao observar a vasta amplitude do contexto que é a língua, evidencia-se a necessidade da compreensão e melhoramentos dos métodos e ferramentas de ensino/aprendizagem. Saber escrever não significa exato e necessariamente compreender o que leu ou o que ouviu, existem variedades que devem ser consideradas e repensadas, por exemplo, no contexto sinônimo principalmente sinônimos imperfeitos dentro de um texto ou enunciado.

Não se pode negar a importância da língua e da linguagem em todo o contexto, pois elas sempre serão objetos de estudos nas aulas de língua portuguesa. O que realmente devemos em de fato nos ater e nas preocupações que derivam da necessidade de inovação, ou seja, em transmitir as mesmas ao público alvo de forma que a compreensão desse contexto seja não só um norte mas um ponto de chegada que torne-se o destino de todos.

Já foi dito que a escola tem que ajudar a criança para que seu processo de crescimento, ele vá compreendendo a realidade que a cerca e nela as vá localizando lucida e criativamente. Esse processo a inicia na realidade imediata como meio. Aprender VER no mesmo para em seguida estender seu olhar na direção de horizontes mais largos. O primeiro objetivo, portanto, é este: -aprender a ver e analisar a realidade. (NILDECOFF, 1979: 11)

Muitos são os caminhos para a inovação de práticas de ensino, porém, achar um meio em que esse contexto pode ser empregado é um desafio ao profissional, pois a prática de forma indevida de uma metodologia ou até mesmo o uso de uma ferramenta de ensino de forma inapropriada pode resultar em um final desastroso quando relacionado a compreensão do conteúdo proposto ou pelo embaralhamento de ideias transmitidas.

2.2 LINGUAGEM E ENSINO

No prefácio do livro da autora Mára Lucia Faury intitulado de “Uma Flor Para os Malditos”, Reges de Moraes nos conta que o escritor Nelson Rodrigues foi um dia criticado por ter “uma linguagem muito pobre”, ao que ele teria respondido, “Só eu sei o quanto me custa empobrecer assim minha linguagem”. A adequação da língua ao meio sempre incentiva o aluno a se sentir incluído e valorizado, pois o mesmo sempre tende a buscar entendimento sobre o que vê, sente e vive perante o comunicativo social.

Os conteúdos para o ensino fundamental são articulados em torno de dois eixos básicos, o uso da língua oral e escrita e a reflexão sobre a língua e a linguagem, considerando que tanto o ponto de partida quanto a finalidade do ensino é a produção/recepção de discursos. Em função desses eixos, os conteúdos de ensino são organizados em torno de três princípios organizadores, baseados na proposta de Geraldine para o ensino de Língua Portuguesa, da década de 80: prática de escuta e de leitura de textos e prática de produção de textos orais e escritos, articulados no eixo de uso da linguagem oral e escrita; e prática de análise linguística, organizado no eixo de reflexão sobre língua e linguagem. (RODRIGUES, 2001:65)

De acordo com Rodrigues (2011), basear os conhecimentos na escuta de enunciados, aprender pelo ouvir é um eixo que nos permite uma prática de análise linguística direcionada a reflexão da língua. A língua se evidencia a todo o momento e encontrar uma forma de compreender essa funcionalidade linguística é um caminho que somos instruídos a todo momento de vivência escolar a questão a ser repensada e a forma como a língua é apresentada ao falante, com todas as suas “engrenagens” funcionais.

Segundo os PCNs (1997), o conjunto de conteúdos está articulado dentro do processo de ensino e aprendizagem e explicitado por intermédio de ações em três eixos norteadores: produzir, apreciar e contextualizar. A estrutura dos eixos de aprendizagem e sua articulação entre os tipos de conteúdos das disciplinas ofertadas e dos Temas Transversais configuram uma organização para que as escolas estruturam seus currículos com certa liberdade que permita considerar o seu contexto educacional. (NEVES, 2012: 19).

Compreender, apreciar e contextualizar torna a aprendizagem um processo de vivência, a estruturação da transversalidade no âmbito de ensino dá margem a incorporação de novas metodologias e muda a forma de aplicação das ferramentas de ensino. Em relação à leitura, interpretar torna-se algo mais que fundamental, exhibe-se o seu caráter indispensável e obrigatório, compreender os enunciados

captando e absorvendo as informações fornecidas a fim de junta-las e formar um sentido, assimilar um acontecimento ou aproveitar em aspectos gerais as características.

São muitas as necessidades sofridas na questão ferramenta e métodos de ensino aprendizagem da língua, pois necessita de prática do educador para que este venha identificar as dificuldades pelas quais o alunado mais se confunde, e, além disso, encontrar subsídios que ao mesmo tempo prenda a atenção até mesmo do mais hiperativo ao mais retraído, porém sendo produtivo nos assuntos de obrigatoriedade.

No quesito interpretativo, a produção textual ou em qualquer outra área da linguagem tudo se torna novidade, pois o léxico e produção textual sempre se relaciona a criar algo de um início incerto a partir de ideias desenvolvidas pelo próprio indivíduo e interpretação surge como um decifrar de algo muito subliminar. (PERINI, 1997:32)

Partindo do pressuposto metodologias e ferramentas inovadoras, vale ressaltar que não se deixa a gramática ou qualquer outro conhecimento indispensável de lado. Simplesmente encontra-se uma nova forma de transmitir esses conhecimentos, um meio de tirar a tensão responsável pelo fracasso de aprendizagem de muitos amenizando assim o fardo do “aprender”.

O que se torna preocupante são as escolhas metodológicas que prometem inovar e nos trás a mesma execução mudando apenas o nome, o que não surte efeito, pois tudo isso como já afirmado só nos remete a práticas já utilizadas e não produtivas. Acreditar em um método “miraculoso” que levará a um desenvolvimento fantástico de todos sem esforço e pura utopia, cada indivíduo possuem suas próprias características e seu próprio tempo de aprendizagem.

Já descartamos os receituários, já nos desiludimos com sugestões de ordem comportamental, já nos cansamos de rodar em falso através de estudos comparativos entre diferentes modelos pedagógicos cujo processo de mensuração de resultados, primando pela sofisticação acabam sempre por provar exatamente aquilo que já conhecíamos previamente. (CUNHA, 1989: 09)

Contextualizando a indicativa segue a suposição de que métodos antes de serem considerados inovadores devem ser testados e só após a certeza e aprovação de resultados e que se deve levar tais modificações a prática. No entanto, isso não impede o profissional de testar suas próprias práticas metodológicas ou até mesmo aprimorar adequando muitas outras já existentes.

Muitas vezes, não necessariamente a metodologia é falha, apenas o público não se adapta a forma como a mesma se configura. O objeto de estudo sempre influencia, pois ao discutirmos sobre as variações linguísticas no gênero textual podemos observar com mais facilidade e em riquezas de detalhes os seguintes pontos: a separação aparente de características; a individualidade; o processo de comunicação e até outros aspectos como status perante a sociedade capitalista, a fonética empregada.

Às vezes ao observar podemos empregar um velho dito popular que nos fala que "Uma imagem vale mais que mil palavras", no caso estaremos julgando a ação em si, mas fazendo uma interpretação da imagem captada, uma leitura do que estamos vendo e tirando nossas próprias conclusões. É comum folheamos livros didáticos e nos depararmos com charges, tirinhas, cartuns e histórias em quadrinhos, muitas vezes existem capítulos inteiros sobre os mesmos porém não são tratados com devida atenção, são estudados apenas como gênero textual, e como tal se estuda o gênero e não a contextualização.

O grande desafio é a forma como deve-se utilizar tais quadrinhos e ser compreendido pois a linguagem e o meio de utilização é diferenciado de compreender o montante de informações levada pelo texto e que torna esse desafio mais complicado ainda. As obras em quadrinhos devem apresentar caminhos que podem ser trilhados por professores e alunos em sala de aula, a partir das obras em quadrinhos incluídas pelo governo na lista do PNBE. Elas são agrupadas em áreas e/ou gêneros afins – biografias, leitura em quadrinhos, mangás, quadrinhos infantis, quadrinhos de aventura, humor - e trabalhadas em suas peculiaridades temáticas e históricas, bom como aproximando de forma prática as publicações da realidade de sala de aula.

As HQ's por ser um meio de comunicação em massa provoca um grande fascínio em crianças jovens e até mesmo em adultos, em razão da aparência das personagens, e por até mesmo se identificarem nos enredos dos acontecimentos imaginários desse universo através das características marcantes de observadas nos núcleos dessas produções.

É comum em contextos educacionais solicitar a alunos que observem uma imagem e a partir dela faça determinadas observações, com as HQ's não é diferente, a união de diversas formas de compreender, observando essa mistura de

linguagem verbal e não verbal, interpretando e sendo pragmático em relação ao texto implícito facilitando assim a absorção do conhecimento.

Objetivando a necessidade de um ser crítico coloca-se em prática o papel da escola na formação do indivíduo, é através do desenvolvimento interpretativo que o mesmo começa a analisar a situação de mundo e a opinar consideravelmente de acordo com os termos observados.

2.3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E CHARGES EM SALA DE AULA

A relação entre quadrinhos e educação nem sempre foi amigável, passando por momentos de grande hostilidade e por vezes com um espaço limitado no ensino, quando alguns professores mais ousados se atreveram a utilizá-los em sala de aula. Tratava-se de aplicações esporádicas, marcadas muito mais pela ousadia e entusiasmo de seus propositores do que propriamente por correção metodológica.

A importância da escola na formação do ser social perpassa por se conseguir relacionar a produção e o aprendizado a esse contexto ampliando a visão de mundo do aluno, aprendendo a ver e analisar a realidade e o primeiro passo é a materialização dessa visão em uma só sequência que o educador terá que desenvolver com o educando.

Os quadrinhos podem ser utilizados na educação como uma ferramenta para a prática educativa. A HQ tem sua própria sedução por apresentar uma sequência lógica de imagens. O sucesso dos quadrinhos está no uso de imagens em situações contextuais que facilitam o entendimento da leitura. A história em quadrinhos explora a linguagem não verbal, complementada pelo uso da linguagem verbal de forma clara e objetiva. (NEVES, 2012: 8)

De acordo com Neves (2012) as HQ's e charges têm suas particularidades "sedutoras", a presença de vários artifícios que a torna atraente, e seu contexto situacional facilita a compreensão da leitura. A complementação encontra-se na necessidade de compreender todos os elementos da história. Levando para o conceito educacional pode-se dizer que buscar uma nova forma a fim de incentivar o conteúdo proposto considerado "chato", porém necessário pela maioria dos alunos, deixando o mais atraente e chamativo, ou seja, uma releitura mais colorida e com vida própria do conteúdo indispensável.

De acordo com Neves (2012), se tomar, por exemplo, a língua inglesa, vê-se que a muitos se usa a música como apoio e é obtido um resultado considerado satisfatório tudo isso se deve ao fato de ser um contexto atrativo e de certa forma chamativo para os jovens, a busca por uma nova metodologia de ensino na área e linguagem nos remete a um pensar estratégico em que a realização de muitos conceitos não serão viáveis se aplicadas incorretamente. As HQ's possuem um papel de apoio fundamental em seu uso até mesmo como gênero dissipador de conhecimento além de ser um meio que estimula a curiosidade tornando-se assim um desafio agradável aos alunos.

Estamos inseridos em uma sociedade do conhecimento, da revolução da informação e da exigência da produção do conhecimento. E com isso, o professor passa a ser articulador e mediador entre o conhecimento elaborado e o conhecimento a ser produzido. (NEVES, 2012: 10)

Olhar cada cena, interpretar cada gesto, analisar cada fala ou pensamento (os leitores precisam, caso contrário a história não fará sentido), torna-se um atrativo a mais além de um desafio, pois as várias formas de linguagem apresentadas nesse contexto precisam de uma junção para fazer sentido. Esta capacidade e raciocínio tornam-se possível porque o aluno ao visualizar uma imagem, ele por si já tem uma leitura, uma interpretação própria, uma colocação interpretativa não verbal da "situação" representada.

Há muito se vê em livros, jornais e revistas esse gênero textual sempre com a finalidade informativa. Nos jornais, quase elas são produzidas sempre (ou quase) para divertir o leitor com alguma crítica sobre política, economia, saúde, ou seja, representando as mazelas sociais.

Na educação não é diferente, quando folheamos um livro didático, nele podemos observar várias tirinhas que representam assuntos pertinentes e além do mais, existem vários personagens que apresentam características que merecem ter uma observação mais aprofundada, personagens essas que trocam letras ao falar, fazem gestos contrários a suas falas, pensam uma coisa e falam outra, ou seja, apresentam aspectos que estimula a compreensão do alunado.

Outro ponto a favor é a familiarização com as HQ's, pois se observa que os alunos provenientes de séries que em muitas vezes se utilizam de gravuras para compreender o contexto, maquetes entre outros artifícios visuais e os mesmos já se relacionam com mais "intimidade" com esse tipo de conteúdo.

De acordo com Neves (2012) esse artifício provém espaço para de certa forma transportar diversos temas ao conhecimento do alunado. Pode se dizer que cada personagem das HQ's tem em si características marcantes, o que facilita em muito para pessoas que não conseguem distinguir alguns aspectos da língua em uma prosa pela junção de informações, e muitas vezes pelo quiasmo também existente. Essa parte é facilitada, pois, reafirmando, temos como suporte da escrita as imagens que funcionam e exercem o papel da linguagem não verbal.

De acordo com Porto (2009), quando consideramos a língua em sua perspectiva histórica e social, o trabalho com a oralidade deve se dar em situações reais de uso da fala. Considerar e promover situações que incentive a produção oral, expondo e debatendo ideias e percebendo assim as diferenças discursivas e outras organizações.

Como as histórias em quadrinhos apresentam uma linguagem mista, ou seja, tanto a linguagem verbal, como a linguagem não verbal, este é um dos motivos que a utilização desses HQ's em sala de aula pode proporcionar, além de facilidades de compreensão de conteúdos, o desenvolvimento da criatividade por parte dos alunos, pois as apresentações em figuras são mais interativas, levando a um melhor desempenho da memória. (FRIZZO; BERNARDI, 2001:14).

Uma produção textual não representa simplesmente uma sequência gráfica, mas um conjunto de informações que leva o ouvinte a refletir simultaneamente e enfim, buscar respostas às dúvidas obtidas. A prática docente deve ocorrer de forma convidativa direcionando o aluno de uma forma em que o mesmo não se sinta pressionado, mas que ele (o aluno) perceba por si mesmo a importância e a necessidade do aprendizado.

Os quadrinhos são uma expressão artística que usa o desenho e pintura para levar o leitor a acompanhar suas aventuras, ou melhor, suas narrativas. Estabelece uma comunicação simples, utilizando contexto, consegue construir um diálogo científico através de situações que contemplam sua curiosidade natural. (NEVES, 2012: 12)

De acordo com Neves (2012) os quadrinhos servem não só para o entretenimento, eles influenciam o público leitor por evidenciar riqueza de detalhes. as narrações nele contida, a arte visual, o contraste de cores ou até mesmo a ausência dela seduz e satisfaz diversos gostos. Na atualidade é muito comum encontrar desde clássicos da literatura a produções inéditas dentro desse gênero.

Para Neves (2012) entre as razões para se utilizar os quadrinhos na escola estão a atração dos estudantes por esse tipo de leitura, a combinação de palavras e imagens, são formas mais eficiente de ensino e com isso se observa também a

qualidade da informação, o enriquecimento da comunicação pelas HQs, o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura e a ampliação do vocabulário. Tornando-se assim um subsídio construtivo e chamativo tanto estético estrutural quanto na riqueza de conteúdos.

Nos dias atuais, é necessário que o aluno conviva com diversas linguagens para que produza seu próprio conhecimento atrelado aos conteúdos estudados. De forma harmônica, o aprendizado deve ocorrer a partir da interação do aluno com os conteúdos e a prática, de modo que o aluno possa levar estes conhecimentos adquiridos e produzidos como contribuição para a melhoria da sociedade. (NEVES, 2012: 16)

Seguindo a linha de raciocínio de Neves, pode-se dizer que a harmonia no aprendizado se dá quando o aluno interage não só com o conteúdo mas também com a prática levando o mesmo a produzir seus próprios conhecimentos tornando-se um ser crítico e podendo assim transmitir esse conhecimento adquirido/desenvolvido.

A história em quadrinhos está impregnada na sociedade, fazendo parte da cultura da sociedade contemporânea. Por sua boa aceitação popular é que ela pode ser uma ferramenta muito útil de aprendizado em sala de aula. (NEVES, 2012: 16).

O gênero HQ's vem sendo usadas a muito tempo como ferramenta informativa em campanhas de conscientização propagandas e etc. Neves (2012) afirma que a história em quadrinhos também pode ser usada como recurso para incentivo à escrita. O aluno pode narrar fatos ou temas utilizando-se dos quadrinhos podendo ser para apresentação de determinado contexto ou uma situação. O importante é que esse gênero apresente várias possibilidades e demonstre potencial para vários segmentos de utilização e sendo assim só acrescenta no processo de ensino aprendizagem unindo utilidade à prática.

3. PROPOSTAS METODOLÓGICAS DE ENSINO/ APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA ATRAVÉS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CHARGES

3.1 O DESAFIO DE INOVAR NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

As propostas de ensino através das histórias e quadrinhos e das charges são direcionadas ao professor, para que o mesmo se instrumentalize em sala de

aula para poder ensinar a Língua Portuguesa sobre um viés diferenciado, deixando de lado questões puramente gramaticais do ponto de vista tradicional. Romper com o tradicionalismo é inovar no campo de ação trabalhando a obrigatoriedade com meios que a deixe atrativa.

A gramática se faz necessária porém trabalhá-la de forma diferenciada e o que se busca com novas metodologias, os benefícios ao utilizar as HQ's e charges são de grande importância, uma vez que através dessas ferramentas de inúmeras utilizações os benefícios são aparentes, o professor consegue prender a atenção do aluno e ao mesmo tempo transmitir o contexto esperado satisfazendo assim ambas as obrigatoriedades fazendo ser prazeroso tanto o ensino quanto o aprendizado.

No aspecto de incentivo à escrita também é necessário o uso de métodos influentes para a prática da docência, nesse âmbito e muitas vezes o despreparo do professor devido à falta instrumentos de ensino desestimula o público alvo. Uma nova visão sobre a forma de transmitir o conhecimento, uma saída é o que se busca incentivar e o primeiro passo, porém continuar ou até mesmo motivar o aluno a buscar conhecimentos e um desafio, as "novas" ferramentas de ensino promovem uma saída um subsídio ao professor que muitas vezes se encontra sem saída em questão de metodologias.

As charges e os quadrinhos contribuem para a alfabetização, estimula o hábito da leitura, exercita diversas habilidades cognitivas, une a cultura e o entretenimento, além de ser de fácil acesso e despertar facilmente o de crianças, jovens e adultos, ainda é indicado pelos PCN's. Se um dos objetivos do ensino da Língua é formar seres competentes na área comunicativa, algo que virá a estimular essa compreensão de mundo é de grande estima. Esses gêneros textuais não vem a mesclar partes, mas fazer uma mistura de linguagem verbal e não verbal estimulando assim a compreensão e interpretação relacionando contextos propostos.

Compreender esse contexto na área textual e a meta inicial a ser cumprida, as adaptações e utilizações é a execução e os objetivos são os aproveitamentos após a prática de utilização dessas ferramentas. Reciclar-se em questão de métodos de ensino é algo que todo educador deve fazer para uma boa prática profissional.

3.2 PROPOSTAS A SEREM APLICADAS EM SALA DE AULA

ATIVIDADE 1

1ª) Leia:



Figura 1: fonte :<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/discovirtual/galerias/imagem>

Após leitura e análise do texto responda.

- No texto acima, a garota entendeu corretamente a mensagem do vendedor? Explique.
- De que outra forma o vendedor poderia dizer para que a menina não entendesse errado?
- Você já ouviu falar de sobre estereótipo, o que é isso?
- Que tipo de estereótipo fica evidenciado nos quadrinhos acima?

2ª) De acordo com o dicionário online a palavra "droga" significa Designação geral de toda substância usada em química, farmácia etc. no segundo quadrinho a personagem cita essa palavra mas com um sentido diferente. Justifique esse sentido.

3ª) Para compreender o texto da primeira questão deve-se ler não só os balões de fala mas observar o contexto fazendo um mix de linguagem verbal e não-verbal para que possa fazer sentido. Transforme o texto em quadrinhos em um texto em prosa levando em consideração que não será apenas uma transcrição das partes escritas, você deverá descrever a situação inicial antes do dialogo e o desfecho através da reação logo após a resposta final.

ATIVIDADE 2.

1ª) leia o texto a seguir.

A Cigarra e a Formiga

(Adaptado da obra de La Fontaine disponível em
<<http://www.qdivertido.com.br/verconto.php?codigo=9>>)

Era uma vez uma cigarra que vivia saltitando e cantando pelo bosque, sem se preocupar com o futuro. Esbarrando numa formiguinha, que carregava uma folha pesada, perguntou:

- Ei, formiguinha, para que todo esse trabalho? O verão é para gente aproveitar! O verão é para gente se divertir!

- Não, não, não! Nós, formigas, não temos tempo para diversão. É preciso trabalhar agora para guardar comida para o inverno.

Durante o verão, a cigarra continuou se divertindo e passeando por todo o bosque. Quando tinha fome, era só pegar uma folha e comer. Um belo dia passou de novo perto da formiguinha carregando outra pesada folha. A cigarra então aconselhou:

- Deixa esse trabalho para as outras! Vamos nos divertir. Vamos, formiguinha, vamos cantar! Vamos dançar!

A formiguinha gostou da sugestão. Ela resolveu ver a vida que a cigarra levava e ficou encantada. Resolveu viver também como sua amiga. Mas, no dia seguinte, apareceu a rainha do formigueiro e, ao vê-la se divertindo, olhou feio para ela e ordenou que voltasse ao trabalho. Tinha terminado a vidinha boa. A rainha das formigas falou então para a cigarra:

- Se não mudar de vida, no inverno você há de se arrepender, cigarra! Vai passar fome e frio.

A cigarra nem ligou, fez uma reverência para rainha e comentou:

- Hum!! O inverno ainda está longe, querida!

Para a cigarra, o que importava era aproveitar a vida, e aproveitar o hoje, sem pensar no amanhã. Para que construir um abrigo? Para que armazenar alimento? Pura perda de tempo. Certo dia o inverno chegou, e a cigarra começou a tiritar de frio. Sentia seu corpo gelado e não tinha o que comer. Desesperada, foi bater na casa da formiga.

Abrindo a porta, a formiga viu na sua frente a cigarra quase morta de frio puxou-a para dentro, agasalhou-a e deu-lhe uma sopa bem quente e

deliciosa. Naquela hora, apareceu a rainha das formigas que disse à cigarra: - No mundo das formigas, todos trabalhãh e se você quiser ficar conosco, cumpra o seu dever: toque e cante para nós. Para cigarra e paras formigas, aquele foi o inverno mais feliz das suas vidas.

ATIVIDADE 3



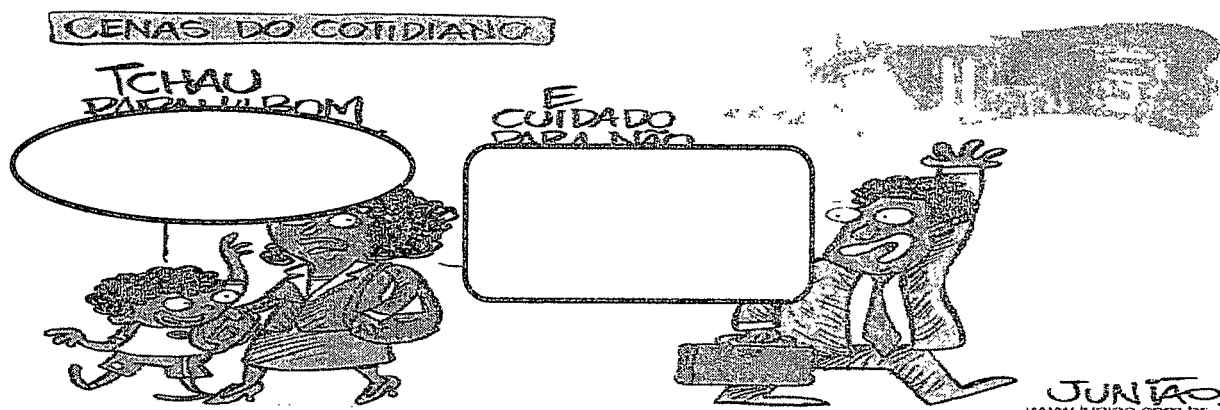
Figura 2, fonte:

https://www.google.com.br/search?q=charges&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjfxYmp6aLOAhVIOZAKHQxcAAYQ_AUICCGB&biw=1366&bih=667#imgsrc=jTyFUoHm0MZYTm%3A

atenção pelo contexto observado. Leia a charge acima e responda as questões a seguir.

- Observando a imagem e analisando as vestimentas e postura das personagens, é possível dizer a profissão exercida por cada uma delas?
- A personagem que representa a mãe de família expressa certa preocupação ao se despedir do marido, que preocupação é essa?
- Observe que a frase, "**preso por engano**", encontra-se destacada no texto, após analisar todo o contexto o que você acha que essa frase quer evidenciar?
- Qual a mensagem que a charge acima nos transmite? Por quê?
- É muito comum acontecer situações como essa na sociedade? Faça um breve comentário sobre o assunto.

2ª) Recrie a charge acima com um novo contexto (tema livre).



ATIVIDADE 4

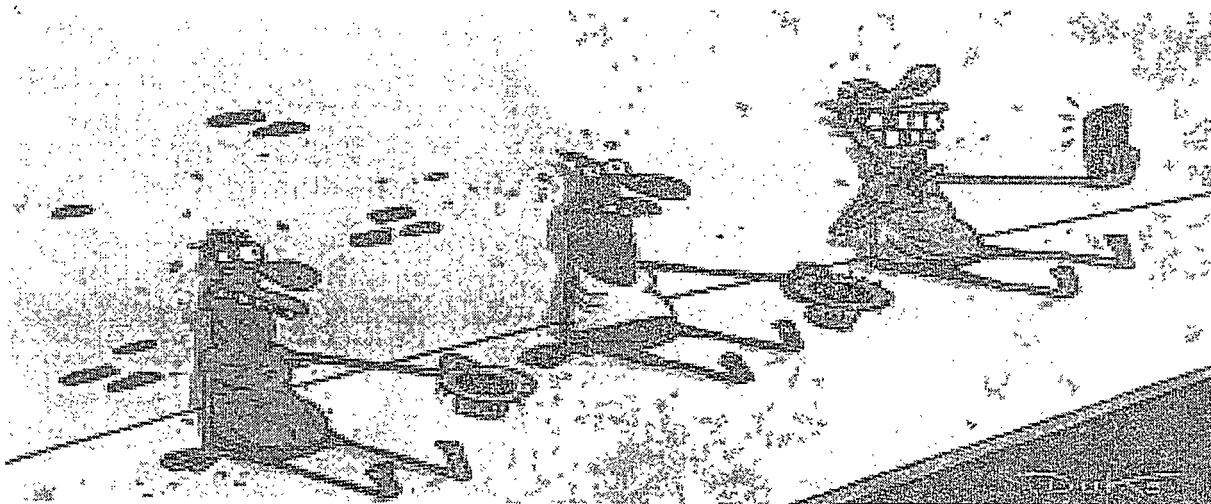
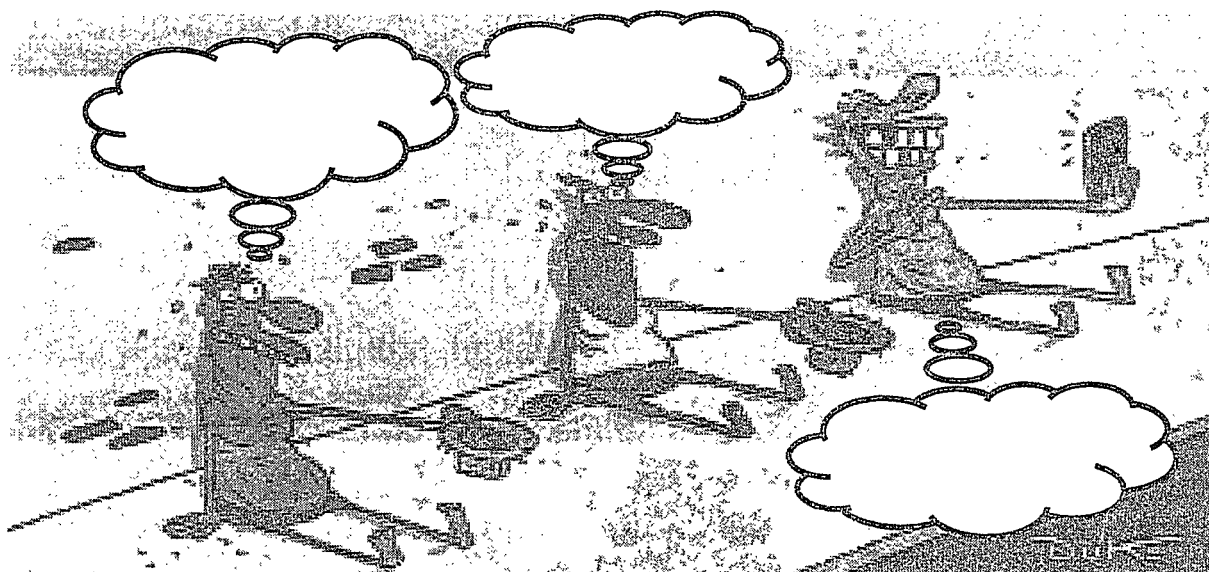


Figura 3, fonte:

<https://www.google.com.br/search?q=charges&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwju5MXmgaPOAhVBDJAKHayQBZAQsAQILg&biw=1366&bih=667#imgsrc=6EaBGMKwdHrelM%3A>

- 1ª) Após a observação da charge acima, em que fator social as personagens estão enquadradas?
- 2ª) Após analisar o contexto em um todo, sobre o que se trata a Charge?
- 3ª) Observe que que uma das personagens não se configura no mesmo perfil de pedinte que as outras se encontram. Em sua opinião o que isso representa?
- 4ª) Faça um comentário relacionando a imagem com a sociedade atual.
- 5ª) Se existisse um dialogo entre as personagens sobre o que eles conversariam?
- 6ª) A charge acima não apresenta balões de expressão, sendo de fala ou pensamento, pois a mesma se destina a uma interpretação visual. Vamos dar falas as personagens? Preencha os balões de pensamento de acordo com a sua compreensão da imagem.



ATIVIDADE 5.

1ª) Leia:



www.YM-PRODUCTIONS.com

Figura 4, fonte:

https://www.google.com.br/search?biw=1366&bih=667&tbn=isch&sa=1&q=tirinhas+com+verbo&oq=tirinhas+com+verbo&gs_l=img.3..0l6j0i30l4.656140.659349.0.659770.10.7.0.3.3.0.306.957.0j1j2j1.4.0....0...1c.1.64.i...mg..3.7.1000.8kMfxtcroyM#imgsrc=fSXYlpxuBCA8SM%3A

- Embora o quadrinhos acima não ofereça elementos de cena, além das personagens, pelo dialogo e possível identificar o local em que eles se encontram? Que lugar é esse? Justifique.
- Porque no quarto quadro da tirinha a fala do Zezinho acrescenta um efeito cômico? Justifique..
- No primeiro quadrinho a professora pede para Zezinho conjugar o “verbo” andar. Mas o que é verbo?
- Na tirinha dois verbos distintos se fazem presente, quais são eles?

e) Em sua opinião porque Zezinho confundiu a “pressa” exigida pela professora na oralidade com apressar a ação?

2ª) Reescreva os quadrinhos da questão anterior abordando outro tema (temática livre).



www.YM-PRODUCTIONS.com

1ª) Observe a imagem e responda as questões abaixo:

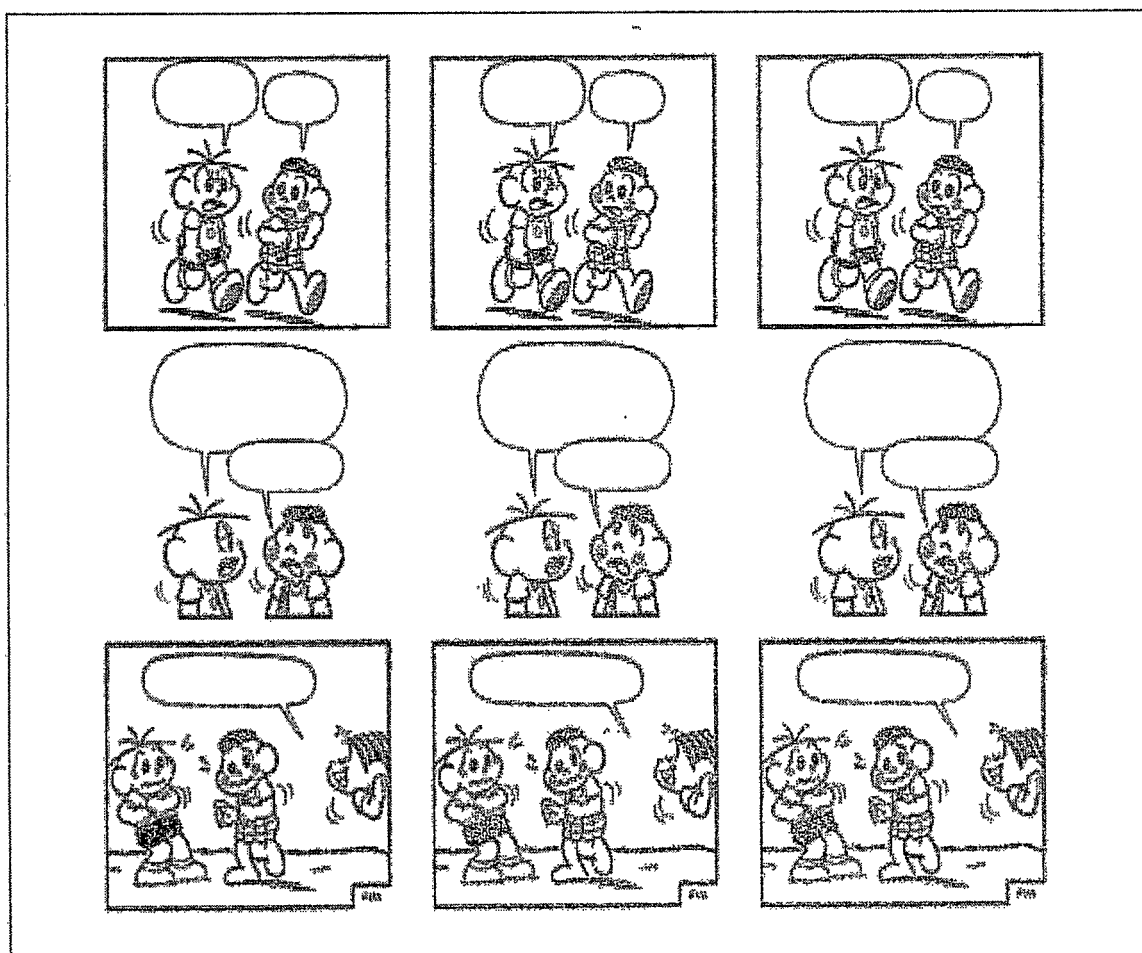


Figura 5, fonte: <http://pt.slideshare.net/Vanessasp14/quadrinhos-36917352>

- Quem são as personagens iniciais da história?
- Sobre o que estão conversando?
- Porque as duas personagens se assustam nos quadrinhos finais da história?
- Quem apareceu no final da história?
- Porque uma das personagens está zangada?

2ª) Após responder todas as questões da atividade 1 (um) retorne aos quadrinho com balões de fala em branco e preencha os levando em consideração suas respostas e os aspectos abaixo:

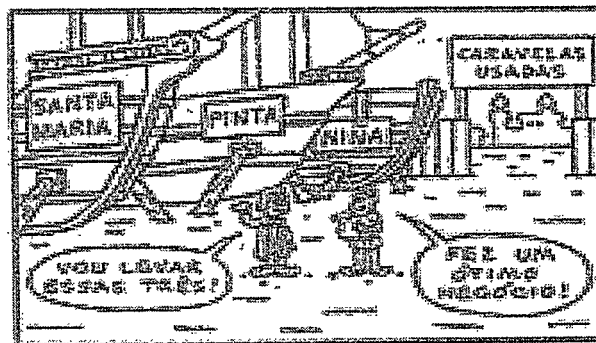
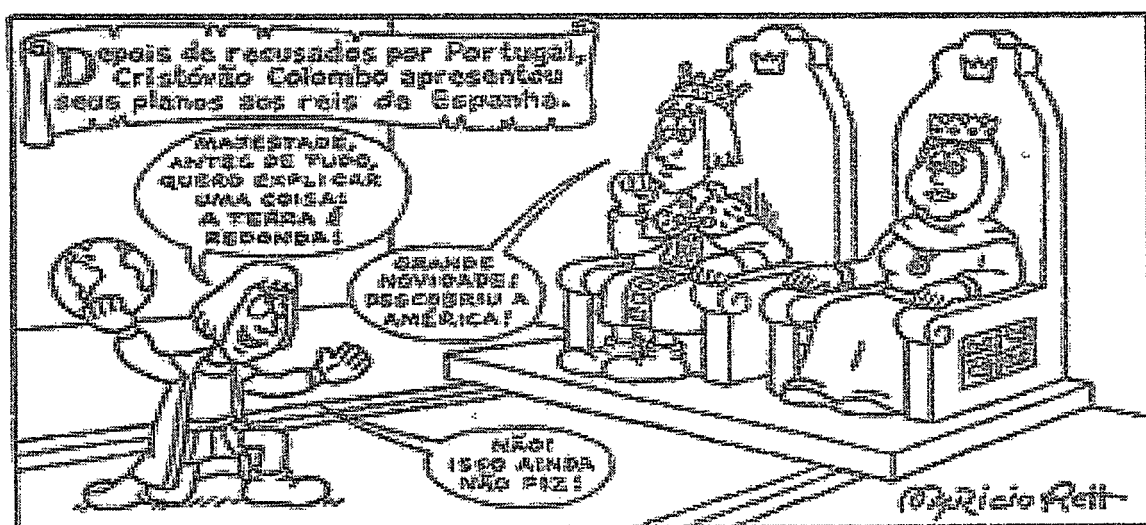
- A história deve conter início, meio e fim;
- Deve se observar o contexto em que se encontram;
- Os acontecimentos evidenciados na imagem;
- fique atento a mudança de cenário.

ATIVIDADE 7.

1ª) leia com atenção o texto abaixo:

DESCOBRIMENTO DA AMÉRICA - PÁGINA 01

Descobrimento da América



Páginas: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | [VOLTAR AO MENU QUADRINHOS](#)

2ª) Após ler os quadrinhos "Descobrimento da América" responda:

- a) Que substantivos você conseguiu encontrar no texto?
- b) Que verbo você pode identificar no texto?
- c) Em que tempo verbal os verbos conjugados do texto se encontram?
- d) Passe os verbos encontrado na história em quadrinhos acima para o presente do indicativo e logo após conjugue os neste mesmo tempo verbal.

3ª) Observando a história "Descobrimento da América", ela se caracteriza como um acontecimento da atualidade ou algo do passado?

4ª) A fala das personagens, está de acordo com o tempo em que a história se passa? Justifique.

5ª) No primeiro quadrinho o rei se utiliza de uma figura de linguagem, qual é ela?

6ª) Que elementos dá efeito de comicidade, humor ao texto lido na questão 1(um)? Justifique.

7ª) Encontre as palavras que não fazem parte do contexto histórico representado pela gravura.

8ª) "Descobrimento da América" é uma intertextualização de um fato histórico, ele relata o início da viagem de Cristóvão Colombo, com um toque humorístico. Agora é sua vez, produza uma lenda urbana do município que você mora acrescentando um toque cômico em sua produção. (Obs.: sua criação deve conter traços da história porém o traço humorístico também deve ser evidenciado sem alterar o desfecho da história.)

CONCLUSÃO

A partir das pesquisas em questão, percebe-se que as histórias em quadrinhos e charges podem ter um papel muito importante no processo de ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa, mas é preciso que professores considerem suas metodologias de forma clara e objetiva e, sobretudo saibam como empregá-las. É necessária uma triagem do material, separando o que é apropriado às diferentes faixas etárias ou que contém informações relevantes.

Empreender atividades práticas a partir das histórias em quadrinhos e charges torna as aulas mais dinâmicas e o aprendizado mais prazeroso. E, por fim, é importante lembrar que a leitura de quadrinhos e charges é complexa e não deve se restringir ao texto ou ao enredo; ler e perceber os recursos da linguagem, da estética e da narrativa das narrativas quadrinizadas amplia as significações que podem ser extraídas de seu conteúdo. Dessa forma, existe uma riqueza de assuntos a serem explorados, tanto para desenvolver a oralidade e escrita, quando para desenvolver a habilidade da leitura.

Assim, essa pesquisa relata sobre a influência que as histórias em quadrinhos (HQs) e charges exercem sobre o público estudantil, mostrando especialmente, que a identidade adquirida através de um gênero textual pode ajudar na convivência e no respeito ao próximo, refletindo atitudes no próprio comportamento.

O trabalho também deixou claro que a escola precisa ser encorajada a utilizar com mais frequência as histórias em quadrinhos e charges como um recurso didático e de aprendizagem, evidenciando a riqueza de recursos linguísticos presentes nesses gêneros textuais.

Evidenciou, ainda que as HQs e charges são negligenciadas por uma parte dos professores e também por um número significativo de escolas, que acabam diminuindo a eficácia do ensino. Além disso, esses recursos de ensino são vistos de forma estereotipada, ou seja, é comum se pensar que esses gêneros textuais atrapalham o processo de leitura por serem os prediletos das crianças que preferem estes a leitura de contos e outros gêneros. No entanto, o que essa pesquisa traz à tona é totalmente o efeito contrário.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Maria Isabel da. **O Bom Professor e Sua Prática**/ Maria Isabel da Cunha- 13ª ed.- Campinas, SP: Papirus, 1989.

DUBÓIS, Jean. **Dicionário de Linguística** / Jean Dubois...[et.al.] -2. Ed. – São Paulo: Cultrix, 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial** (tradução: Luís Carlos Borges) – 3o ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRIZZO, B.; BERNARDI, G. GIBIQUÊ - **Sistema para Criação de Histórias em Quadrinhos**. Centro Universitário Franciscano, Trabalho Final de Graduação II. Santa Maria, Novembro/2001

GARCIA Maria. **O que é Charge**. Cultrix, São Paulo, 2011

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das Histórias em Quadrinhos**/ Faculdade Maurício de Nassau, Nº 5, ano 3, setembro /2007 disponível em <<http://historiainagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>>.

LUCHETT, Marcos Aurélio. **O MENINO AMARELO o nascimento das Histórias em quadrinhos**/ Revista Olhar. Ano 03. Nº 5-6. JAN-DEZ/01. Disponível em <http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/yellowkid.pdf>

NEVES, L. "Pressupostos de Ensino do português". Ed. Ática, São Paulo, 2012

NIDELCOFF, Maria Tereza. **A Escola e a compreensão da realidade**/Maria Tereza Nidelcoff; tradução Marina C. Celidônio -1ª ed.- São Paulo: Brasiliense, 1979.

OLSON, Richard D. R. F. **Outcault, The Father of the American Sunday Comics, and the Truth About the Creation of the Yellow Kid**. Ph.D. Richard D. Olson disponível em <<http://www.neponset.com/yellowkid/history.htm>> e traduzido em <<https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR>> (acesso em 02/08/2016 as 13:00 horas)

PERINI, Mário A. **Sofrendo a gramática**: São Paulo: Ática, 1997.

RAMOS, P. **É possível ensinar oralidade usando histórias em quadrinhos?** In: Revista Intercâmbio, vol XV. São Paulo: LAEL/PUC – SP, 2006.

RIBEIRO, Antônio Luiz. **Namor, O Príncipe Submarino**. Disponível em <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/namor-o-principe-submarino-\(namor-mckenzie\)/303](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/namor-o-principe-submarino-(namor-mckenzie)/303)> (acesso em 02/08/2016 as 13:08 horas)

RODRIGUES, Rosângela Hammes. **A constituição e o funcionamento do gênero jornalístico artigo: cronotopo e dialogismo**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001

SALEM, Rodrigo. **Resgate – A evolução dos quadrinhos sob a análise do historiador**. Diário de Pernambuco. Recife, Maio de 1996, Caderno Viver p-6

SANTOS, Roberto Elísio. **Aplicação da história em quadrinhos**. Rev. Univerciência. Vol.08. nº 22, São Paulo: 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4507/4229>> Acessado em 05 de agosto 2012.

SILVA, Rosa Virgínia Matto e. **O Português são dois: Novas Fronteiras Velos Problemas/ Rosa Virgínia Matto e Silva – São Paulo: Parábola Editorial, 2004.**

LIINKS VISITADOS.

SANTOS, Leonor Werneck dos. Disponível em
<<http://www.filologia.org:br/viisenefil/06.htm>> (acesso as 11: 21 horas 31/07/2016).

Dicionário online disponível em <<http://www.dicio.com.br/droga/>>
(acesso em 02/08/16 as 17:04 horas).

A cigarra e a formiga disponível em:
<<http://www.qdivertido.com.br/verconto.php?codigo=9>> (acesso em 02/08/2016 as 19:08 horas)