REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

# DIALOGANDO COM A LINGUAGEM VISUAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM SALA DE AULA

Gustavo Cunha de Araújo[1]

**RESUMO**

O objetivo deste artigo é apresentar os principais termos específicos da linguagem visual das histórias em quadrinhos. Por meio de pesquisa bibliográfica que sustenta a pesquisa, analisada à luz das teorias que fundamentam este estudo, em consonância com oficinas sobre criação e produção dessas histórias com alunos do ensino médio, o texto discute a sua utilização em sala de aula como auxílio metodológico para o professor em sua prática pedagógica. As histórias em quadrinhos, quando utilizadas de forma adequada, possibilitam aos alunos a capacidade de conseguir selecionar elementos visuais presentes nessa linguagem artística, estimulando a leitura e possibilitando melhores condições para se comunicar com o mundo a sua volta, contribuindo para o seu ensino e aprendizado.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Linguagem Visual; Sala de Aula; Educação.

## 1 Introdução

Neste estudo materializamos a intenção de apresentar os termos específicos que caracterizam a arte sequencial como "histórias em quadrinhos", visando discutir a sua utilização em sala de aula, como auxílio ao professor em sua prática pedagógica.

Para este texto, cuja metodologia adotada foi a pesquisa teórica em consonância com a experiência de oficinas de quadrinhos realizadas com alunos do ensino médio, trabalho este de abordagem qualitativa e caráter interpretativo e reflexivo (BOGDAN e BIKLEN, 1999) buscamos ressaltar brevemente a história dos quadrinhos no Brasil, pontuando brevemente alguns aspectos importantes para o seu desenvolvimento no país, para auxiliar nas reflexões produzidas.

Posteriormente, apresentamos algumas discussões sobre a importância dos quadrinhos quando utilizados na educação, enquanto recurso metodológico e pedagógico na educação, particularmente no ensino médio.

[1] Mestrando em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT. Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Uberlândia - UFU. E-mail: gustavocaraujo@yahoo.com.br.

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

Em seguida, de forma mais conceitual, pontuamos alguns dos principais termos específicos utilizados nessa arte sequencial que vão caracterizar essa linguagem visual como "histórias em quadrinhos", termos estes utilizados durante as oficinas com estudantes do ensino médio, em duas escolas estaduais da cidade de Uberlândia, Minas Gerais.

Consideramos para este trabalho o suporte teórico de autores dos quais encontramos apontamentos para as reflexões construídas neste estudo: ARAÚJO, NARDIN e TINOCO (2011); ARAÚJO, COSTA e COSTA (2008); EISNER (1989); FERRAZ e FUSARI (2010); SOCHA e MARIN (2010); VERGUEIRO e SANTOS (1998, 2004; 2012).

Ao refletirmos sobre a linguagem visual[2] das histórias em quadrinhos, visamos contribuir para o debate educacional sobre a temática apresentada neste manuscrito, em que tencionamos produzir e socializar conhecimento resultando o processo interpretativo, reflexivo e construtivo, presentes na pesquisa qualitativa em educação.

## 2 Algumas considerações sobre a história dos quadrinhos no Brasil

Historicamente, há evidências que os primeiros quadrinhos que surgiram no Brasil foram as aventuras de "Nho Quin e Zé Caipora", de Angelo Agostini, datados da época de nosso Império, por volta do final do século 19 (ANSELMO, 1975). Agostini era um italiano radicado no Brasil, mas que ficou bastante popular no início do século 20 entre os que produziam histórias em quadrinhos no país.

Devido a sua importância histórica para o quadrinho nacional, foi reeditada no ano de 2002, pelo Senado Federal e organizado pelo jornalista e pesquisador Athos Eichler Cardoso, uma coletânea de histórias de Angelo Agostini do ano de 1869 a 1883, contribuindo de forma relevante para o resgate da história dos quadrinhos em nosso país e para este presente trabalho.

[2] É necessário ressaltar que não é objetivo deste trabalho se aprofundar nas características específicas da linguagem visual, como pontos, linhas, cores, composição dentre outros, mas sim, pontuar alguns termos específicos presentes nos quadrinhos e que também fazem parte da linguagem visual, que podem auxiliar na prática pedagógica do professor e formação educacional do aluno. Diante disso, sobre um estudo aprofundado sobre a linguagem visual ver: DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

Foi nos primeiros anos do século 20 que podemos constatar a "americanização" que o Brasil recebeu dos quadrinhos originados nos Estados Unidos, no final do século 19. Revistas como o "Tico-Tico" publicavam histórias de personagens de *Walt Disney* no país, como Mickey e Pato Donald (MOYA, 1977).

Durante os anos de 1930 as editoras brasileiras publicaram jornais e revistas com histórias em quadrinhos nacionais e estrangeiros em seus conteúdos, com destaques para "A Gazetinha" e, no início da década de 40, da "Gazeta Juvenil", ambos os suplementos do jornal "A Gazeta de São Paulo" (ANSELMO, 1975; MOYA, 1977). Também, nesse mesmo período é lançado o "suplemento Juvenil", que além de acompanhar o jornal "A Nação", publicando histórias tupiniquins e dos Estados Unidos, tinha uma tiragem de aproximadamente 360 mil exemplares semanais (ibid, ibidem).

Alguns anos depois é publicado o "Globo Juvenil" e, mais tarde, o "Gibi Mensal" e o "Globo Juvenil Mensal". Foi nesse exato momento que passou a ser usado de forma popular no Brasil o termo "Gibi", para designar as revistas de histórias em quadrinhos produzidas e publicadas no país (ANSELMO, 1975).

Desde meados do século 20, precisamente por volta das décadas de 50 e 60, o Brasil passou a produzir tiragens imensas de quadrinhos e a distribuí-las em todo o mercado nacional, com o objetivo de buscar uma linha mais autêntica de quadrinhos, mesmo sendo a importação, ainda, a responsável pela introdução de novos e antigos personagens no cenário nacional nessa época (ANSELMO, 1975), também com republicações de histórias que fazem sucesso até os dias atuais entre jovens e adultos, como O Super-Homem, Homem Aranha e os personagens de *Walt Disney*.

Nesse período histórico destacaram-se no mercado editorial brasileiro editoras como a "Brasil América LTDA", conhecida também como EBAL, a "Rio Gráfica Editora LTDA" e a renomada "Editora Abril" (ANSELMO, 1975; MOYA, 1977), todas fundamentais para que a produção e publicação de histórias em quadrinhos no país se concretizassem e que fossem esboçando o cenário de desenvolvimento dessa linguagem no país desde essa época aos dias atuais: um país de referência internacional na disseminação e criação de histórias em quadrinhos autenticamente brasileiras.

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

Nos dias atuais, os quadrinhos estão se concretizando em outras fronteiras de socialização da informação, como a internet, na qual são conhecidas como *webcomics*, apresentando e divulgando histórias feitas de forma digitalizadas por artistas ou profissionais dessa área, utilizando recursos computacionais, ou mesmo, por meio de papel e lápis, forma esta tradicional, sendo arte-finalizadas para a computação digital, além de estar cada vez mais inseridos nas escolas por meio de livros didáticos (SANTOS; CORRÊA e TOMÉ, 2012).

É oportuno enfatizar neste texto que as histórias em quadrinhos são ressaltadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997; 1998) no segmento de Arte. Por sua vez, a Lei n.º 9.394/96 conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional vai instituir o ensino da arte como componente curricular obrigatório na educação básica, o que vai implicar na obrigatoriedade também do ensino das quatro principais linguagens artísticas - Artes Visuais, Teatro, Dança e Música - por meio dessa disciplina, o que possibilitou a inserção das histórias em quadrinhos na educação escolar na educação básica, pois essa arte sequencial está inserida no campo das Artes Visuais.

## 3 As histórias em quadrinhos na educação

Segundo Socha e Marin (2010), desde os tempos mais remotos de nossa sociedade, houve sempre a necessidade de se comunicar e se interagir socialmente. Em nosso meio natural, nos deparamos constantemente com diversas formas de linguagens, como a verbal, a imagética entre outras, das quais os quadrinhos estão inseridos, importantes para a comunicação humana, e importantes meios de socialização de ideias, conceitos e informações uns aos outros.

Dessa forma, ao ressaltarmos as histórias em quadrinhos na educação, entendemos que a linguagem está diretamente ligada ao ato de comunicar-se com o outro, transmitindo ou assimilando informações e experiências que podem ser individuais ou coletivas.

> Por meio da comunicação cria-se a sociedade. O homem comunica-se com o outro, seja pessoalmente, seja a distância, conhece suas ideias,

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

> e a partir delas *reelabora* seus próprios conhecimentos, pois está avaliando o outro e se reavaliando o tempo todo. E, diante da sociedade constituída pelo homem e sua linguagem, o homem se descobre humano (SOCHA e MARIN, 2010, p. 276).

Nesse sentido, as autoras Socha e Marin (2010) fazem uma importante reflexão: os conceitos construídos em sala de aula pelos alunos e os assuntos trabalhados pelos mesmos só ocorrem se o aprendizado for constante e os saberes produzidos entre docente e discente forem articulados a novas práticas educativas, neste caso, as histórias em quadrinhos se encaixam perfeitamente. Desse modo, podemos afirmar que quando há interação social entre professor e educando, a construção do conhecimento nesse meio se torna mais significativo.

> Quando interagem entre si e com o professor, sob sua mediação, eles têm a possibilidade de reconstruir seus conhecimentos. O docente apresenta melhores condições de intervir no processo de aprendizagem dos alunos quando oferece oportunidades para que os alunos manifestem suas ideias (SOCHA e MARIN, 2010, p. 275).

Nos últimos anos, atuando enquanto professor da rede estadual e municipal de ensino da cidade de Uberlândia, Minas Gerais e enquanto discente do Programa de Pós-Graduação, Mestrado em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso, é possível perceber que as histórias em quadrinhos vêm sendo bastante referenciadas por professores da educação básica, que veem nessa linguagem diversas possibilidades criativas e imaginativas que podem auxiliar o docente em sua prática pedagógica e contribuir para a formação educacional do aluno.

Dentre essas possibilidades, destacamos as que se relacionam ao conteúdo da disciplina durante a aula, como por exemplo, nas aulas de história e português dentre tantas outras, nas quais as histórias em quadrinhos tem a função de apresentar, por meio de desenhos e textos, histórias que possam estar relacionados às esses conteúdos, como contar ou representar determinados momentos históricos de nossa sociedade por meio das imagens.

Entendemos que trabalhar com texto e imagem, e isso os quadrinhos fazem muito bem, pode contribuir para uma formação mais rica na construção de conhecimento pelo educando, além de ser uma linguagem bastante próxima do universo de crianças, jovens e adultos (ARAÚJO, NARDIN e TINOCO, 2011).

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

Embora o aparecimento das histórias em quadrinhos no contexto escolar tenha sido, em seu início, de forma lenta, tímida, com a função de ilustrar algum texto em livro didático (VERGUEIRO; SANTOS, 2012) é possível constatarmos nos últimos anos por meio da produção científica referenciada neste estudo, uma maior utilização dessa linguagem artística em sala de aula, na produção artística visual feita pelos discentes em sala de aula, o que de fato, afirma a tese de que utilizar os quadrinhos em sala de aula é benéfico, desde que o professor a utilize de forma adequada, atendendo as necessidades de aprendizagem dos alunos.

## 4 A linguagem visual dos quadrinhos: termos específicos

Os quadrinhos, em seu bojo, possuem determinados termos que os caracterizam e os constituem como sendo, além de uma linguagem artística, uma história em quadrinho. Abaixo, seguem alguns desses termos, nos quais entendemos serem de relevância mencionar neste trabalho e socializá-los à comunidade acadêmica, para melhor compreensão dessa arte sequencial, para que se possa trabalhar de forma adequada com os quadrinhos em sala de aula:

**Tabela 1. Síntese dos termos específicos da linguagem visual das histórias em quadrinhos**

| Termos Específicos | Conceito |
|---|---|
| **Balão** | É uma das formas de apresentação gráfica do texto ou imagem nos quadrinhos. Normalmente apresenta a "fala" dos personagens. |
| **Onomatopeia** | Reproduz os sons nas histórias, isto é, os efeitos sonoros por meio de imagens, transformando esses "ruídos" em efeitos visuais. |
| **Requadros** | São os quadros existentes dentro de cada página das revistas de histórias em quadrinhos. Geralmente são separados pela "calha", termo usado na linguagem dos quadrinhos para separar um quadro do outro. |
| **HQ** | Abreviação da palavra "história em quadrinho", bastante utilizada por quadrinhistas – termo comumente designado aos desenhistas e profissionais que produzem histórias em quadrinhos. Não confundir com *High Quality*. |

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

| | |
|---|---|
| **Cartum (*Cartoon*)** | É uma narrativa humorística expressa por meio da caricatura e normalmente destinada à publicação de impressos de grande veiculação popular, como jornais e revistas. |
| **Charge** | É um cartum cujo objetivo é a crítica humorística de um fato ou acontecimento específico, em geral de natureza política e social. |
| **Caricatura** | É um desenho que tem como objetivo representar algum personagem ou qualquer outra pessoa com traços "deformados" ou "exagerados" de sua aparência física, dando-lhe contornos cômicos. |
| **Gibi** | Termo que designa todas as revistas de quadrinhos produzidas ao longo dos anos no Brasil. |
| **Ritmo Visual** | É a dinâmica estrutural entre os quadros proporcionando movimento e ação na história. É comum se encontrar tiras de dois, três, quatro ou cinco quadros. |
| **Retícula** | É uma folha transparente autoadesiva onde são impressos pontos, texturas entre outros. Esse recurso, bastante utilizado nos quadrinhos tradicionais, pode realçar alguma cena, personagem, cenário ou objeto. Também, se podem conseguir diversos efeitos nos desenhos com a utilização das retículas, como texturas, sombra e luz. |
| **Calha** | É o espaço existente entre um quadrinho e outro. No entanto, na maioria das vezes, ela designará o ritmo de tempo de um quadrinho para o outro. |
| **Sangria** | É designado como sendo o "desenho vazado", ou seja, qualquer imagem que passa dos limites do requadro de uma página do quadrinho. |
| **Roteiro** | É a "alma" dos quadrinhos, pois retrata a estrutura narrativa da história, visto que, sem um bom roteiro, a história não se sustenta, ficando sem sentido e confusa. A maioria das histórias retrata a luta entre o bem contra o mal, não importando o gênero, pois a intenção é fazer o leitor perceber quem está do lado do bem ou do mal, ou o que representa ambos. Em consequência disso, se tira também a moral da história, como por exemplo, "todo mal será derrotado". Mas, para se criar uma página, é necessário ter elaborado o roteiro antes. |
| **Decupagem** | É a eliminação de trechos ou partes que não mais interessam no desenvolvimento final de uma história. |
| **Hachuras** | São traços finos ou grossos que, quando cruzados ou não, podem trazer interessantes efeitos gráficos para o desenho, como sombreado e luz. As hachuras, no entanto, podem substituir as retículas, quando necessário. |
| **Linhas de Movimento** | São linhas que vão dar mais ação, dinamismo e emoção nas cenas das histórias em quadrinhos. Podem transmitir sensações de tensão, |

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

| | |
|---|---|
| | suspense, velocidade, entre outros. As linhas de movimento são bastante utilizadas nos quadrinhos japoneses, conhecidos por mangá. |
| **Planos Cinematográficos** | São planos que, utilizados nas cenas, trazem maior dinamismo, expressão e dramatização para a história. É como se nossos olhos fossem uma câmera de cinema, aproximando ou distanciando a cena de acordo com os propósitos da história, ocorrendo diversos ângulos de visão. Em suma, são basicamente cinco planos: o panorâmico, o geral, americano, close e detalhe. |
| **Enquadramento** | Disposição das cenas numa página de revista de quadrinhos, assumindo função semelhante à de uma câmera de cinema, ou seja, a posição dos desenhos no quadrinho - cenário, personagens, objetos entre outros -, assumindo ângulos e planos diferentes. |
| **Letreiramento** | São os tipos de letras colocadas no interior dos balões ou fora deles, apresentando diálogos dos personagens durante a história. Atualmente, podem-se colocar as letras de duas formas: manuscritas ou pelo computador (digital). |
| ***Rafe*** | É o esboço inicial dos personagens, cenários, enfim, da história, feito pelo desenhista. |
| **Diagramação** | É à disposição dos quadrinhos na página de uma revista de HQ. Não se deve confundir diagramação com enquadramento, no qual já foi explicado anteriormente. |
| ***Layout*** | É o desenho definitivo da página que posteriormente será arte-finalizado para a história. |
| **Gênero** | Existem diversos tipos de gêneros nos quadrinhos, os quais se destacam: quadrinho adulto, super-heróis, infantil, humor, aventura, romance, institucional - como as histórias em quadrinhos que abordam questões sociais, como a saúde, por exemplo -, alternativos - quadrinhos *underground* e algumas tiras de jornais - e o publicitário - *storyboards*. |
| ***Comics*** | São as histórias em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos. Porém, esse termo é também bastante utilizado, de forma até generalizada, em todo o mundo por aqueles que trabalham e estudam essa linguagem artística. |
| **Tiras** | São os quadrinhos encontrados em impressos como jornais e em algumas revistas, geralmente, de grande circulação, que se caracterizam por contar e apresentar histórias que possuem poucos quadros, em sua maioria três ou quatro, de forma sequencial. |
| **Legenda** | Geralmente fica acima do quadrinho, no início das histórias, mas podem assumir outras posições. Representa a voz do narrador. |
| | São comumente "desenhadas", obtendo destaque visual no início da |

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

| | |
|---|---|
| **Título da História** | história. Podem se relacionar esteticamente com o nome do herói, do autor, desenhista e roteirista. É importante ressaltar que o título fica localizado na página inicial da história. |
| **Arte Final** | É a história em quadrinho já finalizada, tanto em seu desenho, quanto em sua história. |

Fonte*:* Elaborado pelo autor.

A intenção em elaborar essa tabela extensa se justifica pelo fato de entendermos ser importante e necessário apresentar e socializar os principais termos específicos utilizados nas histórias em quadrinhos, ao utilizá-las em sala de aula. Para que essa forma de arte possa produzir os resultados esperados, no que se refere à aprendizagem do aluno e apresentação dos conteúdos em sala de aula, ou mesmo, auxiliar o professor em sua prática pedagógica, é necessário o conhecimento de tais termos, isto é, da sua linguagem visual. Por isso, pensamos não fragmentá-la, o que de dato, poderia implicar na compreensão da mesma.

Exemplificá-los neste texto, por meio de imagens, tomaria bastante tempo e espaço neste manuscrito, o que de fato, tornaria a explicação um quanto prolongada. Por isso, resolvemos apresentar apenas a parte conceitual de forma sintética, e, posteriormente, em publicação futura, ressaltar imageticamente tais termos.

Necessário dizer também neste texto que esses termos presentes na tabela anteriormente mencionada foram coletados durante os últimos anos por meio de pesquisas em revistas de histórias em quadrinhos, algumas encontradas em sebos, outras foram doadas e algumas encontradas em bibliotecas públicas de escolas municipais e estaduais da cidade de Uberlândia, Minas Gerais.

Também, esses termos foram trabalhados durante as oficinas de criação e produção de histórias em quadrinhos com alunos do ensino médio em duas escolas estaduais dessa cidade, que teve o objetivo de apresentar a esses educandos os principais termos específicos dessa linguagem visual, visando à formação educacional dos discentes sobre a utilização e conhecimento dessa arte sequencial, ao entrarem em contato com uma linguagem bastante presente em seu meio social.

A partir dessa perspectiva, sentimo-nos a vontade para dialogar com Vergueiro e Santos (2004; 2012) ao discutirem o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula.

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

Ora, ter revistas de histórias em quadrinhos no acervo das escolas, nas bibliotecas, não significa que a mesma seja utilizada de qualquer forma ou sem conhecimento do material pelo professor. Diante disso,

> é sempre bom lembrar que as histórias em quadrinhos são produzidas para públicos diferenciados (infantil, adolescentes ou adultos) e, portanto, não podem ser usadas indiscriminadamente. Além disso, mesmo aquelas que se destinam apenas ao entretenimento e ao lazer, cujo conteúdo não foi gerado com a preocupação de informar ou passar conhecimento, podem ser utilizadas em ambiente didático, mas exigem um cuidado maior por parte dos professores (VERGUEIRO e SANTOS, 2012, p. 84).

É importante destacarmos que as histórias em quadrinhos na educação também podem ser utilizadas como recurso metodológico e pedagógico, ao auxiliar e possibilitar boas práticas educativas do professor com seus alunos na educação básica, além de oferecer ao aluno uma compreensão melhor de determinado conteúdo trabalhado na sala de aula, assim como possibilidades criativas por meio de uma linguagem artística que relaciona texto e imagem (ARAÚJO; COSTA; COSTA, 2008).

Nessa reflexão, é importante pontuar as especificidades dos quadrinhos, conhecer a sua linguagem visual e a sua expressão criativa (EISNER, 1989) e não apenas "ler" como forma de "distração" essa nona arte. É preciso que o professor conheça e saiba identificar nas histórias esses termos, para que possa ser um importante mediador no processo de aprendizagem do aluno, ao trabalhar com essa linguagem na sala de aula, lembrando que "a história em quadrinhos, por seu caráter icônico, acrescenta informações visuais ao elemento verbal" (VERGUEIRO; SANTOS, 2012, p. 88), o que de fato, é fundamental para o processo de aprendizagem da leitura e escrita.

Dessa forma, em diálogo com esses autores, Araújo, Costa e Costa (2008, p. 33) contribuem dizendo que,

> sem dúvida, hoje em dia, a utilização das histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação e artístico, mas também como instrumento didático na sala de aula, cresceu bastante nas instituições escolares e de ensino superior, mas é preciso focarmos nossos olhares para as especificidades desta forma de Arte, no que tange aos elementos de sua estrutura gráfica que a caracterizam como "histórias em quadrinhos", que possam contribuir de maneira eficaz como recurso pedagógico na sala de aula, ou seja, é importante que o

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

> professor a utilize de maneia produtiva e correta, se quiser obter resultados favoráveis no ensino e na aprendizagem com os seus alunos.

Ao falar das histórias em quadrinhos, é necessário dizer que quando se produz formas em Artes Visuais normalmente se ressalta os elementos da composição visual da obra produzida, tais como a cor, a linha, o volume, a luz, as texturas, o espaço e a superfície. Esses elementos possuem possibilidades expressivas e de significados (FERRAZ e FUSARI, 2010), principalmente quando relacionados com outros termos da linguagem visual, como os dos quadrinhos abordados neste trabalho.

> É possível perceber-se a presença de elementos visuais na arte, no cotidiano, na natureza, na história cultural da humanidade, onde se apresentam em múltiplas situações compositivas indicadas por movimentos (reais ou aparentes), direções, ritmos, contrastes, tensões, proporções, simetrias/assimetrias, dentre outros [...] por isso precisamos estudar os elementos de visualidade para reconhecê-los em suas combinações compositivistas e dimensões estéticas, artísticas e históricas (FERRAZ e FUSARI, 2010, p. 92).

Concordamos com Barbosa (1991) em seus estudos sobre arte e educação ao afirmar que a representação visual contribui de forma relevante para a nossa comunicação verbal e que poderíamos relacionar as histórias em quadrinhos, pelo fato de serem constituídas por duas formas de linguagem: a visual e a textual, visto que "as artes plásticas também desenvolvem a discriminação visual, que é essencial ao processo de alfabetização [...]. Aprende-se a palavra visualizando" (BARBOSA, 1991, p. 28).

Na esteira dessas reflexões, é necessário refletirmos que ao conhecer as especificidades da linguagem visual das histórias em quadrinhos, o aluno estará exercitando e educando o seu olhar para as leituras visuais (FERRAZ e FUSARI, 2010) e não apenas para o texto, sendo fundamentais para ampliar os seus saberes e conhecimento em arte, fundamental para a construção de conhecimento.

## 5 Considerações finais

Desde muito cedo, crianças, jovens e adultos são estimulados a interagirem com o meio social e com manifestações artísticas nos quais estão inseridos, passando a

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS
ISSN 19838018

conhecê-las e a aprendê-las, desenvolvendo formas nos seus modos de pensar e apreciar as diferentes linguagens presentes na sociedade, no seu meio social, como nesse caso, as histórias em quadrinhos.

Ao trabalhar com os quadrinhos na sala de aula, os alunos podem ter a capacidade de conseguir selecionar elementos visuais presentes nessa linguagem artística, determinando melhores condições para se comunicar com o mundo a sua volta. Podem ainda aplicar conceitos que contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, utilizando a linguagem sequencial de uma forma mais dinâmica e criativa. Por isso, entendemos ser importante conhecer os elementos que compõe a linguagem visual das histórias em quadrinhos.

No que se refere ao trabalho pedagógico do professor em sala de aula, os quadrinhos podem servir de relevante apoio didático e metodológico, ao trabalhar com conceitos referentes ao conteúdo em que o docente pretende trabalhar na aula com seus alunos através de imagens e textos, sendo uma linguagem bastante próxima do universo da criança, jovem e adulto, contribuindo para a formação educacional do educando.

De acordo com as reflexões apresentadas neste artigo, objetivamos apresentar os principais termos utilizados e presentes na arte sequencial, sendo neste caso, os que se referem à linguagem visual das histórias em quadrinhos, que possam auxiliar o trabalho pedagógico do professor em sala de aula, contribuindo para a construção de conhecimento.

## Referências

ABRAHÃO, A. Pedagogia e quadrinhos. In: *Shazam*. Álvaro de Moya. São Paulo: Coleção Debates/Editora Perspectiva, 1977.

ANSELMO, Z. A. *História em quadrinho*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.

ARAÚJO, G. C.; NARDIN, H. O.; TINOCO, E. F. Criação e técnica: as histórias em quadrinhos como recurso metodológico para o ensino de arte. *Revista Eventos*

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

*Pedagógicos*. v. 2, n. 1, p. 1-96, 2011. Disponível em: < http://sinop.unemat.br/projetos/revistas_eletronicas/index.php/eventos/article/view/144 >. Acesso em 08.07.2013.

ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A.; COSTA, E. B. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico. *Revista A Margem: Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes*. Ano 1, v. 2, jan./dez., p. 26-36, 2008. Disponível em: < http://www.mel.ileel.ufu.br/pet/amargem/amargem2/estudos/MARGEM1-E31.pdf >. Acesso em 20.06.2013.

BARBOSA, A. M. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

BOGDAN, R. C. e BIKLEN, S. K. *Investigação qualitativa em educação:* uma introdução à teoria e aos métodos. Tradução de Maria João Alvarez. Porto: Porto Editora, 1999.

BRASIL. *LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional:* Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 5. ed. Brasília: Câmara dos Deputados/Coordenação Edições Câmara, 2010.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* Arte – 5º a 8º série/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual.* São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERRAZ, M. H. C. T. e FUSARI, M. F. R. *Arte na educação escolar*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

MOYA, Álvaro. *Shazam*. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 1977.

SANTOS, R. E.; CORRÊA, V.; W. TOMÉ, M. L. As histórias em quadrinhos na tela do computador. *Revista Comunicação Midiática*. v. 7, n. 1, p. 117-137, jan./abr. 2012.

SOCHA, R. R. e MARIN, F. A. D. G. Linguagem, interação verbal em sala de aula e construção do conhecimento. In: LIMA, José M. (et al.). *Pesquisa em Educação Escolar: percursos e perspectivas*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010, p. 273-284.

VERGUEIRO, W. e SANTOS, R. E. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. *Eccos - Revista Científica.* n. 27, p. 81-95, jan./abr., 2012. Disponível em: < http://www4.uninove.br/ojs/index.php/eccos/article/viewFile/3498/2269>. Acesso em 25.06.2013.

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

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos. *Formas e Expressões do Conhecimento: Introdução as Fontes de Informação.* Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG. p. 117-149, 1998.

REVISTA DE LETRAS NORTE@MENTOS

ISSN 19838018

# IN DIALOGUE WITH THE VISUAL LANGUAJE COMICS IN THE CLASSROOM


## ABSTRACT

The objective of this scientific paper is to present the main specific terms of the visual language of comics. By means of literature that supports the research, analyzed the theories that underlie this study, in line with workshops on the creation and production of these stories with high school students, the text discusses its use in the classroom as an to methodological the teacher in their teaching. Comic strips, when used properly, allow students the ability to achieve select visual elements that language arts, reading stimulating and enabling better able to communicate with the world around them, contributing to their teaching and learning.


**Keywords:** Comics; Visual Language; Classroom; Education.