

Um trabalho sobre histórias em quadrinhos com alunos do 9º ano do ensino fundamental nas aulas de língua portuguesa

A work of comic books with students of the 9th grade of elementary school in Portuguese language class

El estudio de los cómics con alumnos del 9º grado de la escuela en las clases de lengua portuguesa

Eronildo da Silva Biondinni 
Secretaria de Educação e Esportes do Estado de Pernambuco, Recife, PE, Brasil
eronildobiondinni@outlook.com

Jonathas de Paula Chaguri 
Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte, Nazaré da Mata, PE, Brasil
jonathas.chaguri@upe.br

Recebido em 09 de fevereiro de 2024

Aprovado em 06 de abril de 2024

Publicado em 21 de março de 2025

RESUMO

O objetivo deste artigo é divulgar o resultado de uma intervenção didático-pedagógica realizada com trinta e dois alunos do 9º ano do ensino fundamental nas aulas de língua portuguesa. Quanto aos pressupostos teóricos, este estudo fundamenta-se no quadro teórico-metodológico do Interacionismo Sociodiscursivo-ISD (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004) a partir da releitura de Costa-Hübes (2009; 2011) que se configura na inserção do módulo de reconhecimento do gênero discursivo a ser estudado. 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 vinte e quatro aulas de Língua Portuguesa que se enquadra em uma sequência didática (SD) orientada por um roteiro de dez perguntas abertas e um diário de bordo que norteou a coleta dos dados. O lócus da pesquisa ocorreu em uma escola da rede estadual de ensino de Carpina, Zona da Mata Norte, estado do Pernambuco. Como resultado final, este trabalho resultou em 4 ações: (1) desenvolvimento da prática social; (2) o fortalecimento das práticas discursivas; (3) estudo da história em quadrinhos para reconhecimento das questões políticas,

econômicas e sociais no mundo e (4) a publicação de uma coletânea de história em quadrinhos com autoria dos participantes da pesquisa.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Língua Portuguesa; Sequência Didática.

ABSTRACT

The aim of this article is to disseminate the result of a didactic-pedagogical intervention carried out with thirty-two students of the 9th grade of elementary school in Portuguese language classes. The theoretical assumptions of this study are based on Sociodiscursive Interactionism-SDI (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004) according to the rereading of Costa-Hübes (2009; 2011), which is configured in the insertion of the module of recognition of the discursive genre to be studied. This study is an action research (Engel, 2000; Tripp, 2005; Thiollent, 2009) of qualitative nature (GIL, 2008). The data collection instrument occurred through twenty-four Portuguese language classes, which fit into a didactic sequence (DS) guided by a script of ten open questions and a logbook that guided the data collection. The locus of the research took place in a public school localized in Carpina city, Mata Norte region, state of Pernambuco, Brasil. As a final result, this research resulted in three actions: (1) development of social practice; (2) the strengthening of discursive practices; (3) the study of comic books for recognition of political, economic and social issues in the world and (4) the publication of a comic book collection authored by the research participants.

Keywords: Comic Books; Portuguese Language; Didactic Sequence.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es difundir el resultado de una intervención didáctico-pedagógica realizada con treinta y dos alumnos del 9^o grado de la escuela primaria en clases de lengua portuguesa. En cuanto a los supuestos teóricos, este estudio se basa en el marco teórico-metodológico del Interaccionismo Sociodiscursivo-DSI (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004) a partir de la relectura de Costa-Hübes (2009; 2011), que se configura en la inserción del módulo de reconocimiento del género discursivo a estudiar. Los aspectos metodológicos están configurados por el hecho de que se trata de una investigación-acción (Engel, 2000; Tripp, 2005; Thiollent, 2009) de carácter cualitativo (Gil, 2008). El instrumento de recolección de datos ocurrió a través de veinticuatro clases de lengua portuguesa, que se ajustaron a una secuencia didáctica (DS) guiada por un guión de diez preguntas abiertas y un cuaderno de bitácora que orientó la recolección de datos. El lugar de la investigación se llevó a cabo en una escuela del sistema escolar estatal de Carpina, Zona da Mata Norte, estado de Pernambuco. Como resultado final, este trabajo se tradujo en tres acciones: (1) desarrollo de la práctica social; (2) el fortalecimiento de las prácticas discursivas; (3) Estudio

de los cómics para el reconocimiento de temas políticos, económicos y sociales en el mundo y (4) la publicación de una colección de cómics de autoría de los participantes de la investigación.

Palabras clave: Cómics; Lengua Portuguesa; Secuencia Didáctica.

Introdução

O século XXI vivencia a aceleração tecnológica e científica da última década. Análogo a este desenvolvimento, cresce a necessidade de estudar as transformações da língua. Isso ocorre porque a língua apresenta uma natureza viva e dinâmica nas relações das práticas sociais entre seus usuários. Por esse motivo, entendemos que os enunciados (orais e escritos) recebem sentido, conforme a enunciação que estes enunciados são produzidos.

Em outras palavras, quando escrevemos ou falamos, não produzimos estas práticas discursivas da mesma forma o tempo todo. Não falamos com os familiares, amigos, alunos, colegas de trabalho, namorados, médicos, professores do mesmo modo o tempo todo. Os enunciados são constituídos de outros enunciados já existentes, mas, a partir da enunciação (contexto social) em que eles estão sendo produzidos (Bakhtin/Volochínov, 2006).

Nesse contexto, os professores de Língua Portuguesa devem considerar os enunciados (orais ou escritos) como bens culturais produzidos *pela* e *para* a humanidade. Em outras palavras, o texto e o discurso ganham vida quando são produzidos por um alguém, destinado a um outro alguém, que por sua vez, estarão sempre imbricados em um contexto histórico e social. O significado do texto é atribuído por este alguém, que ao lê-lo produz sentidos e valores a partir daquilo que já foi produzido, isto é, tudo que lemos, escrevemos e falamos, sempre é destinado ao “outro” numa relação dialógica entre um “eu” e um “outro”, conforme aponta Bakhtin/Volochínov (2006).

Por este motivo, o professor de Língua Portuguesa deve considerar o trabalho com as Histórias em Quadrinhos (HQs) não só como um gênero discursivo que possibilita o contar de uma história, seja ela ficcional ou não, mas, sobretudo, da

representação de valores que a humanidade apresenta em sua contemporaneidade. Ensinar este gênero discursivo na esfera escolar é proporcionar aos alunos o entendimento das problematizações que ocorrem na sociedade globalizada.

Por exemplo, em uma HQ podemos relatar o aumento do combustível, endividamento externo, pressão social na classe dos trabalhadores, aumento do desemprego, guerra no cenário mundial, falta de políticas públicas na saúde e educação, desencadeamento da violência nas ruas e outros aspectos. Estes são alguns dos exemplos que as HQs podem retratar como forma de denunciar as adversidades da sociedade contemporânea. Contudo, é pertinente destacar que a HQ serve não só para entreter, mas para chamar à atenção ou alertar a população sobre um determinado assunto, tais como: 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.

O trabalho com HQs como conteúdo escolar no âmbito educacional tem sido debatido (Rama, 2004; Vergueiro, 2004; Ramos, 2004; Cavalcante; Chaguri, 2016; Brito, 2020; Schneider, 2020), principalmente por contar história, seja ficcional ou não, representando os feitos da humanidade em sua época. As HQs são pertinentes porque abordam em seus enredos temas em defesa dos direitos morais, civis e sociais a época em que a quadrinização foi direcionada.

A junção de imagens, textos, balões de fala, expressão dos personagens e demais atos composicionais realizados pelo quadrinista podem facilitar na compreensão da mensagem social trazida pela HQ. É, portanto, neste contexto, que este artigo concentra sua atenção, ou seja, o objetivo é divulgar o resultado de uma intervenção didático-pedagógica realizada com alunos do ensino fundamental de uma escola pública localizada no município de Carpina, Zona da Mata Norte, estado de Pernambuco.

Com o intuito de proporcionar uma formatação que possibilite a exposição dos resultados que este artigo busca apresentar, o trabalho está dividido em seis seções: na primeira seção, apresentamos o cenário introdutório do estudo ao leitor; na segunda, apresentamos um panorama histórico sobre HQs; na terceira, conceituamos

os pressupostos teóricos; na quarta, apresentamos o aporte metodológico da pesquisa; na quinta, divulgamos os resultados e discussão e, por fim, na sexta seção, finalizamos com as considerações finais e as referências que constam neste trabalho.

Síntese sobre a história das HQs

As histórias em quadrinhos (HQs) apresentam um registro histórico que se inicia por volta do século XIX nos Estados Unidos da América, sendo, então, batizadas de *comic books*¹. O século XIX foi um período de transformação em inúmeras áreas, incluindo política, economia, tecnologia, ciência e cultura. Esse período, segundo aponta Fausto (1995), ficou conhecido como a *Era da Revolução*, pois houve uma série de mudanças significativas que tiveram um impacto duradouro na sociedade.

Inicialmente, apontamos a Revolução Industrial, que impulsionou a invenção de máquinas, a aplicação de novas técnicas na produção de bens que levaram ao aumento significativo da produção, o surgimento de novas indústrias, causando impacto na economia global com a produção em massa e a globalização, tornaram o século XIX efervescente.

Além disso, há de considerar a disseminação do liberalismo político. A Revolução Francesa, que ocorreu no final do século XVIII, lançou as bases para a propagação desses ideais. O liberalismo político enfatizava a liberdade individual, a igualdade perante a lei e a democracia. Vale destacar que ao longo século XIX, houve o surgimento de novas teorias científicas, incluindo a teoria da evolução de Charles Darwin (1809-1882) e a teoria da relatividade de Albert Einstein (1879-1955). Essas teorias mudaram a compreensão do mundo natural, causando um impacto no pensamento científico e na filosofia (FAUSTO, 1995).

Outro desenvolvimento no século XIX foi o surgimento do movimento socialista. O socialismo enfatizava a propriedade coletiva dos meios de produção e a distribuição equitativa de recursos, gerando, assim, uma crítica direta ao capitalismo. Essas mudanças inspiraram os movimentos políticos e sociais em todo o mundo, incluindo o movimento trabalhista.

Com relação aos movimentos artístico-literários, de acordo com Bosi (1994), destacam-se o Romantismo, o Realismo e o Impressionismo². Esses movimentos exploraram novas formas de expressão, abordando temas sociais e políticos da época. Por isso, as mudanças políticas, econômicas, científicas e culturais desse período provocaram transformações na sociedade.

Diante de todo esse contexto, a expressão *comic books* universalizou-se, sendo usada até hoje, inclusive para designar histórias que não possuem caráter cômico. Elaboradas pelo norte-americano Richard Felton Outcault (1863-1928), as HQs se originaram de ilustrações humorísticas e caricaturas que eram publicadas em jornais e revistas. Conhecida como 9ª arte (Vergueiro, 2009), as HQs tiveram sua primeira edição publicada pelo norte-americano em 1895, trazendo um super-herói que cativou os leitores da época, o qual recebeu o nome de *Yellow Kid* (Menino Amarelo – tradução livre dos autores), uma criança de origem humilde, que vivia nos guetos americanos, falava gírias e vestia uma camisola amarela. Essa HQ foi a pioneira pela utilização dos usos de balões de fala e da contação de história coerente em uma série de painéis. Na Figura 1, a seguir, ilustramos o personagem de Richard Felton Outcault.

Figura 1 - *Yellow Kid*



Fonte: Karonte (2018, online).

Essa HQ tinha como propósito criticar a sociedade de consumo e trazer à tona assuntos como a questão racial, além de contar outras peripécias do garoto de traje amarelo. Na ocasião, a linguagem da HQ adotava um personagem fixo, ação fragmentada em quadros e balões de texto. O personagem idealizado por Richard Felton Outcault fez tanto sucesso que os jornais nova-iorquinos entraram em guerra para ter o personagem em suas páginas.

A presença das HQs nos jornais nova-iorquinos como *The New York World* (1860-1931) e *Sunday World* (1895-1896), levou este gênero discursivo a ser inserido na cultura popular. Entretanto, possuía uma limitada quantidade de publicações, disponibilizadas pelos jornais, que após lido eram descartados pelos leitores. Para que isso fosse evitado, houve, então, o surgimento das revistas em quadrinhos, objetivando manter as HQs sempre à disposição dos leitores, tornando-se autônomas as publicações dos jornais.

Mundo afora, as HQs recebem nomes dos mais diversos. Nos EUA são chamadas de *comic books*; na França de *bandes dessinées*; na Itália de *fumetti*; em Portugal de *história aos quadrinhos* ou *banda desenhada*; na Espanha de *tebeó*; no Japão de *mangá*, na Argentina de *historietas* e no Brasil de *gibi*. O desenhista norte-americano Will Eisner (1917-2005) define as HQs como uma “arte sequencial” (Eisner, 2005, p. 5), ou seja, uma “[...] forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (Eisner, 2005, p. 5).

Segundo Rentroia Iannone e Iannone (1998), no Brasil, a primeira publicação de HQs que se tem notícia data de 1905, publicada em uma revista chamada *O Tico-Tico* criada por Luiz Bartolomeu de Souza e Silva. As histórias eram destinada às crianças e seu personagem principal era denominado de *Chiquinho*. Na Figura 2, a seguir, apresentamos uma das capas da revista *O Malho*.

Figura 2 - Revista O Tico Tico



Fonte: Rentroia Iannone; Iannone (1998, p. 48).

Entendemos, portanto, “[...] que essa revista brasileira tenha sido a primeira no mundo a apresentar histórias em quadrinhos completas” (Rentroia Iannone; Iannone, 1998, p. 48). Ela trazia contos, textos informativos e curiosidades sobre assuntos destinados às crianças. Além disso, a revista “reforçava a ofensiva simbólica no sentido de promover estudos e preservar coleções” (Melo, 2013, p. 22). A revista *O Tico-Tico* sobreviveu até 1956. Após o encerramento de suas edições, segundo aponta Zeviani (2019), por volta do final da década 1950, o quadrinista paulistano Maurício de Souza começa escrever HQs, tornando-se, portanto, a mais famosa do país, conhecida como *Turma da Mônica*.

Outro ilustre quadrinista que julgamos necessário destacar é Ziraldo Alves Pinto. Ele foi criador da revista brasileira *O Pererê*. Essa revista enfocava uma figura conhecida do folclore brasileiro, o saci-pererê. “As narrativas resgatavam temas do cotidiano, folclore e tradição nacionais” (Rentroia Iannone; Iannone, 1998, p. 51). Ziraldo criou diversos personagens voltados ao público infantil, porém, o personagem de maior destaque é o *Menino Maluquinho*, uma criança travessa e aventureira que adora brincar e explorar o mundo ao seu redor.

No início de 1964, o quadrinista argentino Quino (1932-2020) cria uma personagem fictícia de HQs, conhecida como *Mafalda*. Segundo Quino (2009), ela é

uma menina curiosa e questionadora que se preocupa com a humanidade e a paz mundial. Mafalda é conhecida por suas observações afiadas, crítica social e política, fazendo perguntas difíceis sobre questões complexas, como a desigualdade social, a injustiça e a guerra. Além disso, Mafalda tem um censo de humor expressivo.

Além do argentino Quino, o quadrinista americano Bill Watterson (1995) publica em 1985 o personagem *Calvin e Hobbes*, um garoto inteligente, imaginativo que vive aventuras com seu tigre de pelúcia Hobbes. Calvin é uma criança criativa, travessa e desafiadora. Ele passa a maior parte do tempo criando aventuras, histórias em sua mente, enquanto interage com Hobbes, que para ele é um amigo real. O interessante é que para Calvin, Hobbes é um tigre de verdade, para os outros personagens, ele é apenas um brinquedo de pelúcia. As narrativas apresentam uma combinação de humor inteligente, crítica social e fantasia.

Cabe reafirmar que, durante boa parte do século XX, as HQs sofreram rejeição quase que generalizada, pois “pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar as crianças e jovens de leituras [...], desviando-os [...] de um amadurecimento “sadio e responsável” (Vergueiro, 2004, p. 8 – grifos do autor).

Dessa maneira, a HQ foi excluída e estigmatizada da sociedade, uma vez que os leitores apresentavam anomalias comportamentais, “tornando-se cidadãos desajustados na sociedade” (Vergueiro, 2004, p. 12), pois “os quadrinhos eram considerados uma escola para o crime” (Moya, 2013, p. 33). Na década de 1960, “qualquer ideia de aproveitamento da linguagem dos quadrinhos em ambiente escolar seria, à época, considerada uma insanidade” (Vergueiro, 2004, p.16).

Aos poucos essas restrições foram atenuadas. Timidamente, as HQs conquistaram seu espaço sendo acolhidas pela comunidade escolar, inclusive órgãos oficiais de educação passaram reconhecer a importância de inserir as HQs no currículo escolar. Um exemplo disso é a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017) e o Currículo de Pernambuco (Pernambuco, 2012) que sugerem o uso de HQs como gênero discursivo para ensinar a Língua Portuguesa, a fim de fortalecer as práticas discursivas³ dos alunos.

Aporte teórico do processo interventivo

A construção do conhecimento dentro das HQs é o fator que devemos explorar, a fim de ensinar os valores sobre a vida, morte, empatia, alegria, amor, tristeza, verdades, mentiras, insegurança, medo, denúncias, injustiças, luta, timidez, agressividade e outros aspectos que são importantes para os alunos que estão em formação com seu espírito humano. A HQ, portanto, amplia e fortalece a produção do conhecimento *do* e *pelo* mundo da vida social do aluno.

Deste modo, para que fosse possível trabalhar com HQs, lançamos mãos do uso do quadro teórico-metodológico do Interacionismos Sociodiscursivo (ISD), apoiando-nos na proposta da utilização de Sequência Didática (SD). Nesta perspectiva, pesquisadores da Universidade de Genebra como Joaquim Dolz, Michèle Noverraz e Bernard Schneuwly desenvolveram um instrumento que garante o estudo dos gêneros discursivos de forma didatizada e sequenciada por meio da SD, permitindo planejar o ensino e a aprendizagem de um determinado gênero discursivo. A SD, portanto, “é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito” (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004, p. 96).

Nesta mesma perspectiva, Machado e Cristovão (2006) definem SD como “[...] um conjunto de sequências de atividades progressivas, planejadas, guiadas ou por um tema, ou por um objeto geral ou por uma produção de texto final” (Machado; Cristovão, 2006, p. 554-555). Desse modo, os pesquisadores nos permitem refletir que a SD se configura com um quadro teórico-metodológico à medida que propõe uma maneira precisa de trabalhar o gênero discursivo em sala de aula.

[...] dominar melhor *um* gênero de texto, permitindo-lhe, assim, escrever ou falar de uma maneira mais adequada numa dada situação de comunicação. O trabalho escolar será realizado, evidentemente, sobre gêneros que o aluno não domina ou o faz de maneira insuficiente; sobre aqueles dificilmente acessíveis, espontaneamente, pela maioria dos alunos e sobre gêneros públicos e não privados (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004, p. 97).

Quando o aprendizado dos gêneros discursivos cumpre o seu papel social que é levar o aluno às situações reais de comunicação para além do muro da escola, o

professor está possibilitando um ensino com propósitos e interlocutores reais e definidos. Em outras palavras, o que estamos querendo enunciar neste espaço enunciativo é que quando, por exemplo, ensinamos o aluno a escrever um bilhete para alguém de sua casa dizendo que realizou as compras do mercado, este aluno está movido por uma necessidade de interação real de comunicação, com objetivos e interlocutores definidos para sua escrita.

Para que o trabalho com a HQ possa possibilitar para o aluno, o estudo de um determinado texto, é necessário entender como é operacionalizado, ao longo das atividades sequencialmente didatizadas e organizadas, as capacidades de linguagem. Estas capacidades são denominadas de capacidade de ação, capacidade discursiva e capacidade linguístico-discursiva. Apresentamos, abaixo, o Quadro 01 contendo as capacidades de linguagem e suas definições.

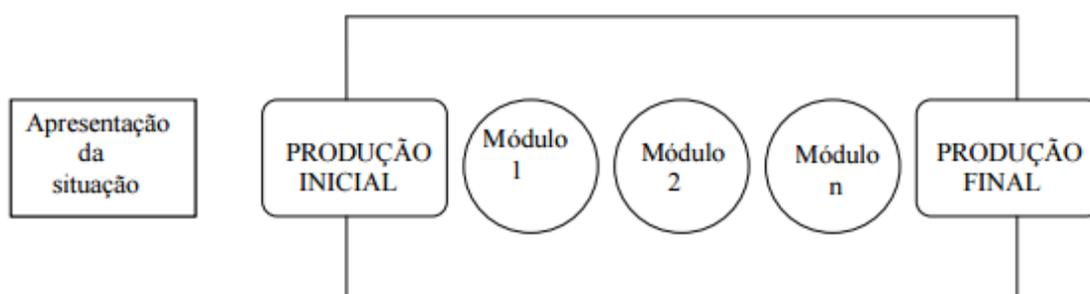
Quadro 01 - Tipos de capacidades de linguagem e suas definições

Capacidades de linguagem	Definições
Capacidade de ação	Capacidade de construir conhecimento e de mobilizar representações sobre contexto e situação imediata de produção de um texto (incluindo parâmetros físicos e sociosubjetivos como adjetivo, conteúdo, entre outros)
Capacidade discursiva	Capacidade de reconhecer e/ou produzir a infraestrutura textual (incluindo plano geral do texto, organização do conteúdo, entre outros)
Capacidade linguístico-discursiva	Capacidade de mobilizar unidades linguístico-discursivas adequadas às operações de linguagem relativas à coesão, à conexão, à modalização e à distribuição das vozes, entre outras.

Fonte: Cristovão (2009, p. 54).

Nessa perspectiva, entendemos que a finalidade do trabalho com a SD é assegurar para o aluno um procedimento didático e organizado para o desenvolvimento de todas as etapas para a produção de um enunciado oral ou escrito. Na Figura 3, apresentamos a representação esquemática para a organização da SD, idealizada por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), estruturada em quatro etapas.

Figura 3 - Etapas de uma da sequência didática



Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98).

As etapas envolvidas no modelo de uma SD envolvem quatro fases. Na primeira, que corresponde a *apresentação da situação*, o professor explica para os alunos, de maneira detalhada, a atividade que será desenvolvida. Em seguida, o professor explica que eles desenvolverão o texto inicial podendo ser oral ou escrito, correspondendo ao gênero discursivo trabalhado.

Na segunda etapa, seguindo a representação esquemática proposta por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), temos a *primeira produção*, na qual o aluno desenvolve o texto a ser estudado. Essa etapa permite ao professor, bem como aos alunos, ter um diagnóstico para avaliar se já dominam o gênero discursivo em estudo, além de verificar se as capacidades relacionadas ao gênero foram alcançadas. Contudo, se necessário, o professor poderá adaptar as atividades previstas na SD, de acordo com as dificuldades apresentadas pelos alunos. Esta etapa define o significado de uma sequência para os alunos, isto é, as capacidades que devem desenvolver para dominar o gênero discursivo em estudo.

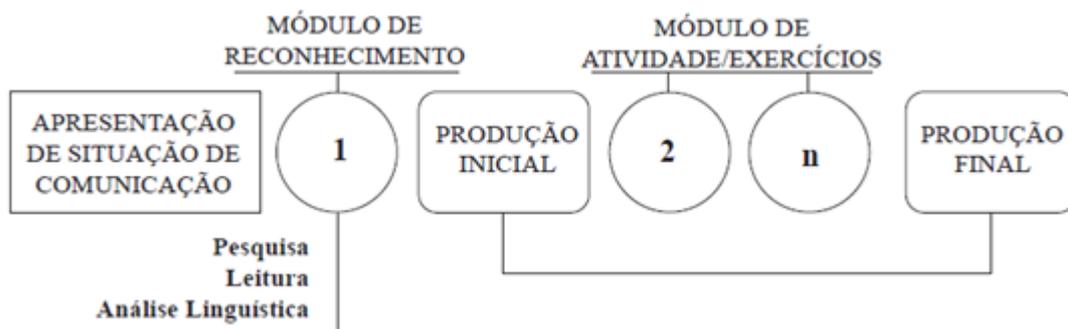
Na terceira etapa, temos os *módulos*. Esta etapa é constituída por atividades que abordam possíveis problemas relacionados ao gênero discursivo que apareceram

na fase anterior. Ao final dessa etapa, é recomendável que se faça um registro dos conhecimentos adquiridos sobre o gênero discursivo durante o trabalho com os módulos.

Na quarta e última etapa, temos a *produção final*. Nesta etapa, ocorre o refinamento da escrita do texto, ou seja, o aluno terá a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos apreendidos ao longo das etapas anteriores, mediado pelo auxílio do professor. Isso fará com que o aluno tome consciência de seu próprio processo de aprendizagem e trabalhe como regulador do processo de reescrita do texto, permitindo-lhe avaliar os avanços realizados no domínio do gênero em estudo. A produção final serve para uma avaliação somativa. A avaliação incidirá sobre os aspectos trabalhados durante a SD.

Diante deste cenário, Costa-Hübes (2009; 2011), referenciando-se à proposta teórico-metodológica dos pesquisadores de Genebra, buscou adaptar os passos da SD para a realidade escolar brasileira. Essa adaptação da SD consiste na *inserção de um módulo de reconhecimento do gênero* contendo atividades que propiciem situações de leitura, pesquisa e a análise linguística com textos do gênero em estudo, antes da etapa de produção inicial. Na Figura 04, apresentamos o esquema de adaptação da SD proposto por Costa-Hübes (2011).

Figura 4 - Esquema da SD adaptada por Costa-Hübes



Fonte: Swiderski e Costa-Hübes (2009, p. 141).

Para Costa Hübes (2011), as condições do trabalho com a oralidade, leitura e escrita, vivenciadas no desenvolvimento da SD, envolvem não somente as relações

inerentes ao gênero discursivo, mas também as relações de produção, isto é, levando em consideração o contexto da produção, além do conhecimento do leitor e a situação de uso, cujos fatores são determinantes na produção de sentidos do texto.

Diante desta adaptação, o aluno poderá iniciar a produção do gênero discursivo em estudo, realizando pesquisas que o leve a conhecer o gênero, seus elementos determinantes, bem como o contexto socio-histórico, cultural, a produção e a circulação social deste gênero discursivo (oral ou escrito).

Cabe salientar que os princípios teórico-metodológicos do ISD, adotado por Costa-Hübes (2009; 2011), Swiderski e Costa-Hübes (2009) atendem as necessidades de ensino da Língua Portuguesa para a escola pública no Brasil. Por conseguinte, a adaptação da SD proposta para o trabalho das HQs, torna o estudo do gênero discursivo apropriado porque o professor pode verificar como os alunos superaram as dificuldades por eles apresentadas.

Aporte 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 o pesquisador participe ativamente da situação-problema em questão, o que implica seu engajamento efetivo para transformar a realidade 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

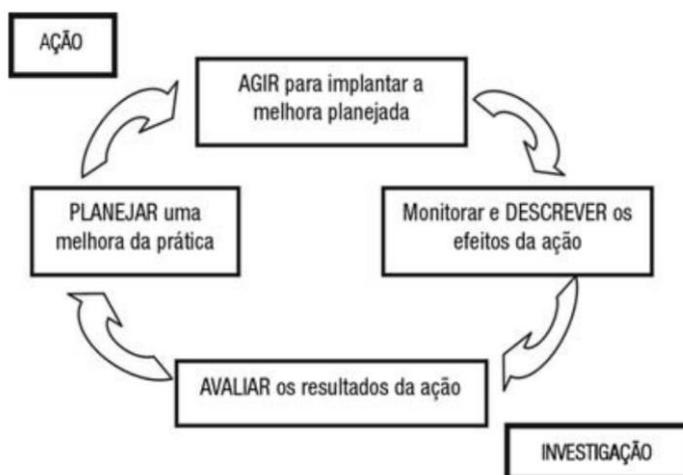
“objetiva”. Como o próprio nome já diz, a pesquisa-ação procura unir a pesquisa à ação ou prática (Engel, 2000, p. 182).

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

Figura 05 - 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 significativas 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 enquadra como coleta de dados por meio de uma SD 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 dessa série escolar em 2023.

Na SD, então, há um conjunto de atividades organizadas sequencialmente e 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 (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004; Costa-Hübes, 2011).

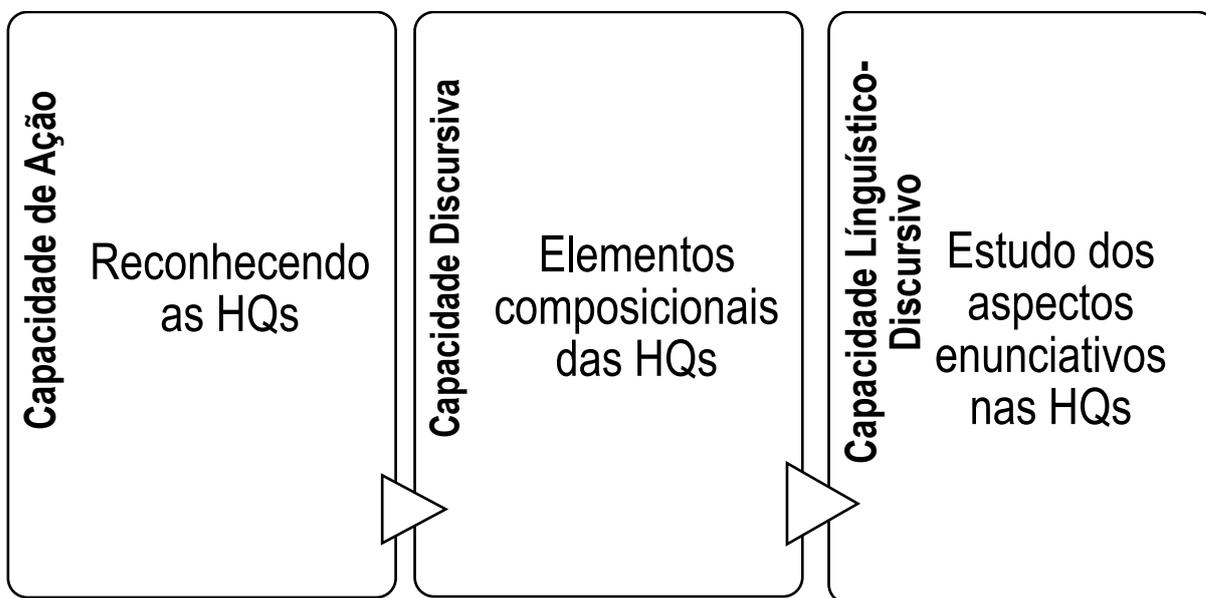
Os participantes da intervenção didático-pedagógica foram 32 (trinta e dois) alunos regularmente matriculados no período matutino no ano de 2023 que cursaram o 9º ano do ensino fundamental. Essa turma, ao todo contou com 32 (trinta e dois) alunos, sendo 22 (vinte e dois) do gênero masculino e 10 (dez) 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 idade/série. Contudo, sinalizamos que essa distorção de idade/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 da Universidade de Pernambuco (UPE) e foi aprovado pelos pares.

Resultados e discussão

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 (BIONDINI, 2023) para realizarem todas as atividades propostas.

A intervenção didático-pedagógica foi orientada por 03 (três) acepções analíticas. Estas acepções servem-nos de duas maneiras: a primeira como título para configurar as seções deste artigo e a segunda como conjunto de análise do processo interventivo. As acepções analíticas que utilizamos para compor as análises de cada etapa do processo interventivo estão descritas na Figura 06.

Figura 2 - Acepções Analíticas para Análise dos Dados



Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Queremos destacar que estas acepções analíticas estão ancoradas no quadro teórico-metodológico do ISD (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004; Cristovão, 2009; Costa-Hübes, 2009; 2011). Isto posto, passamos nas próximas seções, apresentar como aconteceu a intervenção didático-pedagógica. Para isso, iniciamos pelo

conjunto de atividades relacionado a capacidade de ação que teve como objetivo levar os alunos a reconhecerem as HQs.

Capacidade de ação: reconhecendo as HQs

Esta acepção analítica 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 e educativa, as características que constituem as HQs.

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 as HQs com os alunos que foram guiados por 10 (dez) perguntas. Para ocasião, apresentamos a função social das HQs. Por conseguinte, julgamos relevante apresentarmos ao leitor, a fim de facilitar a leitura deste artigo, o roteiro destas perguntas. No Quadro 3, elencamos estas perguntas.

Quadro 2: Roteiro de perguntas usadas com os participantes durante a aula.

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

Fonte: Elaborado pelo primeiro autor do texto (2023).

Após terem compreendido a função social desempenhada pela HQs (ler de forma crítica às pressões sociais, aspectos políticos e econômicos da atualidade nas HQ), a discussão se desenvolveu de maneira didatizada, pois os alunos, durante a aula, relataram o desejo de compreender os elementos composicionais das HQs e o universo que este tipo de texto está inserido. Além disso, os participantes manifestaram o desejo de elaborar sua própria HQ.

Para que os alunos pudessem entender o processo de elaboração de uma HQ 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, orientado pelo primeiro autor desse 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 nordeste⁴, pois eles desconheciam por serem pouco difundidas na própria região e no país.

Por conseguinte, discutimos a criação de personagens e suas especificidades, tais como: estado emocional; psicológico; físico e dentre outros. Neste processo de primeira criação dos personagens de uma HQ, ressaltamos o depoimento do aluno Jorge Augustiano. Para ocasião, Jorge relata: “[...] professor, eu estou adorando suas aulas, estou me sentindo um artista do universo dos quadrinhos, nunca imaginei que uma coisa tão simples envolvia tanta coisa por trás do processo de produção” (Excerto do registo do diário de bordo do primeiro autor do texto, 2023).

Após a aula interventiva de Língua Portuguesa, os alunos tiveram aula da disciplina de artes. Na ocasião, comentaram com o professor desta disciplina sobre a riqueza composicional que estavam aprendendo nas aulas de Língua Portuguesa. Por isso, mencionaram para o professor de Artes que estavam tendo dificuldades na criação dos personagens.

Sensibilizado com a dificuldade dos alunos, o professor de Artes tomou a iniciativa de abordar em suas aulas, o conteúdo de técnicas de desenho, firmeza nos traços e características dos protagonistas das futuras narrativas inspiradas pelos

próprios alunos, além de mostrar uma série de perspectivas de personagens que eles poderiam criar e/ou se inspirar.

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 HQs, aprenderam sobre a criação de um personagem e refinaram o esboço de seu próprio personagem. Todas essas atividades foram essenciais 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 começar a ler a HQ com melhor criticidade, isto é, passaram perceber as discussões críticas que a HQ faz em relação à política, economia e cultura. Na próxima seção, abordamos um conjunto de atividades relacionado a acepção analítica da capacidade discursiva que tem como objetivo levar os alunos a estudarem os elementos composicionais das HQs.

Capacidade discursiva: elementos composicionais das HQs

Esta acepção analítica versa sobre o modo de organização da estrutura composicional das HQs. Em outras palavras, o primeiro autor desse texto levou aos participantes o reconhecimento das características composicionais 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) atividades nesta etapa da aula, 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. Contudo, nesta etapa, mencionamos que concomitante ao processo interventivo da pesquisa, tivemos outras atividades didático-pedagógicas a serem cumpridas na escola. Isso ocorreu porque o processo interventivo aconteceu ao longo das aulas da

disciplina do currículo escolar de Língua Portuguesa. Por este motivo, as atividades eram obrigatórias e deveriam ser vivenciadas pelos alunos na escola, levando, então, a suspensão, temporariamente do processo interventivo para que fosse possível cumprir as atividades organizadas pela Gerência Regional de Educação-GRE. Estas atividades configuram-se pelas seguintes ações:

Quadro 02 - Ações Vivenciadas na Escola

Ações Vivenciadas	Data
Comemoração do dia da poesia	21 de março de 2023
Comemoração dia do contador de história	23 de março de 2023
Comemoração do dia mundial da água	23 de março de 2023
Lançamento do projeto Holofotes ⁵	23 de março de 2023
Dia para retomada de conteúdo escolares	27 de março de 2023
Semana de avaliação das disciplinas escolares	28 de março a 04 de abril de 2023
Semana de correção das avaliações escolares	10 a 14 de abril de 2023
Oficina de leitura ⁶	17 de abril de 2024
Realização da 2ª chamada das avaliações bimestrais	18 e 19 de abril de 2023
Entrega de resultados das avaliações escolares	20 de abril de 2023

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Além destas ações, tivemos 08 (oito) paralizações dos profissionais da educação do estado de Pernambuco. As paralizações ocorreram devido a reivindicação da aplicação dos 14,95% do reajuste do piso salarial do magistério (Sintepe, 2023). Todas estas ações e ato grevista obrigaram-nos reorganizar o processo interventivo. Portanto, inicialmente, este conjunto de aulas passou a contar com 10 (dez) aulas⁷ para que fosse possível realizar uma retomada de conteúdo sem que houvesse prejuízo ao processo interventivo.

Após a aula reservada para retomada de conteúdo, passamos dar continuidade as aulas que estavam reservadas para o processo interventivo. 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. No caso das HQs, os alunos aprenderam que os elementos supramencionados se tornam presentes na elaboração de uma HQ e, com isso, ganham forma e estilo próprio, sendo caracterizado, portanto, de HQs. Na próxima seção, apresentamos um conjunto de atividades relacionado a acepção analítica da capacidade linguístico-discursivo que tem como objetivo levar os alunos a estudarem os aspectos enunciativos nas HQs.

Capacidade linguístico-discursivo: estudos dos aspectos enunciativos nas HQs

Esta acepção versa sobre os aspectos enunciativos a serem empregados no estudo das HQs. Para essa finalidade foram estudadas 25 (vinte cinco) atividades nesta etapa da aula, distribuídas ao longo de 11 (onze) aulas com duração de 50 (cinquenta) minutos cada. Dessas 11 (onze aulas), separamos 05 (cinco) aulas para o trabalho com atividades relacionadas ao aspecto enunciativo com revisão e reescrita das HQs. 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 também transmite significados. A variação linguística, por sua vez, levou os alunos entenderem que a narrativa apresenta falares diferentes, dependendo

da região geográfica, escolaridade, classe econômico, 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 HQs.

Na próxima seção, apresentamos como foi realizado a elaboração e a diagramação da produção final das HQs produzidas pelos alunos, resultando, portanto, na coletânea de HQs que configura o resultado final do processo interventivo.

Produção final das HQs elaborado pelos alunos

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), ou seja, promover a melhoria da educação básica, 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).

Após essa intervenção, os alunos passaram a compreender todas as particularidades das HQs, assim, como, entenderam o elemento de humor presente nesse tipo de gênero. Além disso, despertaram para a função social das HQs, 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.

Para atingir este propósito final, os alunos retomaram as versões de suas HQs que elaboraram ao longo das aulas. Nesta reta final, alguns alunos apresentaram

dificuldades na elaboração do enredo, pois, constatamos que esta dificuldade surgiu em função da falta de sistematização da escrita. Em outras palavras, apresentavam os elementos que constitui o enredo verbalmente, mas, não conseguiam materializar na escrita. Decorrente a este contexto, então, realizamos a escuta individualizada de cada aluno que apresentou esta dificuldade, ajudando-os na elaboração desta etapa.

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.

Vale destacar que a escola não dispunha de um laboratório de informática para que o professor pudesse acompanhar e orientar os alunos no uso da ferramenta *Pixton*. Por isso, uso o espaço da biblioteca da escola, pois lá havia um computador conectado a internet. Além disso, o professor ofereceu seu aparelho *tablet* para um aluno. Para os demais, o professor sugeriu que usassem seus aparelhos *smartphones*, mas os alunos não tinham *internet* para operacionalizá-los. Dessa maneira, o professor realizou o processo de roteamento de seus dados móveis para que pudessem, então, realizar a diagramação das HQs com o maior número de alunos conectados por seus aparelhos celulares.

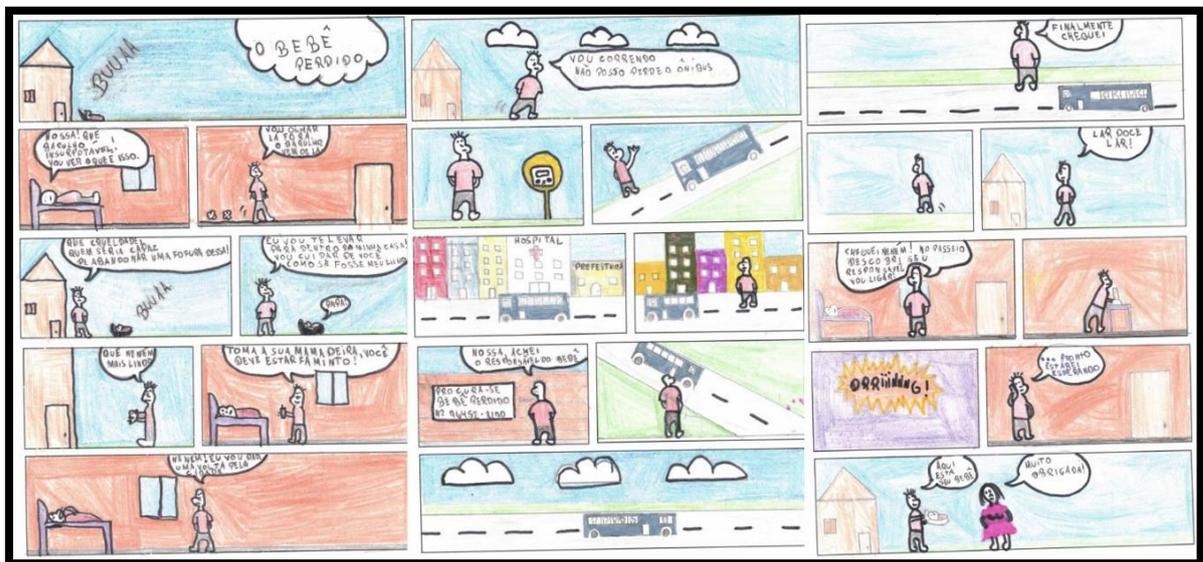
Durante a realização da diagramação, a vice-gestora da escola chegou à biblioteca. Ficou impressionada com a dinâmica. Sensibilizada com a precária situação de uso de aparelhos conectados a *internet*, a vice-gestora solicitou sob empréstimo, os aparelhos de *notebooks* dos demais professores da escola para que os alunos pudessem realizar a diagramação das HQs.

É pertinente destacarmos que ao tomar conhecimento do trabalho dos alunos, a vice-gestora da escola toma a iniciativa de reestruturar a infraestrutura escolar,

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644486613>

alocando um espaço para montagem de um laboratório de informática com o intuito de subsidiar as próximas práticas pedagógicas que exigem equipamentos de tecnologia e informática, além de fortalecer o contato com o letramento digital⁸ para os alunos. Por conseguinte, a seguir, apresentamos um excerto das produções finais dos alunos, mostrando o antes e depois da diagramação realizada pela ferramenta *Pixton*. As figuras 14 e 15 exibem estes resultados.

Figura 14 - Antes da Diagramação



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

Considerações Finais

Em linhas gerais, essa intervenção didático-pedagógica contribui para a educação básica, principalmente para os professores que lecionam o componente curricular de Língua Portuguesa, pois este componente tem o papel de aprimorar o desenvolvimento das práticas discursivas (oralidade, leitura e escrita) dos alunos. Desse modo, o processo interventivo resultou em quatro ações. A primeira foi o desenvolvimento da prática social dos alunos. A segunda, o fortalecimento das práticas discursivas (oralidade, leitura e escrita). A terceira, o estudo da HQ para reconhecimento das questões políticos, econômicas e sociais no mundo e a quarta a publicação de uma coletânea de HQs elaborada pelos próprios alunos.

Os resultados alcançados não beneficiam apenas os 32 (trinta e dois) participantes deste processo interventivo, mas todas outras pesquisas que surgirão após este estudo. Por conseguinte, destacamos que esse artigo fortalece as práticas pedagógicas tanto dos autores desse texto quanto dos demais professores com relação ao modo de ensinar a leitura e escrita de HQs nas aulas de Língua Portuguesa.

Referências

BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, M. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

BINDEN. **Publicação alterada com autoria inventada para manter o anonimato dos autores**. Mimeo: cidade, 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**: educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRITO, A. D. **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, 2020.

BOSI, A. **História Concisa da Literatura Brasileira**. 41. ed. São Paulo: Editora Culturix, 1994.

CAVALCANTE, C. M. A.; CHAGURI, J. P. 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 da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional. (Org.). **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE de 2014**. Curitiba: SEED, 2016, p. 3-27.

COSTA-HÜBES, T. C. Reflexões Linguísticas sobre Metodologia e Prática de Ensino em Língua Portuguesa. **Confluência**, Rio de Janeiro, v. 1, nº. 35, p. 129-146, 2009.

COSTA-HÜBES, T. C. Por uma Concepção Sociointeracionista da Linguagem: orientações para o ensino da Língua Portuguesa. **Línguas & Letras**, Cascavel, v.--, nº. especial XIX CELLIP, versão on-line, 2011. Disponível on-line em: <<https://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletrasrticle/view/5548/4174>>. Acesso em 15 jan. 2022.

EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-Ação. **Educar**, Curitiba, v.--, n. 16, p.181-191, 2000.

FAUSTO, B. **História do Brasil**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1995.

FREITAS, F.; RODRIGUES, J. A. D. Letramento digital, multimodalidade e multiletramentos: desafios e caminhos possíveis para a educação. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 23, n. 52, p. 304-323, 2022.

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

KARONTE. Aka Museu de imagens. **Yellow Kid**. 2018. Disponível em: <<https://karonte.com.br/the-yellow-kid-hogans-alley/>> Acesso em 08 fev. 2024.

MACHADO, A. R; CRISTOVÃO, V. L. L. A Construção de Modelos Didáticos de Gêneros: aportes e questionamentos para o ensino de gêneros. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 6, n. 3, p. 547-573, 2006.

MELO, J. M. Da Gibimania à Quadrinhologia. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHINEN, N. (Orgs). **Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 12-27.

MOYA, A. Pioneiro dos quadrinhos brasileiros, como desenhista e pesquisador. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHINEN, N. (Orgs). **Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 30-35.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo Básico do Estado de Pernambuco para o Ensino Fundamental e Médio**: com base nos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco. Recife: SEE, 2012.

QUINO, J. L. **Toda Mafalda**: da primeira à última tira. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

RAMOS, P. Os quadrinhos em aulas de Língua Portuguesa. In: RAMA, A et al (orgs.). **Como usar Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

RENTROIA IANNONE, L.; IANNONE, R. A. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. 7. ed. São Paulo: Moderna, 1998.

RIBEIRO, A. E.; COSCARELLI, C. V. **Linguística Aplicada Ensino de Português**. São Paulo: Contexto, 2023.

ROJO, R. MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R. Letramentos Digitais: a leitura como réplica ativa. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 46, n. 1, p. 63-78, 2007.

ROJO, R. (Org.). **Escol@ Conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

SINTEPE. Sindicato dos Trabalhadores em Educação de Pernambuco. **Campanha Salarial Educacional 2023**: pauta de reivindicações 2023. Carpina: Sintepe, 2023. 1 cartaz, color.

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

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Comércio Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. São Paulo: Mercado de Letras, 2004.

SWIDERSKI, R. M. S.; COSTA-HÜBES, T. C. Abordagem sociointeracionista & sequência didática: relato de uma experiência. **Línguas & Letras**, Cascavel, v. 10, n. 18, p. 113-128 2009.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez & Autores Associados, 2009.

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

THÜRLER, D. **Intervenção Pedagógica e Interdisciplinaridade**. Salvador: UFBA, 2019.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no Ensino. In: RAMA, A et al (orgs.). **Como usar Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

VERGUEIRO, W. A Linguagem dos Quadrinhos uma “Alfabetização” Necessária. In: RAMA, A et al (orgs.). **Como usar Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004, p.31-64.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Muito Além dos Quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª Arte**. São Paulo: Devir, 2009.

ZEVIANI, M. Comunica UEM. **Turma da Mônica: das tirinhas às telas de cinema**. 2019. Disponível em: <<http://www.dfe.uem.br/comunicauem/2019/06/17/turma-da-monica-das-tirinhas-as-telas-de-cinema/>> Acesso em 08 jan. 2024.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

Notas

¹ “*Comic Books*” é um termo em inglês que se refere a expressão “livro cômico”. A expressão refere-se à revista em quadrinhos do tipo livro ou revista em quadrinhos comum “gibi”. (Iannone; Iannone, 1998, p. 23 – grifos dos autores).

² Ver o estudo de Bosi (1994) para mais detalhes com relação a esses movimentos artísticos-literários.

³ Toda vez que usarmos este termo, estamos nos referindo a oralidade, leitura e escrita, pois entendemos esses três eixos de ensino no componente curricular de Língua Portuguesa como práticas discursivas.

⁴ 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.

⁵ O Projeto Holofotes foi idealizado pela Gerência Regional de Educação (GRE), localizada na cidade de Carpina, Pernambuco. O projeto trabalha o estudo de um determinado tema a cada ano, visando a promoção das habilidades e talentos dos alunos das escolas estaduais jurisdicionadas à GRE.

⁶ Atividade que tem como instrumento principal a leitura de histórias da literatura infantojuvenil, a partir da qual se abrem espaços para diferentes formas de participação dos alunos, tais como: diálogos; desenhos; narrativas; estimulando a descoberta de valores morais que contribuem para a integração e o desenvolvimento social.

⁷ A princípio eram 09 (nove) aulas.

⁸ Sugerimos a consulta aos estudos de Rojo e Moura (2012); Rojo (2007; 2013); Freitas e Rodrigues (2022); Ribeiro e Coscarelli (2023) para discussão sobre o letramento digital.

⁹ Disponível em <<https://encr.pw/nPRtR>>.