



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO FUNDAMENTAL: POTENCIALIZANDO A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE TIRINHAS

GT 1: CULTURAS ESCOLARES E LINGUAGENS

Jessica Reis Borges 1 (Programa de Graduação/Instituto de Linguagens/UFMT)
jr.borges16@hotmail.com

Lírian Daniela Martini 2 (Docente do Instituto de Linguagens/UFMT/Cuiabá/Mato Grosso)
lirian.martini@ufmt.br

Resumo

O presente trabalho aborda uma experiência prático-acadêmica desenvolvida durante as atividades obrigatórias do Estágio Supervisionado de Língua Portuguesa em uma escola pública mato-grossense. Optou-se pela temática Histórias em Quadrinhos, especificamente com foco no gênero tirinha, porque estas são compostas de recursos imagéticos que despertam a atenção dos alunos, tais como: desenhos coloridos, balões, personagens normalmente já conhecidos e metáforas visuais. Além das imagens chamativas, a linguagem popular e recursos linguísticos como onomatopeias e “tratamento plástico” conferido às palavras servem para criar um ambiente divertido no texto, de modo a colaborar com um espaço lúdico de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Quadrinhos. Estágio supervisionado. Escola

1. Introdução

O trabalho aqui apresentado é resultado da experiência prática de três alunas do Curso de Letras, do Campus da UFMT/Cuiabá (Aline Carla da Silva, Jéssica Reis Borges, Milena Luiza da Silva Góis), no componente curricular obrigatório *Estágio Supervisionado de Língua Portuguesa*, sob orientação das docentes Camila Viais Leite e Lírian Daniela Martini, junto aos alunos do 6º ano de uma escola pública, situada no município de Várzea Grande-MT.

A temática selecionada para a execução da proposta foi Histórias em Quadrinhos (HQ's), com foco específico no gênero *tirinhas*, já que por questões de organização temporal do Estágio, estas são mais sintéticas, formadas no máximo por quatro quadros. Além do caráter prático temporal, o fato das tiras terem um desfecho inesperado, que provoca um efeito divertido de humor, também motivou a opção por elas. Por estarem presentes em meios de circulação populares, como jornais, revistas e gibis, são formas de comunicação cujos alunos já dispõem de um conhecimento prévio, o que despertou interesse e curiosidade das turmas atendidas.



Na seção 2 será discorrido a respeito da história das HQ's, situando o leitor nas suas origens e posteriores desenvolvimentos. Há menção a precursores das HQ's e pesquisadores com estudos em destaque nesse assunto. Na seção 3 será realizada uma descrição das atividades executadas no espaço escolar e a reação dos alunos frente a elas. Na seção 4 as principais considerações sobre o trabalho serão elencadas de modo a incentivar outras práticas com *tirinhas* em sala de aula.

2. Breve história das HQ's

Quadrinhos compreendem um hipergênero textual que reúne em sua composição uma sequência narrativa de quadros, em que linguagem não-verbal e verbal estabelecem um elo coerente e coeso entre si. Recursos verbo-visuais emergem com todo vigor: as manifestações orais das personagens, bem como seus pensamentos, realizam-se através de balões cujos traçados revelam expressões de fala (representadas por traços contínuos); gritos (representados por traços pontiagudos); sussurros (representados por traços pontilhados); sonhos e pensamentos (representados por traços curvos), sobreposições de falas (representadas por balão com várias pontas); onomatopeias; símbolos; linhas cinéticas; gestualidade e expressão corporal dos personagens; legenda de narrador onisciente ou, eventualmente, de narrador-personagem; emprego de metáforas visuais. Há um predomínio da linguagem oral, com recorrentes marcas de informalidade linguística e, majoritariamente, em norma popular.

Os Quadrinhos, tal qual conhecemos hoje, surgiram no final do século XIX, nas indústrias jornalísticas norte-americanas. Contudo, esse surgimento originou-se das inscrições rupestres deixadas pelos povos antigos, que já contavam as cenas do cotidiano através de imagens narrativas sequenciadas. Feijó (1997, p. 14, *apud* Xavier, 2017, p. 3) relata-nos que a arte sequencial se fazia presente desde a Antiguidade em tapeçarias, frisos, painéis pintados ou em alto-relevo, mosaicos e vitrais. Conforme esse autor, os trabalhos não eram somente decorativos, mas registravam mitologias e crenças religiosas. A própria Igreja, na Idade Média, abusava da arte sequencial para divulgar episódios da vida dos homens santos ou histórias religiosas junto a fiéis de pouca educação formal (op. cit. p. 3).

Antes de 1900, vários gravuristas e pintores produziram trabalhos considerados precursores dos Quadrinhos. McCloud (1995, p. 17) menciona Hogarth, desenhista e pintor



londrino que, em 1731, mostrou “pela primeira vez uma série de pinturas e, mais tarde vendidas como portfólio de gravuras. As pinturas e gravuras eram para ser vistas lado a lado, em sequência.”. McCloud trata ainda do genebrino Rudolph Töpffer, artista gráfico que em 1837 se consagrou pelo uso de “caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa.”(MCCLLOUD, 1995, p. 17).

Jorge Hata, colecionador e pesquisador de Quadrinhos, em seu *O Início das Histórias em Quadrinhos*, considera a literatura de estampas (1827), de Töpffer, “o meio mais próximo das HQ’s modernas”. Segundo Hata, Töpffer “utilizava desenhos e textos para representar uma ação contínua, mas que ao mesmo tempo tinha cortes de tempo e espaço narrativo”. Jorge Hata traz também os nomes do alemão Wilhelm Busch e de Georges Colomb como outros notórios precursores dos Quadrinhos. Busch “lançou, em 1865, os garotos peraltas, Max und Moritz (Juca e Chico no Brasil, traduzido pelo poeta Olavo Bilac)”. Outro precursor em destaque foi o francês Georges Colomb, “criador da Famille Fenouillard (1889), primeira HQ sobre famílias que retratava um casal provinciano e suas duas filhas, Artemise e Cunegunde.” (HATA, op. cit).

No Brasil uma figura em destaque é Angelo Agostini, um cartunista ítalo brasileiro fundador do primeiro jornal ilustrado publicado em São Paulo, denominado Diabo Coxo (1864). As ilustrações desse artista traziam constantes críticas à elite escravocrata e à igreja. Sátiras a D. Pedro II também eram uma de suas características. Em 1869, na revista A Vida Fluminense, Agostini publica "As Aventuras de Nhô Quim", que foi considerada a primeira história em quadrinhos de longa duração produzida em território nacional. Essa obra ficou conhecida “por tecer críticas aos problemas urbanos, aos modismos e costumes sociais e políticos da sua época” (GOMES, 2022). Para esse pesquisador, “As Aventuras de Nhô Quim tem um viés nacionalista, cria-se a partir dele uma figura folclórica do sujeito do interior de Minas Gerais que vai para a capital do Brasil e é enganado, ludibriado (...).” Segundo Gomes, estabelece-se nessa narrativa “um conflito entre a cultura rural e a cultura urbana, esta que estava em um processo de emergência”. Diferentemente das histórias em quadrinhos convencionais, as obras de Rodolphe Töpffer, Wilhelm Busch e Angelo Agostini não tinham balões, mas legendas que vinham normalmente na parte inferior de cada quadro.

Em 1895 o jornal norte-americano *New York World* publicou o que viria a ser considerada a primeira história em quadrinhos moderna, com a inclusão da linguagem verbal

dentro da imagem. Essa criação retrata o personagem Yellow Kid, de Richard Outcault, uma criança pobre do subúrbio nova-iorquino. No entanto, o personagem Yellow Kid, apesar de aceito pelo grande público consumidor de “baixa cultura”, sofria bastante preconceito por parte da aristocracia. Posteriormente, em 1902, Richard Outcault lança um novo personagem, o Buster Brown, uma criança de família tradicional e de posses. Esse personagem era tão traquina quanto Yellow Kid, mas foi socialmente mais aceito, o que contribuiu significativamente para ampliar os lucros de Outcault e de empresários dos jornais.

No meio acadêmico, os primeiros estudos sobre HQ's datam do final da década de 60 (XAVIER, 2017, p. 7). Essa autora destaca nomes de Álvaro de Moya, Antonio Luiz Cagnin, José Marques de Melo, Moacyr Cirne, Sofia Luyten e Waldomiro Vergueiro, tidos como precursores em pesquisas na área.

Conforme Xavier, foi na década de 90, com o advento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), que as HQ's passaram a ser fortemente veiculadas nas escolas, já que os PCN's promoviam o trabalho com os mais variados gêneros textuais e incentivaram a aprendizagem reflexiva a partir de gêneros circulantes no universo do aluno:

Na década de 90, as pesquisas sobre quadrinhos começaram a ganhar força no país. Com o surgimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs – (MEC, 1997), começou a ser valorizado um ensino de língua que privilegia o trabalho com a mais variada gama de gêneros discursivos. Nesse cenário, as histórias em quadrinhos, antes uma leitura depreciada pela escola, ganharam espaço na sala de aula, além de serem incluídas em materiais didáticos, exames nacionais e vestibulares. (Xavier, op. cit., p. 8)

A seguir, descreveremos as aulas ocorridas durante a prática do Estágio Supervisionado. Será apresentada a dinâmica das ações trabalhadas na escola, bem como objetivos e recepção dos alunos frente a elas.

3. As HQ's no espaço escolar: uma proposta divertida de aprender

Durante o estágio supervisionado, foram aplicadas quatro aulas sobre os elementos constitutivos das histórias em quadrinhos (HQs) com foco nas tirinhas, em uma turma do 6º ano do ensino fundamental. A proposta teve como objetivo principal promover a compreensão dos alunos sobre os elementos visuais e textuais que compõem esse gênero textual, bastante

presente no cotidiano dos jovens. Ao abordar aspectos como os diferentes tipos de balões, a variação de fontes, o uso de onomatopeias e a leitura de historinhas sem falas, buscou-se não só aprimorar a leitura e interpretação de HQs, mas também desenvolver o senso crítico e criativo dos estudantes.

As aulas foram estruturadas de forma dinâmica, utilizando uma lousa digital interativa como principal recurso para ilustrar a evolução dos quadrinhos ao longo do tempo, culminando nas tirinhas mais populares, como Turma da Mônica, Garfield, Snoopy e Luluzinha, entre outros. A interatividade da lousa permitiu que os alunos visualisassem, em tempo real, as diferentes características dos quadrinhos, facilitando a compreensão dos conceitos abordados. Entre as atividades propostas, os alunos preencheram balões com base no formato de cada um, adaptando o tipo de fala ou pensamento de acordo com sua função na narrativa. Posteriormente, eles foram incentivados a criar suas próprias tirinhas no papel, exercitando a criatividade e aplicando os elementos discutidos. Outra atividade consistiu em completar uma história com dois quadrinhos faltantes, o que oferece uma liberdade para os estudantes desenvolverem narrativas próprias. Finalizando as aulas, uma dinâmica de atuação foi proposta, onde os alunos encenaram situações sem diálogos, utilizando apenas balões com onomatopeias, o que reforçou a importância desses elementos visuais para a comunicação em HQs.

A resposta dos alunos foi bastante positiva ao longo de todas as atividades. O uso da lousa digital interativa despertou curiosidade e engajamento, já que o recurso visual dinâmico facilitou a compreensão de conceitos muitas vezes abstratos, como os diferentes tipos de balões e o uso de onomatopeias. Além disso, as atividades práticas proporcionaram um ambiente de aprendizado colaborativo, em que os estudantes não apenas aplicaram os conhecimentos teóricos, mas também puderam explorar sua criatividade em grupo.

A tarefa de completar os quadrinhos com falas ou situações próprias mostrou-se especialmente eficaz para desenvolver o raciocínio criativo e a habilidade de contar histórias de maneira concisa, algo típico das tirinhas. Por sua vez, a dinâmica de encenação sem falas, utilizando apenas balões com onomatopeias, gerou momentos de diversão e aprendizado simultâneo, pois os alunos perceberam como as expressões e os sons são poderosos na comunicação, mesmo sem o uso de palavras.

No geral, as atividades propostas cumpriram o objetivo de introduzir os alunos ao universo das HQs de maneira leve e interativa, ao mesmo tempo em que reforçam competências



de leitura e interpretação. A experiência demonstrou a importância de diversificar as ferramentas de ensino, especialmente para alunos do 6º ano, que respondem bem a recursos mais visuais e práticos.

Concluimos que o interesse dos alunos variou conforme a temática abordada. Observamos que os meninos demonstraram maior entusiasmo, especialmente por se sentirem fascinados ao verem as histórias dos personagens que têm mais contato em sua vida cotidiana sendo trazidos para a sala de aula como conteúdo didático. Esse fator aumentou o engajamento deles nas atividades. No caso das meninas, o interesse foi mais diversificado. Algumas revelaram grande vontade de desenhar, com algumas alunas mostrando talento nato para a ilustração, enquanto outras preferiam mexer no celular ou conversar com as amigas. Para incluí-las de forma mais ativa, buscamos estratégias como direcionar perguntas durante as explicações, solicitar suas opiniões e formar grupos de trabalho, o que incentivou maior participação.

Outro desafio encontrado foi com os alunos que ainda não dominavam completamente a leitura e a escrita. Para esses estudantes, optamos por atividades mais focadas em desenho e, nas tarefas que exigiam escrita, sugerimos que trabalhassem em duplas. Assim, um aluno com mais desenvoltura podia auxiliar o colega, criando um ambiente colaborativo, onde um desenhava e o outro escrevia. Aqueles que preferiam não se agrupar foram incentivados a desenhar e, posteriormente, contar a história oralmente, promovendo inclusão sem pressioná-los.

Essa abordagem diferenciada permitiu atender melhor às necessidades de cada grupo, mantendo o envolvimento de todos os alunos e respeitando seus ritmos e preferências individuais.

4. Considerações finais

A aplicação de atividades relacionadas às histórias em quadrinhos (HQs), com foco específico no gênero tirinhas, demonstrou ser uma proposta pedagógica eficiente e envolvente para os alunos do 6º ano do ensino fundamental. A escolha deste gênero textual permitiu

explorar um recurso didático já presente no cotidiano dos estudantes, contribuindo para a promoção de práticas educativas significativas, interativas e lúdicas.



Através da abordagem dos elementos constitutivos das HQs, como balões, onomatopéias e narrativas visuais, foi possível estimular tanto a leitura crítica quanto a criatividade dos alunos. As atividades práticas, que incluíram desde a criação de tirinhas até a atuação em dinâmicas sem falas, demonstraram a importância de diversificar os métodos de ensino para captar o interesse e motivação dos discentes. Ademais, o uso da lousa digital interativa se mostrou uma ferramenta de grande valor pedagógico, facilitando a compreensão dos conceitos abordados e promovendo uma maior interatividade na sala de aula.

Observou-se que a proposta de trabalho com tirinhas potencializou o engajamento dos estudantes, principalmente dos meninos, que se identificaram com as temáticas dos personagens e histórias abordadas. Em contrapartida, foi necessário adotar estratégias diferenciadas para engajar as alunas e para incluir estudantes com diferentes níveis de proficiência em leitura e escrita. Nesse sentido, o trabalho em duplas e a ênfase em atividades de ilustração e oralidade se destacaram como formas eficazes de promover a inclusão e a participação ativa de todos.

A experiência revelou que o uso de HQs, além de ser um recurso atraente, possui um potencial significativo para o desenvolvimento de competências essenciais, como leitura, escrita, interpretação e pensamento crítico. Tais práticas demonstram que os gêneros textuais que circulam no universo juvenil, frequentemente considerados menos formais, podem ser inseridos no contexto escolar de maneira produtiva, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem.

Por fim, espera-se que este trabalho sirva como incentivo para que educadores adotem metodologias inovadoras, utilizando gêneros textuais diversos como ferramentas para o desenvolvimento cognitivo e crítico dos alunos.

As HQs, com sua combinação única de texto e imagem, oferecem um vasto campo de possibilidades pedagógicas que pode ser explorado para promover um ensino mais dinâmico, inclusivo e eficaz, aproximando os alunos de forma atrativa de temas que dialoguem com sua realidade.

Referências

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997.



SemiEdu 2024

FORMAÇÃO DE PROFESSORES
EM FOCO: DESAFIOS E
PERSPECTIVAS

GOMES, Nataniel dos Santos. *Angelo Agostini e a Imprensa Ilustrada: As Aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora (1869-1883)*, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mKIVi2OPwG4>. Acesso em 26 set. 2024.

HATA, Jorge. *O Início das Histórias em Quadrinhos*, 2024. Disponível em: <https://entrementes.com.br/o-inicio-das-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em 26 set. 2024.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **DARANDINA REVISTELETRÔNICA**, v. 10, p. 1-19, 2017.

Realização

