

Patrícia Maria Brito Silva

Graduanda em Pedagogia pelo
Instituto de Evolução Funcional Educacional – IEFE.
Servidora da Rede Estadual em Saúde da Cidade de Santos.
São Paulo-SP.

RESUMO

No trabalho pedagógico a utilização dos instrumentos e ferramentas como as Histórias em Quadrinhos (HQs) vem contribuir por suas variadas características literárias como a utilização de imagens, palavras, símbolos que concomitantemente com uma estória corrobora em muito para diagnósticos e tratamentos nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem. No contexto nacional, reportando o surgimento dos quadrinhos brasileiro no âmbito mundial à Mauricio de Souza. E por fim, a literatura quadrinizada como amparo didático, multidisciplinar, para todos os níveis de ensino, em especial na Educação Infantil e Ensino Fundamental. A criatividade, imaginação e eficiência do educador, fazem toda diferença no uso das HQs na sala de aula. O presente estudo tem como recurso metodológico o levantamento bibliográfico, documental e levantamento de campo junto aos profissionais em escolas, consultórios e hospitais. Diante do pouco uso deste recurso e dos desafios do profissional da educação, o presente projeto de pesquisa apresenta a seguinte questão a ser respondida: Como utilizar as HQs no processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: quadrinhos; educação; aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Nossos ancestrais quando ainda não faziam uso da linguagem escrita, utilizavam como meio de comunicação desenhos e símbolos. Quando queriam registrar um acontecimento, desenhavam em cavernas e grutas cenas em sequência, que é uma das características das Histórias em Quadrinhos, a mais antiga forma de comunicação documentada.

Tornar-se á como ponto de partida o gênero quadrinizado a partir da utilização do texto para “descrever e comentar a ação ilustrada”.

Ao longo da história, com o surgimento da escrita, a arte sequenciada ganha técnica, estilo e características próprias e imutáveis, são as Histórias em Quadrinhos como conhecemos hoje. As Histórias em Quadrinhos caracterizam-se como “arte narrativa figurada”, desde a antiguidade com frisos, tapeçarias, filatérios, pinturas nas cavernas; na modernidade com o

cinema, fotonovela, desenho animado, ilustração, charge, desenho humorístico e outros.

No Brasil, as publicações de história em quadrinhos eram essencialmente estrangeiras, apenas em 1869 tivemos os primeiros personagens brasileiros na revista carioca “Vida fluminense”.

Veremos um breve esboço histórico das HQs, atentando para o contexto nacional, reportando o surgimento dos quadrinhos brasileiro no âmbito mundial à Mauricio de Souza. E por fim, a literatura quadrinizada como amparo didático, multidisciplinar, para todos os níveis de ensino, em especial na Educação Infantil e Ensino Fundamental. A criatividade, imaginação e eficiência do educador, fazem toda diferença no uso das HQs na sala de aula.

O mundo das Histórias em Quadrinhos (HQs) veio como uma porta lúdica e artística como colaboração ao processo educativo. As HQs perpassaram o tempo vencendo as barreiras do preconceito literário e hoje vem sendo utilizado moderadamente, porém eficazmente como recurso no processo de ensino-aprendizagem.

O Ministério da Educação (MEC, 2007) recomendou em seus instrumentos de referência para a Educação, como o Programa Nacional Biblioteca da Escola e os Parâmetros Curriculares Nacionais, a utilização das Histórias em Quadrinhos como ferramenta de alfabetização. Contudo, esta literatura não deixa de ser utilizada no ensino com os adolescentes, adultos e nos diversos níveis de formação desde a Educação infantil até o ensino Universitário.

De acordo com a Revista “Educar para Crescer” (2012), um fator que torna os quadrinhos atraentes para as crianças é o envolvimento emocional do leitor com os personagens. Ou seja, o aparato do recurso da literatura em quadrinhos, abarca em sua característica literária diversas possibilidades de intervenções devido às alternativas interdisciplinares contidas nas HQs.

O profissional pedagogo tem como objeto de seu trabalho a aprendizagem e a construção do conhecimento; atua na intervenção no processo de ensino e aprendizagem de forma a direcionar para um aprender eficaz e corroborar na mudança do olhar do indivíduo aprendente em relação ao seu objeto de aprendizagem.

No trabalho pedagógico a utilização dos instrumentos pedagógicos como as HQs que vem contribuir por suas variadas características literárias como a utilização de imagens, palavras, símbolos que concomitantemente com uma estória corrobora em muito para diagnósticos e tratamentos nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem.

Diante do pouco uso deste recurso e dos desafios do profissional pedagogo, o presente projeto de pesquisa apresenta a seguinte questão a ser respondida: Como utilizar com eficácia as HQs no processo de ensino aprendizagem.

CAMINHOS E HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Os quadrinhos, no contexto mundial, surgiram juntamente com o cinema, considerando-se como marco inicial da história em quadrinhos o aparecimento do Yellow Kid (O garoto amarelo, de 1896), criação do desenhista norte-americano Richard F. Outcoul, para o jornal New York Word. O garoto amarelo era um menino pobre das favelas de Nova York que usava um camisolão amarelo no qual era escrito o texto.

Em 1896, surgiram os quadrinhos com balões como conhecemos hoje com Rodolph Dirks nos quadrinhos Os sobrinhos do Capitão. Seguindo esta metodologia surgiram heróis protagonistas como Tarzan (1914), de Edgar R. Burroughs; no gênero ficção científica o herói Flash Gordon (1934), de Alexander Raymond, e no passado medieval o Príncipe Valente (1937), de Harold Foster.

Muitos personagens de sucesso foram criados, dentre eles: Popeye (1929), de Elzier Segar; Luluzinha e Bolinha (1935), de Marjorie; Mafalda (1951), de Quino, Tom e Jerry (1950), Os Flintstones (1959), Os Jetsons (1962), de William Hanna e Joseph Barbera; Fantasma (1949), de Ray Moore, Batman (1930), de Bob Kane etc.

Hergé (George Remi), desenhista europeu, criou Tintim (1929); René Goscinny e Albert Uderzo criaram Asterix (1959).

No Brasil, as publicações de história em quadrinhos eram essencialmente estrangeiras. Porém, é importante recordar que em 30 de janeiro de 1869, surgiu o personagem Nhô Quim, de Ângelo Agostini, na revista “Vida Fluminense”, no Rio de Janeiro. Muito antes do aparecimento do Yellow Kid (1896). Por isso, em 30 de janeiro é comemorado o “Dia do Quadrinho Brasileiro”.

O verdadeiro ponto de partida da nossa literatura em quadrinhos, no entanto, foi com a revista dedicada às crianças: “O Tico-Tico”, que teve seu primeiro número publicado em 11 de outubro de 1905, pela empresa de publicações jornalísticas “O Malho”. Seus criadores foram Renato de Castro e Manuel Bonfim. O nome da revista foi inspirado na Escola “Migalhas do Saber” conhecida como Escola “Tico Tico”, que era um jardim de infância. A editora “S. A. O Malho” publicou a revista em especial para crianças, depois de sucessos alcançados por publicações similares na Europa, França, Inglaterra e Estados Unidos.

Buster Brow foi um dos principais personagens da revista, desenhado por Richard F. Outcoul. Na versão nacional Buster Brow recebeu o nome de Chiquinho. Com o fim das versões de Buster Brow nos EUA, o personagem Chiquinho ainda permaneceu nos quadrinhos, agora, porém desenhada por artistas nacionais, dentre eles, J. Carvalho, um dos grandes desenhistas da época. Trabalhou desenhando “Chiquinho” entre 1905 e 1907, tornando-se mais tarde o diretor de “O Malho” (1922-1938). Além da adaptação de personagens norte-americanos a Revista Tico-Tico incentivou muitos desenhistas brasileiros a produzir suas próprias criações. Nasceram daí: Lamparina, uma esperta empregada negra, de J. Carvalho; Réco-Réco,

Bolão e Azeitona, de Luís de Sá; Zé Macaco e Faustina, de Osvaldo Storni; Pernambuco, o marujo, criação de Belmont; Barão de Rappé ou Chico Muque, produção de M. Yantok; Bolinha e Bolonha são de Nilo Borges etc.

O “Polichinelo”, lançado em 1917, foi um jornalzinho para crianças, que dentre outras coisas, continha histórias em quadrinhos, porém teve curta duração.

A “Gazeta”, um jornal paulista, lança em 5 de setembro de 1929 “A Gazetinha” com algumas histórias brasileiras quadrinizadas como: A Garra Cinzenta de Renato Silva e Francisco Armond.

Em março de 1934, Adolfo Aizen, lança o “Suplemento Juvenil” do Jornal “A Nação”. A partir da 15ª edição o Suplemento desliga-se do Jornal, passando a ser publicado três vezes por semana, em cores e com tamanho maior. Lançando no Brasil Flash Gordon, Agente Secreto X-9, Jim das Selvas, todas produções de Alexander Raymond; Tarzan, Mandrake, Dick Tracy, Príncipe Valente, Terry etc. Inclui também histórias nacionais como Roberto Sorocaba, de Monteiro Filho; A Garra Cinzenta de Renato Silva e Francisco Armond e as edições infantis Mirim e Lobinho, que em 1940 passa a ser publicada em comic books.

O Jornal “O Globo” de Roberto Marinho, lança o “Globo juvenil”, logo após a criação do Suplemento Juvenil, com a publicação de Lil’Abner (conhecido como Ferdinando); Brucutu, Zé Mulambo e Don Dixon etc.

“O Globo” lança o “Gibi” – uma imitação do “Mirim” – que na década de 40 passa a ser publicado mensalmente no tipo comic books, com aventuras de: Capitão Marvel, Príncipe Submarino, Tocha Humana. O termo Gibi passa a ser dirigido a qualquer revista em quadrinhos. Gibi significa “moleque negrinho”, eram os meninos que vendiam os jornais com as histórias em quadrinhos.

Em abril de 1940, Vicente Guimarães, funda em Belo Horizonte o “Suplemento Juvenil” do Jornal “O Diário”. Criou na mesma época a revista Era uma vez..., que atingiu grande sucesso, porém durou até agosto de 1947. No mesmo ano Guimarães mudou-se para o Rio de Janeiro e passa ao cargo de diretor da revista Sesinho, publicada pelo “Sesi”.

A “Editora Brasil América”, iniciada em 18 de maio de 1945, recebe a transferência do “velho” Suplemento, que se encerrava, de Adolfo Aizen. A primeira publicação da EBAL - Editora Brasil América, designada como a célula-máter foi “O Herói”. A editora inicia um projeto pioneiro, tendo como objetivo publicar os mais importantes livros da Literatura Brasileira, na linguagem quadrinizada, iniciando com a obra de José de Alencar “O Guarani”, com ilustração de André le Blanc, haitiano, radicado no Brasil. Dentre as publicações, estão as obras de Dinah Silveira de Queiros, Herberto Salles, Maria José Dupre e outros, com a colaboração de vários ilustradores brasileiros e estrangeiros radicados no Brasil: Antonio Euzébio, Ramón Llampayas, Gutemberg Monteiro, Nico Rosso, José Geraldo, Gil Coimbra etc. O projeto foi bem aproveitado pelas escolas cariocas da época. Surgiu a EBAL Especial em Quadrinhos, especializada nessa arte de quadrinização, incluiu títulos como: Os Três Mosqueteiros, Oliver Twist, O Médico e o

Monstro, Os filhos do capitão Grant etc.

Jerônimo Monteiro, usando o pseudônimo de Ronnie Wells, criou o personagem Dick Peter, que era desenhado por Abílio Correa em 1947, no Diário da Noite (SP). Na mesma época é publicada Morena Flor, uma selvagem amazônica, criação de André le Blanc, com distribuição da ICA na Argentina, Chile e até nos Estados Unidos.

As revistinhas infanto-juvenis de sucesso da época eram: Guri, Mirim, Sextaferino, Correio Universal, Lobinho (Standard), Lobinho (Comic Books), Sesinho, Jornalzinho, Vida Infantil, Biriba etc. Havia pequenas editoras na década de 40 com especialidade em historietas policiais, de guerra e aventura; Capitão Atlas (1944) resultando do sucesso radiofônico de Péricles do Amaral; Vingador (1943) edição de responsabilidade de P. Amaral, sua distribuição era como propaganda da Palmolive; Jerônimo também resultou do êxito radiofônico de Moysés Weltmam, da Rádio Nacional; com desenhos de Edmundo Rodrigues e editada pela empresa de Roberto Marinho a Rio Gráfica, e a revista Raimundo, o cangaceiro de José Lanzelloti, todas com curta duração.

A Editora Abril entra no mercado a partir de 1950, editando a revista em quadrinhos: Pato Donald, distribuída em todo o país. A partir daí as portas estavam abertas para as produções de Walt Disney, que obteve grande sucesso, pois os desenhos tinham grande amparo publicitário da TV e cinema, com os desenhos animados, cativando pessoas de todas as idades. É nesse tempo que houve grande repercussão da literatura de terror, muito lida pelos adultos.

O Terror Negro foi a primeira revista do gênero terror, em 1951 com edição de Jacomo e Paschoal La Silva. Surgiram a partir daí muitas outras revistas de terror: Histórias Macabras de Thomas Morgan; O Homem Invisível de Tiradez etc. Eram títulos de grande repercussão, porém sem superar o sucesso dos super-heróis que tiveram um destaque no pós-guerra, no entanto, voltaram mais tarde com força total.

As histórias de terror eram cópias norte-americanas, que diminuíram sua produção, restando às editoras o apelo à artistas nacionais ou estrangeiros radicados como Rodolfo Zall, Eugênio Colonese, Gedeone Malagola, Rico Rosso, ilustrador de Zé do Caixão, Sergio Lima, Alain Voss, J. Shimamoto etc.

Em 18 de junho de 1951, foi realizada a Primeira Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos como ato pioneiro organizado por Jayme Cortez Martins, Syllas Roberg, Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira e Álvaro de Moya, intitulado “Studioarte”, realizado no Centro Cultura e Progresso em São Paulo. Nesse evento foi mostrado o desenvolvimento histórico e artístico dos comics. Houve análises e críticas às editoras, às imitações dos desenhos e até debates sobre a má influência dos quadrinhos na educação das

crianças. Nesse embate fundaram a “Associação Paulista de Desenhistas”, que tinha como objetivo aventajar a produção brasileira de quadrinhos com a liderança de seu presidente Romeu Cozzi, posteriormente foram realizados vários congressos internacionais nos quais o Brasil teve tímidas participações.

A partir da década de 60, as produções brasileiras ganharam grandes personagens como O Pererê e O Menino Maluquinho, criação de Ziraldo, Bidu, Cebolinha, Piteco, e enfim a Turma da Mônica, do desenhista Mauricio de Souza.

Os quadrinhos têm um nome diferente em cada parte do mundo, nos Estados Unidos são conhecidos como comic strips, tiras cômicas; na França, bandes dessinées, bandas ou tiras desenhadas; na Itália, fumetti, fumacinha, referência aos balões que saem da boca das personagens; na Espanha, tabeó; em Portugal, história aos quadrinhos; no Japão, mangá; e no Brasil a revista em quadrinhos é conhecida como gibi que eram os moleques que vendiam os jornais de mão em mão com o suplemento de HQ.

As produções de mangás alcançaram um grande sucesso no Brasil, com os personagens dos Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z etc. Há cursos e concursos de desenhos japoneses, instigando a produção de histórias por novos desenhistas brasileiros.

Em São Paulo encontra-se a maior gibiteca do país: a Henfil, localizada no Centro Cultural São Paulo, o local possui um acervo riquíssimo com acesso gratuito à comunidade. A Universidade de São Paulo conta com o apoio do Observatório de Histórias em Quadrinhos, coordenada pelo professor Waldomiro Vergueiro. No observatório são feitos estudos de pesquisa científica da arte e literatura quadrinizada como forma de estimular estudos, a fim de utilizar com metodologia científica, pois no observatório, também são desenvolvidas a análise e produção de histórias em quadrinhos nacional e internacional. A equipe de professores do observatório realizam atividades para fomentar a produção de pesquisas na área, pois os estudos da literatura quadrinizada são escassos, porém criaram as “Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos”, no intuito de reunir os estudiosos da área com apresentação de trabalhos e mesas de discussão. Em 2020, devido a pandemia de Covid-19, os encontros passaram a se intitular Cyberjornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, pois o evento passou a ser virtual. As HQs invadem o espaço virtual, pois teve um site voltado para as histórias em quadrinhos, chamava-se Máquina de Quadrinhos da Turma da Mônica, tratava-se de um site de entretenimento e desenhos, por meio do qual, o desenhista Maurício de Souza fez uma parceria com a empresa Lector.com e desenvolveu a literatura quadrinizada no ambiente virtual, onde os usuários poderiam criar suas próprias histórias. Foi inaugurado em setembro de 2009 e encerrou as atividades em abril de 2013. Atualmente temos no site Calameo no endereço <https://www.calameo.com/accounts/2722857> encontra-se acesso às produções em quadrinhos no formato virtual.

A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

A linguagem é a forma de transmissão, comunicação entre os indivíduos. Para representá-la usamos sinais, símbolos, por meio da escrita, fala, imagem, códigos etc.

Nos quadrinhos a linguagem verbal, representada pela escrita e visual representada por imagem, estão associadas, formando a característica primordial desta literatura. A linguagem verbal aparece nos balões, legendas, onomatopeias e interjeições. Os textos, sinais de pontuação, símbolos e até imagens, são linguagens que podem estar contida nos balões. Por meio deles, percebemos os pensamentos, emoções e obviamente a fala das personagens. Pois os balões mudam de formato quando se deseja expressar: raiva, medo, pensamentos e sonhos.



Figura 1 balão- fala



Figura 2 balão-pensamento



Figura 3 balão-cochicho



Figura 4 balão-sonho



Figura 5 balão-imagem



Figura 6 balão-grito

As letras usadas no texto dos balões geralmente são de fôrma, maiúscula e desenhada à mão. Mas, podem variar conforme as expressões ou situações que o desenhista queira traduzir como fora do normal, como um tom de voz mais alto, uma ênfase verbal, raiva etc.



Figura 7 alegria



Figura 8 tom alto de voz



Figura 9 susto

É de acordo com a imagem que o tempo e o lugar que se passam as histórias são indicados. Por exemplo, um quadro com cor alaranjada representa o fim da tarde, e outro com cor escura do quadrinho mostra que é noite.

A legenda é um texto, geralmente pequeno que informa e descreve algum fato relacionado com a história. É uma narração, não obrigatória, pois nem todas as histórias apresentam legendas.



Figura 10 legenda 01



Figura 11 legenda 02

As onomatopeias são palavras que descrevem o ruído ou som de animais, objetos, fenômenos da natureza etc. Nas histórias em quadrinhos é muito comum o uso de onomatopéias, pois atribuem sonoridade às imagens. Para o ruído de um mesmo fenômeno, podem ser utilizadas várias onomatopeias, ex.: Cabrum!, Barummm!, Brrrbum! (trovão). Como também uma única onomatopeia para sonorizar várias coisas, ex.: Pam! (porta que bate, tiro, batida de carro). As interjeições são palavras que expressam emoções. Elas aparecem com grande frequência nas histórias em quadrinhos.

Pois, as personagens estão constantemente expressando emoções como: dor (ai! ui!), satisfação (oba! opa!), admiração (ah! oh!).



Figura 12 onomatopéia 01



Figura 13 onomatopéia 02



Figura 14 onomatopéia 03

A linguagem dos quadrinhos é muito singular e universal, corroborando com a eficaz interpretação e leitura.

PRODUÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Para se fazer uma história em quadrinhos é preciso pensar em primeira instância nas personagens, criar um título, a partir da história, que passa por algumas etapas de produção como o argumento, esboço e acabamento.

É importante identificar as personagens e caracterizá-las; estabelecer o protagonista, se ele é fixo ou se muda a cada quadrinho; subdividir a história em cenas ou quadros, definindo os gestos, diálogos e ambientes, e enquadrar a história; subdividir a estrutura e o comprimento da história, que pode ter poucos ou muitos quadros; episódios completos ou incompletos, para imaginar o final; escolher a técnica, branco e preto ou cores; programar a paginação, realizada segundo técnicas cinematográficas, com personagens vistas do alto, de baixo, ao longo dos campos, em primeiro plano; conservar certa unidade cromática e gráfica, além de uma sequência lógica.

A personagem é a fonte de criação das histórias, pois é por meio das características psicofísicas que as percebemos em qualquer história. As características psicológicas são expressas por intermédio das ações, gestos, comportamento, o modo de se vestir, de falar etc.

Enquanto as características físicas são notadas nas imagens dos desenhos; define-se tamanho, peso, cor, ou seja, o tipo físico de cada um, sendo estas sempre as mesmas em todas as histórias que a personagem participa.

O título é escrito com letras maiúsculas em formatos variados, às vezes algumas letras são substituídas por desenhos que se relacionam com o conteúdo da história. Pode ser colocado antes do primeiro quadrinho, acima do quadrinho, com o nome da personagem seguido do título e quando não há título aparece no primeiro quadrinho apenas o nome da personagem.



Figura 15 título



Figura16 título personagem

Uma história em quadrinhos apresenta trechos hilários, mas é no último quadrinho que se desfêcha a história, e este é o ponto alto, o mais engraçado. É neste quadrinho que vem a palavra FIM, indicando o final da história.

Numa história em quadrinhos nem sempre o desenhista é o escritor. Mas, há um argumentista que pode ser o desenhista ou escritor, que faz um texto chamado argumento, ou seja, um resumo, da história. O argumentista divide a história na sequência que será apresentada, junto com os rabiscos das personagens, legendas, suas falas e pensamentos, caracterizando-se assim, o argumento. Esse material é entregue ao desenhista que apenas com o lápis desenha os quadrinhos e as personagens, colocando os balões e as onomatopeias. O desenho é feito a lápis para poder ser corrigido na próxima etapa, caso haja necessidade. Este trabalho é chamado de esboço.



Figura 17 argumento

O esboço é encaminhado para o arte-finalista, o colorista dá a finalização, preenchendo os desenhos com cores. Chamamos essa etapa de acabamento.

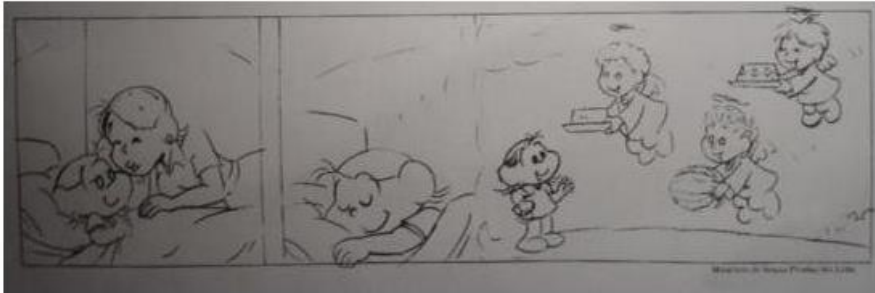


Figura 18 esboço



Figura 19 acabamento

MAURICIO DE SOUZA E A CONQUISTA BEM-SUCEDIDA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS BRASILEIRA

O brasileiro Mauricio de Souza nasceu em Santa Isabel cidade do estado de São Paulo em outubro de 1935. Viveu parte da infância em Mogi das Cruzes, outra parte foi vivida na grande São Paulo onde o seu pai, o poeta e barbeiro Antônio Mauricio de Souza, começou a trabalhar em estações de rádio. Estudou no externato São Francisco, no centro de São Paulo, continuou o primário e o ginásio dividido entre Mogi e São Paulo. Nos tempos de estudante trabalhou numa rádio. Era excelente cantor e dançarino. Mas, seu sonho sempre foi ser desenhista profissional. Fez ilustrações para os jornais em Mogi para ajudar no orçamento familiar, desenhava também cartazes e pôsteres.

Mauricio tinha um forte ímpeto para a vida artística, herança hereditária, Petronilha Araújo de Souza, sua mãe, era poetisa e seu pai poeta. Seguindo seus instintos e desejos pegou amostras de seus trabalhos e partiu para São Paulo em busca de emprego em editoras e jornais, porém nada conseguiu.

Foi, no entanto no jornal “Folha da Manhã” que conseguiu um emprego, não como desenhista, mas como repórter policial, após a aprovação num teste. Ficou meia década escrevendo reportagens policiais, no entanto, em 1959 criou uma série de tiras em quadrinhos, cujos

personagens eram Bidu, um cãozinho e Franjinha, um garoto; ofereceu seu trabalho para os redatores do jornal em que trabalhava, a idéia agradou e foi aceita, passou de repórter policial à desenhista. Passou algum tempo escrevendo pela manhã, desenhando à tarde e vendendo seus desenhos à noite. Criou outros personagens como o Cebolinha, o Piteco e a Turma da Mônica. Em 1963, inicia a publicação de novos personagens: Chico Bento, Penadinho, Astronauta e Boa Bola no Jornal “Diário da Noite”. Tudo ia bem, quando perguntaram a Mauricio o porquê de seus personagens serem apenas masculinos. Foi quando trabalhava no estúdio em sua casa rodeado por suas filhas Mariângela, Mônica e Magali que fez uma caricatura plástica e psicológica da menina Mônica, nasceu então a personagem. Mônica era uma criança que vivia enfrentando crianças mais velhas e tentando carregar objetos pesados e grandes, surgiu assim a idéia da força. A Magali surgiu pelo mesmo motivo da Mônica, seguindo as mesmas condições: precisava de mais figuras femininas nas histórias e caracterizou a outra filha que dava os primeiros passos, comilona, mas, magrinha.

Todas as personagens de Mauricio de Souza foram inspiradas em pessoas reais. O Cebolinha era um coleguinha de Mogi que trocava as letras e falava errado, o Cascão, colega de futebol de seu irmão Márcio; Cascão gostava muito de futebol e das brincadeiras na rua, e para não perder tempo não ia para casa tomar banho e ficava com suas roupas sujas; o Bidu era seu cachorro, só que seu nome verdadeiro era Cuíca.

Segundo, Souza apud Goidanich, 1990, p.2390-1, *“Atribuo o sucesso das minhas histórias à sua humanidade. Mesmo os bichos ou objetos que eventualmente pintam neles, falando ou representando, são muito humanos.”*

Mauricio criou outras tiras de jornal e tablóides com publicações semanais, para isso surgiu o serviço de distribuição. A distribuidora Mauricio de Souza LTDA, alcançou jornais de todo o país em 1966, adentrando no âmbito do merchandising, com o lançamento de produtos infantis da Turma da Mônica. A Editora Abril lançou em 1970 a revista Mônica, com tiragem de 200 mil exemplares, o sucesso foi imediato transpondo as fronteiras do país.

Em 1971, no Congresso Internacional de Lucca, na Itália, Mauricio ganha o prêmio máximo, o troféu “Yellow Kid”. A revista Cebolinha foi lançada em 1972 e nos anos seguintes foram publicadas as revistas do Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho etc.

Trabalhando sempre em equipe, Mauricio conquistou o licenciamento dos produtos da turminha. Seus trabalhos foram reconhecidos internacionalmente em Luxemburgo, Alemanha, Bolívia, Áustria, Bélgica, Itália, Holanda, Dinamarca, Espanha, Portugal, México, Porto Rico, Colômbia, Venezuela, Equador, Chile, Peru, Noruega, Inglaterra, e no Japão onde o personagem Horácio é o super-herói das crianças. Na década de 80 houve a invasão de desenhos animados japoneses, como não tinha desenhos para televisão, Mauricio fica em desvantagem mercadológica. Abriu a Black & White, estúdio de animação, realizando longas metragens. Porém, sua investida foi interrompida pela crise econômica e social da época, a inflação e a falta de acesso a tecnologias de ponta sufocaram os projetos a longo

prazo. Mauricio se concentrou apenas nas histórias em quadrinhos, até que a situação ficasse estável. Passada a crise, os projetos de animação foram postos em ação, dando vez a outros projetos como o primeiro parque temático, o Parque da Mônica, no Shopping Eldorado, em São Paulo, seguido do Parque em Curitiba. Projetos educacionais são lançados com sucesso, levando a alfabetização, informação e cultura para as crianças. Os bonecos da Turma da Mônica fazem tournês no mundo a fora. Hoje, Mauricio de Souza, Giovani de Souza, Marco Possiede e José Augustinho, dirigem o “Instituto Mauricio de Souza”, no Paraná. No instituto são ministrados cursos, palestras, seminários, consultorias personalizadas e outras atividades culturais. Conta com o apoio da tecnologia com a criação do Portal da Turma da Mônica, totalmente inovador, bastante colorido, bem elaborado; sempre com novidades para crianças e adultos que gostam e nunca esqueceram a paixão pela turminha. No portal estão disponíveis revistas em 3D Virtual, diversão, jogos, chat, quadrinhos, passatempos, novidades, filmes e o Instituto Cultural, que desenvolve programas sociais na área de saúde, educação, meio ambiente e cultura.

As revistinhas, os gibis da turma, circulam nas mãos de crianças, jovens e adultos; as personagens falam várias línguas, pois foram exportadas e fazem sucesso no exterior. Enfim, um brasileiro levou as histórias em quadrinhos do país ao reconhecimento, por meio de um trabalho grandioso e bem-sucedido. Outros desenhistas estão perseguindo o mesmo instinto e levando a nossa arte quadrinizada ao conhecimento do mundo.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

A literatura quadrinizada tornou-se um grande investimento cultural. A mistura de texto e imagem desperta o interesse pela leitura, notadamente em crianças. Esse tipo de literatura, fora muito criticada nas décadas passadas, julgava-se “prejudicial a cognição infantil”, por instigar a falta de leitura clássica e produtiva. Hoje, porém, os críticos de literatura ressaltam que as crianças que têm contato com quadrinhos, apresentam facilidade na alfabetização e pouca resistência à leitura de outros tipos de literatura.

Os quadrinhos devem ser usados como meio e não como fim didático. Cabe ao professor escolher critérios de avaliações críticas a partir do conteúdo dos quadrinhos, que serão utilizados em sala de aula. As HQs podem ser utilizadas em todos os níveis de ensino e em qualquer disciplina como recurso didático.

Segundo o autor e pesquisador de HQ, Flavio Calazans uma produção quadrinizada bem pesquisada, séria e detalhada, torna-se tão ou mais útil que um filme ou documentário.

O uso de HQ na escola foi recomendado pelo MEC em 1997, constando na LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e nos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais), como recurso didático, sugerindo mudanças nos conteúdos programáticos do ensino fundamental. Porém, existem muitos professores que oferecem resistência quanto ao uso das HQs, e deixam de

trabalhar amparados por recursos que não são encarados como trabalho obrigatório e forçado pelos alunos; são vistos apenas como diversão.

COMO COLETAR MATERIAL

É relevante o professor solicitar aos alunos que tragam o material que gostem e tenham curiosidade de ler; quadrinhos que alguém da família, amigo ou ele mesmo indique. Essa relação de buscar o que precisa de maneira que envolva pessoas ou hábitos do seu cotidiano é muito eficaz, instiga a valorização pelo material, além de promover a convivência e habilidades para pesquisa.

Após a coleta o professor pode criar um cantinho na própria sala de aula, para uma minigibiteca, catalogando junto com os alunos, separando o material conforme suas características, que podem ser: tiras humorísticas, de jornais, revistas e panfletos, propaganda eleitoral, informativos etc.; revistinhas gibis, de desenhos animados como Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, de personagens e histórias cinematográficas nos moldes de Star Wars, Robocop e subprodutos de jogos de videogame, como Mortal Kombat, Street Fighter; subprodutos de apresentadores ou esportistas, como Seninha, Pelezinho, Xuxa, Os trapalhões; gibis clássicos, como Tarzan, Super-Homem, Flash Gordon, Tio Patinhas, além de HQs religiosas e temáticas.

Os alunos podem trocar revistas em desuso, por revistinhas em quadrinhos no sebo ou mesmo comprar em bancas de jornal e doar para a escola.

O uso virtual das histórias em quadrinhos também pode ser utilizado, pois o uso da tecnologia da informação e da comunicação é diretriz da Base Nacional Comum Curricular. O aluno poderá pesquisar no ambiente virtual as edições e produções de HQs. Há sites que disponibilizam as histórias em quadrinhos de modo virtual como o Camaleão no endereço eletrônico a seguir, <https://www.calameo.com/accounts/2722857> que contribuem para a leitura utilizando ferramentas digitais.

COMO UTILIZAR O MATERIAL COLETADO

O material pode ser utilizado de várias maneiras, porém é importante realizar uma discussão informal sobre a origem do material lido, pois induzira à curiosidade, podendo dar início a um trabalho de pesquisa sobre a história da evolução das personagens, quem é o desenhista entre outras.

A leitura é o principal objetivo do recurso dos quadrinhos na sala de aula. O incentivo vem do próprio grupo-classe, que além de indicar a leitura um para o outro, comentam e discutem sobre as historinhas, estimulando o senso crítico e o respeito aos diferentes apreços.

A estratégia precisa ser objetiva para atingir as propostas pedagógicas com a utilização da literatura quadrinizada. Se o professor, não tiver um foco pedagógico, a leitura dos quadrinhos perde a eficácia, e torna-se algo banal, sem utilidade.

A interdisciplinaridade permeia o uso de HQ pois, por meio do conteúdo de estórias como X-man, Hulk, podemos estudar ciências abordando a radioatividade, o uso de tecnologias avançadas que vemos em Batman. A sexualidade e a formação de famílias estereotipadas podem ser trabalhadas nas estórias do Tio Patinhas e outras em que a família aparece composta apenas por tio e sobrinhos; cidadania e as questões sociais também podem ser abordadas, como: é certo apenas o Tio Patinhas ficar com todo o dinheiro da cidade?

Reflexões sobre a violência podem ser trabalhadas nos quadrinhos de Street Fighter, Mortal Kombat, assim como, solidariedade, cidadania, entre outras coisas, que podem ser abordadas através das HQs. Nas personagens da Turma da Mônica permeiam várias questões, desde abordagens geográficas, como regionalismo, zona urbana, zona rural; alguns personagens moram na cidade, outros no campo e até em matas. O Chico Bento é um ótimo personagem para se trabalhar a fala regional, linguagem culta e linguagem informal, popular. Os alunos podem corrigir a fala do Chico Bento de acordo com a norma culta da língua portuguesa. As questões políticas, sociais também podem ser exploradas nos quadrinhos da turminha; a higiene e saúde é facilmente discutida com o personagem Cascão; o meio ambiente, matemática e interpretação de texto, podem ser trabalhadas em variadas histórias em quadrinhos.

Para os que se dedicam ao estudo, criação ou transmissão do fenômeno literário, há, no universo das estórias-em-quadrinhos, um imenso campo aberto para pesquisa e aproveitamento, em benefício da literatura escrita que precisa, urgentemente, ser estimulada (COELHO, 1981, P. 136).

Com o desenvolvimento da tecnologia da informação, as histórias em quadrinhos também permeiam o âmbito cibernético e o educador poderá utilizar de forma multidisciplinar no ambiente virtual o trabalho de leitura, de informação com histórias ou explicações contadas por meio das HQs.

O educador tem a sua disposição HQ paradigmáticas, que são transcrições de literaturas clássicas como O Guarani de José de Alencar, Casa Grande e Senzala de Gilberto Freire etc. A utilização desse recurso instiga a leitura dos livros originais. Conforme afirmação do autor Flávio Calazans, o uso de HQ na sala de aula, só é limitada com a limitação da imaginação e criatividade do professor.

PRODUZINDO QUADRINHOS NA SALA DE AULA

O psicólogo Levin Vygotsky afirma que, a imaginação, criatividade e a produção são processos relevantes no desenvolvimento cognitivo da criança. Produzir quadrinhos passa a ser uma satisfação para o aluno, quando ele se familiariza com esse tipo de arte. O professor poderá, num primeiro momento, fazer pesquisas junto com o aluno, ou trazer material

informativo sobre as etapas de produção dos quadrinhos, solicitando que produzam suas próprias historinhas. Não se esquecendo de trabalhar as características principais das HQs: sequência em quadros, o uso da linguagem cotidiana, o uso de balões e onomatopeias.

Fazendo uso de um projeto envolvendo HQs, os educadores podem trabalhar na criação de personagens fixos em histórias diferentes. O projeto pode envolver a família, a comunidade, os amigos, a sociedade e a escola a produzir as revistinhas manuais ou virtuais, podendo após expor na biblioteca, no pátio da escola, numa mostra à comunidade; assim como um painel sobre a evolução das HQs pesquisadas por eles.

Os temas podem ser sugeridos pelo professor, sobre os mais diferentes aspectos; ambientais, sociais, políticos, informativos etc. Os assuntos abordados nas historinhas podem ser pesquisados pelo aluno antes da produção e as etapas de produção orientadas pelo professor ou líder do grupo.

A elaboração de um projeto para o ano que envolva todos os componentes curriculares e disciplinares em uma aposta multidisciplinar. Nesse projeto os alunos que têm habilidades para desenhar poderão registrar o que vai sendo aprendido e apresentado ao longo do ano, outros alunos escrevem, outros colorem e ainda outros com a mediação do professor esboçam o conteúdo e todos participam da finalização.

A leitura, escrita e habilidade motora são exercitadas num projeto como este. Um clube de admiradores de HQs pode ser criado, com acesso a todos da comunidade, para isso, uma gibiteca pode ser montada, contando com a participação de produções dos alunos; essas produções podem ser reproduzidas e sorteadas na classe com o autógrafo do autor.

Enfim, quando a criatividade é estimulada, o professor realiza um trabalho pedagógico eficaz e os alunos atingem um novo grau de desenvolvimento cognitivo, intelectual, afetivo e cultural. Estando estimulados e preparados para serem grandes escritores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A História em Quadrinhos brasileira sobreviveu ao tempo despercebida, foi sufocada pela importação de quadrinhos, em especial, norte-americanos. A conquista nacional em âmbito mundial chegou com a realização do sonho e trabalho de uma das figuras mais respeitadas do mundo quadrinado: Mauricio de Souza, competindo lado a lado com os quadrinhos de sucesso mundial. Porém, a saga não pode parar por aí, outros escritores/desenhistas precisam entrar em ação, com perspicácia. Pois, a literatura em quadrinhos comunga a qualidade da universalidade, quando bem apresentadas, quando são as melhores e bem escritas, concordando com SILVA, 1976.

A literatura quadrinizada deve ser usada como amparo didático, multidisciplinar, para todos os níveis de ensino, desde a Educação Infantil, pois por meio desta literatura pode-se instigar e desenvolver a criatividade,

imaginação, gosto pela leitura, que aliados a eficiência do educador, traz um conjunto de resultados positivos na aprendizagem, conforme CALAZANS, 2004.

Os professores estudam, pesquisam todo tipo de literatura, mas limitam-se quando a literatura é quadrinizada. O conhecimento e estudo sobre quadrinhos devem ser priorizados pelo educador que, com um novo olhar, abrirá o leque estratégico ao desenvolvimento do ensino em sala de aula. Estimular a leitura é um objetivo, os meios: a diversão, a meta: o prazer pelo conhecer, fazer, conviver e ser. A HQ é um recurso divertido, prático, com baixo custo e eficaz; o professor não só pode, mas deve usá-lo com interesse, imaginação e seriedade, pois é recomendado nos Parâmetros Curriculares Nacionais.

A utilização das HQs como ferramenta da aprendizagem, possibilita um universo de multidisciplinaridade no processo de ensino e avaliação. A leitura da imagem associada ao texto e contexto do que se pretende mediar como conhecimento tem se mostrado eficaz na sala de aula e muito utilizado em provas e exames de concursos e processo seletivos. Quando o professor pode até criar um projeto de montagem de uma história em quadrinhos em que o aluno construa em conjunto com os colegas e com o professor o registro dos conteúdos e aprendizagens ao longo do ano escolar, sempre valorizando as habilidades dos alunos e direcionando cada um ao que mais consegue fazer com facilidade, tornando a atividade prazerosa. E, ainda estimular outros alunos ao exercício do que não tem tanta habilidade, sempre dentro do projeto de registro multidisciplinar.

O olhar pedagógico eficaz sempre parte do educador que está atento às suas práticas, avaliando e modificando conforme a reflexão de diversos momentos e ferramentas que compõe o fazer pedagógico durante todo o processo de ensino-aprendizagem. O educador e o educando são sujeitos do processo e devem juntos participar ativamente da construção dos projetos que farão parte de suas ações. Nesse sentido, a HQ vem contribuir, visto que comporta a contribuição dos sujeitos do processo de ensino-aprendizagem na composição dos trabalhos.

O educador ao apresentar a arte quadrinizada levando em consideração todos os seus aspectos de construção, corrobora no processo de ensino-aprendizagem multidisciplinar, pois o educar dispõe de uma ferramenta explorada em dois lados, um para captação de informações, quando as histórias contam ou discorrem em uma exposição de conteúdo e outra quando o educando constrói a arte direcionada para o exercício de uma aprendizagem, bem como exercita a criatividade nas habilidades manuais e também com as ferramentas virtuais ao se utilizar das HQs no ambiente virtual. A História em Quadrinhos é uma literatura, precisando, portanto, ser estudada, valorizada, discutida e utilizada com criticidade e bom senso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALAZANS, Flávio. **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática.** São Paulo: Intercon, 1997.

CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola.** São Paulo: Paulus, 2004. CALAMEO. Site de books em quadrinhos. Disponível em:

<<https://pt.calameo.com/search#search-historias%20em%20quadrinhos/books>> Acesso em: 04 de dezembro de 2022.

CANTELE, R. Bruna. **Arte etc e tal: ensino básico de educação artística,** Vol. 2. São Paulo: Ilep.

CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Souza.** Petrópolis: Vozes, 1971.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** 4 ed. Petrópolis: Vozes, 1975. CIRNE, Moacy. Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.

COELHO, Nelly. **A literatura infantil: história, teoria, análise das origens orientais ao Brasil de hoje.** São Paulo: Quíron, 1981.

GOIDANICH, Hiron. **Enciclopédia dos quadrinhos.** Porto Alegre: L & PM, 1990. GUBERN, Roman. Literatura da imagem. Rio de Janeiro: Salvat do Brasil, 1979. MAGALHÃES, T; CEREJA, R. Português: linguagens, 5ª Série. 2 ed. São Paulo: Atual, 2002.

MAYA, Álvaro. **Debates comunicação:** Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970.

RAMA, A; VERGUEIRO, W. (org.) **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004.

SILVA, Diamantino. **Quadrinhos para quadrados.** Porto Alegre: Bels, 1976.

USP, Universidade de São Paulo. **Trajatória da pesquisa em HQs no Brasil é tema de lançamento da ECA.** Disponível em: <<https://www5.usp.br/uspdestaque/trajetoria-da-pesquisa-em-hqs-no-brasil-e-tema-de-lancamentos-da-eca/>> Acesso em 05 de dezembro de 2022.

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **Máquina de Quadrinhos da Turma da Mônica.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%A1quina_de_Quadrinhos_da_Turma_da_M%C3%B4nica> Acesso em 05 de dezembro de 2022.