

Um Relato de Experiência com Histórias em Quadrinhos em uma Escola Estadual de Carpina, Pernambuco

Eronildo da Silva **BIONDINNI***
Jonathas de Paula **CHAGURI****

*Mestre em Educação pela Universidade de Pernambuco, *Campus Mata Norte (UPE)*. É professor de Língua Portuguesa da Secretaria Estadual de Educação de Pernambuco. Contato: eronildobiondinni@hotmail.com

**Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professor Permanente no Programa de Pós-graduação em Educação (Mestrado e Doutorado) da Universidade de Pernambuco, *Campus Mata Norte (UPE)*. Contato: jonathas.chaguri@upe.br

Resumo

O objetivo deste artigo é divulgar o resultado de uma intervenção didático-pedagógica realizada com alunos do 9º ano do ensino fundamental nas aulas de Língua Portuguesa com Histórias em Quadrinhos (HQs). Quanto aos pressupostos teóricos, este estudo fundamenta-se no trabalho com o Círculo de Bakhtin (Bakhtin, 1997; Bakhti; Volochínov, 2006) com relação ao trabalho das HQs enquanto gênero discursivo. Os aspectos metodológicos configuram-se por ser uma pesquisa-ação (Engel, 2000; Tripp, 2005; Thiollent, 2009) de cunho qualitativo (Gil, 2008). O instrumento de coleta de dados foi por meio de 24 aulas de Língua Portuguesa que se enquadra em um conjunto de atividades elaborado pelos autores. O lócus da pesquisa ocorreu em uma escola estadual do município de Carpina, Zona da Mata Norte, estado do Pernambuco. A inserção social da pesquisa configura-se no oferecimento de 24 aulas que possibilitou alternativas didático-pedagógicas para fortalecer à aprendizagem dos alunos do 9º ano nas aulas de Língua Portuguesa por meio do processo interventivo. Como resultado final, este trabalho resultou na publicação de uma coletânea de HQs com autoria dos participantes da pesquisa.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Língua Portuguesa; Ensino Fundamental.

Um Relato de Experiência com Histórias em Quadrinhos em uma Escola Estadual de Carpina, Pernambuco¹

Eronildo da Silva Biondinni
Jonathas de Paula Chaguri

INTRODUÇÃO

O trabalho com Histórias em Quadrinhos (HQs) como conteúdo escolar no âmbito educacional tem sido debatido por pesquisadores como Rama e Vergueiro (2004); Ramos (2004); Cavalcante e Chaguri (2016); Brito (2020); Schneider (2020). Isso ocorre porque as HQs contam histórias, seja ficcional ou não, representando os feitos da humanidade, apresentando temas em defesa dos direitos morais, civis e sociais, a partir da época que a quadrinização foi direcionada.

A junção de imagens, textos, balões de fala, expressão dos personagens e demais atos composticionais realizados pelo quadrinista podem facilitar na compreensão da mensagem social trazida pela História em Quadrinho (HQ). O trabalho com HQs nas aulas de Língua Portuguesa possibilita ao professor levar os alunos-leitores à diversão, causando, então, o efeito de humor como sentido ao que se lê. Este efeito de humor só ganha sentido para o aluno no momento em que ele observa a forma como se organizam as características que compõem a HQ.

Contudo, é importante destacar que a HQ serve não só para entreter, mas para chamar a atenção ou alertar os leitores sobre algo. A título de ilustração, temos o caso das campanhas comunitárias em relação às doenças, o desmatamento ilegal, desperdício de água, problemas ocasionados no trânsito, crítica a um contexto político ou econômico, entre outros. Por essa razão, o objetivo deste artigo é divulgar o resultado de uma intervenção didático-pedagógica realizada com alunos do 9º ano do ensino fundamental nas aulas de Língua Portuguesa com o gênero discursivo HQs.

Com o intuito de proporcionar uma formatação que possibilite a exposição dos resultados que este artigo busca apresentar, o artigo está dividido em cinco seções: na primeira seção, apresentamos o cenário introdutório do estudo ao leitor; na segunda, conceituamos os aspectos constitutivos da HQ como gênero discursivo; na terceira, apresentamos o aporte metodológico da pesquisa; na quarta os pressupostos, resultados e discussões do processo interventivo e, por fim, na quinta seção, finalizamos com as considerações finais e as referências que constam neste artigo.

Aspectos Constitutivos da HQ como Gênero Discursivo

O pesquisador russo da linguagem humana, Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895-1975), no início do século XX, realizou discussões no Círculo de Bakhtin² que levavam em consideração tanto os gêneros literários quanto os não literários. Para Bakhtin (1997), os gêneros discursivos estão presentes em todas as atividades comunicativas. Portanto, entendemos que os gêneros discursivos

¹ Revisado por: Carlos Henrique Durlo.

² “[...] em termos mais contemporâneos, o Círculo de Bakhtin pode ser compreendido como um grupo multidisciplinar, mesmo que informalmente, voltado aos problemas da constituição da linguagem”. (Molon; Vianna, 2012, p. 163).

ou gêneros do discurso é toda manifestação verbal ou escrita, seja uma conversa na fila da padaria, seja uma palestra proferida em um congresso, seja um poema escrito a pessoa amada, um bilhete fixado na porta da geladeira, uma carta escrita para um amigo distante, ou seja, todo enunciado oral ou escrito produzido em uma esfera de circulação social³ a partir da utilização da língua para suprir necessidades de comunicação (orais ou escritos) entre seus interlocutores.

Os “gêneros discursivos possibilitam a compreensão de diferentes organizações enunciativo-discursivas, assim como a compreensão das características repetíveis, formais da linguagem, que se convertem em diferentes sentidos” (Di Fanti, 2003, p. 99). Em outras palavras, os gêneros discursivos são formas socialmente construídas de comunicação que permitem que as pessoas se comuniquem de maneiras específicas em diversos contextos. Por essa razão, por não ser algo fixo e por possuírem características intercambiáveis, os gêneros discursivos se moldam em relação a quem se destina a proposição e a situação de produção deste enunciado.

A diversidade de gêneros discursivos orais ou escritos existentes na sociedade ajuda-nos situar e contextualizar os aspectos linguísticos a serem analisados, já que eles estão diretamente ligados às escolhas linguísticas realizadas pelos interlocutores a fim de atingir seus objetivos. É, por isso, que o estudo linguístico ganha sentido quando direciona a reflexão para além da aprendizagem da simples regra de saber este ou aquele componente linguístico, ou seja, quando se leva em consideração o contexto que o texto foi produzido e o propósito comunicativo.

Do ponto de vista bakhtiniano, “todas as manifestações que tenham a interferência do homem constituem-se como linguagem, enunciado, texto” (Di Fanti, 2003, p. 100). De tal modo, a enunciação organiza-se no meio social que envolve o indivíduo nas relações dialógicas que se instauram, por meio de convenções comunicativas que são compartilhadas por um grupo de falantes em um contexto social particular.

É fundamental compreender que os gêneros discursivos não são simplesmente formas de expressão individual, mas são moldados pelas relações sociais e pelos interesses ideológicos que permeiam a sociedade. Isso significa que os gêneros discursivos não são neutros ou apolíticos, mas estão sempre envolvidos em relações de poder e hierarquia. Por isso, as formas de comunicação evoluem e mudam ao longo do tempo e, assim, os gêneros discursivos são adequados pelas relações de poder e ideologia presentes na sociedade.

Além disso, Bakhtin (1997, p. 280), define os gêneros como “tipos relativamente estáveis de enunciados”. Logo, para entender essa formulação, Bakhtin (1997) formulou um conceito chamado de *enunciados*. Bakhtin (1997) entende que a língua não pode ser vista dissociada de seu contexto social e histórico. Ela deve ser analisada em diferentes esferas sociais de circulação em que as pessoas agem.

Não falamos e nem escrevemos da mesma forma que conversamos com nossos pais, com nossas tias ou tios, com os alunos, com os amigos, com um vizinho, com o caixa do supermercado, com o juiz e assim por diante. Da mesma forma, agimos com a escrita. Não escrevemos um bilhete; um *e-mail*; uma crônica; uma notícia, um artigo científico, uma narrativa de aventuras da mesma forma o tempo todo. Desse modo, o que determina o que falamos ou escrevemos é a esfera social que o locutor e o interlocutor se encontram, isto é, falamos ou escrevemos em função do enunciado do outro, mediado pela esfera social que os interlocutores estão inseridos. É, então, por isso, que o enunciado assume uma característica intercambiável entre seus pares.

[...] unidade real da comunicação verbal: o enunciado. A fala só existe, na realidade, na forma concreta dos enunciados de um indivíduo: do sujeito de um discurso-fala. O discurso se molda sempre a forma do enunciado que pertence a um sujeito falante e não pode existir fora dessa forma. Quaisquer que sejam o volume, o conteúdo, a composição, os enunciados sempre possuem, como unidades da comunicação verbal, características estruturais que lhes são comuns e acima, fronteiras claramente delimitadas. [...] As fronteiras do enunciado

³ Entendemos como esferas de circulação social a cotidiana, literária-artística, científica, escolar, imprensa, publicitária, política, jurídica, produção de consumo e midiática.

compreendido como uma unidade da comunicação verbal, são determinadas pela alternância de sujeitos falantes e interlocutores (Bakhtin, 1997, p. 294).

Percebemos, portanto, que Bakhtin (1997) afirma que o enunciado não é uma unidade convencional, mas uma unidade real, a qual é estritamente delimitada pela alternância de sujeitos falantes. Ora somos locutores do enunciado e ora somos interlocutores. Bakhtin (1997) define os gêneros do discurso pela manifestação verbal ou escrita dos enunciados, formando um conjunto composicional que passa por três características: conteúdo temático (assunto tratado entre os interlocutores na produção dos enunciados), construção composicional (aspectos que compõe um determinado enunciado oral ou escrito) e estilo verbal (tipo de vocabulário ou recurso linguístico usado pelos interlocutores no momento da produção dos enunciados).

Por exemplo, no uso das HQs em sala de aula, o professor de Língua Portuguesa, ao trazer para as aulas este gênero discursivo, leva em consideração, no estudo com os alunos, as seguintes proposições: quem é que produz e para quem é destinado a HQ? Qual a esfera de circulação deste gênero discursivo? Quando este gênero foi produzido? Quais são suas características, as quais, ao lermos as HQs, sabemos, enquanto leitor, que este tipo de texto é uma HQ? Quais são os recursos linguísticos que determinam a propriedade discursiva na produção deste gênero? Todas essas características levantadas pelos questionamentos acima, acabam por formar o que chamamos de texto, que, neste caso mencionado, refere-se às HQs.

Em linhas gerais, Bakhtin (1997) nos leva a entender que um determinado enunciado (oral ou escrito) não é apenas uma sequência de palavras, frases ou discursos, mas, sobretudo, um evento comunicativo que envolve interações entre seus interlocutores podendo ser, a princípio, o autor e o leitor do texto que estão mediados por um contexto social e cultural. Em outras palavras, o gênero discursivo (oral ou escrito) é um produto da interação social e histórica. Ele não pode ser compreendido isoladamente do contexto que foi produzido e recebido. A linguagem é sempre carregada de significados e valores que são moldados pelas interações sociais e históricas que ocorrem em torno dele.

No caso desse artigo que é resultado de um processo interventivo, elencando a HQ como gênero discursivo, os participantes da pesquisa estudaram as características que acabam por formar as HQs⁴, a fim de serem capazes de elaborar, quando necessário, suas próprias HQs. Isso possibilitou que os participantes compreendessem a função social deste gênero discursivo, despertando-os para os acontecimentos (reais ou fictícios), capaz de gerar uma interpretação crítica do contexto histórico vigente. Isso tudo gerou a produção de enunciados para o outro, levando e trazendo novos enunciados, promovendo, portanto, a interação desses enunciados entre os interlocutores.

Isso posto, na próxima seção, abordamos as questões metodológicas do processo interventivo.

Aponte Metodológico do Processo Interventivo

A intervenção didático-pedagógica utilizou como procedimento técnico a pesquisa-ação. Por sua vez, a pesquisa-ação procura proporcionar novas informações, produzindo conhecimento que traga melhorias e soluções, evidenciado em um determinado evento pedagógico, componente ou fenômeno relativo à sua atividade profissional.

“[...] é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (Thiollent, 2009, p. 16).

A pesquisa-ação pressupõe que os pesquisadores participem ativamente da situação-problema em questão, o que implica seu engajamento efetivo para transformar a realidade

⁴ Referimo-nos ao conteúdo temático, construção composicional e estilo verbal.

identificada por meio de sua percepção, entendimento e dedicação à ação dos elementos envolvidos no processo interventivo.

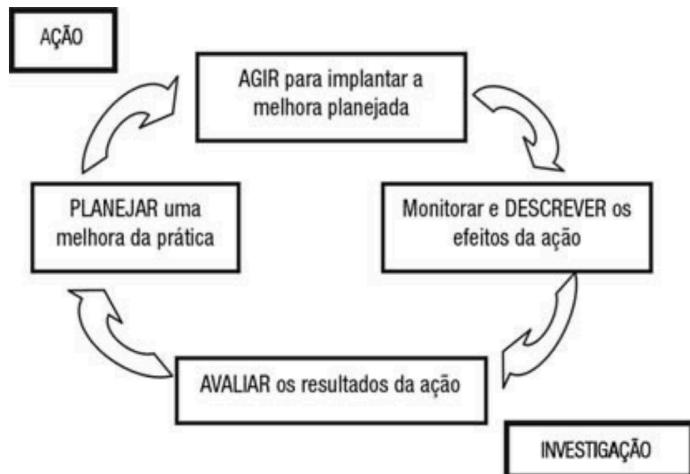
“[...] é um tipo de pesquisa participante engajada, em oposição à pesquisa tradicional, que é considerada como “independente”, “não-reativa” e “objetiva”. Como o próprio nome já diz, a pesquisa-ação procura unir a pesquisa à ação ou prática” (Engel, 2000, p. 182).

Ao lado da pesquisa-ação, este trabalho assume uma abordagem qualitativa. Para Gil (2008), a pesquisa qualitativa assume o caráter subjetivo. Isso quer dizer que o resultado não mostra números concretos e, sim, narrativas, ideias e experiências individuais dos participantes, além de evidências, destaques baseados em dados verbais e/ou visuais para entender o fenômeno com maior profundidade.

A escolha da pesquisa-ação com a abordagem qualitativa se deve ao fato de que esse processo de aprendizagem envolve todos os participantes, utilizando estratégias que possibilitam a compreensão da situação e incentivam a alteração de aspectos considerados inaceitáveis. Diante disso, “planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação” (Tripp, 2005 p. 446).

A Figura 01, a seguir, permite-nos entender as quatro fases do ciclo fundamental da pesquisa-ação.

Figura 01 - Ciclo básico da pesquisa-ação



Fonte: Tripp (2005, p. 446).

A pesquisa-ação, portanto, engloba ação, construção de conhecimento, reflexão e transformação das práticas educacionais. Contudo, para efetuar mudanças é necessário observar, planejar conscientemente e refletir sobre as ações a serem tomadas. Para essa finalidade, é necessário que os pesquisadores, de um modo geral, lancem mãos de um instrumento para coleta de dados.

Neste trabalho, então, coletamos os dados por meio de 24 (vinte e quatro) aulas de Língua Portuguesa que se enquadram como coleta de dados por meio do conjunto de atividades elaborado pelos pesquisadores e dos registros do diário de bordo do primeiro autor deste texto. Destacamos, portanto, que optamos por trabalhar com os alunos do 9º ano do ensino fundamental porque o primeiro autor deste texto estava como docente de Língua Portuguesa da série escolar supracitada em 2023.

No Caderno de Atividades Didático-Pedagógico (Biondinni, 2023a), há um conjunto de atividades organizadas didaticamente que permitiu a intervenção didático-pedagógica, a coleta dos dados e, assim, viabilizou a assimilação do conhecimento dos alunos do 9º ano do ensino fundamental, além de discutir os encaminhamentos do trabalho com a leitura e produção do texto a

partir das três características (conteúdo temático, construção composicional e estilo verbal) que compõe o trabalho com gêneros discursivos em Bakhtin (1997).

Os participantes da intervenção didático-pedagógica foram 32 (trinta e dois) alunos regularmente matriculados no período matutino no ano de 2023 que cursaram o 9º ano do ensino fundamental. Essa turma era composta por 22 (vinte e dois) alunos do gênero masculino e 10 (dez) alunas do gênero feminino. Os alunos apresentavam idade entre 13 a 16 anos. Por isso, consideramos que foi uma turma heterogênea porque 34% dos alunos desta turma estavam com distorção de idade ou série. Contudo, sinalizamos que essa distorção de idade ou série em nada modificou e/ou interferiu no trabalho ou nos resultados do processo interventivo. Vale destacar que criamos pseudônimos, ou seja, nomes fictícios para identificar os alunos, quando necessário e, desse modo, garantir a anonimização dos participantes. O trabalho passou pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade de Pernambuco (UPE) e foi aprovado pelos pares.

O processo interventivo iniciou no dia 09 de março de 2023 e encerrou no dia 27 de junho de 2023, organizado por 24 (vinte e quatro) aulas. Cada encontro era composto por 02 (duas) aulas geminadas. A duração de cada aula foi de 50 (cinquenta) minutos. Cada aluno recebeu o Caderno de Atividades Didático-Pedagógico (Biondinni, 2023b) para realizarem as atividades propostas.

A intervenção didático-pedagógica foi orientada pelas 03 (três) características que compõe o trabalho com o gênero discursivo em Bakhtin: conteúdo temático; construção composicional e estilo verbal. Desse modo, o processo interventivo organizou atividades que contemplasse conjunto de saberes destinado aos alunos em torno do reconhecimento das HQs, os elementos composicionais que constituem as HQs e o estudo dos aspectos enunciativos das HQs.

A seguir, então, apresentamos os pressupostos, resultados e discussões, além dos conjuntos de características trabalhado ao longo do processo interventivo.

Pressupostos, Resultados e Discussões

Reconhecendo as HQs (conteúdo temático)

Essa etapa do processo interventivo versa sobre a função social do gênero discursivo HQs, permitindo, então, aos participantes, o despertar para os acontecimentos (reais ou fictícios), capazes de gerar uma interpretação crítica do contexto histórico vigente. Em outras palavras, proporciona de forma organizada, as características que constituem as HQs, iniciando pelo conteúdo temático, ou seja, os diversos assuntos que compõe as Histórias em Quadrinhos.

Este conjunto de aulas foram iniciadas no dia 13 de março de 2023 e encerraram no dia 17 de março de 2023. Para essa finalidade foram estudadas 09 (nove) atividades nesta etapa da aula, distribuídas ao longo de 04 (aulas) aulas de 50 (cinquenta) minutos cada. Neste conjunto de atividades, realizamos um diagnóstico sobre os temas abordados nas HQs com os alunos. Para essa finalidade, utilizamos 10 (dez) perguntas que julgamos relevante apresentarmos ao leitor, a fim de facilitar a leitura deste artigo. No Quadro 1, elencamos estas perguntas.

Quadro 1 - Roteiro de perguntas utilizadas com os participantes ao longo das aulas

1. Qual HQ você já leu?
2. Para que serve uma HQ?
3. Qual a importância das HQs na vida das pessoas?
4. Você conhece os elementos que compõe uma HQ? Se sim, pode citar algum?
5. Toda HQ narra algum acontecimento da atualidade. Você pode citar alguma HQ que você leu que conta tal acontecimento?
6. Qualquer HQ pode ser usada para passar valores culturais?
7. A HQ pode ser escrita por qualquer pessoa para ser ensinada na escola?
8. Você já tentou escrever uma HQ?
9. A partir da sua leitura enquanto leitor, o que te chama atenção em uma HQ?
10. Por que devemos estudar a HQ nas aulas de Língua Portuguesa?

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Após terem compreendido os assuntos tratados que as HQs trazem em suas narrativas, a aula se desenvolveu de maneira sequencialmente didatizada, pois os alunos relataram o desejo de compreender os elementos composicionais das HQs e o universo que este tipo de texto está inserido. Além disso, os alunos manifestaram o desejo de elaborar sua própria HQ.

Para que os alunos pudessem entender o processo de elaboração de uma História em Quadrinho como autores de suas próprias histórias, iniciamos uma atividade de pesquisa sobre as principais HQs divididas em três categorias: no Mundo, no Brasil e no Nordeste. Para realização desta atividade, orientados pelo primeiro autor deste texto, os alunos lançaram mãos dos aparelhos de *smartphones* e realizaram buscas nos indexadores da *internet* por HQs que circulavam nos diversos contextos exigidos pela atividade. Os alunos ficaram impressionados com as descobertas, principalmente sobre aquelas HQs que circulam na região nordeste⁵, pois eles desconheciam por serem pouco difundidas na própria região e no país.

Nesta etapa do processo interventivo, os alunos descobriram curiosidades, realizaram pesquisas sobre as principais HQs (do Mundo, do Brasil e do Nordeste), conheceram a história das HQs no Brasil, escreveram uma biografia a respeito de Maurício de Sousa, assistiram a um vídeo tutorial de como criar Histórias em Quadrinhos, aprenderam sobre a criação de um personagem e refinaram o esboço de seu próprio personagem em função do tema (assunto) que desejam abordar em sua HQ. Todas essas atividades foram importantes para que os alunos conhecessem o universo das HQs.

Além disso, ao final deste conjunto de atividades, os alunos conseguiram despertar para os acontecimentos (reais ou fictícios) dentro da HQ, sendo capazes de começarem a ler a HQ com melhor criticidade, isto é, passaram a perceber as discussões críticas que a História em Quadrinho faz em relação à política, economia e cultura.

Na próxima seção, abordamos um conjunto de atividades relacionado a segunda característica com o trabalho do gênero discursivo nos pressupostos bakhtinianos. Trata-se, portanto, dos elementos compostionais das HQs.

Elementos Compositonais das HQs (construção composicional)

Nesta etapa, o processo interventivo versa sobre o modo de organização da estrutura composicional das HQs. Em outras palavras, os alunos estudaram o reconhecimento das características compostionais que configuram as HQs, a fim de que possam produzi-las, respeitando, assim, a sua forma de organização. Para essa finalidade foram estudadas 20 (vinte)

⁵ Oxente, Jaguar Pistoleiro, Xaxado, Seca, Frei Damião, Padre Cícero, O Cabra, Caatinga, Mandacaru Vermelho, o Homem do Sertão, Lâmina Azulada, Bando de Dois, Cumade Fulozinha entre outras.

atividades distribuídas ao longo de 09 (nove) aulas de 50 (cinquenta) minutos cada. Este conjunto de atividades teve início no dia 28 de abril de 2023 e terminou no dia 22 de maio de 2023.

Os alunos foram levados a saber mais sobre as HQs. Para a ocasião, as atividades organizadas em torno da leitura revelaram aos alunos que a primeira revista em quadrinhos americana foi publicada, em 1939, nos Estados Unidos, apresentando o herói *Superman*. Este herói era visto como um símbolo do bem para os americanos, pois representava um homem *super* em duas faces (Clark Kent e o *Superman*), tanto um quanto o outro eram bem vistos, socialmente, por revelar os valores norte-americanos.

Na sequência, partimos para a atividade intitulada *Curiosidade*. Nesta atividade, os alunos são levados a descobrirem que a primeira revista em quadrinhos do super-herói Kriptoniano foi vendida por quase R\$15 milhões de reais. Por conseguinte, finalizamos com a atividade *Hora de Pesquisar*. Nesta atividade, mediamos uma pesquisa com o dicionário escolar *online* Michaelis⁶, a fim de que os alunos pesquisassem os conceitos de onomatopeias, balões, tirinhas e história em quadrinhos. Estas três atividades foram planejadas e organizadas para que os alunos construíssem seus conhecimentos de mundo em torno das HQs.

Dando continuidade ao conjunto de aulas, caminhamos para a atividade *Aprofundando o Conhecimento*. Esta atividade permitiu que os alunos iniciassem sua jornada de estudo sobre as características composticionais das Histórias em Quadrinhos. Nesta atividade, os alunos puderam conhecer os diversos tipos de balões de fala e a situação adequada para aplicá-los, pois, conforme apontam Iannone e Iannone (1998, p. 69) “[...] trata-se de um elemento peculiar das histórias em quadrinhos”.

Por conseguinte, na atividade *Agora é com Você*, os alunos tiveram a oportunidade de conhecer uma narrativa de HQs sem aplicação dos balões de fala. Este tipo de atividade foi planejado para que eles pudessem vivenciar a forma adequada dos balões de fala dentro da perspectiva do autor, quando elabora a narrativa de uma HQ. A escolha errada dos balões de fala, por sua vez, compromete todo o processo de compreensão de leitura da HQs para o leitor. Por isso, é importante conhecer quais são os balões de falas que podem ser usados, conforme proposto pela narrativa de uma História em Quadrinho.

Durante os estudos com os balões de fala, os alunos relataram não saberem usar os balões uníssono⁷ e eletrônico⁸. Diante disso, o professor explicou e apresentou aos alunos diversas situações que estes balões podem ser usados. Para exemplificar, o professor havia levado para sala de aula várias revistas em quadrinhos para que os alunos pudessem ler e identificar as características composticionais que formam as HQs, bem como o modo que os quadrinistas fazem uso destes recursos.

Na sequência, os alunos conheceram o recurso das onomatopeias por meio da atividade *Onomatopeia ou Mimologia*. Esta atividade consiste na representação gráfica dos sons nas mais diversas representações sonoras, isto é, podemos, então, representar sons emitidos por animais, objetos e/ou fenômenos da natureza. Sobre as onomatopeias, Iannone e Iannone (1998, p. 74) acrescentam que “[...] por meio deste recurso, o autor procura transmitir um ruído específico. [...] Ela surge associada a alguma figura ou situação determinada, facilitando ou introduzindo sua interpretação.”

Na aula seguinte, realizamos os estudos com as metáforas visuais e as linhas cinéticas. Nesta etapa da aula, a aluna Jéssica Mondes⁹, movida por uma ação espontânea e participativa na aula, interrompe o ato de fala do professor, revelando-se entusiasmada pelo que acabou de descobrir por meio de uma rápida pesquisa em uma loja de aplicativos *online*. Na ocasião, Jéssica Mondes interrompeu a aula e disse:

⁶ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br>

⁷ Usado quando mais de um personagem fala ao mesmo tempo.

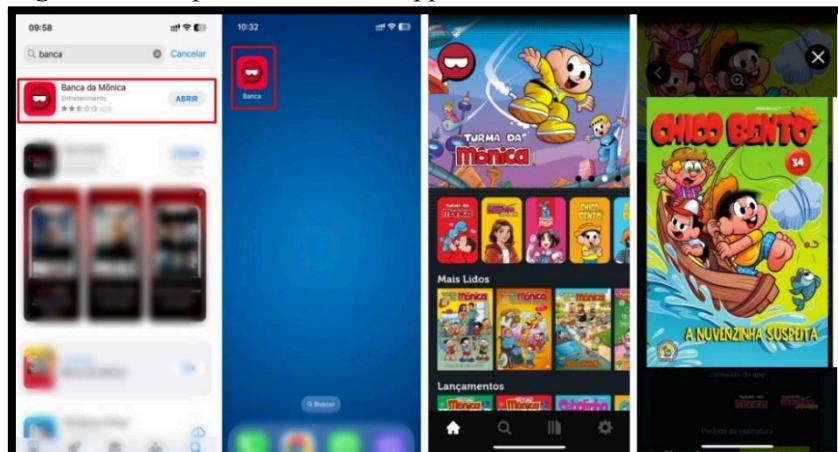
⁸ Usado para indicar sons de TV, rádios, telefone ou robô.

⁹ Pseudônimo criado para manter a anonimização da participante.

Professor! eu pesquisei na loja de aplicativos no meu celular, apps com a temática das histórias em quadrinhos e encontrei um maravilhoso chamado BANCA. Por ele, podemos ler várias HQs da Turma da Mônica e da Tuma da Mônica Jovem. Eu estou viciada em ler Histórias em Quadrinhos, pelo próprio smartphone ao deitar, pois seleciono uma revistinha e fico lendo por horas antes de dormir (Excerto do registo do diário de bordo do primeiro autor do texto, 2023).

Neste momento, os alunos pediram permissão para apanharem os aparelhos celulares para realizarem o *download* do aplicativo mencionado por Jéssica Mondes. Este aplicativo está disponível para aparelhos celulares que apresentam os sistemas operacionais *Android* e *iOS*. A Figura 02 exibe as capturas da tela do ícone do aplicativo na loja do *iOS*, mostrando sua tela principal com uma revista em quadrinhos. As capturas da tela foram realizadas de forma aleatória, apenas para ilustrar no artigo, o aplicativo relatado por Jéssica Mondes.

Figura 02 – Capturas da tela do App Banca



Fonte: Acervo pessoal do primeiro autor do texto (2023).

Nas aulas seguintes, os alunos se depararam com uma novidade, que até então, nunca ouviram falar, mas que relataram já terem visto esse aspecto discursivo nas HQs. Trata-se da manifestação da entonação valorativa no qual Dahlet (1997, p. 264) sinaliza que a “memória semântica-social depositada na palavra”, isto é, o leitor, durante o processo de construção de significado, concebe e cria a imagem resultante a partir da materialidade. Deste modo, a palavra é moldada por meio de sua relação com o discurso, influenciada pelas inúmeras interações sociais que atravessou durante toda sua existência.

Os pesquisadores Bezerra e Menegassi (2022, p. 195), vão além ao afirmarem que a manifestação da entonação valorativa se configura “[...] como elemento inerente à produção de sentido na leitura”. Em outras palavras, para que possa ser compreendido, é necessário reconhecer que o enunciado esteja produzido e recebido em interações sociais e históricas específicas, pois sua compreensão requer uma conexão com a realidade concreta na qual foi criada e recebida.

Por este motivo, criamos um conjunto de atividades que trabalha com a entonação valorativa nas HQs. Com isso, os alunos puderam entender que este aspecto enunciativo pode influenciar significativamente sua experiência leitora, uma vez que o recurso linguístico se refere à maneira como as falas dos personagens são apresentadas nas HQs, ficando atentos, então, aos diferentes tipos de balões de fala, cores e outras técnicas utilizadas para indicar o tom emocional na fala do personagem.

O conjunto de atividades levou os alunos a perceberem que o enunciado é produzido e recebido por meio de interações sociais, pois sua compreensão requer uma conexão com a realidade concreta na qual foi criada, sendo recebida pelo leitor. Durante esta aula, o aluno Jonathan Maurer¹⁰,

¹⁰ Pseudônimo criado para manter a anonimização do participante.

ao se deparar com a atividade que explora a entonação valorativa, de forma espontânea e participativa, fez a seguinte observação em voz alta ao professor:

Professorrr! eu nunca imaginei que nas histórias em quadrinhos havia tanta coisa para estudar. A presença das imagens nos balões de fala, já havia visto antes, mas, nunca imaginei, que carregavam tanto sentido, principalmente, quando associamos a outros elementos presentes na narrativa. É, assim, que entendemos o real contexto da situação (Excerto do registo do diário de bordo do primeiro autor do texto, 2023).

Diante do exposto, percebemos que o aluno expressa surpresa e entusiasmo com a quantidade de conteúdos que podem ser estudados nas HQs. Isso mostra que o aluno conseguiu perceber os elementos contidos na História em Quadrinho, principalmente no estudo da entonação valorativa expressa nos balões de fala, reconhecendo que este recurso linguístico carrega significados para a compreensão das narrativas. Isso tudo revela a profunda compreensão das técnicas da narrativa apreendida pelo aluno.

É perceptível que o aluno, no momento da leitura das HQs, comprehende a importância de entender o real contexto da situação no momento que aprecia este gênero discursivo, deixando, evidente, que as ideias presentes na 9^a arte¹¹, levam o aluno a fazer uma leitura crítica sobre a sociedade, cultura e tempo em que foram criadas, elevando o seu nível de leitura e compreensão textual para além do nível superficial.

No encontro seguinte, avançamos com os estudos. Para a ocasião, realizamos a atividade *Elementos da Narrativa*. Esta atividade ensina os elementos da narrativa, tais como: tipos de personagens; tempo; espaço e enredo. Ao realizarem as atividades previstas, após a explicação do professor, os alunos ficaram entusiasmados com as narrativas das atividades, em especial aquelas que versavam sobre o tempo.

Prosseguindo com as atividades, desta vez, discutimos sobre o enredo das HQs. Foi despertado curiosidade e interesse por parte dos alunos com atividades que exploram a forma de sistematizar um enredo nas HQs. Eles não tinham conhecimento que as Histórias em Quadrinhos possuíam elementos constitutivos (situação inicial, desenvolvimento e desfecho), sendo, portanto, no primeiro quadrinho, a situação inicial, nos quadros ao meio, o desenvolvimento, e nos últimos quadrinhos, então, o desfecho.

Ter esta consciência crítica se faz necessário para despertar os *insights* (compreensão súbita da capacidade de compreender uma causa e/ou efeito dentro de um contexto específico) cognitivos dos alunos para os auxiliarem no momento da construção de suas próprias narrativas, tendo em vista que, ao final dos estudos, os alunos elaboraram suas próprias HQs, aplicando, assim, boa parte do que aprenderam ao longo desta etapa da aula (estudo dos elementos composicionais das HQs).

Na última aula, os alunos se depararam mais uma vez com a seção *Vamos Produzir!* Na ocasião, a atividade exigiu que colocassem em prática todos e/ou parte dos elementos da narrativa, dando início a elaboração de suas HQs. Contudo, antes deste momento de produção, os alunos haviam realizado um rascunho do enredo de suas Histórias em Quadrinhos nas aulas anteriores que exploraram a construção da personalidade dos personagens nas HQs.

Nestas 10 (dez) aulas, o conjunto de 20 (vinte) atividades organizadas para o processo interventivo, proporcionou aos alunos a oportunidade de identificarem os balões de fala, onomatopeias, a manifestação da entonação valorativa e os elementos da narrativa. Todos estes elementos acabam por formar o plano composicional, isto é, as características que formam um determinado gênero discursivo, conforme explica Bakhtin (1997).

No caso das HQs, os alunos aprenderam que os elementos supramencionados se tornam presentes na elaboração de uma HQs e, com isso, ganham forma e estilo próprio, sendo caracterizado, portanto, de HQs.

¹¹ A 9^a Arte é um termo usado entre os quadrinistas para se referirem as HQs, quando tais histórias possuem valor artístico, passando, então, ser reconhecida a complexidade da arte visual e da narrativa na HQ.

Na próxima seção, abordaremos um conjunto de atividades relacionado aos aspectos enunciativos das HQs.

Aspectos enunciativos das HQs (estilo verbal)

Essa última etapa do processo interventivo versa sobre os aspectos enunciativos que foram estudados nas HQs. Para essa finalidade, os alunos estudaram 25 (vinte cinco) atividades, distribuídas ao longo de 11 (onze) aulas com duração de 50 (cinquenta) minutos cada. Desses 11 (onze) aulas, separamos 05 (cinco) aulas para o trabalho com atividades relacionadas aos aspectos enunciativos com revisão e reescrita das Histórias em Quadrinhos. As outras 06 (seis) aulas foram separadas para o processo de diagramação das HQs. Este conjunto de atividades teve início no dia 01 de junho de 2023 e terminou no dia 07 de julho de 2023.

Em linhas gerais, o conjunto de 25 (vinte e cinco) atividades organizadas para o processo interventivo, proporcionou aos alunos a oportunidade de perceberem a importância da interjeição, metáfora visual e variação linguística nas HQs. A interjeição serviu para os alunos expressarem sentimentos e emoções, tais como: medo; dor; desejo; surpresa e dúvida, além de compreenderem que esta classe de palavras pode ser utilizada para chamar a atenção do interlocutor no texto. Já a metáfora visual para perceberem que os elementos gráficos, as cores e disposição dos elementos transmite significados. A variação linguística, por sua vez, levou os alunos a entenderem que a narrativa apresenta falares diferentes, dependendo da região geográfica, escolaridade, classe econômica, social e cultural que o falante está inserido.

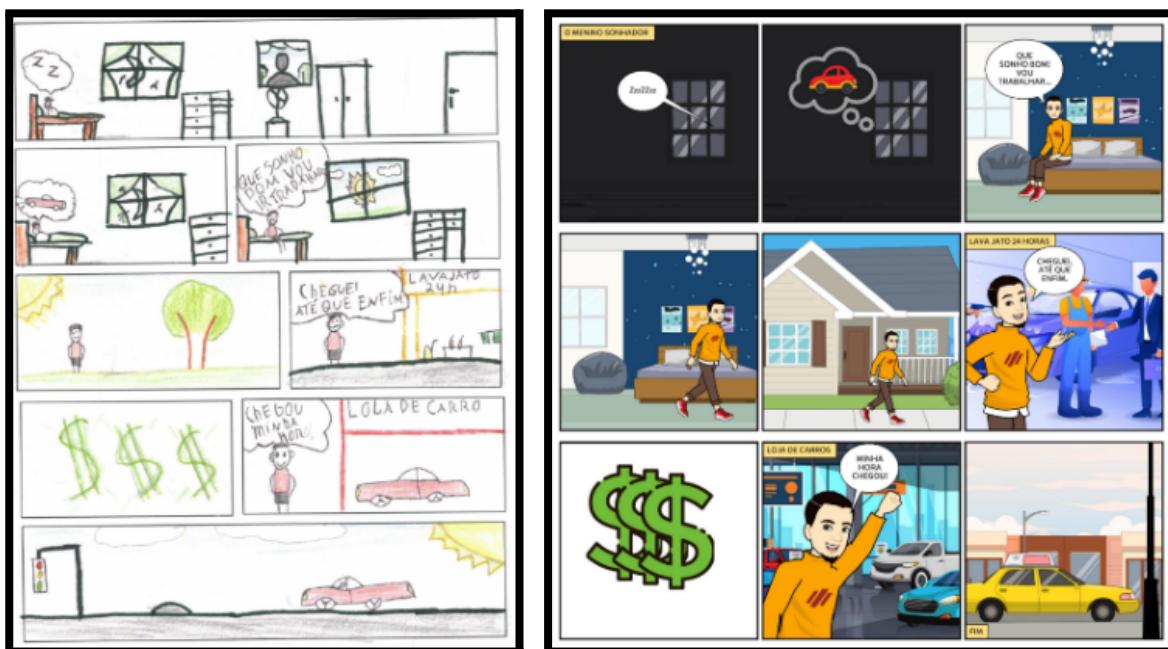
Entendemos, portanto, que os alunos passaram a perceber que os aspectos enunciativos (interjeição, substantivos, adjetivos, metáfora visual e variação linguística) funcionam em função dos efeitos de sentidos que as HQs possibilitam ao leitor. Isso ocorre no momento em que os personagens de uma HQ lançam mãos dos diferentes usos da linguagem, considerando, assim, o contexto social e histórico que os personagens estão inseridos na narrativa das Histórias em Quadrinhos.

Após ministrarmos sobre o funcionamento e uso das HQs, passamos, para etapa de conclusão da intervenção didático-pedagógica, visando “transformar uma realidade social diante de um problema que identificamos” (Thürler, 2019, p. 10). Em outras palavras, impulsionar o aprimoramento do ensino fundamental, pois os alunos não tinham conhecimento dos elementos que formam uma HQ, incluindo o conteúdo temático (o assunto), o plano composicional (estrutura do texto) e o estilo verbal (aspectos enunciativos da língua).

Com essa intervenção, os alunos passaram a compreender todas as particularidades das HQs, assim, como, entenderam o elemento de humor presente nesse tipo de gênero discursivo. Além disso, despertaram para a função social das Histórias em Quadrinhos, ou seja, começaram a compreender sobre os problemas que afetam a sociedade contemporânea como a pobreza, o desemprego, a desigualdade de oportunidades, a pressão social, o racismo, a desnutrição dentre outros.

Após finalizarmos o processo de revisão e reescrita das HQs com os alunos, o professor apresentou para todos, a ferramenta *Pixton*, explorando os diversos recursos para realizar o início da diagramação das HQs. A ferramenta *Pixton* está disponível para uso em aparelhos celulares com sistema operacional *Android*, *iOS* e site disponível em: <www.pixton.com>. Esta ferramenta possui uma versão gratuita. Contudo, é limitada a utilização de algumas ferramentas. Por isso, optamos por realizar a assinatura, para que os alunos tivessem contato com todas as ferramentas oferecidas pela ferramenta. O custo da assinatura foi custeado com recursos próprios do primeiro autor deste texto. Por conseguinte, a seguir, apresentamos um excerto das produções finais dos alunos, mostrando o antes e depois da diagramação realizada pela ferramenta *Pixton*. A Figura 03 exibe estes resultados.

Figura 03 - Antes e Depois da Diagramação



Fonte: Acervo pessoal do primeiro autor do texto (2023).

Ao terminarmos o trabalho de diagramação com os alunos, observamos que eles puderam vivenciar todo o panorama que envolve a HQ, além de experimentar, por meio de suas próprias narrativas, todo o processo composicional que vai desde a criação do enredo, passando pela elaboração dos personagens, chegando na utilização dos aspectos enunciativos na elaboração da linguagem na História em Quadrinho.

Por fim, ressaltamos que os alunos tiveram suas HQs publicadas em uma coletânea organizada pelos autores deste artigo. Essa coletânea encontra-se disponível para venda pelo *site* da distribuidora AgBook¹². O lançamento da coletânea aconteceu no espaço escolar onde ocorreu o processo interventivo. Participaram deste momento, os pais dos alunos, autoridades educacionais do município de Carpina e da Secretaria de Educação de Pernambuco.

CONCLUSÃO

Em linhas gerais, a intervenção didático-pedagógica realizada alcançou o desenvolvimento dos impactos sociais¹³, conforme apontam as instruções da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-CAPES (Ribeiro, 2007). Com relação ao impacto tecnológico, resultou na implantação de um laboratório de informática para maximizar os recursos da escola e aprimorar a prática pedagógica. Isso permitiu aos alunos a utilização de tecnologia em aulas interativas, promovendo a produção de gêneros discursivos em ambientes digitais e respeitando as normas de editoração de uma HQ. O impacto econômico contribui para o desenvolvimento regional, pois os alunos adquiriram conhecimento especializado em HQs, entendendo como temas econômicos afetam as relações sociais. Além disso, a economia familiar foi beneficiada, pois não foi necessário um curso privado para estudar HQs, promovendo uma consciência crítica sobre questões econômicas.

¹² Disponível em: <http://www.agbook.com.br/>

¹³ Referimo-nos aos impactos tecnológico/econômico, educacional, social e cultural (Ribeiro, 2007).

Já no impacto educacional contribuiu para o fortalecimento da aprendizagem, permitindo que os alunos se tornassem autores de suas próprias HQs. A produção dessas HQs foi escrita, revisada e diagramada para compor uma coletânea que circula socialmente, atingindo diversos leitores que apreciam a arte das HQs no Brasil. O impacto social envolve a formação de recursos humanos qualificados que promovem a equidade e fortalecem valores sociais. A pesquisa valorizou grupos sub-representados e promoveu a diversidade e inclusão, incentivando os alunos a serem participativos e conscientes na educação. O impacto cultural envolve a preservação da cultura popular local. Os alunos, ao estudarem HQs, perceberam que elas refletem saberes, tradições e costumes de uma sociedade, sendo uma cultura transmitida entre gerações por meio de diversos meios, incluindo as HQs.

Concluímos, portanto, que essa intervenção didático-pedagógica possibilitou aos alunos o desenvolvimento de suas práticas sociais, pois tiveram que elaborar uma HQ para além do muro da escola, considerando o público real e objetivos definidos na narrativa da HQ. Além disso, consideramos o fortalecimento das práticas discursivas (oralidade, leitura e escrita) porque ao longo do processo interventivo, os alunos tiveram atividades que trabalharam as práticas discursivas supracitadas.

Um outro fator que julgamos pertinente apontar foi o estudo da HQ para reconhecimento das questões políticas, econômicas e sociais no mundo. Os alunos passaram a perceber que uma HQ pode lançar mãos do humor, por exemplo, as tiras da Mafalda, para discutir questionamentos da sociedade contemporânea. Para finalizar, o processo interventivo possibilitou que os alunos publicassem em uma coletânea, organizado pelos autores deste artigo, suas próprias HQs.

Decorrente a este contexto, então, ressaltamos que esse relato de experiência não termina nos escritos que estão a cargo deste espaço enunciativo, pelo contrário, somado a outras pesquisas, sejam elas de âmbito profissionais ou acadêmicas, este trabalho gera novas discussões para que pesquisas posteriores projetem, aos pesquisadores, de forma geral, novos enunciados quanto ao estudo interventivo para promoção dos gêneros discursivos em sala de aula.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail M. *Estética da criação verbal*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAKHTIN, Mikhail M.; VOLOCHÍNOV, Valentin N. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

BEZERRA, Jane Cleide dos Santos; MENEGASSI, Renilson J. Entonação Valorativa em atividades de leitura. In: ANGELO, Cristiane M. Pianaro; MENEGASSI, Renilson J.; FUZA, Ângela Francine (org.). *Leitura e ensino de Língua*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022. p. 195-235.

BIONDINNI, Eronildo S. *A produção de histórias em quadrinhos (HQs) na formação dos estudantes (versão do professor)*. Nazaré da Mata: Mimeo, 2023a.

BIONDINNI, Eronildo S. *A produção de histórias em quadrinhos (HQs) na formação dos estudantes (versão do aluno)*. Nazaré da Mata: Mimeo, 2023b.

BRITO. André Domingos de. *Uma metodologia para a aprendizagem histórica de jovens estudantes do ensino fundamental por meio da produção de histórias em quadrinhos*. 156 f. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT, 2020.

CAVALCANTE, Cilene M. Ayres; CHAGURI, Jonathas de Paula. O uso das histórias em quadrinhos nas aulas de Língua portuguesa: uma intervenção pedagógica na sala de apoio à

aprendizagem. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. *Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE*. Artigos - 2014. Curitiba: SEED-PR, 2016. (Cadernos PDE, v. 1).

DAHLET, Véronique. A entonação no dialogismo bakhtiniano. In: BRAIT, Beth. *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. Campinas: Editora da Unicamp, 1997. p. 264.

DI FANTI, Maria da Glória Corrêa. A linguagem em Bakhtin: pontos e pespontos. *Veredas-Revista de Estudos Linguísticos*, Juiz de Fora, MG, v. 7. n. 1-2, p. 95-111, 2003.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-ação. *Educar em Revista*, Curitiba, n. 16, p.181-191, 2000.

GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antônio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. 7. ed. São Paulo: Moderna, 1998.

MOLON, Newton Duarte; VIANNA, Rodolfo. O círculo de Bakhtin e a linguística aplicada. *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 142-165, 2012.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Wergueiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. Os quadrinhos em aulas de Língua portuguesa. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.). *Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004. p. 65-85.

RIBEIRO, Renato J. *Inserção social*. 2007. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/Artigo_23_08_07.pdf. Acesso em: 9 out. 2023.

SCHNEIDER, Márcio B. *Quadrinhos no ensino de história da infância*. 2020. 70 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2020.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez & Autores Associados, 2009.

THÜRLER, Djalma. *Intervenção pedagógica e interdisciplinaridade*. Salvador: UFBA, 2019.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, SP, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.