



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA**  
**Programa de Pós Graduação em Desenho**  
**Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade**

---

Av. Universitária s/n – Feira de Santana/BA – CEP: 44.031-460

Tel. (75) 3224 8373

---

**O USO DAS HQ'S COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A FORMAÇÃO DO  
CONCEITO DE CULTURA**

Maria de Fátima Costa Souza

Feira de Santana

Janeiro de 2010

MARIA DE FÁTIMA COSTA SOUZA

**O USO DAS HQ'S COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A FORMAÇÃO DO  
CONCEITO DE CULTURA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade (PPGDCI) da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade, sob a orientação do professor Dr. Gilberto Marcos de Mendonça Santos e a co-orientação da Profa. Marinalva Lopes Ribeiro, Ph.D.

UEFS

FEIRA DE SANTANA

2010

## BANCA EXAMINADORA

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

-----  
Prof. Dr. Gilberto Marcos de Mendonça Santos

-----  
Prof.<sup>ª</sup>. Marinalva Lopes Ribeiro, Ph.D

-----  
Prof. Dr. Cláudio Cledson Novaes

-----  
Prof. Dr. Carlos Uchoa de Lima

## DEDICATÓRIA

A Deus, força onipresente.

A minha família, principalmente a minha mãe, um exemplo de persistência e luta, meu pai Agnello, meu irmão Ulisses e minha avó Porfíria (in memoriam), meus irmãos que compreenderam a minha ausência (Agnil, Antônio Raimundo, Adnil, Agnildes e Rita).

Ao meu marido Paulo companheiro de todos os momentos.

As minhas filhas muito amadas, Airan, Paula, Carolina e Celina, por sempre me motivar de maneira carinhosa.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos que participaram do percurso da formação acadêmica no mestrado.

Meu orientador, Dr. Gilberto Santos, pelo apoio e compreensão.

Minha co-orientadora, Marinalva Ribeiro, ph.D, companheira incansável e exemplo de dedicação.

Professor Robérico Gomes, meu orientador na pós-graduação.

Amigos e companheiros de turma: Tereza, Emanuel, Renata, Davi, César, Livia, Josuel, Jorge e Ezequias.

Funcionários do Mestrado, em especial, Joelma Junqueira.

Aos que possibilitaram a realização e finalização do Mestrado:

Professores do mestrado: Gilberto Santos, Edson Ferreira, Marise de Santana, Lysie Oliveira, Ligia Medeiros, Luiz Vidal, Francisco Zorzo, Priscila Lopes.

Professores da escola participante da pesquisa, co-autores deste trabalho.

Colegas professores: Jorge Fontes, Hildete Franca, Márcia Falcão e Cássia, por acreditarem no trabalho.

Meus alunos, pela compreensão e carinho.

## RESUMO

O número de estudos sobre História em Quadrinhos (HQ's) vem crescendo a cada dia. Tal fato é um reflexo da eficácia desse recurso visual em vários campos. Na educação, as Histórias em Quadrinhos podem ser usadas para o alcance de diversos objetivos. Além de entreter, esse gênero literário pode fornecer elementos para análise, interpretação e reflexão crítica do leitor. O objetivo deste trabalho foi conhecer o potencial das HQ's como recurso didático na prática educativa. Para isso, tomamos o conceito de cultura Nordestina, a partir da representação gráfica dos elementos: vestuário típico sertanejo, linguagem, religiosidade, festejos e musicalidade nas tirinhas da Turma do Xaxado. Construímos um quadro conceitual envolvendo os conceitos de histórias em quadrinhos, recursos didáticos e cultura, e Região Nordeste. Para a coleta de dados, analisamos como os elementos da cultura nordestina estavam representados nas tirinhas da Turma do Xaxado. Em seguida, aplicamos um questionário em turma de 36 alunos da 4ª série do Ensino Fundamental I, de uma escola pública e realizamos uma intervenção nessa mesma turma, durante seis dias sequenciados, aplicando uma sequência didática devidamente estruturada para os alunos formarem o conceito de cultura. Os resultados indicam que as Histórias em Quadrinhos, usadas como recursos didáticos, enriquecem a prática educativa e fortalecem a construção de conceitos nas aulas.

Palavras-chave- Histórias em Quadrinhos. Recurso Didático. Representação gráfica e Cultura Nordestina.

## **ABSTRACT**

The studies accomplished on comic strips are growing every day. This progress is a reflex of the effectiveness of that visual resource. In the education, the comic strips (HQ's) can be used to reach many objectives. Besides entertaining, this literary genre can supply elements for analysis, interpretation and critical reflection of the readers. The objective of this research is to know the potential of HQ's as a didactic resource to the classroom. For this we used the concept of Brazilian Northeastern culture, starting from the graphic representation of the typical elements of our country like clothing, language, religiosity, feasts and musicality in the little strips of the Xaxado's Group. We have built a conceptual picture involving the concepts of comic strips, didactic resources, culture and Northeast region. For the collection of data, we analyzed how elements of the Northeastern culture were represented in the little strips of the Xaxado's group. After, we applied a questionnaire to a group of 36 students of the 4th series of the Teaching Fundamental I, of a public school of teaching and we accomplished an intervention in this group, for six days, applying a didactic sequence properly structured to form a concept of culture in the students. The results indicate that the comic strips can be used as didactic resources.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Pinturas rupestre.....	37
Figura 2: O garoto amarelo.....	40
Figura 3: As Aventuras de Nho Quim & Zé Caipora.....	42
Figura 4: Ângelo Agostini e seu “Zé Caipora”.....	43
Figura 5: O Tico- Tico Três Goiaba.....	44
Figura 6: A Turma do Pererê.....	45
Figura 7: Sequência nas histórias em quadrinhos .....	47
Figura 8: O requadro .....	48
Figura 9: Plano geral.....	49
Figura 10: Plano total .....	49
Figura 11: Primeiro plano.....	50
Figura 12: Plano médio.....	50
Figura 13: Plano americano.....	51
Figura 14: Personagem principal.....	52
Figura 15: Os balões: destaque para a expressão de idéia na última vinheta.....	53
Figura 16: Balões da fala.....	53
Figura 17: Expressa gestualidade.....	54
Figura 18: Símbolos que expressam amor e ódio.....	55
Figura 19: Símbolos que expressam pancada.....	55
Figura 20: Onomatopeias .....	56
Figura 21: Preto e branco.....	56
Figura 22: Capitão América.....	64
Figura 23: Mapa da Região Nordeste.....	75
Figura 24 : Carrapicho.....	81
Figura 25: Nossa História Guerras que quase esfacelaram o Brasil.....	82
Figura 26: Xaxado personagem protagonista.....	84
Figura 27: Cedraz e sua turminha.....	85
Figura 28: Tirinha da Turma do Xaxado.....	86
Figura 29: Representação de alguns elementos da cultura nordestina.....	87
Figura 30: A Turma do Xaxado.....	90
Figura 31: Tirinha representando o “vestuário típico sertanejo”.....	108



Figura 32: Vestuário sertanejo.....	110
Figura 33: Religiosidade.....	111
Figura 34: A religiosidade.....	113
Figura 35: Religiosidade.....	114
Figura 36: Antônio Conselheiro.....	115
Figura 37: Os festejos.....	116
Figura 38: Os festejos.....	117
Figura 39: A musicalidade.....	118
Figura 40: Linguagem regional.....	120

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1.....	103
Tabela 2.....	103
Tabela 3.....	104
Tabela 4.....	105
Tabela 5.....	106
Tabela 6.....	107
Tabela 7.....	147

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Sexo dos alunos.....	95
Gráfico 2: Faixa etária.....	95
Gráfico 3: Você gosta de ler ?.....	124
Gráfico 4: O que mais gosta de ler?.....	125
Gráfico 5: Considerando os materiais utilizados pela professora em sala de aula..	128
Gráfico 6: Qual a atividade que você mais gosta de fazer na escola.....	130
Gráfico 7: A professora costuma utilizar histórias em quadrinhos exceto do livro didático?.....	133
Gráfico 8: Como você se sente quando sua professora usa ou deixa de usar histórias em quadrinhos nas atividades escolares? Por que?.....	135
Gráfico 9: Que tipo de histórias em quadrinhos você mais gosta de ler?.....	136
Gráfico 10: Você conhece a historinha em quadrinhos da Turma do Xaxado?.....	137
Gráfico 11: Você gostou de participar da pesquisa usando sobre as histórias em quadrinhos?.....	147
Gráfico 12: Que tipos de textos você mais gosta de ler.....	148
Gráfico 13: A partir do trabalho realizado na sua classe com as histórias em quadrinhos, você acha que motivou mais para sua leitura?.....	149
Gráfico 14: De qual o personagem da Turma do Xaxado você mais gostou?.....	150
Gráfico 15: Você gostaria que continuassem sendo usada as histórias em quadrinhos nas suas atividades pedagógicas em sala de aula?.....	151
Gráfico 16: O que você achou da leitura das tirinhas da Turma do Xaxado?.....	152
Gráfico 17: Os elementos culturais representados nas tirinhas da Turma do Xaxado foram bem representados?.....	153
Gráfico 18: Você teve dificuldade em identificar os elementos culturais representados	

nas tirinhas?.....	154
Gráfico 19: Dentre os elementos culturais identificados por você nas tirinhas da Turma do Xaxado do qual você mais gostou?.....	155
Gráfico 20: A história em quadrinhos tem vários elementos, qual você acha mais interessante?.....	156

## SUMÁRIO

DEDICATÓRIA

AGRADECIMENTOS

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE TABELAS

LISTA DE GRÁFICOS

INTRODUÇÃO..... 16

CAPÍTULO I

A PROBLEMÁTICA DA PESQUISA: o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula

1.1 História em quadrinhos: comunicação visual..... 18

1.2 Questões da pesquisa..... 28

1.3 Objetivo geral..... 33

1.4 Objetivos específicos..... 33

CAPÍTULO II

QUADRO TEÓRICO

3.1 História em quadrinhos..... 35

3.1.2 Definição..... 35

3.1.3 Histórico..... 36

3.1.4 História em quadrinhos no Brasil.....	42
3.1.5 Principais elementos da história em quadrinhos.....	46
3.1.6 História em quadrinhos: linguagem visual.....	57
3.1.7 As Histórias em quadrinhos: meio de comunicação e formadoras de opinião.....	61
3.2 Recurso didáticos.....	64
3.2.1 Recursos didáticos na sala de aula.....	65
3.2.2 As HQ's como recurso didático.....	68
3.3 A Região Nordeste.....	72
3.3.1 Localização geográfica.....	73
3.3.2. Formação da cultura Nordestina.....	77
3.3.3 O Nordeste nos quadrinhos.....	79
3.3.4 Cedraz, o autor e sua jornada nas Histórias em quadrinhos.....	83
3.3.5 Cultura representada na Turma do Xaxado.....	86

### CAPÍTULO III

#### PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

2.1 A coleta de dados.....	92
2.2 O instrumento de coleta de dados.....	93
2.3 Sujeitos.....	94
2.3.1 Alunos.....	94
2.3.2 Professora.....	96
2.4 Campo de estudo.....	96
2.5 Intervenção educativa.....	97
2.6 Análise dos dados.....	100
2.6.1 Análise das tirinhas da Turma do Xaxado.....	100

## CAPÍTULO IV

### APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS PRODUZIDOS

4.1 Análise de elementos da cultura nordestina presente nas tirinhas da Turma do Xaxado.....	102
4.1.2 Análise das tirinhas.....	108
4.1.2.1 Vestuário típico sertanejo.....	108
4.1.2.2 Religiosidade.....	110
4.1.2.3 Festejos.....	115
4.1.2.4 Musicalidade.....	117
4.1.2.5 Linguagem regional.....	120
4.2 Os questionários aplicados.....	123
4.2.1 O conteúdo do questionário dos alunos.....	123
4.2.2 Aos alunos.....	124
4.3 Questionário da professora.....	138
4.4 Análise da intervenção na sala de aula.....	141
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	157

### REFERÊNCIAS

### APÊNDICES 1 E 2

### ANEXOS

## INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQ's) são um meio de comunicação de massa que exerce grande força popular, especialmente entre os jovens e adolescentes em idade escolar. Contemporânea a outras artes, se apoiou na evolução tecnológica para circular e se fortalecer como um instrumento importante na veiculação de idéias em vários contextos sociais.

Apesar de estarmos convivendo com diversos meios eletrônicos que nos dão informações e entretenimento, as (HQ's) perduram atuais em diversas formas, desde tiras, que vêm, muitas vezes, em jornais que circulam diariamente, em campanhas publicitárias ou até mesmo em revistas especializadas, tornando-se frequente no mundo de crianças, de jovens e adultos, comprovando que, apesar do aparecimento de vários outros meios de comunicação, que não perderam o seu espaço. Por envolver questões como o lazer, a instrução, momentos de intimidade do leitor com o hábito de leitura, o tema se mostra relevante, apesar disso, ainda continua pouco estudado no meio acadêmico.

Na educação, esse gênero literário pode contribuir de diversas formas, pois, além de entreter, pode fornecer elementos para o desenvolvimento da capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor em qualquer faixa etária. Entretanto, no Ensino Fundamental e Médio, de modo geral, os quadrinhos ainda não vêm sendo incluídos como recurso pedagógico para facilitar a construção da aprendizagem pelos alunos.

Esta pesquisa buscou entender as questões relacionadas ao uso das HQ's como recurso didático. Para nos adentrarmos na compreensão do tema; fazemos uma abordagem histórica dos quadrinhos, ou seja, damos enfoque a sua historicidade, seu surgimento e desenvolvimento e, por fim, aos seus usos, às mudanças sofridas ao longo do tempo e a sua formação. Além disso, pesquisamos como as HQ's no Brasil se consolidaram, quais foram os grandes quadrinistas dessa arte e qual o legado deixado por eles. Fizemos, também, um recorte que abrange os aspectos ligados aos problemas da Região Nordeste, a sua localização geográfica e situação histórica, com base nos estudos do antropólogo Darcy Ribeiro, tomando como referência sua obra *O povo Brasileiro* (1992), e do professor e pesquisador Durval Muniz de Albuquerque Junior, em seu livro *A invenção do Nordeste e outras artes* (2001).

Diante da imensa variedade de HQ's que podem ser usadas como recurso didático, escolhemos trabalhar com a *Turma do Xaxado*, de Antônio Cedraz, tirinhas publicadas, desde 1998, no Jornal A Tarde, periódico de ampla circulação, produzido na capital baiana.



A Turma do Xaxado (ano II) traz 365 tiras que apresentam inúmeras representações culturais da região Nordeste do Brasil. Para nossos estudos, delimitamos algumas das representações que foram identificadas como: vestuário típico sertanejo, religiosidade, musicalidade, festejos e linguagem regional.

Selecionamos para objeto de pesquisa algumas tirinhas pertinentes às representações que havíamos delimitado para nossa análise. Valemo-nos do apoio teórico fornecido; principalmente, por <sup>1</sup> Geertz (1989), Albuquerque (2001) e Landim (1992). Significou sim valioso suporte relativamente às ideias associadas ao Nordeste.

Nas nossas análises, a Região Nordeste constitui o cenário das representações em destaque. Tivemos a pretensão de conhecer o potencial das HQ's, como recurso didático-pedagógico, através das representações gráficas que traduzem elementos da cultura nordestina.

A presente dissertação compreende em quatro capítulos. No primeiro capítulo, expomos a problematização da pesquisa que está com a justificativa do tema, objetivos e hipóteses, formação do corpus. No segundo capítulo, discutimos, com base no referencial teórico usado, a definição das HQ's e a evolução histórica seguida pelas mesmas ao longo do seu processo de formação; o uso das HQ's como recurso didático; a cultura da Região Nordeste, representada nas tirinhas da Turma do Xaxado. No terceiro capítulo, está a metodologia. No quarto capítulo, apresentamos, analisamos e discutimos os resultados produzidos a partir da análise das tirinhas e da intervenção em sala de aula. Por fim, apresentamos as considerações finais, as referências, apêndices e anexos.

---

<sup>1</sup> “os Sertões” de Euclides da Cunha (2005) que pertence ao Pré-Modernismo e “Vidas Secas” de Graciliano Ramos (1997) que pertence ao Modernismo da 2ª geração. Foram pesquisados teóricos que analisam os livros “Os Sertões” e “Vidas Secas,”

## **CAPÍTULO I**

### **A PROBLEMÁTICA DA PESQUISA: O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHO EM SALA DE AULA**

Para delimitarmos a problemática da nossa pesquisa, trouxemos à tona a discussão sobre o uso da história em quadrinhos na sala de aula como recurso didático-pedagógico. Acreditamos na possibilidade deste estudo, de contribuir para mudanças significativas. No primeiro momento, as HQ's como um texto visual. No segundo momento, diversos estudos que mostram como melhorar a qualidade do ensino nas escolas. No terceiro momento, a análise de alguns estudos sobre HQ's na sala de aula e a visão dos legisladores, no Brasil, sobre o tema. Por fim, apresentamos as questões e os objetivos da pesquisa.

#### 1.1 História em quadrinhos: comunicação visual

A experiência visual humana é fundamental para que possamos compreender o ambiente e reagir a ele. Com efeito, Dondis (2007) refere que a informação visual é o mais antigo registro da história humana. Um exemplo de como os homens se comunicam através da representação visual, são as pinturas das cavernas que relatam as experiências vividas pelos nossos antepassados. Graças a esses registros, podemos entender como o homem conseguiu avançar no seu processo evolucionário.

Eis um desafio que se corporifica neste mundo, marcado pela proliferação das imagens, que constantemente nos bombardeiam em outdoors, noticiários, propagandas, multimídia: ler a imagem, construindo um texto verbal? Ou ler um texto verbal, construindo imagens?

A imagem exerce grande influência sobre as sociedades urbanas contemporâneas. Graças ao poder da comunicação visual podemos passar sem as palavras (BARTHES, 1984). Sendo assim, acredita-se que a veiculação do conhecimento é facilitada pelo uso dos recursos audiovisuais, na medida em que esses meios estimulam o aluno e objetivam o aprimoramento do processo ensino-aprendizagem. Vivemos num mundo onde tudo se faz imagem.

No mundo contemporâneo, a técnica da narrativa que une a imagem ao texto vem tomando grandes proporções na medida em que apresenta uma realidade, sugere significados,

e nos permite interpretar a imagem por sua expressividade enquanto linguagem capaz de sugerir ou emocionar a leitura (BORGES, 2001).

A imagem nos quadrinhos, assumindo o papel de linguagem, pode ser interpretada e adquirir sentidos dentro do contexto social em que se encontra inserida. Se o sentido de uma palavra é o conjunto de suas relações possíveis com outras palavras (TODOROV, 1969), o sentido de uma imagem será o conjunto de suas relações possíveis com as outras imagens que ela sugere.

As histórias em quadrinhos podem ser definidas como uma forma de comunicação visual impressa que articula elementos verbais (textos que podem ou não estar presentes) e visuais (arte, imagem e desenho), dois códigos de signo gráficos (o primeiro digital e o segundo analógico) em uma sequência, narrando uma história (SANTOS, 2004).

As Histórias em quadrinhos podem ser classificadas como produção cultural, aproximando-se de pinturas, esculturas, livros, poemas e cinema. Nesse sentido, recebe grande influência do mundo ao seu redor, pois história e cultura estão relacionadas.

Souza Santos (2007, 2009) valoriza o saber das nossas trajetórias e valores. Considera importante o caráter autobiográfico do conhecimento que une o sujeito ao que ele estuda. Chega a afirmar que todo o conhecimento é autoconhecimento.

A familiaridade que temos com histórias em quadrinhos deu-nos segurança para que, reconhecendo-lhes a validade, as elegêssemos como alvo de nossa investigação. Desde criança eu gostava de ler histórias em quadrinhos. Eu era atraída pela narrativa visual associada à narrativa verbal. Inicialmente, fazia a leitura visual de toda a história, para depois fazer a leitura associando ambas as linguagens.

Professora iniciante, do ensino fundamental I, em uma escola rural, no distrito de Humildes em Feira de Santana, buscava motivar os meus alunos, propondo a leitura visual e verbal de revistas em quadrinhos. Lembro que eles se identificavam com “Chico Bento”, de Maurício de Souza. Além do lúdico, eu notava que as HQ’s possibilitavam a construção de conhecimento em todas as áreas do currículo escolar.

Algum tempo depois, atuando no ensino fundamental e médio, na sede do município de Feira de Santana, dei continuidade à utilização das HQ’s como recurso didático-pedagógico. Percebia que os alunos gostavam de trabalhar com o recurso visual, que a construção do conhecimento acontecia de forma prazerosa.

Baseada nessa experiência, escolhi na pós-graduação *Lato Sensu*, como tema: “A imagem de Chico Bento em dois momentos”. Os estudos realizados nessa fase fizeram-me

ver a importância de inserir as HQ's como recurso didático-pedagógico, o que me motivou a aprofundar o tema nos estudos *stricto sensu*.

Vistas como produção cultural, as HQ's aproximam-se de pinturas. A leitura dos quadrinhos pode apresentar vantagem de despertar interesse de crianças e adolescentes, adquirindo então importante papel pedagógico, com a possibilidade de ser utilizado em várias disciplinas do Ensino Fundamental e Médio. Tais razões dão lugar aos seguintes questionamentos: Será que os professores da escola básica têm essa compreensão? Será que eles utilizam esse recurso a fim de facilitar a aprendizagem dos seus alunos? Será que, de fato, os alunos se sentem mais estimulados às atividades quando elas são permeadas de leitura e produção de histórias em quadrinhos?

O processo ensino-aprendizagem tem evoluído conforme a visão diferenciada referente ao saber escolar expressa ao longo do tempo. As práticas pedagógicas inovadoras da atualidade demonstram o empenho em acompanhar as mudanças quanto à construção do conhecimento. O uso dos quadrinhos como recurso didático-pedagógico, em sala de aula constitui, a nosso ver, iniciativa louvável nesse sentido.

Esse tipo de mídia vem se mostrando um meio bastante eficiente nas discussões que ensejam temáticas das mais diversas. Por isso, analisar as representações gráficas presentes nessas fontes pode nos revelar elementos significativos que fazem parte dos modos de pensar e de agir de nossa sociedade.

Por muito tempo, o saber escolar manteve-se como privilégio de uma minoria: a nobreza e o clero, durante a Idade Média; a burguesia, a partir da Idade Moderna. Com a Revolução Francesa, cresceram as pressões populares exigindo escola pública e gratuita para todos. As classes populares perceberam que só poderiam participar do conhecimento e do poder na medida em que dominassem a capacidade de ler, escrever e contar. Isso só seria possível através da conquista da escola pública e gratuita para a população (PILLETTI, 1997).

No Brasil, apesar de mudanças formais, sempre existiram dois tipos distintos de escola: a secundária e superior para a elite; e a de primeiras letras – a escola primária – para as classes populares (PILLETTI, 1997). Na prática, durante a maior parte da nossa história, a maioria dos brasileiros não teve acesso a nenhuma escola e quando tiveram acesso, a escola não correspondeu à real necessidade de prepará-los para uma sociedade competitiva. Verifica-se, segundo o, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, IBGE (1996, 1998 e 2001), que a Região Nordeste tem a maior taxa de analfabetismo do País, com um contingente de quase oito

milhões de analfabetos, o que corresponde a 50% do total do País. O analfabetismo<sup>2</sup> atinge praticamente todas as faixas etárias, obviamente com intensidades diferentes, é óbvio. Na faixa etária de 10 a 19 anos, observa-se o fracasso recente do sistema educacional brasileiro, ou seja, 7,4% são analfabetos, segundo o INEP, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (2003). Ora, esses alunos ou ainda estão na escola, ou por ela já passaram, o que mostra que nosso sistema educacional continua ainda a produzir analfabetos. Houve avanços, mas ainda não são capazes de fechar a torneira do analfabetismo. Como se tem observado ao longo do tempo, a prática pedagógica realizada por professores, ainda não atende à real necessidade de despertar no aluno o gosto pelo aprender.

Ao que parece, a escola não tem incorporado as mudanças necessárias para que esses alunos sejam incluídos e por isso eles têm fracassado. Para se ter uma ideia, Araújo e Luzio (2005) mostram que em 1990 mais de 50% dos alunos repetiram a primeira série do Ensino Fundamental. Essa taxa caiu, em 2003, para 30,1%, na primeira série do Ensino Fundamental e para 19,8% , na segunda série. No entanto, os dados de fluxo mostram que as chances de repetência são bem maiores no Nordeste e no Norte do país. Na região mais pobre (Nordeste), o número é de 43%. No Norte, é de praticamente 48%.

Segundo Araújo e Luzio (2005), conseqüente ao ingresso tardio da criança na escola, pelo abandono das salas de aula e pela reprovação ao final do ano letivo, cerca de 38% dos alunos, na 4ª série do ensino fundamental, estão em situação de atraso escolar. Esses dois estudiosos acreditam que os condicionantes do fracasso estão ligados diretamente aos alunos e às escolas. Relativamente às características dos alunos, sobressaem-se o seu universo familiar, o nível socioeconômico e a escolaridade dos pais.

Os condicionantes do ambiente escolar podem ser agrupados em três conjuntos. O primeiro está relacionado à formação e atuação dos professores. O segundo refere-se ao clima escolar, como as interações sociais e intelectuais entre alunos, professores e funcionários escolares. Escolas com clima degradado, seja por aspectos disciplinares, seja por falta de coordenação do trabalho docente, pouco contribuem para o bom aprendizado dos estudantes. O terceiro refere-se à gestão da educação, incluindo desde a administração superior até a da escola propriamente dita.

Além da ação desses condicionantes, os professores, frequentemente, se queixam da falta de interesse dos alunos do ensino fundamental e do ensino médio pelas aulas, ou seja, o currículo escolar. Mas, como será a pedagogia aplicada para esses jovens em sala de aula?

---

<sup>2</sup> Fonte: IBGE, PNAD de 2001.

A prática pedagógica tem sido baseada em dois paradigmas epistemológicos (BEHRENS, 1999): o paradigma conservador, baseado na reprodução do conhecimento e o paradigma emergente, que se baseia na produção do conhecimento. No paradigma conservador, o professor dita os conteúdos para crianças que, como se fossem uma “tábula rasa”, devem escutá-los, memorizá-los de forma passiva e reproduzi-los nos exames escolares. Essas metodologias assentadas na reprodução, na cópia e na imitação, não provocam o questionamento dos alunos.

Mas, com a democratização da escola pública no Brasil, ocorrida a partir de 1937-1945 (Estado Novo) e ampliada de 1964 a 1985, que pregava “igualdade de oportunidades educacionais” e educação como direito para todos, adentraram a escola os filhos da classe trabalhadora, com outras culturas e demandas.

Aos professores foi cobrada outra prática educativa que incluísse esses sujeitos, tornando-os ativos, críticos, participativos e que tivessem sucesso na aprendizagem. No entanto, a escola, como instituição a serviço da sociedade capitalista, assume e valoriza a cultura da classe dominante. Assim, o aluno proveniente das classes dominadas encontra na escola, padrões culturais valorizados como “certos”, enquanto os seus próprios padrões são desprezados como “errados”. Com efeito, Freire (1998) declara que os alunos da classe menos favorecida são oprimidos e terminam por aceitar o que lhe é imposto. Devido à falta de conscientização, não contestam, apenas são reprodutores de idéias, sem conseguir desenvolver a criatividade, nem tampouco a transformação do saber, existindo aí a ‘cultura do silêncio.

A escola é um lugar privilegiado para a construção de identidades, assim como também é uma referência importante para os adolescentes e jovens (BRASIL, 1988, p.126), sendo que a escola do início do século XXI, no Brasil, direcionada para estes educandos que convivem no espaço escolar com especificidades presentes nas características de cultura e de etnias, tem “a necessidade de se instrumentalizar para oferecer informações mais precisas a questões que vêm sendo indevidamente respondidas pelo senso comum, quando não ignoradas por um silencioso constrangimento” (BRASIL, 1988, p. 123), pois, mesmo em um país de grande extensão geográfica e marcado pela diversidade cultural e étnica, paradoxalmente, as diferenças são tratadas na educação como “invisíveis” (SILVA, 2003, p. 83). Na perspectiva de um estudo analítico-bibliográfico e pedagógico, trabalhar com a pluralidade cultural significa ter como objetivo compreender a relação intercultural e étnica com vistas à diversidade humana e as suas consequências somativas e/ou conflitantes *no* e *para* o contexto escolar no ensino fundamental e médio.

Tentar a educação intercultural é um desafio, pois, pautando-se nas colocações de Fleuri (2000), primeiramente pelo reconhecimento de que o povo brasileiro resulta da interação de traços linguísticos e de culturas de diferentes grupos étnicos, que foi produzido a partir de grandes fluxos de (i)migrações. Primeiro, pelos processos de enraizamentos das Américas e o segundo, produzido em nível internacional, a partir do século XVIII com as mudanças das relações de produção, ocorridas com a revolução industrial (econômicas e políticas). As forças econômicas e políticas dominantes das ex-colônias passaram a promover a imigração de trabalhadores “livres”, que emigraram em busca de uma vida melhor; assim, o Brasil no século XIX e em meados do século XX passa a famílias de imigrantes europeus, asiáticos e do Médio Oriente, que passam a conviver e interagir com descendentes de imigrantes, indígenas e mestiços de indígenas (de portugueses e de africanos), (2000, p.70-72). E todo esse processo deixou marcas nas relações socioculturais no Brasil. Nesse sentido, Bortoni-Ricardo e Dettoni referem à expressão “uma pedagogia culturalmente sensível”, a qual adotamos como metodologia, tradução de *a culturally responsive pedagogy*, citado por Erickson (1987, apud BORTONNI-RICARDO e DETTONI, 2001, p. 81). Segundo as autoras, uma pedagogia culturalmente sensível é um tipo de esforço empreendido pela escola, capaz de traduzir a dificuldade de comunicação entre professores e alunos, desenvolver a confiança e prevenir a gênese de conflitos que rapidamente ultrapassam a dificuldade comunicativa, transformando-a em amargas lutas de identidade negativa entre alguns alunos e professores (2001, p. 82). No efetivo processo de interação professor-aluno e aluno-aluno, faz-se necessário reconhecer que existe a identidade cultural de cada grupo social, mas, ao mesmo tempo, valorizar o potencial educativo dos conflitos para o crescimento interpessoal e cognitivo mútuos.

A ocupação da sala de aula não é simples, desde quando constitui um espaço privilegiado de interação e aprendizado. O constante diálogo e sua análise representam possibilidade concreta de ir além do autoritarismo e da apatia nessas relações. Sob uma perspectiva mais generosa, valorizar o ambiente escolar é também reconhecê-lo como espaço fértil para construir racionalidades mais solidárias e combater intolerâncias ou qualquer tipo de preconceito.

Silva (2003) sugere avaliar o que está acontecendo na sala de aula, quando os “alienígenas” entram e tomam seus assentos na escola, eles que trazem a cultura popular, se deparam com a cultura dos dominantes, e isto gera desencontros, fazendo com que o ensino-aprendizagem não aconteça. Nesse mesmo sentido, Dayrell (1996) defende a consideração do sujeito na sua totalidade, incluindo sua cultura, sentimentos e corporeidade:

para a aprendizagem se efetivar, é necessário levar em conta o aluno em sua totalidade, retomando a questão do aluno como um sujeito sócio-cultural, quando sua cultura, seus sentimentos, seu corpo, são mediadores no processo de ensino e aprendizagem. (DAYRELL, 1996, p. 195).

A escola é um espaço sociocultural que traz várias culturas representadas por homens e mulheres, trabalhadores e trabalhadoras, negros e brancos, adultos e adolescentes, enfim, alunos e professores, seres humanos concretos, sujeitos sociais e históricos, presentes na história, atores na história (DAYRELL, 1996). Falar da escola como espaço sociocultural implica, assim, resgatar o papel dos sujeitos na trama social que a constitui, enquanto instituição.

Exist,e dentro da sala de aula, uma diversidade cultural muito grande, e perguntamos quem são as crianças que as frequentam? Para muitos professores, a resposta é óbvia: são alunos, são considerados iguais. Dessa forma, o ensino-aprendizagem ocorre numa homogeneidade de ritmos, estratégias e propostas educativas para todos, independente da origem social, da idade, das experiências vivenciadas.

Um dos exemplos de exclusão cultural é analisar as relações entre a educação, o ensino, a história e a cultura do povo cigano, indígena e africano, bem como as contribuições que trouxeram para construção da nação brasileira. A abordagem dada a essas questões nos livros didáticos permanece superficial, ingênua, ou quando muito, voltada às lendas ou ao folclore (DAYRELL, 1996). As idéias de luta, de liberdade e de justiça social são pouco referendadas. As ações políticas de cultura, através dos programas educativos, também pouco oportunizam a construção e consolidação do cigano, do índio, do negro e de suas culturas como base do povo brasileiro.

Para promover melhorias no aprendizado dos alunos, a escola deveria começar a valorizar essas diferenças entre os alunos, buscando compreendê-los e inseri-los de maneira natural no ambiente de ensino, sem confrontar radicalmente os valores que esses já adquiriram. Afinal, é tratando igualmente os desiguais que a escola reproduz as diferenças. “O tratamento uniforme dado pela escola só vem consagrar a desigualdade e as injustiças das origens sociais dos alunos”(DAYRELL, 1996, pág. 198).

O que colocamos anteriormente deixa claro que o discurso da democratização perpassa pela necessidade de mais escolas e melhor qualidade das mesmas. No entanto, apesar de alguns programas de incentivo do governo, as altas taxas de repetência e evasão mostram que os que conseguem entrar na escola, nela não conseguem aprender.



A não-aprendizagem e a evasão, isto é, o abandono da escola, explicam esse progressivo afunilamento, que vai construindo a chamada “pirâmide educacional brasileira”. Essa “construção” se dá através da rejeição, pela escola, das camadas populares. Pesquisas têm demonstrado as relações entre origem social e fracasso escolar. Ou seja: a escola que seria para o povo é, na verdade, contra o povo (SOARES, 1989, págs. 09 e 10).

Nos últimos anos, no entanto, os professores têm sido convocados a mudar a prática educativa baseada na reprodução de conhecimentos (BEHRENS,1999), exigindo desse profissional uma formação que contemple novos saberes e o uso de novos recursos pedagógicos para agir na sala de aula, de modo a incluir a cultura dos alunos e a fazer com que eles aprendam significativamente os conteúdos curriculares. Trata-se de uma prática pedagógica baseada num novo paradigma.

O reflexo desse paradigma emergente é um novo humanismo, que coloca a pessoa, enquanto ator e sujeito do mundo, no centro do conhecimento, mas, tanto a natureza quanto as estruturas estão no centro da pessoa, ou seja, a natureza e a sociedade são antes de tudo humanas (...) O que cada um deles é, ao chegar à escola, é fruto de um conjunto de experiências sociais vivenciadas nos mais diferentes espaços sociais (DAYRELL, 1999, pág. 140).

Busca-se uma prática pedagógica emergente que ultrapasse a visão uniforme e que desencadeie a visão de rede, de teia, de interdependência, procurando interconectar vários interferentes que levem o aluno a uma aprendizagem significativa, com autonomia, de maneira contínua, como um processo de aprender a aprender para toda a vida (BEHRENS, 1999).

Pensar na educação implica refletir sobre os paradigmas que caracterizaram o século XX e sobre a construção das mudanças necessárias neste século XXI (BEHRENS,1999). Um ensino em que o livro didático e o quadro-negro não sejam os únicos recursos. Mas, que os professores busquem formas atrativas de mediar o conhecimento em sala de aula.

A importância de se trabalhar com a cultura na formação de jovens e adultos foi iniciada por um dos maiores educadores do Brasil: Paulo Freire. Ele começou a sua trajetória em 1960 ao criar o Movimento de Cultura Popular do Recife (MCP), que se tornou uma escola aberta de cultura. Vejamos um comentário do pedagogo sobre o trabalho desenvolvido pelo MCP:

Os projetos do MCP se entrelaçavam, não havia departamentos estanques.

Naquela época nós fizemos um circo que era um teatro ambulante. Nós fazíamos um levantamento nos bairros periféricos do Recife para saber em que terrenos colocar o circo, sem pagar impostos. Pesquisávamos o custo do cinema mais barato da área, para igualar ao preço do ingresso. Lotávamos os circos e o povo adorava. (BRANDÃO, 2005, p.33)

Segundo Brandão (2005), o MCP levava cultura a todos (cinema, teatro, etc.), mas ao mesmo tempo percebia que as pessoas que viviam no campo ou nas periferias de Recife tinham sua própria cultura, seus saberes, suas crenças, suas estratégias de sobrevivência, sua forma de falar, cantar, dançar etc. Ao conjunto de tudo isso foi dado o nome de “cultura popular”.

A partir da reflexão de a cultura estava intrinsecamente nas pessoas, Freire começa a ver entre o MCP e a “cultura popular uma relação de troca”: um passou a aprender com o outro. Os integrantes do MCP levavam cinema, teatro, poesia e música para o campo e para a periferia do Recife, e ao mesmo tempo aprendiam com o povo a sua cultura.

Nessa época que Paulo Freire começa a trabalhar com a alfabetização de adultos, período em que criou o Círculo de Cultura e o Centro de Cultura. Apresentando reflexões como: o educando tem que apreender a partir da sua realidade cultural. Seguindo esse raciocínio, as HQ's podem se constituir como um grande atrativo para as crianças como recurso visual. Consequentemente, podem contribuir para a melhoria da qualidade da educação e para o fortalecimento da escola pública. É o próprio Paulo Freire (2003) quem afirma que as HQ's têm elementos que interessam aos educadores, uma vez que apresentam uma mistura de imagens e textos.

Reily (2003) coloca a importância da “imagem” como instrumento mediador de aprendizagem, afirmando seu valor semiótico que, muitas vezes, é subestimado na escola. A leitura da imagem é parte integrante do texto e auxilia o aluno a compreender e correlacionar o que está sendo representado, dando sentido a sua leitura. Por esse motivo, a utilização de história em quadrinhos em sala de aula pode proporcionar, além de facilidades de compreensão de conteúdos, o desenvolvimento da criatividade por parte dos alunos, pois as representações em figura são mais interativas, levando a um melhor desempenho da memória (FRIZZO, B. & BERNARDINI, 2001).

Dentre inúmeros recursos, as histórias em quadrinhos são consideradas importantes, por diversos motivos. Vejamos: primeiro, de um modo geral, as crianças têm grande interesse por imagens, podendo unir o lúdico ao transmissor de conhecimento. Segundo, o uso das HQ's na sala de aula é pertinente por possibilitar o diálogo entre várias áreas de conhecimento e despertar no aluno o gosto pelo aprender. Terceiro, além do valor como veículo de

comunicação de massa e literatura, segundo Calazans, (2004) as HQ's podem ser utilizados em todos os níveis de aprendizado, desde a fase de alfabetização até o ensino superior. Quarto, esse recurso pode fornecer subsídios para o desenvolvimento da capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor em qualquer área de conhecimento. Quinto, as HQ's podem, também, estimular a imaginação e a criatividade das crianças e, fundamentalmente, despertar o interesse pela leitura e escrita, contribuindo para a produção textual.

Por fim, um dos maiores méritos das histórias em quadrinhos é aliar o conteúdo ao entretenimento, o que desperta a atenção do discente e facilita a aprendizagem. Por todas essas razões, crianças e jovens sentem-se entusiasmados em participar de atividades, em sala de aula, que incluam o uso das HQ's:

Há várias décadas, as HQ's fazem parte do cotidiano das crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos em sala de aula não é objeto de qualquer rejeição por parte dos estudantes que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em sala (VERGUEIRO, 2004, p.21).

Uma proposta pedagógica emergente propicia ao aluno buscar seu conhecimento através da mediação do professor, a fim de atender aos anseios exigidos pela “sociedade do conhecimento”. A utilização das HQ's como recurso didático-pedagógico vem sendo oficialmente estimulada..

Os Parâmetros Curriculares Nacionais, apresentados em 1997 pelo MEC, Ministério de Educação, (PCNS, 1997, pág.33), propõem uma prática educativa adequada às necessidades sociais, políticas, econômicas e culturais da realidade brasileira, que garantam aos alunos uma aprendizagem suficiente para a sua formação de cidadãos autônomos, críticos e participativos, capazes de atuar com competência, dignidade e responsabilidade na sociedade em que vivem. Os organizadores dos PCNS oferecem caminhos para promover melhoria na qualidade no ensino fundamental, dentre eles, o uso das HQ'S como recurso didático-pedagógico. No volume: de Língua Portuguesa (1997, p.111) dentre os gêneros adequados para o trabalho com a linguagem oral, sugerem-se quadrinhos, textos de jornais, revistas e suplementares infantis. O volume de Artes (1997, p. 62) sugere para a expressão e comunicação na prática dos alunos em arte visuais, atividades como desenho, pintura, colagem, escultura, gravura, instalação, vídeo, fotografia, histórias em quadrinhos e produção informatizadas. Os PCNS deixam clara a necessidade de que o mediador saiba utilizar tais recursos de maneira consciente.

As histórias em quadrinhos são indicadas como instrumentos didáticos pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira- LDB e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais- PCN ( Brasil, 1997), constituindo uma forma lúdica de estimular e aprimorar a formação das crianças, pelo fato de ser uma mídia com características únicas que mesclam imagens, textos, a interação entre esses elementos e, sobretudo, a interação com o leitor, que não precisa necessariamente ser hábil em leitura para ser atingido por elas. Isso provavelmente se dá porque as histórias em quadrinhos utilizam símbolos convencionais para expressar sentimentos, efeitos de ações e emoções (SANTOS, et al,2004).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96 propõe que cada escola repense as suas atividades curriculares, para que possa construir uma educação mais igualitária. Vencendo as etapas de se construir uma educação de qualidade com a participação de todos e com a figura do professor como mediador, pois é um dos grandes responsáveis por essa mudança; a leitura é, fundamentalmente, uma aliada para que as crianças possam descortinar o mundo e a si mesmas. E é isso que o Ministério da Educação tem tentado proporcionar com este veículo.

No momento em que pais e pedagogos considerarem as histórias em quadrinhos como seus aliados, isso certamente possibilitará um número ilimitado de práticas a seu serviço. Os quadrinhos podem, de um lado, despertar manifestações artísticas e, de outro, ser um poderoso auxiliar em sala de aula e comunidades, segundo Luyten (1984).

Em seu artigo 3º, inciso I, a LDB determina como um dos princípios do ensino garantir a igualdade de condições para acesso e permanência na escola. Portanto, garantir formas de aprendizado que motivem o aluno e que facilitem a aquisição de conhecimentos, de modo que o estudante obtenha um resultado satisfatório, é, também, a maneira de garantir a permanência desse aluno na escola e, conseqüentemente, lhe permitir dar continuidade a seus estudos.

Diante dos aspectos que acabamos de expor, elaboramos as seguintes:

## **1.2 Questões da pesquisa:**

1.2.1 Como está representada a cultura nordestina na narrativa gráfica das histórias da Turma do Xaxado?

1.2.2 As tirinhas da Turma do Xaxado representam os elementos da cultura nordestina (vestuário sertanejo, religiosidade, musicalidade, festejos e linguagem) de modo fiel à realidade?

- 1.2.3 Sendo a Turma do Xaxado conectada à realidade dos alunos das escolas públicas, pode se constituir um recurso didático-pedagógico eficiente para motivar esses alunos para as atividades escolares?

Dada a importância comprovada das HQ's, muitos pesquisadores têm se interessado pelo seu estudo em diversas linhas de pesquisas. A pesquisa realizada por Passos e Nogueira (2005) mostra como as histórias em quadrinhos, ao serem utilizadas no aprendizado do português, na adaptação de obras literárias e como uma preparação para a leitura dessas, são importantes na formação de leitores. Os autores apresentaram várias obras clássicas transformadas em HQ, como é o caso de Romeu e Julieta e A Bela Adormecida, da literatura universal, o Cortiço e o Alienista, da literatura brasileira. Passos e Nogueira (2005) propõem esses recursos como incentivo à leitura, como suporte à literatura e, conseqüentemente, como formas de ajudar na formação de leitores.

Outro trabalho na mesma linha de pesquisa é a de Sobrinho e Gazeta (2008), cujo objetivo foi realizar um estudo sobre gêneros textuais, dando maior ênfase ao gênero história em quadrinhos. Através de consultas bibliográficas, buscaram destacar a influência dos quadrinhos no desenvolvimento da leitura e da escrita do aluno do Ensino Fundamental. Analisaram (Sobrinho e Gazeta, 2008), também, por meio de um levantamento entre os alunos de 5ª e 7ª séries, o interesse e as dificuldades que eles possuem nessas competências. Durante a pesquisa realizada, foi constatado que o conceito de gênero textual é um tema amplo e desconhecido da maioria dos docentes, e que as HQ's oferecem condições para o desenvolvimento das competências discursivas da criança no Ensino Fundamental. Nessa lógica de raciocínio, as HQ's podem servir de ponte para uma leitura de textos mais densos, posteriormente, textos esses com linguagem imagética reduzida. Sobrinho e Gazeta (2008) concluem que os quadrinhos podem, então, ser uma importante ferramenta no despertar para a leitura e no gosto pela escrita.

As HQ'S têm sido estudadas também como recurso didático-pedagógico que visam a transformação das informações em conhecimento. Souza (2008), apresenta os resultados de uma pesquisa de campo realizada com professores e alunos nas 4ª e 5ª séries do Ensino Fundamental. Com o objetivo de demonstrar que as histórias em quadrinhos são condutoras de estímulo e alegria revelados na prática prazerosa da leitura.

Souza (2008), enfatiza a importância da interpretação e compreensão textual na formação do leitor e discutem o desenvolvimento das habilidades interpretação e compreensão a partir das narrativas dos quadrinhos. A metodologia aplicada foi o método

observacional, ou seja, um estudo empírico e estatístico, com a tabulação de dados feita através de questionários aplicados com professores e alunos. O resultado da investigação demonstrou que as histórias em quadrinhos constituem valioso suporte didático para estímulo prático de leituras, interpretação e compreensão textual, uma vez que contribuem, significativamente, para o aperfeiçoamento de uma prática da leitura em que se objetiva a transformação de informação em conhecimento. Enfim, é fato comprovado que a inserção das HQ'S no âmbito escolar traz reflexões sobre o processo ensino-aprendizagem. Durante as etapas de investigação, análise e aplicabilidade, foi possível constatar que as histórias em quadrinhos possibilitam desenvolver a capacidade de interpretação textual, fator transformador de informações em conhecimentos, contribuindo, assim, para a formação do leitor crítico.

O trabalho de Miskulin, Amorim & Silva, (2005) apresenta resultado de uma pesquisa relacionada à utilização de histórias em quadrinhos em contexto de aprendizagem, no qual se buscava motivar os alunos durante as aulas de Matemática. Os autores utilizaram o software – HagáQuê, cujo objetivo consistia na criação de histórias em quadrinhos, pelos alunos, explorando conceitos de Matemática. Com o intuito de investigar de que forma esses conceitos matemáticos poderiam ser trabalhados através de um ambiente computacional, os objetivos da pesquisa consistiam em explorar dois aspectos fundamentais: a familiarização da tecnologia pelas crianças e a análise das potencialidades pedagógicas de histórias em quadrinhos (HQ'S) na exploração, representação e disseminação de conceitos matemáticos. Além disso, o trabalho em sala de aula buscou o compartilhamento das histórias produzidas, de maneira que os outros alunos pudessem comentar e interagir sobre os diferentes conceitos matemáticos trabalhados nas diversas historinhas produzidas. Ao estimular-se a criatividade dos alunos, notou-se que a maioria foi capaz de resumir, em 2 ou 3 quadros os procedimentos para resolver equações com decimais, por exemplo. Foi observada a interatividade e a aprendizagem colaborativa, através da participação das crianças nas diversas formas de utilização do HagáQuê, nas atividades destinadas a discutir os conceitos matemáticos.

Além dos já citados, temos o trabalho de Santos (2007), que faz uma reflexão sobre as histórias em quadrinhos como material didático, analisando alguns títulos e sua aplicação em diversas disciplinas, como, Arte, Português e História. Inicialmente, são abordados os conceitos básicos dos quadrinhos e sua importância, como veículo de comunicação de massa de grande penetração popular. Na perspectiva do quadrinho como leitura prazerosa, é discutida a fácil aceitação em sala de aula e as vantagens de utilizá-lo. Um levantamento desse recurso didático é apresentado, mas é dada ênfase à publicação: *Lobo da Estrada*. A

pesquisa contém um estudo sistemático do surgimento e evolução das HQ's ao longo do tempo, em especial, quando se refere à revista *O Tico-Tico*, em 1905, mostrando que os quadrinhos têm se relacionado com a educação desde a primeira revista. Santos (2007) conclui que os educadores têm, no quadrinho, uma fonte didática quase inesgotável e que pode ser usada em várias disciplinas, como: Português, Literatura, Matemática, História, Geografia e Arte. Adverte que, para isso, é indispensável que os professores se familiarizem com a linguagem desse gênero, para que possam extrair o maior número de elementos como recurso de linguagem.

A revista *Lobo na Estrada* pretende produzir entretenimento e assim despertar o interesse do público por personagens e temas, tanto históricos como folclóricos, ambos transmissores da cultura local. Trata-se de um material que pode ser usado como diversão, mas que também pode ser explorado como material didático por educadores que constantemente procuram fontes de maior ludicidade, como filmes, minisséries e histórias em quadrinhos. Com base nesses meios de comunicação de massa, é possível dialogar, debater e estabelecer relações na construção e ampliação do conhecimento, em um processo ativo, participativo e constante de assimilação seletiva da informação.

Outra linha de pesquisa de estudos das HQ's é a Educação Infantil. O trabalho de Alves (2001), objetiva explorar algumas das relações entre quadrinhos e educação infantil, destacando o contexto em que surgiram, suas características e seu potencial pedagógico. Alves (2007) mostra que as histórias em quadrinhos transmitem ideologia e essa se reproduz através de estereótipos de classe, sexo e raça. Defende que muitos dos personagens das HQ'S podem servir de modelo para inúmeras crianças. Para servirem como mediadores do processo de aprendizagem, é preciso que os educadores estejam informados a respeito de como as histórias em quadrinhos afetam a educação de seus leitores e como utilizá-las para promover o desenvolvimento de sujeitos críticos e criativos.

Na linha de desenvolvimento da oralidade e HQ's, encontramos a pesquisa de Ramos (2006). Esse autor defende as histórias em quadrinhos como suporte para discutir, em sala de aula, elementos da oralidade. Faz crítica aos PCN's, considerando que eles não orientam caminhos de como o professor pode aplicar, a contento, tais práticas. O autor defende que os conceitos de turno, tópico, marcador e par adjacente são quatro elementos básicos da língua falada, que permitem entender a construção do texto oral a fundo e que não estão presentes nos PCNS. Nesse sentido, defende que o gênero histórias em quadrinhos parece ser uma ferramenta singular para o ensino dessas práticas orais, preenchendo a carência dos parâmetros, quanto à falta de práticas pedagógicas para o ensino.

Igualmente na linha de desenvolvimento da oralidade, Marinho (2005) objetiva analisar as características do texto falado na linguagem das histórias em quadrinhos, verificando de que forma a oralidade é representada em texto escrito e, ainda, de que maneira os elementos das HQ's são representados no auxílio da compreensão da narrativa. A metodologia empregada envolveu a construção de pressupostos teóricos, a fim de conceituar o gênero discursivo história em quadrinhos e a busca das características do texto falado, tomando como base analistas da conversão, como, Marcuschi (1986), Fávero (1999). O objeto de estudo foi analisada a história “Cebolinha em o novo plano”, de Mauricio de Souza, criador dos personagens da revista “A Turma da Mônica”. A pesquisadora analisa a história em quadrinhos avaliando a relação da oralidade representada nas tirinhas. Através dessa, fica evidenciado que as características da língua falada manifesta-se no texto escrito das histórias em quadrinhos aliando-se a recursos da escrita e também a recursos visuais. Ficou constatada a impossibilidade de se descrever a estruturação do texto das HQ's, sem que tais elementos sejam considerados, pois nesse gênero discursivo, as linguagens oral e visual possuem igual importância. Sendo assim, os recursos visuais não-verbais da conversação, como: gestos, expressões faciais e corporais são representados através do desenho, transmitindo cada movimento do personagem.

Vimos a importância das HQ's para a educação, comprovada, tanto por legisladores brasileiros, quanto pelos que se dedicam a pesquisas sobre o seu uso como recurso didático. No entanto, desconhecemos estudos que analisem a Turma do Xaxado como uma produção nordestina e que, através dessas representações, os alunos possam identificar os elementos da cultura nordestina na qual estão inseridos, de modo que essa lacuna se constitui o problema que esta pesquisa pretende preencher. Estudiosos como: Soares (1989), Freire (1985), Silva (2003) e Behrens (1999) declaram a necessidade de valorizar a cultural dos alunos em sala de aula e a partir dela provocá-los, para que eles possam produzir o seu conhecimento.

Escolhemos a Turma do Xaxado como objeto de estudo, porque possui uma estrutura formada por componentes gráficos com função narrativa, que se presta muito bem como meio para difusão de saberes e representação cultural, uma vez que essas histórias utilizam técnicas de desenho associadas a técnicas de narrativa com o objetivo de passar uma mensagem. Isso faz das Histórias em Quadrinhos um poderoso veículo de comunicação, capaz de atingir com grande eficiência um público muito amplo e bastante heterogêneo, contemplando assim os mais diferentes interesses e níveis intelectuais. As HQ's promovem práticas pedagógico-curriculares que problematizam a construção das “diferenças” e que desafiam preconceitos motivados pela pluralidade cultural e étnica. Além disso, diante da grande dificuldade em



melhorar o ensino-aprendizagem na escola pública, podemos utilizar essa ferramenta na sala de aula, que traz representações histórico-culturais transformando as informações em conhecimento, além de desenvolver, na criança, a capacidade de análise, interpretação e reflexão.

Olhada do ponto de vista pessoal, epistemológico e social, a presente pesquisa mostra-se pertinente. Do ponto de vista pessoal, é uma oportunidade ímpar de buscar o diálogo entre diversas áreas: desenho, cultura e educação. Um diálogo capaz de proporcionar reflexão e aprendizado que serão levados para toda a vida. É uma oportunidade de consolidar o processo de pesquisa com as HQ's ao longo da minha formação profissional, estudo que possibilita melhores condições do uso da narrativa visual em sala de aula para exercer a função de educadora na rede pública.

Do ponto de vista epistemológico, esta pesquisa com as HQ's, como recurso didático-pedagógico, pode proporcionar uma interação entre a cultura local e a cultura universal, pois permite estabelecer pontes. Na viagem da leitura, transitamos na paisagem pela paisagem nordestina e pela cultura que caracteriza essa região, não perdendo de vista seus personagens, que trazem similaridade com os leitores, pois carregam, nas ações cotidianas, seus falares, suas manias e toda a fortaleza do sertanejo.

Do ponto de vista social, deverá promover reflexões em torno da prática pedagógica dos professores e, conseqüentemente, das melhores condições de aprendizado dos alunos nas escolas públicas, criando situações de aprendizado na sala de aula.

Além disso, esta pesquisa se insere no Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade na medida em que suscita, nos pesquisadores uma visão crítico-reflexiva acerca do desenho, entendendo-o enquanto conhecimento e linguagem, promovendo interação com outras áreas do conhecimento humano.

Nosso trabalho se direcionou em função dos seguintes objetivos:

### **1.3 Geral:**

Conhecer o potencial das HQ's como recurso didático-pedagógico, através das representações gráficas que traduzem elementos da cultura nordestina (vestuário típico sertanejo, religiosidade, musicalidade, festejos e linguagem) nas histórias em quadrinhos da Turma do Xaxado.

### **1.4 Específicos:**

1. Avaliar se as tirinhas da Turma do Xaxado representam a realidade da cultura nordestina;
2. Analisar os elementos da cultura da Região Nordeste representadas nas tiras da Turma do Xaxado;
3. Avaliar a potencialidade das HQ's da Turma do Xaxado, como recurso didático-pedagógico.

Para alcançar tais objetivos, esta pesquisa utiliza alguns conceitos fundamentais para dar sustentação teórica no desenvolvimento do trabalho como: história em quadrinhos, recurso didático, representação gráfica e cultura. Esses conceitos vão ser tratados no capítulo seguinte.

## **CAPÍTULO II**

### **QUADRO TEÓRICO**

O presente capítulo discorre sobre os principais conceitos teóricos que embasam o nosso trabalho. Inicia com um estudo sobre histórias em quadrinhos ao longo do tempo, em seguida, trata dos recursos didáticos e, finalmente, da Região Nordeste, o cenário das representações a que damos enfoque.

#### **3.1 História em quadrinhos**

Seguir os caminhos percorridos pelas histórias em quadrinhos, desde a sua formação, permite-nos compreender os motivos que as levaram a consolidar-se uma das mídias mais importantes, como veículo de informação e entretenimento. As HQ's apresentam uma linguagem singular, posto que estabelecem relação com outras formas de expressão artística. Sendo assim, as HQ's não podem ser apenas consideradas, apenas, como um recurso lúdico, por serem capazes também de elucidar inúmeras questões dos mais diversos campos do conhecimento.

No decorrer deste relato, estaremos nos referindo a estudiosos, tais como: Eisner (2001), Mccloud (2005), Luyten (1993), Ferro (1978), Acevedo (1990), Iannone & Iannone (2004), Cagin (1997), Cirne (1990), Calazans (2004) e por fim, mas não menos importantes Vergueiro & Rama (2004), que tratam de questões ligadas à origem, evolução, definição e elementos da narrativa gráfica das histórias em quadrinhos, dos quais obtivemos substancial colaboração para desenvolver nossa pesquisa.

##### **3.1.2 Definição**

Em geral, a história em quadrinhos é caracterizada como um tipo de linguagem que se utiliza de dois recursos para compor uma narrativa: o desenho e o texto. Mccloud (1993) desenvolve a definição de Will Eisner (2005) de “arte sequencial”, e cria rótulos para as

combinações e transições da palavra / texto. Cagin (1997) argumenta que o desenho é o principal diferencial da linguagem dos quadrinhos. O que é comum a todos os autores e estudiosos é que elas são uma forma de arte capaz de combinar imagem e texto, e que, através do encadeamento de quadros, narram uma história ou ilustram uma situação.

Maccloud, ao longo do seu processo de desenhista de história em quadrinhos, buscou uma definição que respondesse melhor ao que era mesmo esta manifestação artística. Ele percebeu que dificuldade no reconhecimento das HQ's como manifestação artística estava na forma como os teóricos tentaram defini-la. Entretanto, ele próprio deixa em aberto a definição e afirma que, certamente, no futuro, outros estudiosos poderão defini-la e provocar grandes debates. A partir dessa reflexão, fica claro que os quadrinhos vão além de uma simples definição; eles abrangem um leque de elementos que provocaram, no leitor e nos estudiosos, profundas inquietações que dinamizam a sua definição, conforme se justifica perante todo o seu processo de evolução.

A história em quadrinhos lida com dois dispositivos de comunicação: palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária, mas que parece válida já que no mundo moderno da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente (EISNER, 2001). Na verdade, eles derivam de uma mesma origem e, no emprego habilidoso de palavras e imagens, encontra-se o potencial expressivo do veículo.

Essa mistura especial de duas formas distintas não é nova. Fizeram-se experimentos com justaposição desde os tempos mais antigos. A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. EISNER (2001). Desde então, os esforços dos artistas para expressarem enunciados que fossem além da decoração ou produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenários simbólicos. O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares do século XVIII. Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma Gestalt, uma linguagem coesa que servisse como veículo para expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição sequenciada, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples e desenvolveu a moderna forma artística chamada de história em quadrinhos (*comics*).

### **3.1.3 Histórico**

Houve um tempo em que o homem primitivo não sabia escrever, mas tinha a necessidade de registrar o seu cotidiano. Talvez para se comunicar, ele fazia desenhos nas paredes das cavernas em que habitava. Inicialmente, reproduzia as coisas que lhe eram mais próximas, depois passou a criar símbolos, em geral, sinais ou figuras, com os quais expressava as suas ideias e sentimentos (IANNONE & IANNONE, 2004). Graças a esses registros, hoje é possível conhecer uma parcela da pré-história, e entender como os nossos antepassados se relacionavam com suas crenças e descobertas.

É fundamental voltar no tempo investigando as pinturas rupestres que, grosso modo, podem ser consideradas ancestrais do livro. Desenhando nas paredes das cavernas, o homem não só se comunicava, como queria assumir alguma forma de controle sobre o mundo. Para ele a imagem era a própria coisa, tanto que, antes de sair para a caçada, atingia o animal desenhado, sujeitando-o. Por esse gesto, pensava garantir também a abundância de animais a serem caçados. A imagem era, pois, elemento fundamental de um ritual mágico. Por outro lado, ao fixar o animal nas paredes das cavernas, o homem da época construía uma narrativa, já que, muitas vezes, os desenhos seriados criavam histórias. Além disso, mesmo que não contassem uma história, por não apresentarem um necessário encadeamento, esses desenhos podem ser vistos como narrativas na medida em que chegam até nós com a força de um texto histórico (WATY, FONSECA & CURY, 2000).

Contar histórias através dos desenhos é algo de que se encontra vestígios desde a pré-história, assim afirmam (IANNONE & IANNONE, 2004). As pinturas rupestres, feitas aproximadamente há 20.000 anos, narram possíveis rituais relacionados à caça, e são consideradas precursoras das histórias em quadrinhos, como podemos observar na Figura 1.



Figura 1: Pinturas Rupestre

Fonte: <http://www.fumdham.org.br/pinturas.asp>

As pinturas rupestres se fizeram presentes em diferentes períodos históricos:

Histórias contadas através dos desenhos são encontradas nas paredes das grandes pirâmides do Egito e no livro dos Mortos, escrito no antigo Egito, relatando as diferentes fases do percurso da alma até o além. Encontra-se, também, na descrição dos efeitos mitológicos na cerâmica da Grécia ou nas paredes da “villa dei Misteri” em Pompéia. Também encontram-se vestígios desta arte na Idade Média, por exemplo, a famosa tapeçaria de Bayeux, feita no final do século XI, com quase setenta metros de comprimento, descrevendo a conquista da Inglaterra pelos Normandos (FERRO, 1987, p. 55).

A literatura sugere que as inscrições deixadas pelos antepassados nas cavernas, no período pré-histórico, seriam a mais remota das histórias em quadrinhos. Tal a afirmação talvez seja um tanto exagerada, mas o desenho é, sem dúvida, uma das formas de expressão mais primitivas utilizadas pelo homem. Precusores ou não dos quadrinhos, os desenhos pré-históricos foram a maneira pela qual os homens, desconhecendo ainda a escrita, registraram suas impressões sobre o dia-a-dia ou fatos que consideravam importantes.

A origem das histórias em quadrinhos na Europa apresenta características diferentes da origem das mesmas nos Estados Unidos (FERRO, 1987). Ao contrário das primeiras histórias europeias, que aparecem em álbuns e folhas volantes, com uma pequena tiragem, e só posteriormente são publicadas em periódicos, os quadrinhos americanos foram, desde o início, publicados em suplementos dominicais de jornais com tiragens muito elevadas (cerca de um milhão de exemplares). Outra diferença: as histórias europeias, desde o início, eram

destinadas à criança, enquanto que as americanas direcionavam-se ao público adulto; e mais, por serem editadas em jornais, essas apresentavam qualidade técnica inferior à daquelas.

As HQ's surgiram como um produto de massa no final do século XIX. Marcaram o século XX, por cenas fantásticas, imagens multicoloridas, aventuras e heróis perfeitos. Nesse clima de efervescência, gerações se fascinaram e acompanharam pelos jornais o modelo de herói norte-americano que conquistava o mundo, gerando verdadeiras indústrias de variedades de títulos e gêneros.

No princípio, os desenhistas desenvolveram as ilustrações para retratarem cenas ou contar histórias. Muitas vezes, tudo era mostrado em um único desenho (IANNONE & IANNONE, 2004), em outras, as ilustrações apareciam em sequência, sem legendas. Portanto, inúmeros artistas trabalhavam com ilustrações – ora contando histórias sem legendas, ora ilustrando textos que foram consideravelmente difundidos nos livros e na imprensa. Esse era o contexto no século XIX, época em que se ensaiava, quase que simultaneamente, na Europa e nos Estados Unidos, o nascimento das histórias em quadrinhos.

Durante o século XIX, na Europa e nos Estados Unidos, os jornais utilizaram diversos incentivos para atraírem um número maior de leitores e exercerem assim o controle do mercado; com isso, a narrativa detalhada de crimes, aventuras e outros eventos sensacionalistas davam espaço ao denominado “jornalismo marrom”. O aumento da circulação dos periódicos exigiu a modernização dos sistemas de impressão e tiragem peculiares da nova indústria (ACEVEDO, 1990).

Com o surgimento da mecanização industrial, operaram-se significativas transformações em quase todos os setores da vida humana. Foi feita, inclusive, a separação definitiva entre a burguesia e o trabalhador (IANNONE & IANNONE, 2004). É nesse cenário que a história em quadrinhos começa a ganhar força como meio de comunicação de massa, durante a etapa de expansão do capitalismo. A partir daquele momento, foi possível compreender os fatores que condicionaram as formas e os conteúdos das histórias em quadrinhos.

Georges Colomb (1856-1945), professor da Universidade de Sorbonne, em Paris, é apontado por muitos como o verdadeiro criador da fórmula que originou as histórias em quadrinhos. Inicialmente ele fazia desenhos para contar histórias ao filho e, quando este aprendeu a ler, juntou textos às ilustrações (IANNONE & IANNONE, 2004). Depois, sob o pseudônimo de “Christophe”, passou a vender os desenhos para aumentar a renda familiar. Durante um bom tempo foi colaborador do jornal para crianças *Petit Français Illustré* (1889), para o qual criou a “Família Fenouillard”. As aventuras dessa família provinciana, vaidosa e

tola fizeram um sucesso estrondoso, obrigando-o a produzir inúmeras histórias, as quais foram reeditadas em um grande álbum, em 1893.

Os norte-americanos produziram as revistas humorísticas, editadas a partir de 1875. As principais foram: “Le Charivari”, em Paris, “Punch” em Londres e a alemã Puck (IANNONE & IANNONE, 2004). O lançamento dessas revistas consagrou a profissão que os norte-americanos e ingleses denominaram de *cartoonist* “caricaturista”, ou seja, o artista responsável pela confecção dos *cartoons*. O nome originou-se do papel cartão, sobre o qual eram confeccionados desenhos simples e de fácil compreensão, dispensando-se o texto. Depois, a concorrência e a rivalidade estabelecidas entre os caricaturistas impulsionaram, em grande parte, o desenvolvimento de novos modelos.

A partir de 1890, os enredos passaram a apresentar as características essenciais das histórias em quadrinhos: a narrativa em sequências e os diálogos inseridos no quadro (IANNONE & IANNONE, 2004).

No final do século XIX, dois empresários enfrentaram-se numa titânica luta comercial: Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst. Seu campo de batalha era o jornalismo e entre seus objetivos, além dos negócios, estava a pressão sobre o poder político, econômico e social. ACEVEDO (2004). Na ânsia de tornar mais atraente o seu periódico, o *New York World*, Pulitzer publicou, desde 1893, um suplemento dominical com uma página em cores, onde aparecia uma vinheta, de autoria do desenhista Richard Tutcault, que descrevia cenas pitorescas dos bairros populares de Nova York. Essa vinheta tinha como personagem principal um garoto vestido com um camisolão amarelo (ACEVEDO, 1990). Era através desse personagem que o desenhista denunciava como viviam as pessoas nos bairros populares observamos a Figura 2.





Figura 2: O garoto amarelo

Fonte: [http://cosmo.com.br/textos/quadrindex/qyellow\\_kid.shtm](http://cosmo.com.br/textos/quadrindex/qyellow_kid.shtm)

Há, entretanto, controvérsias entre os estudiosos de HQ's acerca da data em que de fato foi publicado o Yellow Kid. Assim, para alguns, como (QUEROZ,1993), as HQ's surgiram em 1836; outros, como Iannone & Iannone (2004), afirmam que "Yellow Kid" foi criado em 1896. Entretanto, apesar desses desencontros temporais, as HQ's se consolidaram, provocando nos pesquisadores inquietações positivas, tornando-se uma mídia muito importante que perpassa por diversos campos do conhecimento, através do lúdico e da abordagem de diversos temas.

O autor de quadrinhos tem um papel decisivo a desempenhar, ou seja, uma função social determinada. Desde o início, sua arte, embora aparentemente simplória, jamais foi inocente. Quando o jornalismo americano começa a utilizar como personagem um garoto, essa era forma de representar a população naquele personagem, criando assim uma relação de intimidade entre o leitor e a personagem, além de atuar como veículo denunciador da maneira como parte da população estava vivendo (ACEVEDO, 1990).

No início do século XX, predominam entre as HQ's os quadrinhos estilizados, com histórias essencialmente humorísticas. Logo se estabeleceu uma grande variedade de temas: fantasia, mitologias e até ficção científica (CAMPOS & LOMBOGLIA). Algumas, efêmeras; outras abriram caminhos para a renovação e o enriquecimento do gênero. Winsor McCay, desenhista, traz para os EUA o estilo *art nouveau*, que teve sua expressão máxima nas aventuras de "Pequeno Nemo no país dos sonhos" (LUYTEN, 1984).

Em 1940, a Segunda Guerra Mundial provoca uma profunda e duradoura agitação, não somente nos *comics*, como também na vida dos seus criadores: muitos heróis de quadrinhos se encontram em luta contra japoneses ou alemães (CAMPOS & LOMBOGLIA, 1984, p.12). As histórias em quadrinhos enfrentam a crise do papel. Nessa ocasião, é lançado um livro criticando as HQ's: *Sedução dos inocentes*, do Dr. Frederic Wertham. Este livro destaca a sua influência sobre a delinquência juvenil. A obra traz um quê de desconfiança e um preconceito quanto à leitura dos quadrinhos, que só irá se desfazer mais tarde, quando intelectuais do mundo todo recolocam as HQ's no seu devido lugar (LUYTEN, 1984).

As histórias em quadrinhos recebem diversos nomes. Na América Latina, podem ser chamadas de *estorietas*, *chistes*, *monitos* ou *muñquitos*; na Inglaterra, são conhecidas como *comic* “cômico ou humorístico”; na França e na Bélgica, as tiras levam o nome de *bande dessiné* “banda desenhada”; na Itália, são conhecidas como *fumetti* “fumacinha”, referência aos balões de fala; *strip comic*, “tiras de humor” ou, simplesmente, *comics* nos Estados Unidos; *Manga*, no Japão, *TBO* na Espanha; banda desenhada, em Portugal; gibi, no Brasil, dentre outros (ACEVEDO, 1990) e (CALAZANS, 2004). Mais recentemente nos EUA, Eisner está empregando o termo *Graphic Novel*, (Romance Gráfico), para designar um tipo elaborado de HQ. Eisner diz que a narrativa gráfica é “uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas” (EISNER, 2005).

### **3.1.4 História em quadrinhos no Brasil**

A história em quadrinhos no Brasil tem início de uma forma muito simples. “As Aventuras de Nhô Quim”, de Ângelo Agostini, publicadas pela primeira vez em 30 de janeiro de 1869, na revista “Vida Fluminense” do Rio de Janeiro, foram as primeiras histórias em quadrinhos brasileiras. Elas contavam as surpresas e as desventuras de um homem simples da cidade do interior (CIRNE, 1990). Agostini, cartunista italiano radicado no Brasil, escreveu e desenhou essas aventuras no clima das ideias abolicionistas e republicanas. Suas tirinhas ainda não traziam balões nem onomatopéias, características das HQ’s atuais, observamos a Figura 3, mas utilizava a narrativa visual para apresentar aos leitores a cultura do homem do campo.

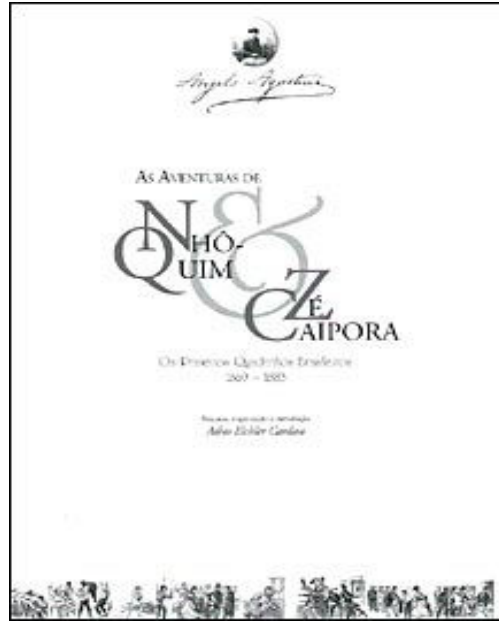


Figura 03: As Aventuras de Nho Quim & Zé Caipora

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinho/especial-agostini.cfm>

Ângelo Agostini, em aventuras de Nho Quim & Zé Caipora, utiliza a arte sequencial para ironizar os costumes, sobretudo a República, regime político da época. Por tal caminho buscava, não apenas proporcionar entretenimento, mas, explorar um instrumento de formação de opinião. A Figura 4 adiante, apresenta uma história em quadrinhos do final do século XIX. Uma comparação entre essa arte seqüenciada com HQ do século XXI, possibilitará avaliar-se, junto com os alunos a evolução histórica, sócio-cultural e ideológica representada nas histórias em quadrinhos. Tendo em vista, inicialmente, os elementos dessas histórias a partir daqueles representados como: vinhetas, diálogos, símbolos, entre outros elementos, podemos observar que as HQ's, de fato assumiram diversas funções ao longo do seu processo de consolidação, observamos a Figura 4.



Figura 4: Ângelo Agostini e seu “Zé Caipora”

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinho/especial-agostini.cfm>

No Brasil, em outubro de 1905, foi lançada a revista “O Tico-Tico.” A editora O Malho decidiu fazer uma revista para crianças, depois do sucesso alcançado por publicações do gênero na Europa e, também, pelos suplementos dominicais de histórias em quadrinhos que saíam acompanhando os jornais nos Estados Unidos (LACHTERMACHERE & MIGUEL, 1984). Essas histórias eram decalcadas por artistas nacionais e transmitidas para o público brasileiro a Figura 5, sem alterar no seu enredo (LUYTEN, 1984).



### Figura 5: O TICO TICO TRÊS GOIABAS

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/ticotico.cfm>

O Brasil teve excelentes quadrinistas, mas, em função das políticas editoriais e da concorrência desigual com os quadrinhos importados, suas produções não perduravam. Uma das exceções é Maurício de Souza, o autor dos quadrinhos brasileiros de maior sucesso na atualidade (IANNONE & IANNONE, 2004). Entre seus mais de cem personagens, os mais conhecidos, nacional e internacionalmente são Bidu e Franjinha, que foram criados primeiro, em (1959); Cebolinha (1960); Cascão, Horácio, Chico Bento e Astronauta (1963); Penadinho (1964), e (1965).

Percebe-se que a produção nacional, raríssimas exceções, esteve, durante muito tempo, diretamente vinculada a modelos estrangeiros. Poucos foram os artistas que conseguiram furar o bloqueio da invasão estrangeira também neste setor, enquanto o Brasil começava a produzir histórias em quadrinhos, esse gênero já se expandia largamente nos Estados Unidos (SILVA, 1997).

Com Maurício de Souza e a Turma da Mônica, que se transforma em uma longa -metragem as HQ's ganharam grande ascensão.

Um dos personagens mais conhecidos e queridos de Maurício de Souza é, sem sombra de dúvidas, Chico Bento, criado a partir de uma referência particular, ou seja, um tio -avô de Maurício de Souza que vivia em um sítio e apresentava todos os traços de uma cultura rural simples e desprendida. Essas características foram tomadas como suporte para o perfil inicial de Chico Bento. Além disso, naquele período era forte a imagem de Jeca Tatu, criada por Monteiro Lobato, e o tipo caipira que fazia sucesso no cinema e no rádio, com Mazzaropi com histórias de Pedro Malazartes. Nesse contexto, o personagem dos quadrinhos

pendeu para a estereótipo, do qual se distinguem a preguiça e ingenuidade da figura do campo (SILVA, 1997).

Finalmente, em 1960, surge algo genuinamente nacional no campo dos quadrinhos: Pererê, de Ziraldo, cuja figura central é o saci, elemento representativo do folclore brasileiro. Nele, Ziraldo retrata costumes populares, através de suas propostas temáticas, do enredo e da ambientação de suas histórias (LUYTEN, 1984). É através do personagem ficcional “Pererê,” (Figura 6) que Ziraldo representa um personagem nacional no nome e nas atitudes.

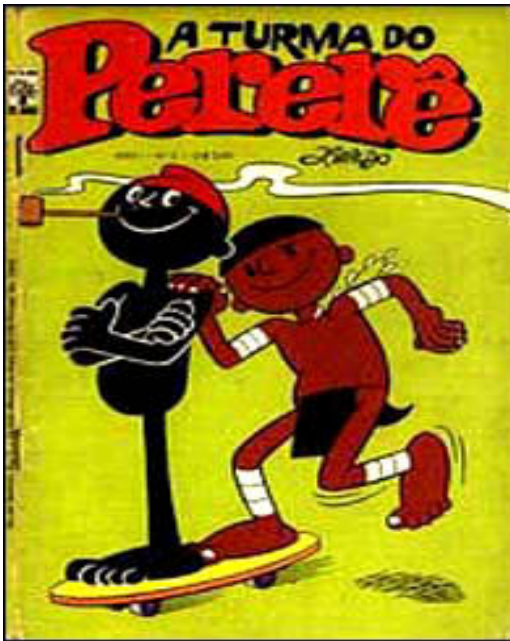


Figura 6: A turma do Pererê

Fonte: [Http://aturmadoperere.tripod.com/](http://aturmadoperere.tripod.com/)

Ao se pensar numa metodologia de trabalho para sala de aula, percebe-se que a própria HQ sugere uma discussão em torno do tipo textual, pois, nesse caso, trata-se de uma fábula. A partir dela, é possível apresentar o Saci Pererê que vive na Mata do Fundão, uma floresta que precisa ser preservada. Esse personagem proporcionará levantamento de questões muito focadas no momento com relação ao meio-ambiente; ao mesmo tempo, é uma forma de resgatar os valores culturais do folclore brasileiro, preservação e outras questões que os alunos pontuarão (LUYTEN, 1984).

### 3.1.5 Principais elementos da história em quadrinhos

A função fundamental das histórias em quadrinhos é comunicar ideias por meio de inúmeros elementos representados na sua linguagem verbal e não-verbal, podendo haver predominância de uma ou de outra linguagem. Destaca-se a predominância nas HQ's de imagens, como: cores, ambientes, enquadramento, que informam as características das personagens e o desenvolvimento das ações. Sobretudo, os balões, espaço onde os personagens falam ou expressam seus pensamentos, é o uso dos balões que delimita a diferença entre história em quadrinho e qualquer outra forma de narrativa.

Os quadrinhos possuem uma linguagem muito própria, e para fazê-los é necessário o conhecimento amplo, envolvendo outras ciências, estilos e escolas de arte, bem como ter conhecimento das formas e de sua função (EISNER, 2001) & (MACCLOUD, 2005). Todo esse embasamento serve para passar as mensagens de maneira atrativa e direta. Muitos são os elementos presentes na história em quadrinhos. Não é intenção desta pesquisa trabalhar com todos, serão utilizados exemplos de alguns desses elementos presentes na Turma do Xaxado ano II.

Muitos estudiosos das HQ's discutem as estratégias narrativas e selecionadas para contar histórias, que são centrais para compreender os quadrinhos. Seu ponto de partida é traçar uma linha divisória entre a narrativa em prosa e as imagens nos quadrinhos. Os quadrinhos estabelecem uma narrativa visual que é paralela à verbal. Elas são fundamentais para se entender a maneira como a história é contada para atingir efeitos ideológicos específicos e o posicionamento que leitores devem ter em relação a eles (WITEK, 1989).

Utilizando-se de exemplos de como os painéis funcionam nos quadrinhos (WITEK, 1989) enfatiza as variações entre a prosa narrativa e a dos quadrinhos. Ele sustenta que o uso de imagens permite que o autor tenha liberdade em relação à prosa narrativa linear. A composição da página revela que, dentro das várias possibilidades dadas num texto, o autor tem que escolher uma que expressa mais precisamente seu ponto de vista. Utilizando-se desse artifício, há um certo grau de independência das imagens que não têm necessariamente que estar de acordo com o ritmo da prosa. Um autor pode criar efeitos subliminares que não precisam seguir a lógica linear da sequência narrativa. Entretanto, é importante enfatizar que ambos, textos e imagens, devem ser entendidos em conjunto porque há efeitos escritos que têm um papel crucial para os resultados pretendidos pela história. Por exemplo, os diálogos e legendas utilizam o estilo de escrita manual por duas razões os textos podem se adequar melhor à forma e criam similaridades com a voz humana mais que letras mecânicas o fariam.

Nos quadrinhos, observa-se a utilização de dois elementos: o linguístico e as imagens. Estes podem ser separados, mas são complementares para a leitura dos quadrinhos.

(CAGNIN, 1991) destaca que a relevância na linguagem das histórias em quadrinhos se encontra nas imagens, como por exemplo: cores, sombras, enquadramento das personagens e desenvolvimento da ação. Entretanto, este trabalho, como já fora dito, limita-se em abordar elementos dos quadrinhos presentes nas tiras do Xaxado, dentre os quais se destacam quadrinhos, textos, balões, personagens principais, gestualidade, símbolos, cenário, cor, onomatopeia e imagem.

## O Quadrinho

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens, tais como pessoas e coisas no espaço (EISNER, 1991). Para lidar com a captura ou escapamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados, os quais são chamados quadrinhos. O que faz do conjunto de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido a partir da leitura anterior; a ação contínua estabelece a relação entre as diferentes imagens. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente correlacionada. Os espaços entre um quadro e outro são chamados de “sarjeta” (MACCLOUD, 2005), é neste lugar que o leitor expressa toda a sua imaginação, dando continuidade às cenas apresentadas graficamente, observamos a (Figura 7).



Figura 07: Sequência nas histórias em quadrinhos

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

O formato mais comum do quadrinho é o retângulo. O traço que envolve o quadrinho não tem presença obrigatória, pois, na maioria dos casos, sua função consiste na divisão (separação) das vinhetas (IANNONE & IANNONE, 2004). Muitas vezes, a moldura aparece de forma irregular ou interrompida. Trata-se de um recurso do desenhista para indicar uma



cena imaginária ou fora da sequência na história, algum fato ocorrido em outro local, por exemplo. As tiras encontradas na Turma do Xaxado, de Cedraz, geralmente possuem três quadros podendo variar para mais ou para menos, observamos a Figura 8.



Figura 08: O requadro

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

### A imagem

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência (EISNER, 1991); portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor, e é preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes. A imagem é o desenho contido no interior do quadrinho. Geralmente, apresenta uma cena (cenário) que traduz a mensagem do autor para os leitores. Além da cena, o artista insere os textos (balões e letreiros), compondo o quadro ou enquadramento (IANNONE & IANNONE, 2004). A análise de uma tira ou sequência permite constatar que o desenhista procura organizar a distribuição das imagens e orientar a leitura.

Explicando o enquadramento do tempo, Albert Einstein, na sua Teoria Especial (Relatividade), diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador (EISNER, 1991). Em essência, o quadrinho faz desse postulado uma realidade. O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo.

Quando o quadrinho traz todo o conjunto (cenário e personagens), diz-se que se trata de um “plano geral”. Se a preocupação reside em mostrar o personagem por inteiro, temos o chamado “plano total”, enquanto o “primeiro plano” limita-se a exibi-lo a partir dos ombros. O “plano médio” apresenta o herói a partir da cintura e o “plano americano”, a partir dos

joelhos (IANNONE & IANNONE, 2004). Os tipos de plano variam de acordo com o destaque que o artista quer dar ao cenário ou aos personagens. É possível observar tais planos nas figuras 9, 10, 11, 12 e 13 na sequência adiante.



Figura 9: Plano Geral  
Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2



Figura 10: Plano Total<sup>3</sup>  
Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2



<sup>3</sup> estão representados no 1º e no 3º quadrinho

Figura 11: Primeiro Plano<sup>4</sup>

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2



Figura 12: Plano Médio

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

---

<sup>4</sup> estão representados no 1º e no 2º quadrinho



Figura 13: Plano Americano

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

### **Personagem Principal**

O personagem principal é o herói, os demais são coadjuvantes (figuras secundárias ou auxiliares). Sempre que se fala em personagem, surge a questão da tipologia, ou seja, dos traços característicos dos personagens. Segundo a tradição do cinema, do desenho animado e dos contos de fadas, o mocinho sempre tem qualidades que se destacam (IANNONE & IANNONE, 2004). Na terminologia dos quadrinhos, o que distingue os diferentes personagens é o chamado “tipo”. Assim, de acordo com os traços e as feições utilizados pelos desenhistas, o personagem assume um tipo, independentemente da descrição. Pode-se encontrar o tipo tímido, o galante, o espertalhão, etc. Xaxado, o personagem principal é esperto, otimista, solidário, observemos a Figura 14.



Fonte: Cedraz, Xaxado ano2

Figura 14: Personagem Principal

### Legenda

Outro elemento no quadrinho que também desempenha um papel importante é a legenda; ela é a voz “exterior,” que descreve algum fato ou informa algo importante (IANNONE & IANNONE, 2004). Suas funções mais comuns relacionam-se com o início da história informações preliminares ou introdução, e com a ligação (sequência) entre um quadro e outro. Entretanto, nas tirinhas do volume II da Turma do Xaxado, a legenda não é usada.

### O Balão

O balão foi a grande invento para a composição das HQ’s. Ele se assemelha a um círculo com um apêndice. Dentro dele estão expressas ideias dos personagens, o que falam e pensam. O conteúdo do balão é, em geral, de caráter verbal. Porém, aparecem também imagens, por exemplo: carneiros pulando uma cerca = contar carneirinhos; uma lâmpada acesa = idéia brilhante; corações = amor; cobras, lagartos = palavrão, censura; estrelas = tomo, atordoamento, etc. (LUYTEN, 1984).

A localização do balão no quadro não obedece a uma regra fixa, mas também não é aleatória. Deve facilitar a leitura, propiciando uma melhor compreensão do conteúdo e da sequência do enredo (IANNONE & IANNONE, 2004). O cenário pode ser “arranjado”, dando movimento dos balões, cujo formato varia de acordo com o significado que se deseja dar à fala ou diálogo.

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que a de simples cercado da fala: logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa (EISNER, 2001). Os dois formatos mais comuns são o balão-fala e o balão-pensamento, assim afirmam (IANNONE & IANNONE, 2004), embora existam também: balão uníssono, balão-cochicho, balão-grito, balão-gelo e balão encandeado para personagem ausente. Portanto, existem muitas formas para se expressar a mensagem; depende, exclusivamente da criatividade do artista e daquilo que ele deseja transmitir para o leitor. As tiras das figuras 15 e 16 mostram como os balões expressam uma ideia ou uma fala.



Figura 15: Os balões: destaque para a expressão de ideia na última vinheta

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2



Figura 16: Balões de fala

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

## Gestualidade

A gestualidade está além da linguagem escrita: existe comunicação também pelas expressões facial e corporal. No quadrinho, as expressões faciais são a maneira de falar, vestir, andar e expressam a personalidade do personagem. Ao ver uma figura de cabelos arrepiados, sobrancelhas alteadas, olhos muito abertos e queixo caído, o leitor certamente não terá dúvida de que se trata de uma reação de medo ou de assombro da personagem (LUYTEN, 1984), observemos a Figura 17.



Figura 17: Expressa gestualidade

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

## Símbolos

As HQ's utilizam muitos elementos para exercer a sua comunicação, mas faz-se necessário que o observador os conheça para que possa de fato haver entendimento entre o desenhador e o leitor (LUYTEN, 1984). Com tamanha variedade de símbolos e significados, é preciso derrubar o estigma de que as HQ's são subarte ou sub-literatura, elas trazem um valor significativo muito grande.

Assim como não é preciso falar o que está acontecendo, pois o coração e as estrelas falam por si, é certo que os leitores só conseguirão ler nas entrelinhas, a partir do entendimento desses símbolos. Portanto, a partir de cada cultura, as pessoas serão capazes, ou não, de identificá-los observemos a Figuras 18 e 19.



Figura 18 : Símbolos que expressam amor<sup>5</sup> e ódio<sup>6</sup>

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2



Figura 19: símbolo que expressa pancada<sup>7</sup>

Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

## Onomatopeias

Por meio da onomatopeia, o autor procura transmitir um ruído específico. Na maioria dos casos, ela surge associada a alguma figura ou situação determinada, facilitando ou induzindo sua interpretação (IANNONE & IANNONE, 2004). É comum serem encontradas duas ou mais onomatopeias para expressar o mesmo ruído ou, ao contrário, uma única para imitar vários sons. Como exemplos, destacam-se Bruumm! Vuum! Buum!, alusivas ao barulho de uma explosão; e Trriim!, utilizada para designar o toque de um telefone, de um despertador ou de uma campainha. Algumas onomatopeias dos quadrinhos norte-americanos

<sup>5</sup> No segundo quadrinho

<sup>6</sup> No terceiro quadrinho

<sup>7</sup> No segundo e terceiro quadrinho



são largamente usadas em todo o mundo, originadas de verbos da língua inglesa, observemos a Figura 20.

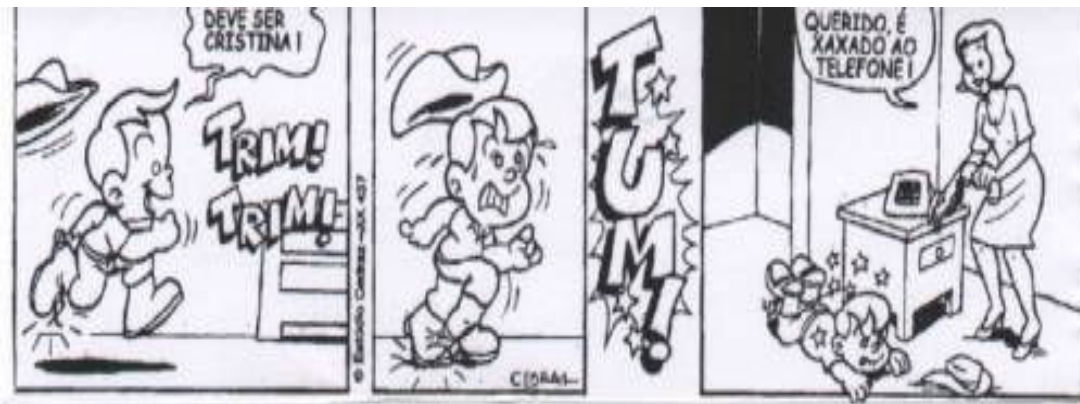


Figura 20: Onomatopeias<sup>8</sup>  
Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

### Cores

As histórias em quadrinhos podem ser apresentadas em preto e branco ou em cores. Os desenhos preto e branco exigem dos leitores uma maior abstração e dos desenhadores, também. Na coletânea da Turma do Xaxado ano 2, foi utilizado o preto e branco, observemos a Figura 21.



Figura 21: Preto e branco  
Fonte: Cedraz, Xaxado ano 2

<sup>8</sup> No primeiro quadrinho, na sarjeta, ou seja, no espaço entre um quadro e outro, no 2º e no 3º quadrinho.

As histórias em quadrinhos apresentam um leque de elementos de uma riqueza muito grande. Como dito anteriormente, o objetivo desta pesquisa é selecionar e apresentar um pouco do que está nas entrelinhas da revista eleita, isto é, alguns elementos presentes na narrativa gráfica da Turma do Xaxado ano II. Muitos estudos foram feitos e certamente, as discussões a respeito das HQ's ainda poderão avançar bastante, principalmente no que diz a respeito a sua potencialidade e ao seu processo de evolução.

Atualmente, as histórias em quadrinhos cada vez mais se mostram uma mídia extremamente funcional para a comunicação, trazendo uma nova perspectiva para sua funcionalidade. Através de questões sobre diversas abordagens e conceitos, evidencia-se a vitalidade dessa mídia na construção dos relatos do cotidiano. Desde seu surgimento nos periódicos, as HQ's vêm evoluindo em todos os aspectos e, graças a sua potencialidade, fazem-se presentes nos mais diversos campos dos saberes, oferecendo, aos leitores e estudiosos, muitas possibilidades na busca do conhecimento.

### **3.1.6 História em quadrinhos: linguagem visual**

A linguagem visual tem provocado em inúmeros pesquisadores do desenho profundas reflexões, portanto, é pertinente investigar suas representações e seus significados.

Dentre alguns estudos realizados em torno da referida palavra, inicialmente, definindo linguagem, do ponto de vista lingüístico, Aurélio Buarque de Holanda, em seu dicionário, refere-se à expressão:

Todo um sistema de signos que serve de meio de comunicação entre indivíduos e pode ser percebido pelos diversos órgãos dos sentidos, o que leva a distinguir-se uma linguagem visual, uma linguagem tátil, etc., ou ainda, outras mais complexas, constituídas, ao mesmo tempo, de elementos diversos..."(1986, p.1035)

A linguagem tem grande proximidade com a língua: uma remete à outra. O dicionário de filosofia assim se refere a cada uma delas:

A distinção entre linguagem e língua foi estabelecida na ciência da linguagem por Ferdinando Saussure, que define língua como sendo um produto social da faculdade da linguagem e ao mesmo tempo um conjunto de convenções

necessárias adotadas pelo corpo social para permitir o exercício desta faculdade juntos (1982, p.1937).

Chauí (1997, p. 141) conceitua a linguagem a como sendo:

... é um sistema, isto é, uma totalidade estruturada, com princípios e leis próprios, sistema esse que pode ser conhecido; a linguagem é um sistema de sinais ou de signos, isto é, os elementos que formam a totalidade lingüística são um tipo especial de objetos, os signos, ou objetos que indicam outros ou representam outros (...) a linguagem indica coisas, Isto é, signos lingüísticos (as palavras) possuem uma função indicativa e denotativa, pois como que apontam para as coisas que significam; a linguagem exprime pensamentos, sentimentos e valores, isto é, possui uma função de conhecimento e de expressão, sendo neste caso conotativa, ou seja, uma mesma palavra pode exprimir sentidos e significados diferente, dependendo do sujeito que a ouve e lê, das condições ou circunstâncias em que foi empregada, ou do contexto em que é usada (...)

É perceptível que a linguagem tem uma amplitude de funções comunicativas, provocando no homem inúmeras possibilidades de expressar as suas idéias, seus valores e, acima de tudo, os seus sentimentos.

No mundo contemporâneo, a técnica da narrativa que une a imagem ao texto vem tomando grandes proporções. Com isso, a imagem não apenas reflete, ou apresenta uma realidade; mas, principalmente, ressignifica-a. Logo, é possível interpretar a imagem por sua expressividade enquanto linguagem capaz de suggestionar ou emocionar a cada leitor.

Há nos quadrinhos uma interdependência entre os elementos visuais e do texto. Existe um importante papel para os textos, diálogos e balões que desempenham efeitos de composição e de sons, operando para intensificar o impacto das imagens. O fato da prosa ser experimentada de uma forma linear enquanto os quadrinhos o são de uma única forma não obscurece a versatilidade dos quadrinhos, o verbal e o visual podem ambos trabalhar seqüencialmente e simultaneamente ( SILVA, 2001, p. 06)

A imagem desenhada é o elemento básico das histórias em quadrinhos. Ela se apresenta como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, normalmente uma narrativa, seja ela ficcional (um conto de fadas, uma história infantil, a aventura de um super-herói, etc.) ou real (o relato /reportagem infantil sobre fatos ou acontecimentos, a biografia de uma personagem ilustre, etc.) segundo (VERGUEIRO & RAMA, 2004), as HQ's, de fato, possuem um potencial informativo carregado de significados, que atendem às

diversas formas de comunicação. No entanto, para que essa linguagem visual atinja seus objetivos, faz-se necessário que o artista sequencial estabeleça uma interação com o leitor.

A história em quadrinhos comunica, através de uma linguagem que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra, e da tradicional decodificação do texto (EISNER, 1989). A história em quadrinhos pode então ser chamada “leitura”, num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.

Segundo Santaella & Nöth, o mundo das imagens se divide em dois domínios:

O primeiro é o domínio das imagens como representação visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais. Ambos os domínios da imagem não existem separados, pois estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais. (2005, p. 15)

As HQ's tradicionais foram, ao longo do século XX, agregando a sua gramática visual uma série de imagens simbólicas que, aos poucos, iam adquirindo um sentido global para o público leitor, constituindo formas reconhecíveis e características das HQ's. Sobre esses elementos, (EISNER, 1989) afirma que em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressarem idéias similares, tornam-se linguagem e forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a gramática da arte sequencial.

Panofsky (1939) insistia na idéia que imagens são partes de uma cultura e não podem ser compreendidas sem um conhecimento dessa cultura, de tal forma que, se o leitor não tiver familiaridade com tais elementos, certamente não conseguirá inferir na decodificação dessas representações. É exatamente isso que se observa nas HQ's: é necessário que o leitor tenha conhecimento dos elementos gráficos representados nas histórias em quadrinhos para que possa entender a mensagem que o autor quis passar.

Os estudos em torno das imagens devem levar em consideração a formação dos leitores, já que se vive em uma sociedade marcada pela iconização da realidade. A leitura da imagem é fundamental, representa a realidade; é uma nova forma de decodificar o que foi representado, além de desenvolver habilidades de compreensão estética. Nesse sentido, as

HQ's representam, de fato, o seu papel ao trabalharem com expressões e gestos das personagens. O uso de diversos sinais icônicos e gráficos, os cenários e o sentido das imagens se completam quando unem as duas linguagens, ou seja, icônica e ideográfica. Segundo Neiva (1986, v.01),

A imagem tem a propriedade de referência em comum com a língua, diferindo, no entanto, nos elementos de leitura, principalmente quanto ao número, pois na língua estes são finitos, enquanto que na imagem podem ocorrer sem limites; para o autor, as imagens, tanto quanto as palavras, precisam ser compreendidas como carregadas de um significado que vai além do visual. Essas idéias aproximam a imagem do signo linguístico, tornando-os semelhantes. A essa semelhança, que confere à imagem o status de linguagem, irão se contrapor as possibilidades da interpretação da imagem determinadas social e historicamente. Na leitura das imagens dos quadrinhos, podem ser percebidas questões ideológicas que a condicionam.

A interpretação da linguagem visual, assim como da linguagem verbal, pressupõe a relação com a cultura, com a história e com a formação social do sujeito intérprete. Nesse sentido, na história em quadrinhos são veiculadas duas mensagens: uma icônica ou visual e outra linguística, que se relacionam, constituindo uma mensagem global. A mensagem icônica e a verbal nos quadrinhos não se excluem, mas interagem, combinando de tal forma a ponto de permitir novas possibilidades de encaminhamento e de recepção da mensagem.

Mesmo se a imagem é apenas visual, é claro que, quando se quis estudar a linguagem e surgiu a semiologia da imagem em meados do século, essa semiologia apegou-se essencialmente ao estudo das mensagens visuais.”A imagem tornou-se portanto sinônimo de “representação visual”. A questão inaugural de Barthes,”como o sentido chega às imagens”?” correspondia à questão “As mensagens visuais utilizam uma linguagem específica?”,”se utilizam, que linguagem é essa, de que unidades é constituída, em que ela é diferente da imagem verbal? etc. Contudo, tal redução ao visual não simplificou as coisas, e logo se percebeu que mesmo uma imagem fixa e única – que podia constituir uma mensagem mínima com relação à imagem em seqüência, fixa e sobretudo animada (toda complexidade que a semiologia do cinema vai mostrar) – constituía uma mensagem muito complexa (JOLY, 2006, p.37-38).

Inicialmente, a observação da imagem deve constatar que esse denominador comum da analogia, ou semelhança, coloca de imediato a imagem na categoria das representações. Se ela parece, é porque ela não é a própria coisa: sua função é, portanto, evocar, querer dizer outra coisa que não ela própria, utilizando o processo da semelhança. Se a imagem é percebida como representação, isso quer dizer que a imagem é percebida como signo (JOLY,

2006). Na linguagem visual da história em quadrinhos, há a imagem, o espaço, as cores, e a distribuição de planos que, trabalhados em conjunto, resultam numa mensagem. Quanto maior a potencialidade, a originalidade e a criatividade do desenhador na expressão desses inúmeros elementos da narrativa visual, mais haverá uma mensagem expressiva e satisfatória tanto para o leitor, como para o criador.

A história em quadrinho tem como objetivo atingir o seu público, tratando dos mais diversos temas, dentro de uma proposta que vai do lúdico a qualquer área do conhecimento, provocando, nos leitores, leituras adversas, pois nada impede que alguns desses leitores possam identificar valores antagônicos. Há, também, os leitores que não conseguem realizar uma leitura crítica, ficando apenas no campo do enredo da narrativa, sem perceber os valores explícitos e os implícitos expressos na leitura; e os leitores atentos, capazes de perceber o que está nas entrelinhas das HQ's e, a partir de suas reflexões, são capazes de questionar o mundo e a si mesmos.

### **3.1.7 As histórias em quadrinhos: meio de comunicação e formadoras de opinião**

A história em quadrinhos, um meio de comunicação de massa, são narradas através de imagens desenhadas e textos interrelacionados (MENDES, 1990). Sua unidade é o quadrinho ou vinheta. Quando se apresenta enlaçada e encadeadamente, configura a estrutura sequencial do relato. A HQ pode ser publicada em almanaques, periódicos e revistas. Além de informar e entreter, tem junto a outros meios de comunicação de massa um papel importante na formação da criança. A história em quadrinhos é transmissora de ideologia e, portanto, afeta a educação de seu público leitor, porque transmite e reforça valores.

A respeito do mundo que se apresenta nas revistas da Turma da Mônica, por exemplo, em seus comentários sobre a classe social, Mendes diz que os personagens parecem viver numa sociedade onde os problemas básicos de subsistência já foram superados. Eles não apresentam problemas econômicos e pertencem à classe média tradicional ou média alta (MENDES, 1990), “Possuem tudo aquilo que o padrão pequeno burguês considera necessário para viver bem: casa, carro, eletrodomésticos, possibilidade de consumo etc.”

Em relação aos estereótipos do papel sexual, a mesma autora identificou, entre outros, a reprodução do mito de que a fragilidade é uma qualidade feminina, assim como ser exageradamente curiosa, brincar de boneca, cuidar e preocupar-se com os problemas de seus filhos, cuidar do próprio corpo, até porque, ser uma mulher gorda é mais grave do que ser um homem obeso. Por outro lado, a força é uma qualidade masculina e os homens devem

proteger as mulheres e tomar a iniciativa numa conquista amorosa. A autora ainda acrescenta que, por levar uma vida pouco doméstica e submissa, Mônica rejeita o papel tradicional designado para as mulheres. Ela é uma menina super ativa, anda pelos espaços públicos, relaciona-se com amigos e participa de aventuras em pé de igualdade com os meninos, inclusive demonstrando extraordinária força física (MENDES, 1990).

Quanto ao fato de a revista da Mônica poder ser considerada um quadrinho feminista, esta autora acredita que não, porque a personagem reproduz atitudes tidas tradicionalmente como femininas. Além disso, “ao tentar não reproduzir uma menina tradicional e submissa ao homem, Mônica cai no extremo oposto e reproduz o papel de quem domina e oprime porque tem força física” (MENDES, 1990). Segundo a autora, o feminismo não propõe uma troca de papéis, mas que as pessoas não sejam discriminadas pelo sexo.

Representando os contextos sociais e valores culturais, as histórias em quadrinhos oferecem ao leitor, em especial às crianças, a oportunidade de ampliarem seus conhecimentos sobre o mundo social, e a identificação, ou não, com os personagens fictícios, proporcionando uma reflexão consciente sobre os temas abordados. Assim, a partir dessas leituras, as crianças passam a criar conhecimento sobre outros aspectos da vida em sociedade (MENDES, 1990). O poder de influência das HQ's fez delas um poderoso instrumento de ensino para adultos, e principalmente para crianças, uma vez que tratam dos mais diversos assuntos nas áreas das ciências exatas, físicas, biológicas e humanas, além da própria área da linguagem.

As histórias em quadrinhos, nas últimas décadas, têm se multiplicado de forma bastante expressiva. Como sistema de comunicação universal, elas surgem, a princípio, com o caráter de divertimento, atingindo principalmente o público infanto-juvenil. Mas, por trás desse aspecto do entretenimento, se agregam valores ideológicos que o autor das histórias em quadrinhos perpassa sutilmente, através dos personagens e dos enredos das histórias.

Autores como Henfil, Maurício de Souza e Cedraz, traduzem a responsabilidade social do artista. Apesar e em função do neoliberalismo e da globalização cada vez maiores, não se pode achar que este ou aquele escritor (ou cineasta, músico, teatrólogo, quadrinista) se encontra à margem do processo social e cultural que o forma (CIRNE, 1975). Por mais simples ou ingênua que seja, nenhuma arte é inócua, por mais genial ou renovadora que possa ser, nenhuma arte é gratuita.

As revistas de histórias em quadrinhos, enquanto meios de comunicação, acompanharam o desenvolvimento tecnológico. E, por tudo que esse meio possa induzir, é que estão sendo utilizadas em várias campanhas publicitárias de diversas áreas, tais como: Turminha Amiga do Orelhão, Campanha Contra a AIDS, Mascote para Publicidade, Cartilha

sobre a Igualdade Racial, etc. Já os livros didáticos têm utilizado as HQ's, muitas vezes, apenas com o intuito comercial, embora também sejam bastante valiosas no processo ensino-aprendizagem, pois proporcionam reflexão, na medida em que a imagem é utilizada como fonte informativa.

As HQ's passaram a ser um instrumento de ensino para adultos e, principalmente, para crianças. Elas tratam dos mais diversos assuntos nas várias áreas de conhecimento: Matemática, Comunicação e Expressão, Ciências Físicas, Biológicas e Humanas.

Por tudo isso, e por toda penetração da indústria cultural, percebe-se a necessidade de se refletir sobre e de questionar este produto: a história em quadrinhos. Pensá-la criticamente, porém, só será possível a partir do momento em que cada um dos responsáveis for consciente do seu papel dentro da sociedade, tenha um projeto político que a torne capaz de intervir socialmente, de forma crítica e renovadora, e sobre os meios que educam e deseducam, dia a dia, milhões de jovens em todo o mundo.

As HQ's resistiram aos novos meios de comunicação e utilizaram a indústria cultural em seu benefício: viraram filmes, desenhos animados, programas de rádio, jogos de videogame, romances. Aos poucos, além de servirem de lazer e de entretenimento, invadiram as escolas, driblando preconceitos de pais e educadores.

O quadrinho brasileiro sustenta com muita força uma luta ideológica, política e econômica contra o quadrinho colonizador/ imperialista (Tio Patinhas, Pato Donald, Mickey, Fantasma, Super-Homem, Batman, e muitos outros) e contra o quadrinho reduplicador da ideologia norte-americana, das soluções fáceis de “tiras e páginas” pretensamente nacionais e populares, que apenas copiam formas e conteúdos do colonizador (CIRNE, 2000, p. 43). A consciência da necessidade dessa luta leva a uma prática revolucionária – no quadrinho, na arte, na política.

Uma das acusações que muitos estudiosos em comunicação sempre fizeram contra os *comics* foi o seu papel como “propaganda ideológica.” Um dos alvos dessa crítica sempre foi o “Capitão América”, personagem ficcional mais uma vez acusado de “imperialista” (CIRNE, 2000). Ele carrega o estigma de ser norte-americano: além de a bandeira dos EUA constituir o seu uniforme, até o aniversário do personagem é no dia 04 de julho, dia da independência daquele país. O Capitão América seria a síntese da ideologia militarista norte-americana: um herói que toma o poder com as próprias mãos revelando, assim, todo despotismo americano, observemos a Figura 22.





Figura 22: Capitão América

Fonte: [www.universohq.com/quadrinho/2003/capitao-american1.cfm](http://www.universohq.com/quadrinho/2003/capitao-american1.cfm)

### 3.2 Recursos didáticos

Neste segundo tópico, vamos discutir os recursos didáticos como instrumentos complementares que podem ser encontrados em qualquer ambiente de aprendizagem. Eles auxiliam na transferência de situações, experiências, demonstrações, sons, imagens e fatos para o campo da consciência. O bom uso deles pode transmutar idéias claras e inteligíveis que estimulam o aluno a aprender.

Para podermos discutir a importância dos recursos didáticos em sala de aula, buscamos estudiosos que são pioneiros nessa área, como Piaget (1971), Souza (2007), Piletti (2000), Ronca & Escobar (1984), Teixeira (1930) Hernandez (2000), e por fim, Os Parâmetros Curriculares Nacionais PCN (Brasil, 2001), que tratam de questões do uso de recursos didáticos na sala de aula. Em se tratando das HQ's como recurso didático, buscamos Luyten (1984), Vergueiro & Rama (2004) e Calazans (2004) que são grandes estudiosos nessa área.

O papel fundamental da educação no desenvolvimento das pessoas e das sociedades amplia-se ainda mais neste novo milênio e aponta a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. Vivemos numa era marcada pela competição e pela qualidade, em que progressos científicos e avanços tecnológicos definem exigências novas para os jovens que ingressarão no mercado de trabalho. Tal demanda impõe uma revisão dos currículos da formação profissional que orientam o trabalho realizado diariamente pelos educadores e especialistas em educação do nosso país, criando situações de aprendizagem que possam perdurar e fazer sentido na vida dos estudantes.

### **3.2.1 Recursos didáticos na sala de aula**

Todas as transformações que ocorrem, atualmente, no mundo, levam a escola a questionar se o ensino está relacionado com o que o aluno vivencia no cotidiano. As crianças e os jovens estão cada vez mais envolvidos com a tecnologia, afetando sua personalidade e estilo de vida e fazendo com que os professores sintam a necessidade de buscar novos recursos para o ensino, utilizando materiais alternativos em sala de aula.

A educação contemporânea implica uma interação da escola com a vida cotidiana dos alunos, trabalhando com seus símbolos, suas linguagens, suas culturas e seus interesses. Esses são os pressupostos da Pedagogia da Comunicação, que com seu desenvolvimento pode contribuir para que a escola deixe de ser algo distante da realidade dos estudantes (GUTIERREZ e PRADO, 2000). Para tal, torna-se importante que o ensino utilize as linguagens que permeiam o cotidiano dos alunos, tais como: livros, jornais, charges, revistas em quadrinhos, teatro, computadores, cartazes, entrevistas, exposições, filmes, diálogos, programação televisiva, jogos de vídeo-game etc., possibilitando aos educandos aprender a ler, interpretar e a comunicar-se por meio dessas múltiplas linguagens.

Os órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância do uso de variados materiais didáticos, como é o caso do MEC que elaborou os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) que enfatizam:

(...) todo material é fonte de informação, mas nenhum deve ser utilizado com exclusividade, (...) é importante haver diversidade de materiais para que os conteúdos possam ser trabalhados da maneira mais ampla possível (...) o livro didático não deve ser o único material a ser utilizado, pois a variedade de fontes de informação é que contribuirá para o aluno ter uma visão ampla do conhecimento (...) é importante fazer um bom uso de recursos didáticos como quadro-giz, ilustrações, mapas, globo terrestre, discos, livros, dicionários,

revistas, jornais, folhetos de propaganda, cartazes, modelos, jogos e brinquedos. Aliás, materiais de uso social e não apenas escolares são ótimos recursos de trabalho, pois os alunos aprendem sobre algo que tem função social real e se mantêm atualizados sobre o que acontece no mundo, estabelecendo o vínculo necessário entre o que é aprendido na escola e o conhecimento extra escolar (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1997).

Importante ressaltar que a ideia de recursos didáticos alternativos não pretende ser a solução para os inúmeros problemas que perpassam o ensino e a aprendizagem de qualquer disciplina, mas, sim, a possibilidade de transformar recursos simples que podem representar um excelente caminho para o enriquecimento das aulas e fortalecer o aprendizado das crianças.

Pesquisas indicam que o estudante pode se tornar o construtor de seus futuros conhecimentos a partir de seus interesses, por meio de uma motivação, o conduzirão a tomar para si um dado objeto/assunto (MARCONI, 2005). Toda essa maneira de ver faz sentido se tomarmos como partida a Epistemologia Genética de Piaget, que considera que o objeto é aprendido por meio de alguma estrutura cognitiva constituída pelo sujeito (aluno), a partir de interesses e necessidades (PIAGET, 1971). Nesse caso, a motivação funciona como o combustível que o levará a interessar-se pelo que está sendo apresentado e que encontre um significado a partir das atividades desenvolvidas, para que em seguida possa analisar o objeto proposto e então construir o conhecimento.

Recursos didáticos são todos os recursos físicos, utilizados com maior ou menor frequência em todas as disciplinas, áreas de estudo ou atividades, sejam quais forem as técnicas ou métodos empregados, visando auxiliar o educando a realizar sua aprendizagem mais eficientemente, constituindo-se num meio para facilitar, incentivar ou possibilitar o processo ensino-aprendizagem (SOUZA, 2007).

Os recursos pedagógicos, segundo Souza (2000) “(...) no processo de ensino-aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado (...)”, desenvolvendo criatividade e habilidades. Além de, segundo a mesma autora, os recursos didáticos são de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo da criança e, ainda, esses recursos propiciam ao aluno a oportunidade de aprender realmente, o conteúdo de determinada disciplina de forma mais efetiva e marcante para toda sua vida.

Souza (2007, p. 111) ainda postula que:

O professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didáticos que estão ao seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo construir juntamente com seus alunos, pois, ao manipular esses objetos a criança tem a possibilidade de assimilar melhor o conteúdo. Os recursos didáticos não devem ser utilizados de qualquer jeito, deve haver um planejamento por parte do professor, que deverá saber como utilizá-lo para alcançar o objetivo proposto por sua disciplina”. Os recursos didático-pedagógicos surtem maior efeito nas aulas apresentadas aos alunos do ensino fundamental (séries iniciais), por serem ainda crianças e se interessam muito mais por aulas diferentes.

Tudo aquilo que podemos colocar à disposição da educação é considerado como um recurso didático. E o ponto chave – nem sempre observado – está justamente no que Souza coloca como sendo “auxílio no ensino”. De acordo com esse autor “recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos”. (SOUZA, 2007, p.111)

Na literatura didática e pedagógica existem inúmeros meios e recursos para as aulas que podem ser utilizados pelos professores, com resultados comprovadamente positivos (PILETTI, 2000; RONCA & ESCOBAR, 1984). Contudo, a maioria dos professores tem uma tendência a adotar métodos mais tradicionais de ensino, por medo de inovar ou mesmo pela inércia há muito estabelecida em nosso sistema educacional. Tendo o professor determinado a estrutura do conteúdo e definido exemplos e problemas específicos, o próximo passo é definir técnicas de ensino que sejam mais adequadas para a consecução dos objetivos (RONCA & ESCOBAR, 1984, p. 39). Com a utilização de recursos didático-pedagógicos, pensa-se em preencher as lacunas que o ensino tradicional geralmente deixa, e com isso, além de expor o conteúdo de uma forma diferenciada, fazer dos alunos participantes do processo de aprendizagem.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais PCN (BRASIL, 2001) afirmam que a didática é um instrumento de fundamental importância, na medida em que possibilita e conforma as relações que alunos e educadores estabelecem entre si, com o conhecimento que constroem, com a tarefa que realizam e com a instituição escolar. Para que o aluno possa refletir, participar e assumir responsabilidades, é preciso que esteja inserido em um processo educativo que valorize tais ações.

Para o educador passar um determinado conhecimento, atendendo à nova proposta educacional, precisa buscar recursos que permitam ao discente uma reflexão sobre o que ele está aprendendo. Paulo Freire afirmava que ensinar exige risco e aceitação do novo. O ensino de qualquer disciplina precisa dos recursos didáticos que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem de cada estudante.

Pensando em uma escola que atendesse às necessidades dos alunos, Anísio Teixeira travou a luta em defesa da escola pública laica, gratuita e obrigatória para todos, por acreditar que essa seria a via para a superação do subdesenvolvimento em que se encontrava o Brasil. A passagem para o mundo desenvolvido, moderno, viria pelo progresso da ciência e da tecnologia e essas transformações deveriam refletir na educação para todos. Sua atuação no campo da educação esteve sempre voltada para a organização de um sistema de ensino que operasse “profundas” mudanças na “velha escola”, preparando “[...] cada homem para ser um indivíduo que pense e que se dirija, por si, em uma ordem social, intelectual e industrial eminentemente complexa e mutável” (TEIXEIRA, 1930).

Paulo Freire levantou a bandeira da *educação como prática da liberdade*. Seu debate tinha como ponto central libertar os homens da realidade opressiva e da injustiça, percebendo-se como sujeitos da história. Compreendia o homem como um ser de relações, que se constrói historicamente em *comunhão* com os outros homens, a partir da consciência de sua determinação. Para ele, a educação é um *ato político* e, portanto, deveria ser conscientizadora e libertadora, pressuposto que determinou a sua proposta de educação. Seu trabalho foi todo articulado do ponto de vista do *oprimido* e, a partir dessa concepção, criou uma pedagogia que, através da alfabetização de adultos, concretizasse o seu projeto político e social.

### **3.2.2 As HQ's como recurso didático**

As HQ's marcaram a história do século XX e, para chegar à forma que conhecemos, acompanharam toda espécie de evolução, sofreram muitas influências, mas forneceram, nas suas últimas décadas subsídios para todos os meios de comunicação e também para as artes. (LUYTEN, 1984).

As histórias em quadrinhos ao longo do tempo foram acusadas de não ser uma boa leitura para crianças e jovens, pois não estimulavam a boa sintaxe, nem a imaginação. Alguns desses preconceitos foram preconizados por Fredrick Werthan, em seu livro: “Sedução dos Inocentes” publicado nos EUA, na década de cinquenta, preconizou preconceitos com relação à leitura dessa modalidade de literatura (LUYTEN, 1984).

Tais preconceitos foram tidos como equivocados. Alguns dos maiores escritores da atualidade foram leitores assíduos dos quadrinhos, dentre eles: Ray Bradbury e Umberto Eco. No Brasil, diversos intelectuais declaram-s ávidos das HQ's, dentre eles Jô Soares.

Quanto aos quadrinhos não estimularem a boa sintaxe e a imaginação, os estudiosos afirmam o contrário. Embora os desenhos mostrem o cenário e os personagens, o movimento são feitos na cabeça do leitor. É no espaço que fica entre um quadro e outro, que chamamos de “sarjeta”, que a imaginação do leitor se revela na sua subjetividade, dinamismo que poderá ser usado na sala de aula como aliado à aprendizagem das crianças.

Além de uma opção de entretenimento muito aceita pelos alunos, as HQ's fazem parte do universo dos meios de comunicação, que cada vez mais influenciam a formação da criança. As histórias em quadrinhos têm adentrado o espaço escolar através dos personagens que viram filmes, de gibitecas e do próprio livro didático, que vem se utilizando de tirinhas e pequenas histórias para tratar de temas em diferentes áreas do conhecimento. Como todo recurso pedagógico, as histórias em quadrinhos exigem planejamento, ajustamento do material ao conteúdo a ser trabalhado e finalidade em seu uso. Assim, selecionar, analisar e questionar as HQ's é fundamental para o sucesso de seu emprego. Além disso, é preciso reconhecer os elementos que constituem a linguagem quadrinizada (balões, sequência, ilustrações, etc) para explorar possibilidades enquanto portador de texto com características específicas. Quando os quadrinhos são utilizados adequadamente, permitem a reflexão crítica, que se constrói pela mediação do professor, devendo ir muito além “da simples leitura ou preenchimento de balões em branco como atividade para a escrita” (PIZARRO, 2005, p.45).

O professor é visto, então, como facilitador no processo de busca do conhecimento que deve partir do aluno. Cabe o professor organizar e coordenar as situações de aprendizagem, adaptando suas ações às características individuais dos alunos, para desenvolver suas capacidades e habilidades intelectuais. (BRASIL, 1997, p.40).

Existem, inúmeras maneiras de se trabalhar com as histórias em quadrinhos na sala de aula, só dependerá da mediadora criar situações para bem aproveitá-las. Vejamos um bom exemplo: após uma leitura atenta de uma das histórias da Turma do Xaxado, a mediadora pode propor aos alunos que juntos façam o levantamento dos elementos das história em quadrinhos como: a cor, os balões, a imagem, símbolos etc, que estão representados nestas tirinhas e, a partir desse levantamento, catalogá-los; em seguida solicitar para os alunos que criem novas narrativas, novos diálogos ou atribuir significados aos elementos representados na linguagem visual.

O emprego dos recursos não vem atendendo as reais necessidades do aluno contemporâneo, muitos docentes continuam desenvolvendo uma prática pedagógica apoiada, apenas, no livro didático, sem criar outras possibilidades para essas crianças. E, as mudanças

na educação pelas quais os grandes estudiosos tanto lutaram, só podem começar a partir do momento que o mediador do conhecimento buscar alternativas para a sua prática na sala de aula. E uma das alternativas são as HQ's, como recurso didático-pedagógico.

Nos anos 70 do século passado, tivemos o surgimento da linha construtivista (Jean Piaget) do saber pedagógico. Trata-se de uma proposta que enfatiza uma nova forma do aluno aprender e construir o conhecimento, integrando este com a realidade. Neste sentido, o professor, seguindo essa linha, o professor assume um papel diferente daquele da linha tradicional. Passa a coordenar as atividades e a perceber se os alunos desenvolveram ou propuseram situações de aprendizagem significativa.

Vivemos em um mundo onde o cotidiano das crianças e dos adolescentes é cada vez mais visual e povoado com as linguagens das mídias e novas tecnologias, as quais engendram profundas transformações nas subjetividades e nas identidades. Para Hernandez (2001), estas mudanças repercutem na educação. É necessário estudar o universo visual com o qual crianças e adolescentes se relacionam. As imagens presentes nas horas de lazer, constroem visões sobre a realidade e modificam a maneira de crianças e adolescentes pensarem e atuarem no mundo. Esses fatores levam à necessidade de novos estudos sobre as relações que se produzem entre a arte seqüencial e o ensino de artes para o desenvolvimento de estratégias que auxiliem os alunos a interpretar e atuar no mundo em que vivem (HERNANDEZ, 2000).

A História em Quadrinhos, como veículo de comunicação visual impressa, além de ser um produto de consumo elaborado pela Indústria Cultural, tem diversas aplicações, seja como peça de marketing, seja como instrumento de transmissão de conhecimento e ferramenta pedagógica. É justamente a possibilidade de uso das HQ's que necessita ser melhor compreendida e explorada por educadores, pais e membros de movimentos populares e comunitários.

Utilizar as HQ's em sala de aula ajuda o aluno a aguçar sua curiosidade e sua capacidade de análise. O aluno, atualmente, está muito ligado à tecnologia e aos seus atrativos, e as HQ's acabaram se tornando, dentro da sala de aula, a referência mais próxima da tecnologia, devido ao seu conteúdo visual e à quase ausência de texto, segundo Vergueiro & Rama (2004), o desinteresse dos alunos pela leitura, pela escrita e pelo estudo coloca diante do professor um dos maiores desafios: dinamizar as aulas, para que o aluno demonstre interesse pelo estudo de certas disciplinas. A utilização das HQ's em sala de aula tem importante relevante no desenvolvimento pessoal do aluno, apresentando melhores resultados quando trabalhada em conjunto com outras práticas, pois se trata, apenas de um recurso que pretende incrementar as aulas, tornando o ensino mais interessante aos olhos dos alunos. Deve

o professor definir, precisamente, o objetivo do uso das histórias nas suas aulas, pois, como existe muito material à disposição, é importante ter claro aonde se quer chegar e, também, como se pretende chegar.

São muitas as vantagens no trabalho com as histórias em quadrinhos em sala de aula; ao contrário de outras mídias, as HQ's têm um baixo custo de produção e é mais fácil conseguir os exemplares, assim afirmam Vergueiro & Rama (2004). Imprescindível, porém que o professor, ao optar pela aplicação das HQ's, adquira conhecimento sobre o assunto, de forma sistemática e organizada. Deve estar consciente de que o uso desse recurso é importante para desenvolvimento de competências visuais e verbais, provocando reflexões e amadurecimento no processo de aprendizagem do alunado. Infelizmente, muitos profissionais de educação utilizam-no de orientar o aluno. Muitas vezes nem conhecem a revista, sem condições, portanto de conduzir o estudo da mesma.

Além de uma linguagem concisa e direta, os quadrinhos, antes considerados apenas um material de cultura de massa, hoje são um recurso eficaz na educação, um campo rico e possível de ser explorado. A sua estrutura dinamiza a didática do conhecimento e, se bem trabalhadas, as HQ's garantem, ao aluno, noção de gênero textual, como também atuação no desenvolvimento de sua capacidade interpretativa que será acompanhada da linguagem não-verbal, a imagética.

As HQ's são bastante ricas em recursos metalinguísticos e, conforme afirmamos anteriormente, os mestres da língua podem trabalhar em sala de aula, principalmente com os alunos do Ensino Fundamental por enquanto se encontram no período desenvolvimento cognitivo.

Vários estudiosos já elaboraram trabalhos sobre como utilizar as histórias em quadrinhos como potencial didático-pedagógico, dentre eles, Vergueiro & Rama (2004), que, em seu livro “Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula”, apresentam estratégias de se trabalhar com as HQ's em qualquer disciplina, e Calazans (2004), “História em quadrinhos na escola”.

As Histórias em Quadrinhos, ainda de acordo com Calazans (2004, p. 10), pertencem à categoria de mídia impressa, portanto, são similares aos livros; o manuseio e o contato constante com esse tipo de suporte cria um hábito e uma intimidade que podem ser gradualmente transferidos para os livros. Flávio Calazans fundou o (Grupo de Pesquisa em Humor e Quadrinhos) GTHQ, entre 1995 e 2000, entidade científica que aborda questões entre mídia e arte, ficção e ciência, lazer e estudo. O estudo congregou pesquisadores, autores de HQ's, mestrados, mestres, doutorandos e doutores, unindo teoria e prática. As histórias



em quadrinhos aproximam-se do cinema por possuírem elementos parecidos: ritmo e movimento. Segundo Calazans, (2004, p. 18):

A linguagem cinematográfica, retirada dos enquadramentos de pinturas, de mosaicos e afrescos, está presente na arte das HQs; ela utiliza recursos descrição, narrativa e emoção crescentes, numa técnica apurada manipular o espectador. No roteiro de uma HQ, cada quadrinho atua como se fosse uma frase, cada seqüência como um parágrafo e cada página o, que, se for finalizada com suspense, faz com que o leitor queira continuar a leitura. (CALAZANS, 2004, p. 18)

Graças à incorporação das HQ's nas atividades escolares, foi que, na década de 90 do século XX, vários livros didáticos passaram a incorporar a linguagem dos quadrinhos. A linguagem quadrinista é utilizada nas mais diversas disciplinas: Português, Matemática, Física, Biologia, etc. Vários vestibulares e provas do governo brasileiro, como ENEM e ENAD, também incorporaram HQ's nas suas questões. Assim as HQ's podem assumir um papel importante no desenvolvimento intelectual dos estudantes.

O que propomos aqui é começar com um trabalho simples, visível e, ao mesmo tempo, algo que auxilie o aluno no percurso para uma aprendizagem que será para todas as disciplinas e que certamente, refletirá na leitura ou escrita mais complexa dos alunos.

### **3.3 A Região Nordeste**

Neste terceiro tópico, vamos abordar a Região Nordeste sob o ponto de vista geográfico históricos. Nosso trabalho, devido à amplitude do tema, limita-se, inicialmente, a abordar a consolidação dessa região através do olhar do antropólogo Darcy Ribeiro, que, no seu livro intitulado: *O povo brasileiro – A formação e o sentido do Brasil*, declara:

O Brasil e os brasileiros, sua gestação como povo é a confluência, do entrechoque e do caldeamento do invasor português com índios silvícolas e com negros africanos, uns e outros aliciados como escravos. Nessa confluência, que se dá sob a regência dos portugueses, matrizes raciais díspares, tradições culturais distintas, formações defasadas e enfrentam e se fundem para dar um lugar a um povo novo (RIBEIRO, 1998, p.19).

É graças a esse caldeirão de efervescências que os escritores brasileiros conseguem representar, nas suas narrativas a cultura nordestina e seus problemas, como é o caso de “Os Sertões” de Euclides da Cunha (2002) e “Vidas Secas”, de Graciliano Ramos (1997).

A nossa análise prendeu-se aos elementos do quadrinho e os aspectos da cultura nordestina presentes nas tirinhas da turma do Xaxado, sem perder de vista o processo histórico e sócio-cultural relativo ao povo Região Nordeste. Foram utilizados também, como apoio para essa análise, os romances regionalistas do Pré-Modernismo e da 2ª geração do Modernismo Brasileiro, da década de 30, conforme citado anteriormente (ALBUQUERQUE, 2001, p. 52). A literatura regionalista procura afirmar a brasilidade por meio da diversidade, ou seja, pela manutenção das diferenças peculiares de tipos e personagens; por paisagens sociais e históricas de cada área do país, reduzindo a nação a um simples somatório dessas especialidades literárias diversas.

### 3.3.1 Localização geográfica

Segundo o dicionário etimológico de Antônio Geraldo da Cunha Nordeste<sup>9</sup>:

O Nordeste uma das regiões geográficas mais discutidas e menos conhecidas do país. Como ocorre, em geral, como as regiões geográficas, nem seus limites naturais, nem a sua extensão são razoavelmente estabelecidos. Isto porque a natureza não dá pulos, não sofre, salvo em casos excepcionais, mutações bruscas nas suas paisagens (ANDRADE, 1980 p.09).

O aspecto característico fundamental dessa extensa área geográfica é o seu clima semi-árido. O Clima tropical, seco, com chuvas escassas e principalmente irregulares. Uma temperatura média elevada o ano inteiro, associada a baixos graus de umidade relativa do ar, dos mais baixos do país, torna o clima saudável, isento de inúmeras doenças tropicais, condicionadas pelo excesso de umidade do solo e do ar. A vegetação é frondosa, o clima se apresenta mortífero, e onde a água é escassa e a vegetação exígua, o clima é salubre. As chuvas incertas, com um regime pluviométrico de uma irregularidade espetacular tornam o clima nordestino um fator de degradação da vida do homem dessa região (CASTRO, 1997 p.177). Da irregularidade das chuvas, resulta o empobrecimento progressivo do solo pela erosão e, também, as crises calamitosas de fome na região.

A vegetação comum dessa região é pobre, formada de pastos naturais ralos e secos e de arbustos enfezados que exprimem em seus troncos e ramos tortuosos, em seu enfolhamento maciço e duro, a pobreza das terras e a irregularidade do regime de chuvas (RIBEIRO, 1995). Nos cerrados e, sobretudo, nas caatingas, a vegetação alcança já uma plena adaptação à secura

---

<sup>9</sup> “Ponto situado entre norte e o leste, a igual distância destes, vento que sopra do lado desse ponto.”

do clima, predominando as cactáceas, os espinhos e as xerófilas, organizadas para condensar a umidade atmosférica das madrugadas frescas e para conservar, nas folhas e nos tubérculos, as águas da estação chuvosa.

O caráter de heterogeneidade das paisagens da Região Nordeste lhe confere diferenças especiais marcantes. Ela possui áreas com concentração de industriais, espaços com agricultura moderna ligada à exportação, enquanto em outros perdura a forma rudimentar e pouco desenvolvida de agricultura familiar (CASTRO, 1997).

Para além da faixa nordestina das terras frescas e férteis do massapé, como rica cobertura florestal, onde se implantaram os engenhos de açúcar, desdobram-se as terras de outra área ecológica (RIBEIRO, 1995) que começam pela orla descontínua ainda úmida do agreste e prosseguem com as enormes extensões semiáridas das caatingas. Mais além, penetrando já o Brasil Central, se elevam em planalto como campos cerrados que se estendem por milhares de léguas quadradas.

Graça à complexidade da Região Nordeste, que abrange pouco menos de 20% do território nacional, essa grande região, onde vivem cerca de 30% dos habitantes do Brasil, constitui uma área de repulsão populacional que, desde o final do século XIX, vem fornecendo migrantes para as demais regiões do Brasil (VESENTINI, 1980, p.314).

O Nordeste é compreende 1.558.196 km<sup>2</sup> de área e 51.609.027 habitantes. Trata-se de uma região que é curiosamente um pouco menor que o estado do Amazonas, com 1.570.745,680 km<sup>2</sup>, e é a terceira região em área. Possui 30.998.109 de eleitores (IBGE/2002), o segundo maior colégio eleitoral do país, perdendo apenas para o Sudeste.

A essa região coube a maior quantidade de estados: Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Paraíba, Piauí, Pernambuco (incluindo o distrito estadual de Fernando de Noronha), Rio Grande do Norte e Sergipe. Isso conforme a divisão do país, a partir de 1968, em grandes regiões. Observemos a Figura 23.



Figura 23: Mapa da Região Nordeste

Fonte: [www.redebrasileira.com](http://www.redebrasileira.com)

Mesmo hoje, quando se reconhece o Nordeste como uma grande região com problemas em comum, ainda é possível perceber enormes disparidades econômicas e naturais entre diversas de suas áreas (VESENTINI, 1998 p. 316). As principais áreas ou unidades que compõem o complexo regional dessa região brasileira são:

*Meio-Norte ou Nordeste ocidental* formado pelos estados do Maranhão e Piauí, é uma área de transição entre a Amazônia e o Nordeste; os índices de pluviosidade são elevados na porção oeste e diminuem para o leste e para o sul. É uma unidade economicamente pobre, onde predominam o extrativismo vegetal (babaçu) e uma agricultura tradicional de algodão, cana-de-açúcar e arroz. As cidades, como São Luís, mostram, na arquitetura, lembranças do esplendor econômico passado e a decadência atual.

Existem, todavia, algumas poucas áreas que se modernizaram bastante nessa sub-região, especialmente no Maranhão. Cabe destacar, nesse aspecto, o complexo mineiro-metalúrgico interligado ao programa Grande Carajás, no Maranhão, com a estrada de ferro

Carajás, que traz para serem exportados pelo Porto de Itaiqui, minérios da Serra dos Carajás, em redor da qual se utilizam usinas de ferro-gusa e de alumínio.

*Sertão* é uma área de clima semi-árido que constitui o interior dessa região. Conhecida como “polígono das Secas”, caracteriza-se pela vegetação de caatingas e índices de pluviosidade baixos e irregulares, pela ocorrência periódica de secas. Abrange a maior parte da área do Nordeste, mas abriga apenas uma pequena parcela da população total: os índices de densidade demográfica são os mais baixos de toda a região. A principal atividade econômica do Sertão é a pecuária extensiva de corte.

A palavra *sertão*, em sua origem, está ligada à colonização, interiorização das terras, o oposto ao litoral que com o tempo, vai para além da delimitação espacial, fazendo parte do imaginário nordestino (NEVES, 2003). O acréscimo do simbólico presente nessa palavra faz com que tanto o espaço quanto, e tudo o que deriva dele: seu povo, suas crenças, seus costumes, estejam presentes em aspectos e representações dessa Região (OLIVEIRA, 2008).

Outra concepção também se coloca para além da contraposição geográfica reforçada pela distância e pelo descaso: o interior é visto como sinônimo do atraso contrapondo-se ao litoral, espaço da modernidade e do progresso, também presentes nas diferenças culturais. (FERNANDES, 1974). Ao norte da Região Nordeste, na transição entre o Sertão e a Floresta Amazônica, se encontra a paisagem típica desta sub-região.

*Zona da Mata ou litoral oriental* estende-se desde o Rio Grande do Norte até a Bahia (VESENTINI, 1998). Área de clima tropical úmido, concentra a maioria dos habitantes da grande Região Nordeste, registrando elevadas densidades demográficas e cidades populosas. Compreende as seguintes subunidades: Zona da Mata açucareira, Recôncavo Baiano, Sul da Bahia ou Zona do Cacau e Agreste.

*Agreste* é a área de transição entre o Sertão e a Zona da mata, corresponde, de forma geral, ao Planalto da Borborema (VESENTINI, 1998). O que caracteriza o agreste é o fato de possuir, ao lado de áreas mais úmidas na parte leste, áreas de clima semiárido e caatingas na parte ocidental. Predominam, nessa região as pequenas e médias propriedades onde se pratica a policultura, com o cultivo do algodão, café e do agave ou sisal. Localizam-se nessa região algumas cidades que desempenham o papel de capitais regionais, como, Campina Grande (PB), Caruaru (PE) e Garanhuns (PE).

### 3.3.2. Formação da cultura nordestina

O Nordeste foi primordialmente habitado pelos homens da pré-história, posteriormente pelos índios, que antes da colonização realizavam trocas comerciais com europeus, na forma de extração do pau-brasil em troca de outros itens (RIBEIRO, 1998). Durante o período de colonização que eles foram sendo incorporados ao domínio europeu ou eliminados, devido às constantes “batalhas” contra os senhores de engenhos.

A Região Nordeste foi o cenário do descobrimento durante o século XVI, os portugueses chegaram em expedição no dia 22 de abril de 1500, liderados por Pedro Álvares Cabral, na atual cidade de Porto Seguro na Bahia (VESENTINI, 1998). Foi no litoral nordestino que se iniciou a primeira atividade econômica do país: a extração do pau-brasil.

Durante o período colonial, no século XVI, a resistência quilombola começou no Brasil, com a fuga de escravos para o Quilombo dos Palmares, na região da Serra da Barriga, atual território de Alagoas, nos vários mocambos palmarinos chegaram a reunir-se mais de 20 mil pessoas. RIBEIRO (1995). Mas, somente em 1694, é que o Macaco, "capital" de Palmares, foi finalmente tomado e destruído. Depois de intensa perseguição, Zumbi dos Palmares foi capturado e teve sua cabeça degolada e exposta em praça pública em Recife.

Durante três séculos (XVI, XVII e XVIII), esse complexo regional abrigou a grande maioria da população do Brasil-colônia e, até 1763, a capital político-administrativa na cidade de Salvador foi a primeira sede do governo-geral no Brasil, pois estava estrategicamente localizada em um ponto médio do litoral (VESENTINI, 1998). O governo-geral foi uma tentativa de centralização do poder para auxiliar as capitanias, que estavam passando por um momento de crise. A atividade açucareira é até hoje a principal atividade agrícola da região.

No sertão, a miscigenação de raças deu-se, principalmente, mais entre dois grupos: brancos e índios. O jesuíta, o vaqueiro e o bandeirante foram os primeiros habitantes brancos que migraram para a região (ALBUQUERQUE, 1999). Deram origem aos tipos populares que compõem o sertão: o beato, o cangaceiro e o jagunço. Todos com um senso de tradição levado muito a sério. Honradez é uma característica marcante desse povo, dotado de incrível fervor religioso, herança dos missionários da Igreja.

As populações sertanejas, desenvolvendo-se isoladas da costa, dispersas em pequenos núcleos através do deserto humano que é o mediterrâneo pastoril, conservaram muitos traços arcaicos (RIBEIRO, 1995). A eles acrescentaram diversas peculiaridades adaptativas ao meio e à função produtiva que exercem. Contrastaram flagrantemente em sua

postura e em sua mentalidade fatalista e conservadora com populações litorâneas, que gozam de intenso convívio social e se mantêm em comunicação com o mundo. Em muitas ocasiões, esse distanciamento cultural revelou-se mais profundo que as diferenças habituais entre os citadinos e os camponeses de todas as sociedades, gerando conflitos sangrentos.

No agreste, depois nas caatingas e, por fim, nos cerrados, desenvolveu-se uma economia pastoril associada originalmente à produção açucareira como fornecedora de carne, de couros e de bois de serviço (RIBEIRO, 1995, p. 340). Foi sempre uma economia pobre e dependente. Contudo, com segurança de um crescente mercado interno para sua produção, além da exportação de couro, pôde expandir-se continuamente através de séculos. Acabou incorporando ao pastoreio uma parcela ponderável da população nacional, cobrindo e ocupando áreas territoriais mais extensas que qualquer outra atividade produtiva.

O gado trazido pelos portugueses das ilhas de Cabo Verde vinha já, provavelmente, aclimatado para criação, o que fazia com que os próprios animais fossem procurar seu alimento (RIBEIRO, 1995 p. 341). Ao fim do século XVI, os criadores baianos e pernambucanos se encontravam já nos sertões do Rio São Francisco, prosseguindo ao longo dele, rumo ao sul e para além, em direção às terras do Piauí e do Maranhão. Seus rebanhos somariam então cerca de setecentas mil cabeças, que dobrariam no século seguinte.

A seca de 1877-79, a primeira a ter repercussão nacional pela imprensa e atingir setores médios dos proprietários de terra, trouxe um volume considerável de recursos para “as vítimas do flagelo” e fez com que as bancadas “nortistas” no parlamento descobrissem a poderosa arma que tinham nas mãos, para reclamar tratamento igual ao dado ao “Sul” (ALBUQUERQUE, 1999, pág.70). A seca, a partir desse momento, torna-se um problema, dos estados do norte, e perdura até o momento.

Em 1887, o Nordeste do Brasil passa por uma das mais calamitosas secas de sua história; levas de flagelados perambulam famintos pelas estradas em busca de socorro governamental ou de ajuda divina; bandos armados de criminosos e flagelados promovem justiça social “com as próprias mãos” assaltando fazendas e pequenos lugarejos, pois pela ética dos desesperados “roubar para matar a fome não é crime”. Cresce a notoriedade da figura de Antônio Conselheiro entre os sertanejos pobres; para eles, Antônio Conselheiro, ou o “Bom Jesus,” como também passa a ser chamado, seria uma figura santa; um profeta enviado por “Deus” para socorrê-los (PARO, fascículo 02).

A questão da influência do meio era grande arma política do discurso regionalista nortista, desde quando a seca foi descoberta em 1887, como o tema, que mobilizava, que emocionava, que podia servir de argumento para exigir recursos financeiros, construção de

obras no estado, etc. O discurso da seca e sua “indústria” passam a ser “atividade” mais constante e lucrativa nas províncias e depois nos Estados do Norte, diante da decadência de suas atividades econômicas principais: a produção de açúcar e algodão (ALBUQUERQUE, 1999 p.58). A seca torna-se o tema central no discurso dos representantes políticos do Norte, que a instituem como problema de suas províncias ou Estados. Todas as demais questões são interpretadas a partir da influência do meio e de sua “calamidade”: a seca. As manifestações de descontentamento dos dominados, como o banditismo, as revoltas messiânicas e mesmo o atraso econômico e social da área, são atribuídos à seca, e o apelo por sua “solução” torna-se um dos principais temas dos discursos regionais.

O termo Nordeste é usado inicialmente para designar a área de atuação da inspetoria Federal de Obras contra as Secas (IFOCS), (ALBUQUERQUE, 1999 p.68). Neste discurso institucional, o Nordeste surge como a parte do Norte sujeita as estiagens e, por essa razão, merecedora de especial atenção do poder público federal.

A industrialização coincidiu com a decadência econômica das áreas nordestinas e o fluxo emigratório da região, que passou a ser fornecedora de mão-de-obra para as demais. O Nordeste, no século XX, passou a ser visto como uma “região problema”, área decadente que necessitava de ajuda governamental para se desenvolver (VESENTINI, 1998, p. 316).

A ideia que fazemos hoje do Nordeste, como uma região diferenciada no espaço brasileiro, é recente, data do final do século XIX e início do século XX. Nos períodos anteriores, havia vários “nordestes”, áreas bastante diferentes e com economias regionais relativamente isoladas umas das outras (VESENTINI, 1998). Foi devido ao processo de integração nacional, realizado a partir da industrialização do país e sua concentração em São Paulo, que o Nordeste passou a ser encarado como uma grande região, com traços em comum e individualizada no conjunto.

### **3.3.3 O Nordeste nos quadrinhos**

Convivemos com as histórias em quadrinhos há muito tempo, e talvez por isso não se consigamos perceber a sua real importância. Poucos compreendem que os quadrinhos, além de proporcionar prazer e entretenimento, externam uma fantástica dimensão da criatividade humana: são expressões gráfico-visuais que harmonizam texto e imagem, configurando, em muitos casos, verdadeiras obras-primas.



Vários apaixonados pelas HQ's, na região Nordeste, contribuíram de fato para que esta arte se consolidasse: Gutemberg Cruz, Avalone e Antônio de Sá.

O baiano Gutemberg Cruz lançou em 1970 seu teimoso “Na Era dos Quadrinhos”, o fanzine (CRUZ, 1993). Naquela época Gutemberg nem tinha ideia do que significava tal termo. Era, na verdade, apenas um jornalzinho mimeografado a álcool sobre história em quadrinhos. Sua produção talvez o segundo zine brasileiro a tratar do assunto, fato histórico que não seria suficiente para lhe dar muita importância. Pelo contrário, essa publicação precisa com urgência ser reconhecida como um marco da imprensa alternativa brasileira.

Gutemberg Cruz fez, com seu revolucionário zine, uma série de inovações que só seriam incorporadas em outras publicações do gênero no final da década (CRUZ, 1993). Entre as inovações destacamos: o fato de transformar o que seria uma revista de fã num veículo de divulgação e valorização do artista brasileiro; discutir e buscar aprofundar a riqueza artística e o reconhecimento dos quadrinhos como arte e a realização da Primeira Exposição de HQ do Norte Nordeste.

Gutemberg Cruz fez predominar no fanzine o talento nato que o transformaria num dos profissionais do jornalismo mais requisitados da Bahia. O seu leitor era um privilegiado naqueles tempos, pois desfrutava de duas páginas com as últimas novidades do que acontecia no mercado brasileiro e até dos Estados Unidos e França – países onde havia leitores e correspondentes (CRUZ, 1993). Um marco. Na “Era dos Quadrinhos,” perseguia a novidade, o furo jornalístico, com entrevistas e artigos exclusivos. Mergulhar em suas páginas torna possível ter uma ideia exata do mercado de quadrinhos naquele período; tudo que acontecia estava ali nos quadrinhos brasileiros.

Avalone criou as histórias do Cangaceiro “Carrapicho”, personagem de cunho cômico, apoiado no universo do sertanejo e no cangaço do Nordeste brasileiro (SÁ, 2003). Apesar da estrutura regional, as aventuras da personagem transcendem o espaço geográfico e se tornam universais pelo tratamento dado às suas relações com o meio-ambiente e a sociedade local.

Percebemos, através das HQ's de Avalone, que essa arte pode levar o leitor de qualquer canto do país a conhecer o lendário Nordeste. Ao público infantil, são mostradas não apenas as lendas nordestinas; mas, principalmente, como o povo nordestino é diariamente julgado como produtor de uma cultura exótica, simples, pitoresca e inferior, observemos a Figura 24.



Figura 24: Carrapicho

Fonte: [www.avalone.art.br/quadrinhos](http://www.avalone.art.br/quadrinhos)

Cada vez mais, as histórias em quadrinhos vão tomando o seu lugar na divulgação cultural do Brasil (SÁ, 2003). E um bom exemplo é a divulgação do cangaço brasileiro, fenômeno político e social demasiadamente retratado nas histórias em quadrinhos que ganharam destaque no periódico “Nossa História”, publicado pela Editora Nova Cruz, e que circula em todo Brasil. Em um dos seus exemplares, foi editado um artigo do professor de História da Universidade Federal de Sergipe, Antônio Fernando de Araújo Sá: autor do livro *Cangaço nas histórias em quadrinhos*, que consegue recuperar grandes momentos da produção nacional dos quadrinhos.

O livro começa retratando a “Vida de Lampião”, de Euclides Santos, publicada em 1938, no jornal “A Noite Ilustrada”. As tiras contêm a vida do maior representante do cangaço nordestino (SÁ, 2003). O autor aproveita para fazer uma análise iconográfica do Brasil. A exploração da temática do cangaço, permite-lhe, através do personagem Zeferino denunciar as mazelas sociais, observemos a Figura 25.



Figura 25: Nossa História Guerras que quase esfacelaram o Brasil

Fonte: [www.acervohq.quadrinho.com/capa](http://www.acervohq.quadrinho.com/capa)

Por trás da diversão de uma história em quadrinhos ou da charge de um jornal, ou até mesmo das revistas, pouca gente sabe das dificuldades que os profissionais do ramo tem enfrentado (CRUZ,1993). Além de sofrerem os reflexos de crises econômicas e editoriais, o humor gráfico mundial e o brasileiro vêm perdendo cada vez mais públicos para outras mídias, como a TV por assinatura, Internet e videogames.

A situação ainda se torna mais difícil para os artistas de fora do eixo Rio de Janeiro - São Paulo, que encontram pouco espaço ou quase nenhum para apresentarem seus trabalhos. Entretanto, foi criada a Associação dos Cartunistas de Pernambuco ACAPE, para enfrentar esse panorama (CRUZ,1993). Desde então, a entidade executou diversas ações para fortalecer o segmento no Nordeste e ser um bom exemplo para outras regiões do Brasil. Trata-se de uma entidade não-governamental que reúne profissionais do desenho para promover, divulgar e estimular a produção do humor gráfico e da HQ como arte, meio de comunicação e de educação.

Se essas ações se solidificarem, quem sabe um dia existirá uma agência especializada com a mesma força dos *Syndicates* americanos.

### 3.3.4 Cedraz: o autor e sua jornada nas histórias em quadrinhos

Antônio Ramos Cedraz, mais conhecido como Cedraz, nasceu numa fazenda do município de Miguel Calmon, na Bahia. Formado em Magistério, trabalhava como professor primário na cidade de Jacobina e exercendo esta profissão, teve seus primeiros contatos com as histórias em quadrinhos.

Em 1998, teve a ideia de criar a Turma do Xaxado, cujos personagens, com os pés fincados no chão do Brasil, vivenciavam, com suas aventuras e experiências infantis na dura realidade do Nordeste Brasileiro, a discriminação racial e os costumes e lendas tão admirados em todo o mundo.

A Turma do Xaxado começou a ser publicada em tiras a partir de 1998, no jornal “A Tarde”, de Salvador. As histórias, ambientadas no sertão nordestino, são bastante perspicazes, possibilitando trabalhar de forma crítica, temas relacionados à Região Nordeste de forma crítica (CEDRAZ, 2005). As tiras atendem a diferentes pressupostos do trabalho da sala de aula: sensibilização para o tema a ser introduzido, verificação do conhecimento prévio do aluno, avaliação de conteúdos já trabalhados, atividade de análise do tema que está sendo trabalhado, entre outros.

A Turma do Xaxado é formada por personagens tipicamente brasileiros. Cada um, com seu jeito de falar, pensar e agir, passeia pela cultura brasileira através das imagens, gentes, tradições e lendas. São historinhas que falam das coisas da nossa terra, dos encantos e problemas, mas sem perder de vista a universalidade da experiência humana.

Cedraz teve sua turminha premiada, sendo reconhecido e admirado pelo seu trabalho (CEDRAZ, 2005). Os personagens que criou foram comparados a grandes personagens dos quadrinhos mundiais. Reconhecido como Mestre do Quadrinho Nacional, pelo Prêmio Ângelo Agostine, já coleciona cinco Prêmios HQMIX<sup>10</sup>.

Cedraz foi entrevistado pelo jornalista, Alexandre Rego, em 10/12/2007 e esta reportagem foi publicada no Recanto das Letras, uma revista cujo objetivo é difundir um trabalho feito na Bahia com elementos muito fortes da cultura nordestina. Nessa entrevista, contém revelações interessantes sobre seu trabalho. O autor conta, por exemplo, que seu primeiro envolvimento com os quadrinhos se deu quando ele tinha apenas dezesseis anos. A ideia de criar a Turma do Xaxado surgiu quando se aposentou do Banco do Brasil e quis dar novo significado a sua vida. Começou desenhando o chapéu, pois representa bem o Nordeste

---

<sup>10</sup> O Oscar dos quadrinhos

e, juntamente com a equipe de desenhistas, concretizou o “Xaxado”. O interessante, neste processo artístico é que não existe apenas um único olhar sobre o processo de execução, e sim, de uma equipe de desenhadores colaborando mutuamente para a concretização do desenho. Observemos a Figura 26 apresenta o personagem principal da Turma do Xaxado.

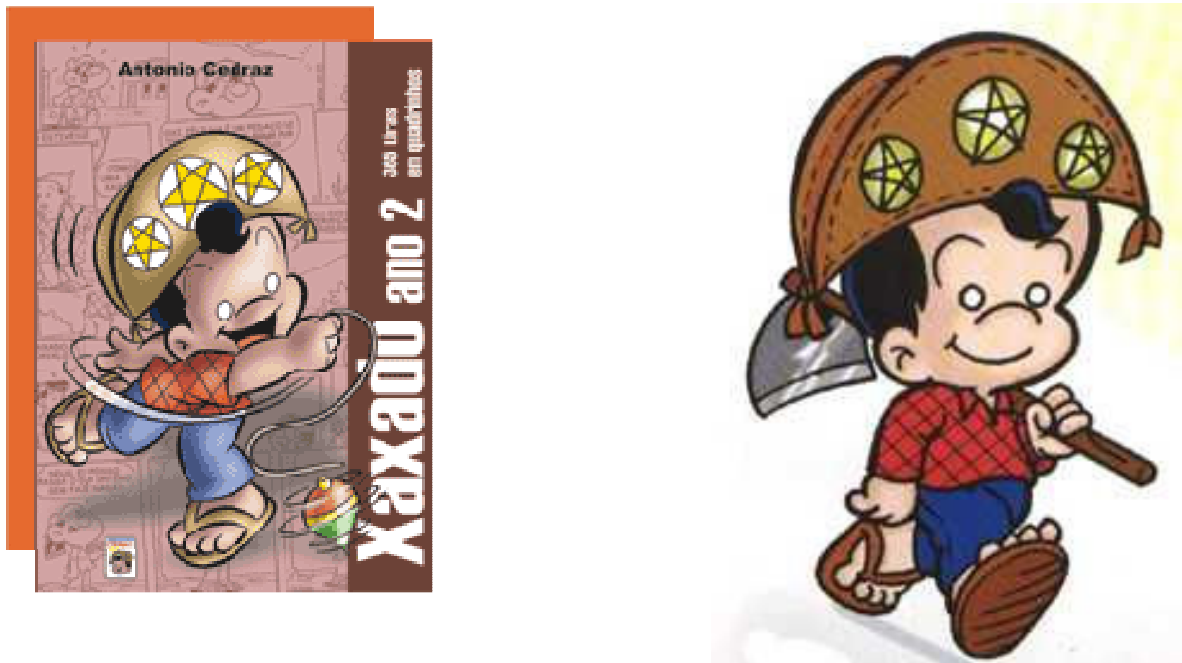


Figura 26: Xaxado, personagem protagonista

Fonte: [www.xaxado.com.br](http://www.xaxado.com.br)

As histórias, tirinhas e piadas curtas situam os vários personagens em eventos do dia-a-dia, explorando a personalidade de cada um deles e interagindo com problemas sociais, econômicos e políticos, de forma a educar e informar os leitores (CEDRAZ, 2005). Hoje, a Turma do Xaxado pode ser encontrada em jornais, inclusive em Porto Alegre; faculdades, escolas, circulando em vários lugares com um público bastante heterogêneo.

Por conta disso, Cedraz teve de criar uma editora para as suas revistas (CEDRAZ, 2005). Para o lançamento da revista, Xaxado, posteriormente, buscou o apoio do Faz Cultura do governo da Bahia; mas, às vezes, publica com recursos próprios e vende esse material em Programas de feiras e livrarias.

O trabalho do quadrinista baiano Cedraz tem características muito próprias, diretamente ligadas aos costumes e falares nordestinos. Isso se deve, sem sombra de dúvidas, à sua origem sertaneja e a sua experiência com o campo e a natureza (CEDRAZ, 2005). Ele levou para a história em quadrinhos toda a sua vivência, apresentando, ao leitor, um Nordeste

com inúmeros problemas, mas, acima de tudo, com muito otimismo e humor, acreditando que na realidade existem soluções, como no mundo ficcional. Com a Turma do Xaxado, ele apresenta personagens bastante heterogêneos, passando pelas diversas classes econômicas e graus de instrução. A Figura 27 mostra a Turma do Xaxado e seu criador.

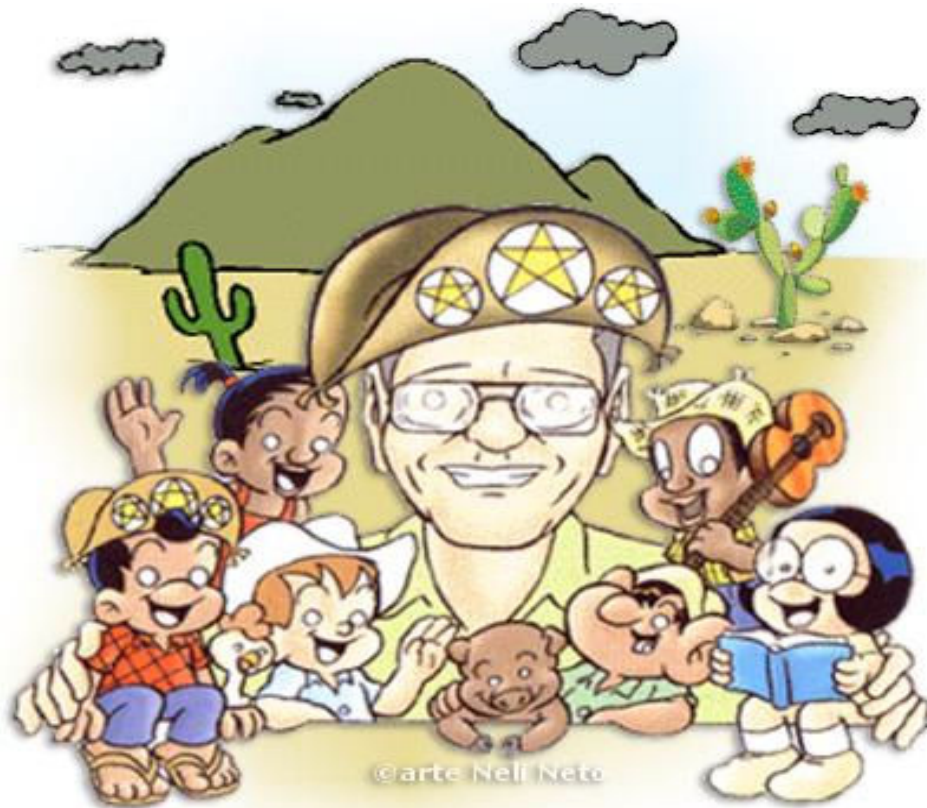


Figura 27: Cedraz e sua turminha

Fonte: [www.xaxado.com.br](http://www.xaxado.com.br)

Observando as tiras de Cedraz, é impossível não se lembrar das historinhas de Chico Bento, do Maurício de Sousa, pelo seu jeito caipira de ser. A diferença é que o Xaxado é extremamente regional: é neto de um cangaceiro que vivia no bando de Lampião. As semelhanças entre ambos são o fato de viverem uma vida simples, em histórias cheias de humor, e com temas sócio culturais, políticos e ideológicos importantes, provocando, nos leitores de todas as idades risos e reflexões, como é possível observar através da Figura 28 logo em seguida.



Figura 28: Tirinha da Turma do Xaxado

Fonte: [www.xaxado.br](http://www.xaxado.br)

O trabalho de Cedraz vai além de produzir quadrinhos; pois, com a Turma do Xaxado, ele faz um verdadeiro resgate e divulgação da cultura nacional, através de histórias engraçadas retratando a vida no campo, suas peculiaridades, linguagem e organização social. Na verdade, prende e remete o leitor, não só infantil, para a paisagem típica nordestina, com as estéticas, lendas e mistérios que alimentam a cultura da região de que trata.

### 3.3.5 Cultura representada na Turma do Xaxado

Tendo sido a primeira região efetivamente colonizada por portugueses, ainda no século XVI, que aí encontraram as populações nativas e foram acompanhados por africanos trazidos como escravos, a cultura nordestina é bastante particular e típica, apesar de extremamente variada (RIBEIRO, 1995). Sua base é luso-brasileira, com grandes influências africanas, em especial na costa de Pernambuco à Bahia e no Maranhão, e ameríndias, em especial no sertão semi-árido.

A riqueza cultural dessa região se evidencia para além de suas manifestações folclóricas e populares. A literatura nordestina tem dado enormes contribuições para o cenário literário brasileiro, apresentando, nas suas narrativas, a cultura dessa região. Destacando-se nomes, como Euclides da Cunha, com o Pré-Modernismo, dando início à literatura regionalista do século XX, apresentando o “sertanejo,” posteriormente, Graciliano Ramos, dentre muitos outros. Observemos a Figura 29 algumas das inúmeras representações da cultura nordestina:



Figura 29: Representação de alguns elementos da cultura nordestina

[www.terrabrasileira.net](http://www.terrabrasileira.net)

Estão representados, nessa figura, tipos regionais, danças folclóricas, mitos e lendas, modo de vida, culinária, religiosidade e artesanato.

Para entender e refletir sobre cultura, achamos pertinente buscar inicialmente a origem do termo conforme o dicionário etimológico prosaico de Língua Portuguesa, de Bueno: cultura<sup>11</sup> -s.f.

<sup>11</sup> Erudição, conjunto de conhecimentos gerais e vastos;plântio, plantação, agricultura.Ital. colture; além kultur. Antigamente não se usava cultura senão para coisas do espírito. Atualmente, passou a designar também qualquer cuidado ou esforço para adquirir aperfeiçoamento. Cultura física ; esforço, treino, prática de exercícios ginásticos



Sobre cultura afirmam Japiassu e Marcondes, no dicionário de filosofia (lat. Cultura):

1. conceito que serve para designar tanto a formação do espírito humano quanto de toda a personalidade do homem: gosto, sensibilidade, inteligência.

2. Tesouro coletivo de saberes possuído pela humanidade ou por certas civilizações: a cultura helênica, a cultura ocidental etc.

3. Em oposição a natura (natureza), cultura possui um duplo sentido antropológico: a) é o conjunto das representações e dos comportamentos adquiridos pelo homem enquanto ser social. Em outras palavras, é o conjunto histórica e geograficamente definido das instituições características de determinada sociedade, mas também suas técnicas próprias, seus costumes políticos e os mil usos que caracterizam a vida cotidiana. b) é o processo dinâmico de socialização pelo qual todos esse fatos de cultura se comunicam e se impõem em determinada sociedade, seja pelos processos educacionais propriamente ditos, seja pela fusão das informações em grande escala, a todas as estruturas sociais, mediante os meios de comunicação de massa. Nesse sentido, a cultura praticamente se identifica com o modo de vida de uma população determinada, vale dizer, com todo o conjunto de regras e comportamentos pelos quais as instituições adquirem um significado para os agentes sociais e através dos quais se encarnam em condutas mais ou menos codificadas.

4. Num sentido mais filosófico, a cultura pode ser considerada como feixe de representações, de símbolos, de imaginário, de atitudes e referências suscetível de irrigar, de modo bastante desigual, mas globalmente, o corpo social.

5. Cultura de massa é uma expressão, de uso ambíguo, frequentemente utilizada para designar a possibilidade de uma população ter acesso aos bens e obras culturais produzidos no passado e no presente, seja no processo de degradação.

A análise dos significados expressos em uma sociedade, onde a interpretação dos símbolos ganham significados, e esses significados são transmitidos historicamente através da educação, incorporado em símbolos e materializado em comportamentos, esse leque de símbolos será decodificado pelo indivíduo. Sendo assim, dependerá das observações e da familiaridade que os mesmos tenham em seu contexto social. Na visão de Geertz (1989 p.15):

O conceito de cultura que eu defendo, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura sendo essas teias e a sua análise; portanto; não como uma ciência interpretativa, à procura do significado...

---

para o aperfeiçoamento das funções orgânicas do harmonioso desenvolvimento do corpo humano, das técnicas esportivas.

Portanto, a cultura é em parte controladora do comportamento em sociedade e ao mesmo tempo cria e recria esse comportamento devido a sua força ideológica. A interpretação dos símbolos ganha significado a partir da observação e interpretação que cada pessoa realiza. O que leva o leitor a perceber as representações culturais da Região Nordeste presentes nas tirinhas da Turma do Xaxado é o fato de manter uma relação direta ou indireta com esse contexto e poder, a partir dessa relação, produzir significados através dessas interpretações, fazendo relações com o seu contexto social, gerando possibilidades de interpretações. Geertz (1989, p.61) considera que:

as implicações mais gerais dessas interpretações: e um ciclo recorrente de termos – símbolos, significado, concepção, forma, texto [...] cultura – cujo objetivo é sugerir que existe um sistema de persistência, que todas essas perguntas com objetivos tão diversos, são inspiradas por uma visão estabelecida de como devemos proceder para construir o relato da estrutura imaginativa de uma sociedade.

A participação do indivíduo em sua cultura é sempre limitada; nenhuma pessoa consegue participar de todas as atividades de seu contexto social, mas é fundamental que se consiga o mínimo para que possa ter uma convivência harmoniosa. Todo sistema cultural tem sua própria lógica e é intransferível.

Observamos essa manifestação cultural representada na Turma do Xaxado (Figura 30), que reúne personagens tipicamente brasileiros. Cedraz (2005), afirma que cada personagem tem seu próprio jeito de falar, pensar e agir, perpassando pelas classes econômicas, graus de instrução, etc. É uma turminha bastante diversificada, como o povo brasileiro, vivendo histórias que falam da nossa cultura, trazendo, também, encantos e problemas, mas sem distanciar-se da universalidade da experiência humana. Não apenas da cultura de uma região, mas de alguns elementos nela representados, observemos a Turma do Xaxado na Figura 30.



Figura 30: A Turma do Xaxado

Fonte: [www.xaxado.com.br](http://www.xaxado.com.br)

Na história em quadrinhos da Turma do Xaxado, o protagonista é Xaxado, o personagem representante legítimo das populações que vivem na área rural. Por outro lado, está implícita a valorização do morador da zona rural, pois o Xaxado é o protótipo da criança expressiva, sincera, amiga e inteligente que transmite neste texto conhecimentos, como a defesa do meio ambiente, lendas brasileiras, medos que povoam o universo infantil (CEDRAZ, 2005). Assim, na voz de uma criança com atributos do mundo “da roça”, o texto apresentado traz uma ideologia para romper com o estereótipo quando dá, ao protagonista, voz de conhecimento de causas e efeitos, mas ele, ainda assim, não deixa de representar uma criança. Entretanto, outros personagens da Turma do Xaxado expressam também as suas inquietações diante dos problemas políticos e sociais da Região Nordeste.

Integrante de uma Turminha brasileira, Xaxado desempenha o papel de neto de Lampião. Sensível, alegre e sempre atento às belezas e problemas da vida no campo, buscando retratar a vida rural do Nordeste mostrando o dia a dia do sertanejo sob os mais diversos aspectos: seu cotidiano, sua relação com a terra, a seca, as lendas e mitos (o saci pererê é parte integrante da turma). É um herói que vive na roça.

Os quadrinhos são um excelente meio de comunicação, capaz de atingir com eficiência um grande número de leitores dos mais divergentes grupos sociais, e capazes de divulgar valores e representação de costumes que não devem ser simplesmente assimilado, mas devidamente avaliado e criticado.

## CAPÍTULO III

### PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Entendemos que a pesquisa é a realização concreta de uma investigação planejada, desenvolvida e redigida de acordo com as normas metodológicas já consolidadas pela ciência. Para Minayo (2002, p.16-17) a metodologia corresponde ao caminho e ao instrumento próprio da abordagem da realidade, o que significa que as concepções teóricas de abordagem, o conjunto de técnicas que permitem a apreensão da realidade e o potencial criativo do pesquisador estão incluídos na metodologia.

Para atender aos objetivos deste estudo, que são: conhecer o potencial das HQ's como recurso didático pedagógico, através das representações gráficas que traduzem elementos da cultura nordestina nas histórias em quadrinhos da Turma do Xaxado; avaliar se as tirinhas da Turma do Xaxado representam a realidade da cultura nordestina e analisar os elementos da cultura da Região Nordeste representados nas tiras da Turma do Xaxado, optamos pela abordagem qualitativa de pesquisa. Segundo Minayo (2002), essa abordagem responde a questões muito particulares, ou seja, trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que responde a um espaço mais profundo das relações dos processos e fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis nem generalizados. Nesse sentido, procedemos em nossas análises, mediante a “intuição” e o subjetivismo, um aprofundamento dos significados das representações visuais das tirinhas. Para compreendermos essa realidade em suas diferentes manifestações, utilizamos alguns procedimentos quantitativos, já que os dados quantitativos e qualitativos não se opõem. Ao contrário, se complementam, pois a realidade abrangida por eles interage dinamicamente, excluindo qualquer dicotomia (MINAYO, 2002).

Tendo em vista os objetivos que pretendemos, esta pesquisa teve um caráter exploratório e descritivo. Segundo Gil (2002), as pesquisas exploratórias visam a aproximação do pesquisador com o problema, o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. As pesquisas descritivas visam a descrição das características de determinada população ou fenômeno, o levantamento de suas opiniões, atitudes e crenças e estão preocupadas com a atuação prática, como no nosso caso.

## 2.1 A coleta de dados

A coleta e produção de dados desta pesquisa foram divididas em duas fases: a primeira centrou-se na análise da coerência entre a realidade e a representação gráfica de elementos da cultura nordestina presentes nas tirinhas da Turma do Xaxado; a segunda foi centrada na aplicação de questionários a alunos e à professora de uma classe de 4ª série do Ensino Fundamental e na intervenção da pesquisadora na sala de aula, a fim de avaliar o potencial das HQ's como recurso didático-pedagógico.

No primeiro momento, analisamos as tirinhas da Turma do Xaxado, seguindo o método de análise de conteúdo. Segundo Bardin,

A análise de conteúdo pode ser considerada como um conjunto de técnicas de análises de comunicação que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimento relativo às condições de produção e de recepção das mensagens, inferências estas que recorrem a indicadores (quantitativos, ou não) (2000, p.38).

Organizamos cinco categorias analíticas, tomando como base as representações culturais da Turma do Xaxado: vestuário típico sertanejo, linguagem regional, festejos, religiosidade e musicalidade. Essas categorias foram definidas em função das intenções e dos objetivos desta pesquisa, o que Laville e Dionne (1999, p.219) chamam de modelo fechado, no qual as categorias são definidas a priori. À medida que fazíamos a coleta de dados. Procedíamos a organização dos mesmos, mediante anotações, descrições e catalogação das revelações para facilitar no momento da análise posterior. Essas categorias, de acordo com Bardin (2000), são “rubricas ou classes as quais reúnem num grupo de elementos um título genérico; agrupamento esse efetuado em razão dos caracteres comuns destes elementos”.

Foram analisadas as 365 tiras da Turma do Xaxado, retiradas de uma coletânea que foi publicada em 2005, mas que anteriormente, circulava, diariamente, no jornal A Tarde, para responder às questões da pesquisa: como está representada a cultura nordestina na narrativa gráfica das histórias da Turma do Xaxado? As tirinhas da Turma do Xaxado representam os elementos da cultura nordestina (vestuário sertanejo, religiosidade, musicalidade, festejos e linguagem) de modo fiel à realidade? Avaliamos se cada tirinha estava de acordo com os elementos que representam a cultura nordestina e, a partir dessa avaliação, concluímos que a maior parte das representações corresponde à realidade cultural da Região Nordeste.

Na análise das tiras, centramo-nos na compreensão da mensagem, tanto verbal (oral

ou escrita), quanto gestual, silenciosa, figurativa, documental ou diretamente provocada, buscando o significado e o sentido que, como defende Franco (2005), não estão isolados, mas expressam os diferentes modos pelos quais o sujeito se inscreve no texto, os quais correspondem a diferentes representações que têm de si mesmo e da realidade. Além disso, a análise do conteúdo permite, ao pesquisador, fazer inferências sobre qualquer um dos elementos da comunicação expressos em símbolos na linguagem verbal ou mesmo nas entrelinhas.

O segundo momento da pesquisa visou responder à questão: sendo a Turma do Xaxado conectada à realidade dos alunos das escolas públicas, pode se constituir um recurso didático-pedagógico eficiente para motivar esses alunos para as atividades escolares? No sentido de nos apropriarmos da realidade, consideramos pertinente conhecer a opinião dos sujeitos envolvidos na dinâmica de uma classe da 4ª série do Ensino Fundamental I, – os alunos e a professora – sobre as HQ's para, em seguida, realizarmos uma intervenção, usando as tirinhas da Turma do Xaxado como recurso didático-pedagógico. Antes da realização dessa etapa, já que se trata de um estudo com seres humanos, submetemos o projeto de pesquisa a uma avaliação pelo Comitê de Ética da UEFS (Protocolo 140/2008), que o aprovou em 11/12/2008 (Anexo 02).

## **2.2 O instrumento de coleta de dados**

Para a coleta dos dados da segunda etapa, optamos pelo questionário aberto. Trata-se de um instrumento de apoio ao pesquisador, elaborado por meio de uma série de perguntas ordenadas, respondidas por escrito pelo informante e que ajudam a compreensão do problema de pesquisa (GIL 1999; MARCONI e LAKATOS, 1996). No caso deste estudo, foram elaborados dois questionários, um aplicado aos alunos e outro, à professora. Cada instrumento continha questões objetivas e subjetivas. O questionário dos alunos, aplicado em primeiro lugar, incluiu dez questões visando obter informações que caracterizam os respondentes e sobre seu conhecimento a respeito das HQ's e do seu uso como recurso didático-pedagógico. O questionário aplicado à professora continha questões relativas ao problema da pesquisa e outras destinadas a obter informações pessoais e profissionais, num total de dez questões. Além das perguntas, os questionários continham instruções aos informantes sobre o objetivo do estudo e como deveriam proceder ao respondê-las.

Antes de aplicar o questionário, realizamos uma reunião com os pais dos alunos e a professora da classe, a fim de obtermos autorização para desenvolver por em prática nosso

plano, já que se tratava de uma pesquisa com menores. Após esclarecermos nossos objetivos, da pesquisa, solicitamos, dos pais e da professora, que a colaborassem para a realização da pesquisa assinando o termo de consentimento.

Além disso, tivemos o cuidado de submeter, o questionário a uma validação do seu conteúdo. Com essa finalidade, recorremos a três alunos da mesma série para respondê-lo, a fim de avaliarmos a clareza das questões para os respondentes. Após a validação, o instrumento foi aplicado a trinta e seis alunos da 4ª série, turma A. Eles responderam o questionário (apêndice 01), sem externar nenhuma dificuldade, na própria sala de aula, na presença da pesquisadora, durante aproximadamente vinte e cinco minutos.

Quanto ao questionário (apêndice 01) aplicado à professora da classe, foi respondido em cerca de dez minutos, na presença da pesquisadora, na sala dos professores.

Os dados contidos nas respostas, apresentados e analisados no Capítulo IV, forneceram as informações necessárias para a nossa intervenção em sala de aula, que visou aplicar as HQ's como recurso didático-pedagógico.

## **2.3 Sujeitos**

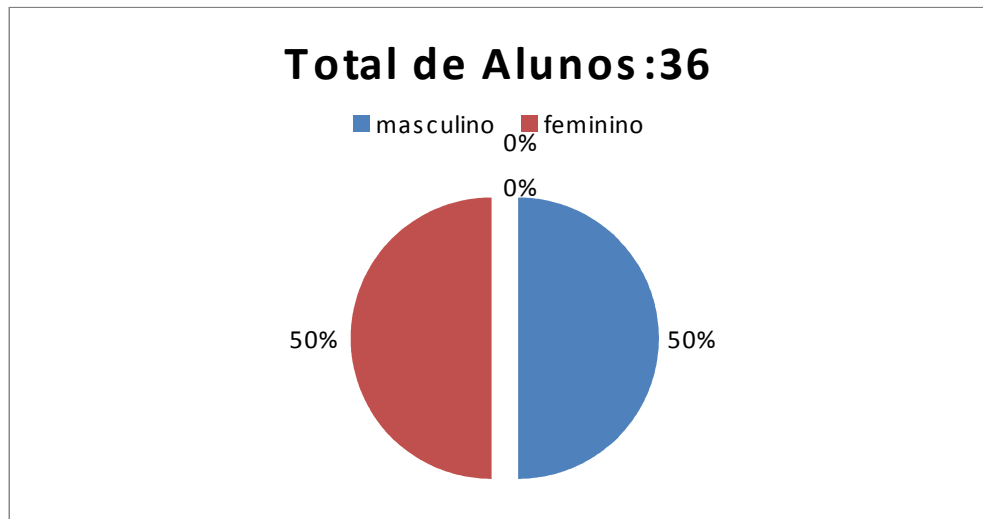
Foram sujeitos da nossa pesquisa: a professora e os alunos. O critério de seleção e recrutamento desses sujeitos foi a aceitação e a autorização espontânea através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, no caso dos alunos.

### **2.3.1 Alunos**

Foram trinta e seis alunos participantes da pesquisa, todos residentes do município de Feira de Santana e matriculados na turma A, turno matutino, do Ensino Fundamental I, do Colégio Estadual Georgina Soares Nascimento. Essa turma é constituída por 50% de alunos do sexo feminino e 50% do sexo masculino, como pode ser observado no Gráfico nº 1.

Gráfico nº 1

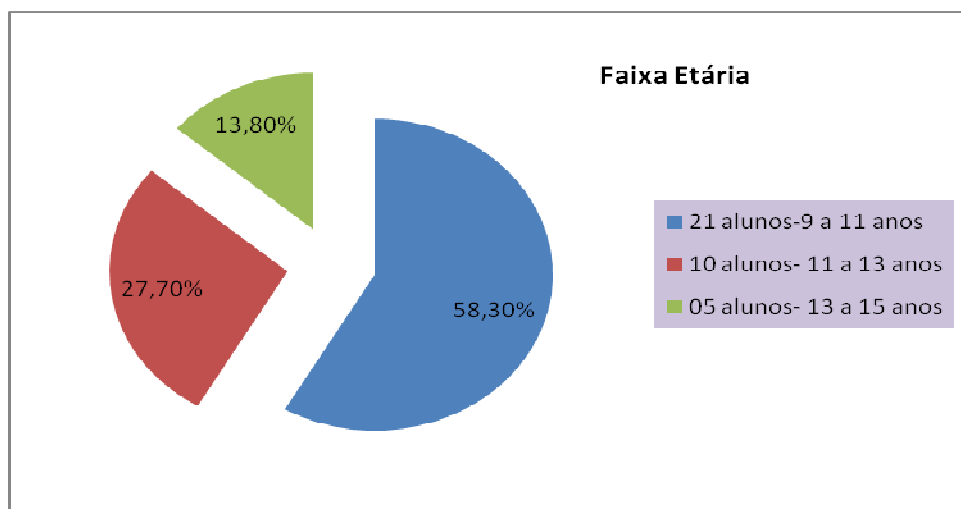
Sexo dos alunos



Como se verifica no Gráfico nº 2, trata-se de uma turma cuja faixa etária está distribuída da seguinte forma: 58,30% entre 9 e 11 anos, 27,70% entre 11 e 13 anos e 13,80% entre 13 e 15 anos.

Gráfico nº 2

Faixa etária





### **2.3.2 Professora**

A professora, sujeito desta pesquisa, tem entre 46 e 50 anos de idade. Tem formação em Licenciatura Plena em Geografia. Atua na rede pública de ensino do município de Feira de Santana, respondendo por uma carga horária de 40 horas semanais, nos turnos matutino e vespertino.

### **2.4 Campo de estudo**

A coleta de dados foi realizada na cidade de Feira de Santana-Ba, mais especificamente, no Bairro Tomba, onde está localizado o Colégio Estadual Georgina Soares Nascimento, que goza de prestígio na localidade. Funciona nos três turnos, oferece Ensino Fundamental I, II e Ensino Médio, para crianças, jovens e adultos residentes no município.

O Colégio Estadual Georgina Soares Nascimento foi fundado em 1968, por um professor chamado Benedito, que tinha um sonho de construir uma escola que pudesse atender à comunidade carente da periferia e do distrito de Terra Dura, pertencente ao município de Feira de Santana. No início, só funcionava uma sala de aula, com 30 alunos. Hoje, o colégio possui 1630 alunos, 15 salas de aula, uma biblioteca, cantina e uma área pequena para esporte e lazer. Atua de forma ativa na comunidade, oferecendo vários cursos: preparatório para vestibular e capoeira, aos sábados e ensino religioso aos domingos, o que mostra a preocupação da escola em se articular com a comunidade local.

Algumas atividades culturais são realizadas nessa comunidade escolar, por exemplo, a Feira de Cultura, que em 2006 teve como tema: A manifestação cultural nordestina. No primeiro semestre, os alunos participam de uma quadrilha junina, que realiza apresentações no colégio e em outras comunidades. Os festejos juninos são comemorados no próprio colégio, com danças, comidas e vestuário típicos. Outra atividade também expressiva é a gincana, que envolve toda a comunidade escolar e o próprio bairro. Nessa gincana, as atividades culturais propostas são de acordo com a realidade cultural dos alunos, com provas voltadas para a valorização da cultura, como apresentações de capoeira, dentre outras.

Feira de Santana é um município do Estado da Bahia, situado a 107 km da capital, Salvador, à qual se liga através da BR-324. Segunda cidade mais populosa do Estado e a maior cidade do interior nordestino. Sua população foi estimada, em 2008, em 584.497 habitantes, segundo dados do IBGE. Ganhou, de Ruy Barbosa, o Águia de Haia, a alcunha de

"Princesa do Sertão", apesar de localizada no agreste baiano. A cidade encontra-se num dos principais entroncamentos de rodovias do Nordeste brasileiro, é onde ocorre o encontro das BRs 101,116 e 324. funciona como ponto de passagem para o tráfego que vem do Sul e do Centro Oeste e se dirige para Salvador e outras importantes cidades nordestinas. Graças a essa posição privilegiada e à distância relativamente pequena de Salvador, Feira de Santana possui um importante e diversificado setor de comércio e serviços, além de indústrias de transformação. É também sede da Universidade Estadual de Feira de Santana, com 21 cursos, além de várias faculdades particulares.

Feira de Santana tem uma manifestação cultural muito expressiva. Uma das festas populares mais conhecidas da cidade é a Micareta, carnaval fora de época, que atrai pessoas de outros municípios, estados e até de outros países. Nela se processa notória integração entre diversas manifestações culturais como: blocos afros, escola de samba e trios elétricos.

Temos, também, vários artistas feirenses que expressam a cultura da região através da sua arte, como, Juraci Dórea, é um dos mais bem-sucedidos artistas plásticos do Brasil na atualidade. Através de esculturas, pinturas e poemas, Dórea desvenda e recria o ambiente sertanejo e antigo do interior baiano. Alguns dos seus trabalhos podem ser apreciados na área externa da UEFS, no centro urbano de Feira de Santana e no Mercado de Arte Popular localizado no centro da cidade. Outro artista consagrado e divulgador da cultura local é Franklin Maxado, cordelista e também um mestre da xilogravura. Acontece na cidade, sempre no mês de agosto, a Caminhada do Folclore, realizada pelo Centro Universitário de Cultura e Arte, CUCA, que vem fomentando a cultura através de uma programação bastante plural das manifestações culturais na linguagem do teatro, da música e da dança.

Por fim, vale ressaltar o outro trabalho de resgate de memória da cidade, que é o Bando Anunciador da Festa de Santana, que percorre as principais avenidas da cidade, numa manifestação explícita da riqueza cultural desse município baiano.

## **2.5 Intervenção educativa**

Após a análise dos questionários dos alunos e da professora, partimos para a intervenção em sala de aula. Essa intervenção foi desenvolvida mediante uma sequência didática. Sequências didáticas, de acordo com Dolz e Schneuwly (2004); Amaral (2001), são definidas como um conjunto de atividades, ligadas entre si, planejadas para orientar as ações dos professores para a organização da aprendizagem de um determinado assunto, numa intervenção em instituições escolares. A organização das sequências deve se dar de acordo

com os objetivos que o professor quer alcançar para transformar gradualmente as capacidades iniciais dos alunos de modo que esses dominem o conhecimento numa determinada área, no nosso caso, a cultura nordestina mediante o uso das tirinhas da Turma do Xaxado.

De acordo com Dolz e Schneuwly:

Uma sequência didática tem, precisamente, a finalidade de ajudar o aluno a dominar um gênero de texto, permitindo-lhe, assim, escrever ou uma maneira mais adequada numa situação de comunicação. O trabalho escolar será realizado, evidentemente, sobre os gêneros que o aluno não domina ou o faz de maneira insuficiente. As sequências didáticas servem, portanto, para dar acesso aos alunos a práticas de linguagens novas ou dificilmente domináveis. (2004, p. 97)

Para realizar uma sequência didática, é necessário que o professor tenha conhecimento sobre o tema que quer ensinar e conhecer bem o grau de aprendizagem que os alunos já têm desse tema. Além disso, é necessário que se organizem atividades em duplas e grupos, para que os alunos possam trocar conhecimento e auxiliar uns aos outros. E foi o estudo sobre as HQ's e Cultura que nos deram sustentação para que pudéssemos elaborar a sequência didática na sala de aula com as histórias em quadrinhos.

Em primeiro lugar, apresentamos, aos alunos da 4ª série, a nossa proposta de trabalhar com a história em quadrinho da Turma do Xaxado. Em seguida, combinamos algumas regras que deveriam ser cumpridas, entre elas, a disciplina, o respeito e a colaboração. Dissemos que seriam necessários seis encontros para trabalharmos com as histórias em quadrinhos e que teríamos que usar bem o nosso tempo, pois cada atividade proposta teria um tempo determinado. Ficou definido ainda que a professora pesquisadora colocaria a rotina no quadro de giz: a leitura em 15 minutos, a definição das HQ's e de Cultura em 20 minutos, a apresentação de cada dupla em 10 minutos. O método para avaliar seria a avaliação contínua.

Com o objetivo de desenvolver a cooperação e a socialização entre a pesquisadora e os alunos, optamos por iniciar com uma dinâmica de grupo e assim aplicamos a dinâmica das bolas coloridas (Apêndice 01).

A mediadora deu uma bola de soprar e um pedacinho de papel para cada participante. Em seguida, pediu que eles escrevessem seus nomes e colocassem dentro da bola, enchendo-a e dando um nó. Em seguida, ao som da música "Como uma onda", de Lulu Santos, os participantes brincaram com os balões, jogando-os para cima. Quando a música parou, cada um pegou uma bola, estourou e apresentou o colega cujo nome estava dentro da bola,

enumerando as características do colega que ele mais apreciava. Ao final da atividade, a pesquisadora comentou a importância de nós observarmos o lado bom das pessoas que, muitas vezes, não percebemos. A brincadeira durou 20 minutos e todas as crianças participaram ativamente.

Partimos dos conhecimentos prévios dos alunos. Perguntamos se eles conheciam as HQ's e estabelecemos comparações entre esse gênero e outros já trabalhados na sala pela professora titular. Investigamos o que os alunos já sabiam sobre cultura e as características da cultura nordestina. As respostas eram registradas no quadro de giz e no diário de bordo da pesquisadora.

Fizemos um jogo para a formação de duplas e demos uma folha impressa (formulário nº1) com a seguinte pergunta: o que é HQ e Cultura? Pedimos que eles registrassem as suas respostas nesse formulário e entregassem à pesquisadora.

Em seguida, possibilitamos o contato inicial dos alunos com as tirinhas da Turma do Xaxado e solicitamos que eles folheassem as páginas vagarosamente e fossem se familiarizando com esse gênero textual: que observassem as imagens, os detalhes e expressassem seu sentimento em relação ao que estavam nas referidas tirinhas.

Dando prosseguimento à sequência didática, solicitamos que os alunos fizessem uma leitura visual, buscando a compreensão da mensagem do texto e, em seguida, uma leitura verbal articulada à visual, mas, silenciosamente.

Para ampliar o repertório da classe, ajudamos os alunos a identificar as características das HQ's, de modo a estabelecer diferenças e semelhanças entre textos organizados em diferentes padrões textuais. Assim, estimulamos a classe a destacar os elementos narrativos visuais, ou seja, os símbolos, onomatopéias, os planos, os balões, gestualidade, os personagens e sequências nos quadrinhos.

No momento da apresentação houve um diálogo entre a pesquisadora e a turma. A partir do levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos, explicou-se a função dos elementos visados e a importância da linguagem visual nos quadrinhos. A pesquisadora registrou, no seu diário de bordo, as declarações dos alunos a respeito da identificação de tais elementos.

No segundo momento, distribuimos o formulário (Apêndice nº2) contendo a seguinte pergunta: O que é Cultura? Antes que as duplas registrassem suas ideias por escrito, pedimos que falassem sobre o conceito e dessem exemplos retirados das tirinhas. Desenvolvemos um debate sobre o tema, fundamentado em Guareschi (1984) Fontana (1996), sobre o conceito de Cultura. Registramos, também no diário de campo, o conceito dos alunos a esse respeito.

A seguir, procedemos a organização e a sistematização do conhecimento, quando a pesquisadora forneceu um outro formulário (nº03), que continha o seguinte roteiro de atividade com as HQ's: reler as tirinhas, recortar e colar, em uma folha de papel ofício, as tiras que apresentassem elementos da cultura da Região Nordeste, seguindo, ou não as categorias já enunciadas: vestuário típico sertanejo, linguagem regional, festejos, religiosidade e musicalidade. Chamou a atenção da pesquisadora a maneira como os alunos articulavam os conhecimentos sobre HQ com os conhecimentos sobre cultura. Essa etapa também foi registrada no diário de bordo da pesquisadora.

Na etapa seguinte da sequência didática, foi realizada uma produção textual, com a turma dividida em duplas. Cada dupla ia categorizando as representações culturais expressas nas tirinhas enquanto a pesquisadora anotava no diário, apontando os problemas que os alunos estavam tendo ao construir o texto. Observamos a troca de aprendizagem entre os alunos. Cuidamos para que todos tivessem as mesmas oportunidades de aprender. Circulamos entre as cadeiras, dando apoio a todas as duplas, de acordo com suas necessidades.

Solicitamos que cada dupla apresentasse, para a classe, a sua coleta, justificando cada categorização e fixando o material no mural. Após cada apresentação, os estudantes puderam questionar, concordar, perguntar sobre as categorias que haviam sido organizadas.

Na etapa seguinte, cuidamos para que os alunos tivessem oportunidade de aprimorar o texto produzido. Pedimos que as duplas trocassem entre si as produções e fizessem entre si as produções para que fossem lidas e comentadas. Devolvidos aos autores os seus respectivos textos, discutimos as observações que haviam sido feitas sobre os mesmos. Devolvemos os textos para os autores e discutimos com eles as observações. Quando alguma dupla não identificava as representações culturais de forma correta, explicávamos novamente, como ocorreu com a cruz, que não foi identificada como um elemento religioso. Posteriormente, solicitamos a reescrita desse item.

Nossa preocupação era que cada autor considerasse seu texto provisório como um objeto a ser retrabalhado, revisto, refeito. Após ser corrigida a escrita, o texto definitivo foi elaborado.

Finalmente, aplicamos o último questionário aos alunos, para avaliarmos como eles respondiam a partir da pesquisa realizada com os mesmos.

## **2.6 Análise dos dados**

### **2.6.1 Análise das tirinhas da Turma do Xaxado**

Inicialmente, lemos as 365 tiras; em seguida, de forma mais atenta, fizemos releitura fazendo o levantamento das representações visuais que havíamos definido. Fomos analisando cada tirinha, categorizando e fazendo as inferências. Depois, fizemos um levantamento percentual para cada categoria representada. Em seguida, produzimos um texto em linhas gerais para cada representação cultural categorizada após o que escolhemos duas tiras de cada representação para ser analisada de maneira mais específica.

## CAPÍTULO IV

### APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS PRODUZIDOS

Para atender aos objetivos deste estudo: avaliar se as tirinhas da Turma do Xaxado representam a realidade da cultura nordestina, analisar os elementos da cultura da Região Nordeste representadas nas tiras da Turma do Xaxado e avaliar a potencialidade das HQ's da Turma do Xaxado como recurso didático- pedagógico, primeiro analisamos 365 tirinhas da Turma do Xaxado para verificarmos a presença de elementos da cultura nordestina; em segundo lugar, fizemos uma intervenção educativa com o uso das HQ's como recurso didático pedagógico.

Neste capítulo, vamos apresentar e discutir os resultados obtidos, tomando por base os princípios teóricos que nos fundamentaram.

#### **4.1 Análise de elementos da cultura nordestina presentes nas tirinhas Turma do Xaxado**

Observamos que as 365 tirinhas estão pontuadas por diversas representações culturais, entretanto, analisamos, apenas, as categorias pré-estabelecidas para a nossa pesquisa: vestuário típico sertanejo, religiosidade, festejos, musicalidade e linguagem regional, entre os elementos naturais e sociais que também estão aí representados.

A revista Turma do Xaxado ano 2, contém 365 tirinhas, muitas dessas intrinsecamente ligadas a várias representações culturais da Região Nordeste. Após avaliarmos esse material, tendo em vista as categorias pré-estabelecidas, fizemos um levantamento percentual para cada categoria representada. Das 365 tirinhas analisadas, 86 apresentam vestuário típico sertanejo, 54, a estrutura da linguagem característica da fala estereotipada do nordestino, 37, religiosidade, 11, festejos e 7, musicalidade.

A Tabela 1 registra o número de tirinhas e as respectivas representações culturais da Região Nordeste, detectadas por nossas análises.

Elementos culturais da Região Nordeste abordados nas tirinhas da Turma do Xaxado com representações contextualizadas. Observemos a Tabela 1.

TABELA 1

Elementos culturais contextualizados	Elementos culturais não contextualizados	Número de tirinhas	Percentual de tirinhas
Vestuário sertanejo		86	23,56%
Linguagem regional		54	14,79%
Religiosidade		37	10,13%
Festejos		11	3,01%
Musicalidade	01	07	1,91%
Não identificadas		170	46,57%
Total de tirinhas		365	100%

Em um número significativo de tirinhas, 86, constatamos a ocorrência da categoria vestuário sertanejo, conforme registrado na tabela 2 abaixo.

TABELA 2

Evento	No contexto ( página/ tira)
Vestuário sertanejo	(10/01)(12/01,02,03)(13/04) (14/03,04)(15/01,02,03,04)(16/01) (18/03,04)(19/01)(20/04) (22/04)(23/02)(24/01,03,04) (25/01)(29/03,04) (30/01)(31/01,04)(34/01,02)(37/04) (40/02,03,04)(41/01,02,03)(42/01,02) (45/01)(49/02,03,04) (50/01,02,03)(51/01,02) (52/02)(54/02,04)(56/01,02,)(60/04) (61/01/02)(62/04)(64/01,02,04) (70/02)(72/03)(73/01,02,04) (74/03)(75/01,03,04) (79/01)(80/02)(82/03,04)(83/03) (84/04)(85/01,04)(89/01,04)(90/02) (91/04)(93/04) (94/02)(95/01)(96/01)(97/01)(99/01)



O vestuário sertanejo está explícito em vários personagens da Turma do Xaxado, entretanto, categorizamos, apenas, as tirinhas com o vestuário sertanejo representado pelo protagonista Xaxado: indumentária composta de chapéu de couro, elemento extremamente significativo, camisa com tecido quadriculado e, por fim, os chinelos (alpercatas) de enfiar nos dedos de confecção bastante simples, muitas vezes produzidos pelos próprios usuários. Essa representação está extremamente ligada a outras, como por exemplo, Xaxado estuda em um turno, no outro trabalha com os pais no plantio de milho e feijão, as suas maiores ferramentas para a preparação da terra são a enxada e o machado, bastante conhecidas pelas pessoas que vivem no campo.

Apesar de viver uma vida muito simples, Xaxado questiona as políticas governamentais para o sertanejo, tece críticas férreas em relação ao latifundiário, não entendendo o porquê de tanta terra improdutiva nas mãos de poucos; tem uma relação respeitosa com a fauna e a flora mostrando-se fiel às leis da natureza. É um grande defensor do meio ambiente, fica muito triste quando se depara com um rio seco e se sente a criança mais feliz do mundo quando a chuva cai “viva o dia amanheceu chuvoso”. Faz uma campanha com a comunidade afim de que não migre para outras regiões e questiona as políticas públicas para a resolução da seca. Apesar de tantos problemas, não perde a esperança que dias melhores virão. Participa, efetivamente, das atividades produzidas na comunidade, vai à feira livre, e lá vende os produtos do pequeno pedaço de terra de seus pais. Nos festejos religiosos, aproveita a oportunidade, sempre clama, a Deus, socorro para o sertão e o sertanejo.

Outra representação, a linguagem regional, foi avaliada em 54 tirinhas (Tabela 3).

TABELA 3

Evento	No contexto ( página/ tira)
Linguagem regional	(09/02,03)(10/04)(11/04)(12/04)(16/02) (17/01,03)(19/03)(21/01,02)(22/01,02,03) (25/03,04)(27/03,04)(29/02)(32/01,02,03,04) (33/02,03)(35/04)(38/01,02,03,04)(39/01)( 43/01)(47/02,03)(55/01)(58/01) (62/01)(64/03)(67/01)(71/04)(72/04)(73/03) (76/01)(78/01,04)(81/04)(83/02)(88/02)(92/ 02)(94/03)(96/02)(98/03,04)(99/01)

Outro personagem importante representado também nestas tirinhas é Zé Pequeno, o maior divulgador da falácia da Região Nordeste. Ele está envolvido com a comunidade e

participa, efetivamente, das representações discutidas; tem, na sua fala, toda uma carga de expressão característica de pessoas que pertencem a uma determinada região e sofre inúmeras críticas, em especial, por falar de uma maneira que vai ferir o que a norma culta determina.

Nas tirinhas, há um conflito entre Zé Pequeno, que representa a linguagem regional, legitimado pelo personagem e Marieta, a grande defensora da língua portuguesa. Ela tenta o tempo todo modificar a fala de Zé Pequeno, utiliza-se de argumentos, como os clássicos brasileiros para incentivá-lo à boa leitura, apresenta-lhe dicionários, mas todas as suas tentativas são fracassadas. Zé é muito preguiçoso, não gosta de estudar, vai para escola sem nenhum interesse, e sempre é o grande provocador de brincadeiras. Na região, o seu nome serve para algumas pessoas que cresceram pouco - seu sonho era torna-se uma criança bem alta.

Outra categoria também muito expressiva nestas tirinhas é a religiosidade, representada em 37 delas. Vejamos a Tabela 4.

TABELA 4

Evento	No contexto ( página/ tira)
Religioso	(09/03,04)(10/03)(11/02)(13/04)(16/03)(23/03) (24/02)(28/03,04)(29/01)(30/02) (33/04)(34/03)(37/03)(41/04) (44/02)(45/04)(46/01,02,03)(49/01)(50/04) (52/01)(63/01,02)(68/01,02,03) (69/02)(75/02)(77/03)(83/01)(89/03) (97/03)(98/01,03)

O elemento muito forte nessa representação é a figura do padre que está associada a outras representações. Ele participa de forma muito ativa na vida da comunidade, nos trabalhos, nas comemorações, nas brincadeiras, nos problemas e principalmente em atividades de evangelização das crianças; na leitura da Bíblia apresentando, por exemplo, os dez mandamentos da lei de Deus. Em momentos de reflexão junto com a turminha do Xaxado, clama a Deus o fim da seca; faz caminhada pelo sertão e observa todo o cenário seco e triste. Nesses momentos ele afirma que não se deve perder esperança e clama, ao sol, piedade para uma terra tão sofrida.

A cruz é outro símbolo religioso muito representativo nas tirinhas. Ele é usado nos momentos difíceis, o padre e as pessoas a utilizam como forma de proteção. A água benta

também é usada para afastar as coisas negativas e ruins. Numa certa feita, os ladrões, por falta d'água, roubam a água benta da igreja, e o padre se desespera pedindo socorro. A água tem significações muito fortes dentro dos dogmas cristãos, representa fonte de vida, meio de purificação e centro de regenerescência. A falta d'água, muito discutida nas representações da Turma do Xaxado, é a maior causadora dos problemas que afligem o povo da região.

A igreja muito bem representada nessa categoria, constitui um sacrário e está ligada a outras atividades religiosas, como, comemoração ao padroeiro e devoção por Santo Antônio, batizados e confessionário, que é utilizado para os fiéis confessarem os seus pecados; o anjo Gabriel que sempre aparece para cobrar do padre explicações para suas atitudes muitas vezes incorretas, como, por exemplo, quando ele mente para as crianças, afirmando que o galho de arruda pode afastar o mau-olhado, ou quando Xaxado está preparando um banho de ervas para a galinha.

A caveira e o urubu figuram nas tirinhas como sinal da fome e de morte. As pessoas ficam temerosas diante da presença desses elementos, como se eles preconizassem a chegada da miséria. Esse exemplo remete-nos ao romance *Vidas Secas*. Na narrativa Graciliano Ramos, "...as aves cobriam as arribações".(pág.101) era sinal de que a seca estava chegando de forma arrasadora, e Fabiano, junto com sua família, teria que mudar para outro lugar, com a esperança de dias melhores.

Ainda continuando o processo de identificação e avaliação, destacamos 11 tirinhas que representam os festejos, conforme Tabela 5.

TABELA 5

Evento	No contexto (página/ tira)
Festejos	(34/02,04)(35//01,02,03) (82/01,02,03)(94/04)(95/01,02)

Essa representação está diretamente ligada a outras representações, em especial a musicalidade. As tirinhas apresentam os festejos da Região Nordeste como: as festas juninas realizadas ao longo do mês de junho, em homenagem a Santo Antônio, São João e São Pedro.

Esses festejos têm a participação da comunidade e transcorrem típico das comemorações: quadrilha, muito forró, balões, bandeirolas, comidas típicas, como: milho, amendoim, pamonha, quentão; a fogueira e muitos fogos, etc. A turminha do Xaxado tem

uma indumentária a ocasião, as meninas usam vestido de chita, fitas no cabelo e chapéu de palha; os meninos usam camisa quadriculada, calça com pedaços de tecido costurados, chapéu de palha na cabeça e muita alegria.

Além das festas juninas, há as de aniversário, das quais todos os personagens da turminha participam efetivamente, para comemorando o evento. Um bom exemplo do envolvimento coletivo provocado por essas festas foi o aniversário de Artuzinho, personagem que representa o filho do grande latifundiário e a figura do coronel nordestino. Rico e exibido, pensa que compra todo mundo e que todos os amiguinhos têm inveja dele. Mesmo sendo avesso à ideologia dos amigos, todos compareceram e compartilharam aquele momento festivo.

A última categoria a ser avaliada, a musicalidade, está representada, de forma específica, em 7 tirinhas, mas é uma categoria que aparece interligada com várias outras representações.

TABELA 6

Evento	No contexto (página/ tira)	Outro contexto
Musicalidade	(10/02)(35/03)(36/01)(59/01) (70/04) (89/02)	(26/02)

A musicalidade está presente em todos os festejos. A turminha do Xaxado forma um grupo musical composto por: Xaxado, tocador de sanfona; Zé Pequeno, tocador de triângulo e Capipa, o tocador de viola que sonha ser um artista tão famoso quanto Luiz Gonzaga, o grande proclamador da cultura nordestina, reverenciado por todos, no Brasil, como o Rei do Baião.

A Turma do Xaxado usa a música para externar seus sentimentos e reclamar os seus direitos. Mesmo vivendo em um ambiente repleto de dificuldades eles conseguem, através da mesma, passar uma mensagem e deixar bem claro que são capazes de gritar seus problemas e alegrias de uma forma bem humorada. Em uma dessas tirinhas, Xaxado tenta despertar a bela adormecida usando sua sanfona, ao tocá-la, ela acorda. Luiz Gonzaga também utilizou a sua música para cantar a cultura da Região Nordeste e os seus problemas, para que pudesse despertar de fato toda a nação do esquecimento a que as políticas públicas do Brasil relegaram a Região Nordeste ao longo do tempo.

## 4.1.2 Análise das tirinhas

### 4.1.2.1 Vestuário típico sertanejo

A primeira categoria a ser analisada é o vestuário típico sertanejo. Observemos a Figura 31.

Buscamos no dicionário Ferreira (1995) o significado dos termos: vestuário e sertanejo. O primeiro está assim definido: s.m.; o conjunto das peças de roupas que se vestem traje; indumentária. O segundo é: adj.; do sertão, que habita o sertão, rústico, agreste, rude.; s.m indivíduo sertanejo.

Peter Sallybrars no Casaco de Max – roupas, memória, dor:

“As roupas recebem a marca humana. Vive-se em “sociedades de roupas”. Em sua forma mais extrema, trata-se de uma sociedade na qual os valores e também a troca assumem a forma de roupas”(2000, p. 17).



Figura 31: Tirinha representando o “vestuário típico sertanejo”

(Fonte: CEDRAZ, 2005, p.50)

A tirinha acima contém a imagem do vestuário sertanejo não dissociando da paisagem nordestina de solo pedregoso; o cenário com vegetação típica desta região, o cacto, sempre presente na representação material, ele passa a ser uma realidade de brasilidade, do primitivismo, da aspereza de nossa realidade nacional, também retratado na obra de Tarsila do Amaral: o “Abaporu”, quadro pintado em 1928. As características físicas e psicológicas do protagonista representam muito bem o lugar onde ele vive. Em linhas gerais: a roupa simples, os chinelos nos pés, e chapéu de couro compõem um vestuário simples, mas que

representa como o homem da região Nordeste vive, principalmente o que habita na zona rural. O texto que está presente nos balões dialoga também com o cenário, remetendo-se à definição que Euclides da Cunha (2002, p. 60) dá para o sertanejo em os Sertões.

O sertanejo é, antes de tudo, um forte. Não tem raquitismo exaustivo dos mestiços neurastênico do litoral. A sua aparência, entretanto, ao primeiro lance de vista, revela o contrário. Falta-lhe a plástica impecável, o desempenho, a estrutura corretíssima das organizações atléticas. É desgracioso, desengonçado, torto. Hércules-Quasímodo reflete no aspecto a fealdade típica dos fracos...

Também em *Vidas secas*, está representada a trajetória sofrida de uma família sertaneja. Fabiano, em constante e enorme esforço para sobreviver juntamente com sua mulher e filhos, jamais consegue superar sua condição de vítima do isolamento e da miserabilidade. Nessa narrativa, o autor exterioriza a identidade do sertanejo através da representação como árido, seco, pontiagudo, que nos lembram o deserto, o cacto. Vivendo em um espaço sem condições de sobrevivência, mas que luta do início ao fim, sem qualquer assistência do poder político.

No sertão, a começar pelo solo e clima, tudo é adverso. O sertanejo sobrevive porque é uma raça forte. Assim como o cacto, foi feito para resistir à seca. O sertanejo também tem pelo, corpo e psicologia para suportar a seca. Além disso, é também um grande conhecedor da fauna e da flora e com elas interage em uma relação de respeito.

Essas são algumas das representações da realidade do Sertão nordestino nas histórias em quadrinhos. Apesar de todas as dificuldades, o sertanejo se mantém “forte” e com um poder de superação muito grande, mesmo vivendo em um ambiente que não fornece condições naturais para sobrevivência sua e da sua família, ele continua lutando. Graças a essa fortaleza, foi fonte inspiradora para muitos outros escritores brasileiros, além de Euclides da Cunha e Graciliano Ramos já citado por nós.

Através da Figura 32, pretendemos chamar a atenção para uma das peças mais representativa do vestuário sertanejo, o chapéu de couro, que associamos à seca da região Nordeste. Essa peça, de fato, distingue um povo e uma região. De acordo com o senso-comum, é como se fosse uma coroa, que designasse o poder, identidade, ela traz o pensamento do sertanejo e a responsabilidade de usá-lo. Ele só tira o chapéu diante de pessoas ou coisas que representem respeito e devoção como: padres, autoridades, igreja e enterro.



Figura 32: Vestuário Sertanejo

Fonte: CEDRAZ, 2005, p. 60

A camisa do sertanejo é feita com um tecido muito simples, mesmo porque, muitas vezes é confeccionada pela própria família, as alpercatas também são produzidas pelos próprios sertanejos. No romance *Vidas Secas*, há também essa representação quando Fabiano faz as alpercatas do filho. (RAMOS, 1997, p. 54).

- Bota o pé aqui.

A ordem se cumpriu e Fabiano tomou medida da alpercata: deu um traço com a ponta da faca atrás do calcanhar, outro adiante do dedo grande. Riscou em seguida a forma do calçado e bateu palmas:

- Arreda.

#### 4.1.2.2 Religiosidade<sup>12</sup>

Religiosidade é um elemento fortemente representado na região Nordeste, é algo que chama muito a atenção também pela diversidade com que se apresenta a figura 33.

<sup>12</sup> S.f. 1. Qualidade de religioso. 2. Disposição ou tendência para a religião ou coisas sagradas. 3. Escrúpulos religiosos.



Figura 33: Religiosidade

Fonte: CEDRAZ, 2005, p. 89

São muitos os elementos religiosos representados nessas tiras: as ladainhas e rezas entoadas pelas beatas e rezadeiras e a imagem de Santo Antônio. O texto verbal associado ao visual expressa a fé do povo da região. Aquele povo, convivendo com muitas dificuldades merecia mesmo, como diz Artuzinho – personagem que representa a figura do coronelismo – ser canonizado, pois não perde nunca a esperança. As histórias de padres, a cruz, a água benta, o galho de arruda, os peregrinos que pagam promessas, as súplicas e as superstições, o duelo entre o bem e o mal, o temor a Deus e a esperança de dias melhores amparados pela fé: todos esses elementos, e tantos outros, de alguma forma são características da religiosidade da Região Nordeste e que estão representados nas tirinhas analisadas.

Religião é um sistema de símbolos que atua para estabelecer poderosas, penetrantes e duradouras disposições e motivações nos homens através da formulação de conceitos de uma ordem geral e vestindo essas concepções com tal aura de fatualidade que as disposições e motivações parecem singularmente realistas (GEERTZ, 1989, p.104).

Afirma ainda CHAUI:

A palavra religião vem do latim: religio, formada pelo prefixo re (outra vez, de novo) e o verbo ligare (ligar, unir, vincular). A religião é um vínculo. Quais as partes vinculadas? O mundo sagrado, isto é, a natureza (água, fogo, ar, animais, plantas, astros, pedras, metais que habitam a Natureza ou um lugar separado da Natureza (1998, p. 164)

Nas várias culturas, a religião não sacraliza apenas o espaço e o tempo, mas também seres e objetos do mundo, que se tornam símbolos de algum fato religioso. (CHAUI, 1998 p.112). Não se faz diferente na Região Nordeste, pois há inúmeras formas de expressar a fé.



As influências mediadas pela natureza, com os seus fenômenos, favorecem as correlações com o sagrado e estas se apresentam no espaço construído socialmente. Fatores climáticos e tecnológicos, tanto uns quanto outros, podem interferir no espaço sagrado (ROSENDAHL, 1999).

Analisando a figura (34), adiante percebemos um dos personagens da Turma do Xaxado: o padre, que é uma das representações da religiosidade do povo nordestino. Inicialmente, o identificamos pelo fato dele sempre estar usando batina, veste longa que desce até aos tornozelos, própria de todos aqueles, mesmo leigos, que desempenham uma função litúrgica, na Igreja Católica, é uma veste própria dos religiosos. Ele tem uma relação de afeto e carinho com as crianças da comunidade, tem sempre conselhos e soluções para os problemas, confirmando o que observamos no decorrer da narrativa dentro das tirinhas: várias representações de elementos religiosos - o padre, a igreja e a imagem de Santo Antonio no altar.

O padre é o grande conhecedor dos possíveis pecados e o único dentro das convicções católicas, capaz de absolver o pecador das suas faltas. O seu poder de influência sobre as pessoas da comunidade também está simbolicamente representado pela batina: traje secular que representa uma relação de natureza simbólica com a personalidade sacerdotal, mas que expressa também o pertencimento a uma sociedade clerical.

A igreja aí representada é um lugar sagrado onde os fiéis, seguidores do Catolicismo, participam de inúmeras atividades religiosas: missas, batizados, novenas, trezenas e festa do padroeiro.

A tirinha traz também representada a imagem de Santo Antônio, que é o santo mais popular do Brasil, basicamente por três razões: é conhecido como o Padroeiro dos pobres, é o santo casamenteiro e também é o santo invocado para achar objetos perdidos. Santo Antônio foi um frei português, que sempre lutou pelos fracos e oprimidos. Morreu no dia 13 de junho, dia em que se comemora, em especial na Região Nordeste, o Dia de Santo Antônio. Observa-se, na Figura (34), que Xaxado foi dormir tranquilamente no colo de Santo Antônio, lugar sagrado do Menino Jesus. Diante da atitude inocente e irreverente do garoto, o padre se rende e deseja, de fato, que ele tenha bons sonhos.



Figura 34: A religiosidade

Fonte: CEDRAZ, 2005, p. 09

O povo nordestino sempre teve uma admiração muito grande por religiosos, em especial padre Cícero que foi acusado por membros do Vaticano de mistificação (manipulação da crença popular) e heresia (desrespeito às normas canônicas), E punido com suspensão da ordem. Por todo o resto de sua vida, foi proibido de celebrar missas, apesar da proibição, ele jamais deixou de fazê-lo em sua igreja em Juazeiro. Graças ao seu enorme prestígio entre os fiéis, ele ingressou na carreira política, tornou-se prefeito de Juazeiro, posteriormente, foi nomeado vice-governador do Ceará e eleito Deputado Federal, mas não queria deixar Juazeiro, jamais exerceu qualquer desses cargos. Até sua morte, aos 90 anos, foi uma das mais expressivas figuras políticas do Estado. Após sua morte, sua fama e seus feitos foram divulgados entre as camadas populares, não raramente com certo exagero dos poetas populares (AQUINO, 1997). Embora banido pela Igreja, tornou-se, de fato, um santo entre os sertanejos.

A cruz, elemento religioso muito usado na representação gráfica da Turma do Xaxado, um dos principais símbolos do Cristianismo, é também conhecida universalmente por outras religiões e pode ter vários significados. Inicialmente, destinada punir criminosos era feita de madeira. Com o passar dos séculos, podemos encontrá-la em várias situações, como de proteção, alimentando a ilusão de que a simples exibição da cruz, de alguma forma, garante proteção divina. Várias pessoas levam a cruz pendurada ao pescoço, pendurada na orelha ou mesmo a têm como objeto especial em suas casas, ou fazem o “sinal da cruz” para afastar o mal e afugentar demônios.

Na Figura 35, observemos que o padre está participando de uma atividade atípica, pois o mesmo participa da comunidade na qual mantém notada uma relação de amizade, em

especial com as crianças. No decorrer do jogo, um dos jogadores comete uma falta, e o padre apresenta a cruz, como forma de expulsá-lo do campo, ou seja, como forma de repelir o mal que ele fez. A cruz é um símbolo conhecido mundialmente, ela recorta, ordena e mede os espaços sagrados, como os templos, ainda desenha as praças nas cidades e atravessa inúmeros lugares como campos e cemitérios (TURNER, 1995).



Figura 35: Religiosidade

Fonte: CEDRAZ, 2005, p. 41

A cruz representa o crucificado, o Cristo, o Salvador, o Verbo, a segunda pessoa da Santíssima Trindade. Ela é a figura de Jesus, ela se identifica com a história humana, com a sua pessoa (CHEVALIER E CHEERBRANT, 1999). E os devotos dela se utilizam como forma de sensibilizar os fiéis. Um exemplo disso foi a Campanha de Canudos, narrada em *Os Sertões*, por Euclides da Cunha (CUNHA, 1995). Antônio Conselheiro era um religioso que peregrinava pelo sertão sempre carregando a cruz. Observemos a Figura 36.



Figura 36: Antonio Conselheiro  
 Fonte: pt.wikipedia.org/wiki

A cruz tem uma duplicidade de significados, para os cristãos, reaparecerá entre os braços de Cristo por ocasião do Juízo Final. Não existe um símbolo mais vivo. A iconografia cristã se apoderou dela para exprimir o suplicio do Messias, mas também a sua presença. Onde está a cruz, está o crucificado (CHEVALIER E CHEERBRANT, 1999).

#### 4.1.2.3 Festejos

O Novo Ferreira (1995) define festejo<sup>13</sup> e: “Festa : reunião alegre para fim de divertimento. Conjunto das cerimônias com que se celebra qualquer acontecimento, comemoração.

Existem duas explicações para o termo festejos juninos de acordo com Ferreira (1995) a primeira, surgiram em função das festividades que ocorrem durante o mês de junho; a segunda versão é que esses festejos tiveram origem em países católicos da Europa e, portanto, seriam em homenagem a São João. No princípio, a festa era chamada de Joanina.

De acordo como (AMARAL 1976) esta festividade foi trazida para o Brasil pelos portugueses, ainda durante o período colonial, época em havia grande influência de elementos culturais portugueses, chineses, espanhóis e franceses. Da França, veio a dança marcada,

<sup>13</sup> “[Dev. De festejar] s.m ato ou efeito de festejar, festividade, solenidade.”

característica típica das danças dos nobres e que, no Brasil, influenciou muito as quadrilhas. Já a tradição de soltar fogos de artifício veio da China, região de onde teria surgido a manipulação da pólvora para a fabricação de fogos. Da Península Ibérica teria vindo a dança de fitas, muito comum em Portugal e na Espanha.

Esses elementos culturais foram, com o passar do tempo, misturando-se aos aspectos culturais dos brasileiros (indígenas, afro-brasileiro e emigrantes europeus) nas diversas regiões do país, assumindo características particulares em cada uma delas (RIBEIRO,1995).

Um dos festejos mais importantes da Região Nordeste é a festa de São João. Por ser uma região árida, o Nordeste agradece anualmente a São João, e também a São Pedro, pelas chuvas caídas nas lavouras. Em razão de acontecer na época propícia para a colheita do milho, as comidas feitas com esse ingrediente integram a tradição, como a canjica e a pamonha (AMARAL 1976).

O local onde ocorre a maioria dos festejos juninos é chamado de arraial, um largo espaço ao ar livre, cercado ou não e onde barracas são erguidas unicamente para o evento, ou um galpão já existente com dependências já construídas e adaptadas para a festa. Geralmente o arraial é decorado com bandeirinhas de papel colorido, balões e palha de coqueiro ou bambu. Nos arraiais, acontecem as quadrilhas, os forrós, leilões, bingos e os casamentos matutos (AMARAL 1976).

Observemos na Figura 37, alguns personagens da Turma do Xaxado participando desses festejos, vestidos tradicionalmente para a ocasião. O ambiente está arrumado com bandeirolas na praça da comunidade.



Figura 37: Os festejos

Fonte: CEDRAZ, 2005, p. 34

Na figura 38, temos uma outra representação da cultura da Região Nordeste. A Turma do Xaxado está dançando forró no arraiaá da comunidade onde eles vivem. Expressam alegria, pois esse festejo é muito natural para eles, não lhes causa nenhum constrangimento. O vestuário da Turma do Xaxado é típico da região. Para participar dos festejos juninos, as meninas se vestem com vestidos de chita, colocam chapéu de palha na cabeça, e os meninos vestem calça, camisa quadriculada e usam o chapéu de palha. Todas as pessoas que participam deste momento usam uma indumentária que representa os festejos, e estão prontos para se divertir e comemorar. O cenário é todo propício para a festividade: as casas estão de janelas e portas abertas para receber as pessoas, oferecendo uma grande quantidade de comidas e bebidas para serem degustadas pelos festeiros.



Figura 38: Os festejos

Fonte: CEDRAZ, 2005, p.35

#### 4.1.2.4 Musicalidade<sup>14</sup>

A musicalidade da Região Nordeste faz parte da representação cultural presente nas tirinhas da Turma do Xaxado. Observemos a Figura 39: Xaxado, Zé Pequeno e Capipa formam o grupo musical característico dessa região, que se apresenta em feiras livres, festas juninas e outras momentos de comemoração. Nesta tirinha os conflitos culturais entre os meninos do grupo musical e Artuzinho, o filho do coronel, também é retratado com uma

---

<sup>14</sup> S.f. Qualidade musical. Musical: adj. 1. Relativo à ou própria da música; 2. Agradável ao ouvido harmonioso.

suposta rivalidade entre dois ritmos musicais bem brasileiros: a bossa nova, muito mais presente na região sudeste do país e o forró, ritmo nordestino.



Figura 39: A musicalidade  
Fonte: CEDRAZ, 2005, p. 89

No campo da música da Região Nordeste, existem vários ritmos populares como: axé, samba, xote, forró, samba-de-roda, xaxado, frevo e baião.

Um dos maiores divulgadores da música nordestina foi, sem dúvida, Luiz Gonzaga, que surgiu artisticamente na década de quarenta, como o maior criador da “música nordestina”, notadamente do baião. Depois de passar por São Paulo, compra uma sanfona e chega ao Rio de Janeiro, e para sobreviver vai tocar em cabarés, dancings e gafeiras do Mangue. Esta profissão de sanfoneiro aprendeu com seu pai, que era artesão e consertava sanfona, além de ser o animador dos bailes rurais nos fins de semana (ALBUQUERQUE 1999, p.153). Luiz Gonzaga, em suas apresentações, assumia a identidade de um artista regional. Para isso criou a indumentária típica que reunia a roupa do vaqueiro nordestino, com o chapéu usado pelos cangaceiros. Em 1946, ele compõe, junto com Humberto Teixeira, um de seus grandes sucessos : Baião

“[...] Eu vou mostrar pra você

Como se dança o baião

E quem quiser aprender

É favor prestar atenção

Morena chega pra cá

Bem junto ao meu coração

Agora é só me seguir

Pois eu vou dançar o baião [...]

Não é só o ritmo que vai instituir uma escuta do Nordeste, mas as letras, o próprio tom da voz de Luiz Gonzaga, sua forma de cantar, as expressões locais que utiliza, os elementos culturais populares e, principalmente, a forma de vestir, de dar entrevistas, o sotaque, tudo vai “significar” o Nordeste (ALBUQUERQUE 1999, p.155).

O sucesso de Luiz Gonzaga foi fruto, por um lado de um código de gosto que valorizava as músicas dançantes, as de natureza lúdica e outras que cantavam a cultura regional, ou seja, a nossa cultura nordestina, causando, na população ouvinte um saudosismo. Na verdade, Luiz Gonzaga era considerado o intermediário entre o “povo do Nordeste” e o estado, que deseja saber quais são os problemas deste povo, cabendo ao artista divulgá-lo para chamar a atenção dos governantes para um problema secular (ALBUQUERQUE, 1999).

Gonzaga assume a identidade de “voz do Nordeste”, que através de sua música leva a sua realidade para o Sul e ao governo. Através do seu trabalho chama atenção para os problemas da sua região, despertando também o interesse por suas tradições e “cantando suas coisas positivas. A seca surge no discurso de Gonzaga como o único grande problema do espaço nordestino. Para chamar a atenção, ele e Humberto Teixeira, seu parceiro de composições, compõem, em 1950, Asa Branca, que chamou mais tarde de “música de protesto cristão” (ALBUQUERQUE, 1999). Através desta composição e de muitas outras solicitariam do Estado providências para o problema da seca.

Quando oiei a terra ardendo  
Qual fogueira de São João  
Eu perguntei a Deus do céu, ai  
Por que tamanha judiação

Que braseiro, que fornaia  
Nem um pé de prantação

Por farta d'água perdi meu gado  
Morreu de sede meu alazão



#### 4.1.2.5 Linguagem<sup>15</sup> regional

A última tirinha a ser analisada, (figura 40), contém a representação da linguagem regional. Nela, aparece Zé Pequeno, um dos personagens mais carismáticos da turma e que sempre rouba a cena. Ele é o típico Jeca Tatu do Sertão: preguiçoso, não gosta de estudar, dorme o tempo inteiro. A figura mostra o momento da chuva, algo ansiosamente esperado pelo sertanejo. Observemos que a linguagem verbal do personagem é característica do regionalismo, sua falácia dele representa a fala das pessoas que vivem nessa região.

CHAUI afirma que a linguagem:

É constituída pela distinção entre língua e fala ou palavra: a língua é uma instituição social e um sistema, ou uma estrutura objetiva que existe com regras e princípios, enquanto a fala ou palavra é o ato individual de uso da língua, tendo existência subjetiva por ser o modo como os falantes se apropriam da língua e a empregam.(2002, p.145).



Figura 40: Linguagem regional

Fonte: CERDRAZ, 2005, p.88

O personagem Zé Pequeno expressa toda a variação linguística, ele representa a “fala” do sertanejo. As pessoas da região se identificam com ele, pois apresentam na sua linguagem uma similaridade com o seu discurso.

---

<sup>15</sup> :[ Do provenç. Linguagem S.f 1. O uso da palavra articulada ou escrita como de expressão pela linguagem (1) própria de um indivíduo; grupo, classe, etc:

Cada porção de falantes homogênea e unitária não se equivoca linguisticamente ao usar a técnica histórica específica para manifestar sua liberdade de expressão. Neste sentido, cada falante é um poliglota na sua própria língua, à medida que dispõe da sua modalidade linguística e está à altura de decodificar mais algumas outras modalidades linguísticas com as quais entra em contato, quer aquela utilizada pelas pessoas culturalmente inferiores a ele, como aquelas a serviço das pessoas culturalmente superiores a eles. (BECHARA, 1997, p.13 e 14).

A “a fala errada” do Zé pequeno: “tu deve ta me achano maluco pur eu tá nessa chuva toda! “É Qui lá fora ta bem pio”. É um exemplo da oralidade das pessoas que vivem na zona rural e não sabem “falar corretamente”. Muitos professores, alunos, falantes da língua podem afirmar que o Zé Pequeno “não sabe falar corretamente”, por esse julgamento evidenciam o desconhecimento linguístico e, ao associar muitas vezes este falar hipoteticamente errado com a origem da personagem “vem da zona rural”, expressam evidente preconceito contra significativo segmento da população brasileira.

No Brasil, a influência de várias culturas deixou na língua portuguesa marcas que acentuam a riqueza de vocabulário e de pronúncia. As diferenças na nossa língua não constituem erro, mas são consequência das marcas deixadas pelas línguas originais que entraram na formação do português falado no Brasil, no qual estão presentes, sobretudo, os elementos das línguas indígenas e africanas, além das europeias, como o francês e o italiano (BECHARA, 1997).

Existem diversas variantes lingüísticas, quanto à forma de expressão escrita e falada, de acordo com as regiões em que vivem. São os regionalismos lingüísticos, que diferem quanto ao sotaque ou pronúncia de cada região. A lingüística moderna já demonstrou cabalmente que não existem falares corretos ou errados, independentemente de estarem em convergência com o padrão que a escola ensina. É exatamente isso que observamos na linguagem regional da Turma do Xaxado, mais especificamente na fala do personagem Zé Pequeno. Ele representa a fala do povo da Região Nordeste.

A educação formal deve respeitar o saber lingüístico, de cada um, garantindo-lhe o curso na intercomunicação social no qual está inserido (BECHARA, 1997). A linguagem está a nossa volta, sempre pronta a envolver nossos pensamentos e sentimentos, acompanhando-nos em toda a nossa vida. Ela não é um simples acompanhamento do pensamento, é o tesouro da memória e a consciência vigilante transmitida de geração a geração.

Na escola antiga, o professor cometia o erro de entender como a língua aquela modalidade culta literária ou não refletida no código escrito ou na prática oral que lhe seguia o modelo, de todo repudiando aquele saber linguístico aprendido em casa, intuitivamente, transmitido de pais a filhos. (BECHARA, 1997, p 14).

Estamos trabalhando com a análise da representação gráfica da cultura do Nordeste nas HQ's, e escolhemos como uma das formas muito marcantes a linguagem regional. Levantamos o seguinte questionamento: por que esta representação pode está inserida na representação gráfica? GOMES afirma:

Compreender a ideografia como sendo a “escrita do pensar”, posicioando-a no grupo das “escritas do falar,” causa certa limitação quando se tenta perceber o amplo universo dos diferentes tipos de grafismo propositais humanos. As ideografias humanas podem ser divididas em duas grandes famílias que apesar de cumprirem diferentes funções, estão intimamente ligadas, pois uma é o desenvolvimento natural ou o aprimoramento cultural da outra: iconografias e as fonografias.

As iconografias ou “desenhos de imagens” são, certamente, a forma mais primitiva de representação gráfica para expressar as idéias do pensamento. A característica principal desse tipo de grafismo se encontra na representação de imagens que imitam ou se assemelham aos elementos encontrados no ambiente natural, aquele criado pela Natureza; ou espaços artificiais, aqueles criados pelos humanos.

As fonografias, “escritas da fala,” são aquelas formas gráficas que, por mera frequência de ocorrência, repetição, estilização, simplificação ou simples invenção formal passam a ser convencionalizadas, aceitas e usadas por um dado grupo social ou racial para comunicar algo, mesmo que o emissor da mensagem oral não esteja em contato direto com o receptor. O uso de signos fonográficos, isto é, aqueles que representam os sons articulados emitidos pela fala humana, é, indubitavelmente, um dos mais sofisticados modos de expressão gráfica. (1995, p.33)

As quatro primeiras tirinhas analisadas neste item estão inseridas à iconografia, e a última está representada na fonografia. Não podemos dizer que as diversas linguagens fonográficas sejam mais importantes do que as iconográficas, como geralmente acontece com estudiosos de outras áreas distintas do desenho. As duas são de suma importância no processo educacional para desenvolver o potencial afetivo-cognitivo, psicomotor e intelecto-criativo da criança em todo o seu processo de formação.

A partir da leitura da Turma do Xaxado associada a outros elementos, demonstramos, simbolicamente, como o Nordeste brasileiro foi construído, durante todo o seu processo histórico-político que motivou e inspirou nordestinos a contar o processo de formação da cultura dessa região. Esforço representado nas artes literárias, na música e na pintura. Consequentemente seu reflexo nas representações visuais. Muito do que foi e ainda é

retratado do Nordeste está relacionado aos relatos históricos, a documentos antigos, fotos, dentre outras fontes que serviram para a análise das tirinhas.

As tirinhas da Turma do Xaxado representam inúmeras manifestações culturais da Região Nordeste que foram trabalhadas neste capítulo, avaliamos apenas as categorias pré-estabelecidas para o nosso estudo

Os resultados obtidos a partir da avaliação da revista pesquisada demonstram que a maioria das tirinhas representa a realidade da cultura nordestina.

Enfim, percebemos que a Região Nordeste é constituída, de fato, por pessoas “fortes” e com uma cultura rica e grandiosa, que está bem representada nas tirinhas da Turma do Xaxado ligadas a tantas outras manifestações culturais que alimentam o povo dessa região.

## **4.2 Os questionários aplicados**

Elaboramos dois questionários, um para os alunos e outro para a professora, ambos como objetivo de avaliar o uso das histórias em quadrinhos como recurso didático pedagógico em sala de aula.

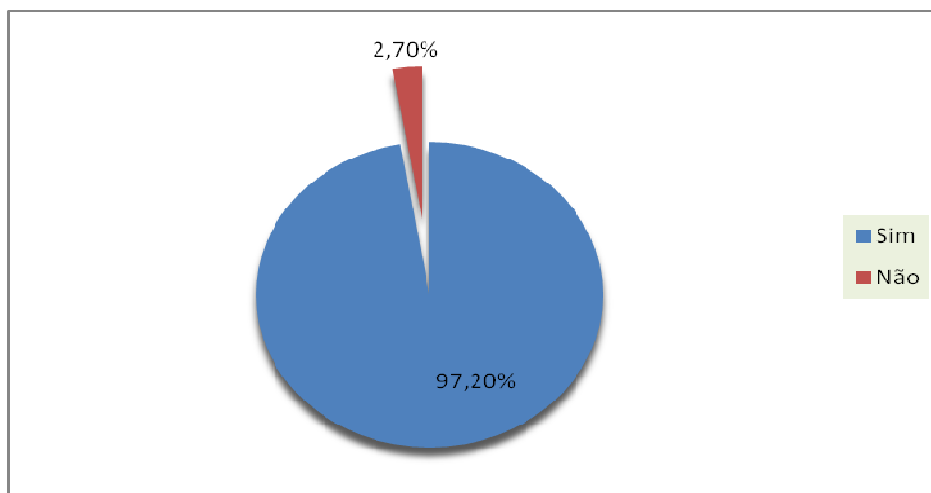
### **4.2.1 O conteúdo do questionário dos alunos**

Apresentamos e discutimos neste item o conteúdo dos questionários aplicados aos alunos, ilustrando com gráficos os resultados, segundo a ordem das questões. O resultado das questões de número 1 e 2 foi apresentado no capítulo da metodologia por se tratar de informações sobre a caracterização do sujeito. Sendo assim, a presente análise vai ser feita a partir da questão 3.

#### 4.2.2 Aos alunos

#### 3.Você gosta de ler ?

Gráfico 3



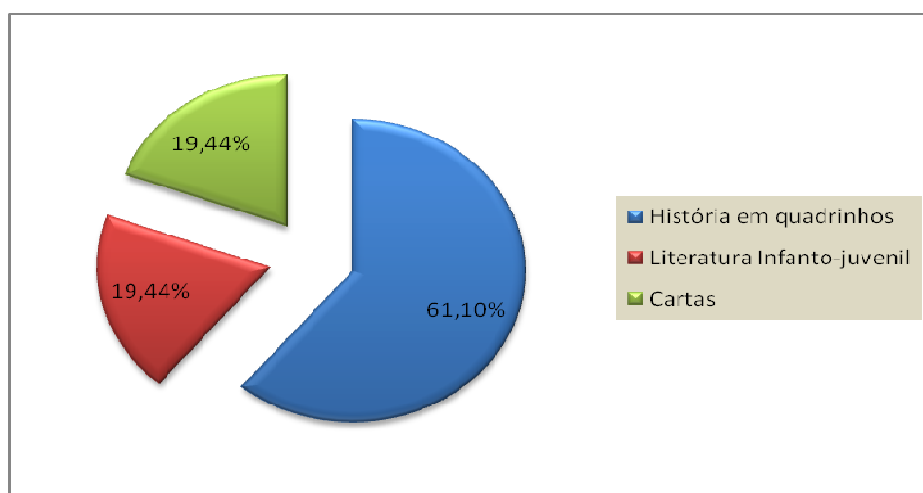
2,70% os alunos declararam que não gostam de ler. Esse índice revela que o incentivo do hábito da leitura deve acontecer desde a infância. As crianças são seres muito curiosos e o contato com os livros, sejam plástico, pano, papel ou musicais dará oportunidade a que elas manipulem, explorem, brinquem com o objeto que pode ampliar o vocabulário e imaginação. Essa importância vai ao encontro de Lajolo (1983) quando afirma que livros com muitas ilustrações e pouco texto são adequados para crianças acima de cinco anos, que poderão criar histórias com base nos desenhos ou interpretá-los. Se a leitura for estimulada desde pequenino, o manuseio do livro para essas crianças já será comum. A leitura não é apenas uma das ferramentas mais importantes para o estudo e o trabalho, é, também, um dos grandes prazeres da vida. Num mundo onde cada vez mais os meios de comunicação dominam o interesse das novas gerações, os pais e a escola devem frequentemente se preocupar em criar, nas crianças, hábitos de leitura.

97,20% afirmaram que gostam de ler. Esse índice alto e satisfatório revela que, na fase do Ensino Fundamental I, o gosto pela leitura é ainda acentuado, o que pode, posteriormente, perder-se a depender da falta de estímulo por parte da escola e da família. Com efeito, Carvalho e Oliveira (2004) opinam que a prática da leitura só acontece quando motivada pela necessidade e pelo prazer. Ler é necessário, porque o leitor é um ser social que não sobrevive sem obter informações, construir algo, inteirar-se do que existe fora de si e, de

repente, se descobrir. Entretanto, a escola, na maioria das vezes, só trabalha com o livro didático e com textos literários, muitas vezes, de maneira burocrática, sem sentido para os alunos. As crianças são facilmente atraídas pela leitura e a escrita, basta que elas sejam motivadas. De acordo com Fogaça (2003), formar um leitor competente é formar alguém capaz de compreender o que lê, de admitir que a um mesmo texto podem ser atribuídos vários sentidos, de perceber mesmo o que não está escrito e, além disso, de estabelecer relações com suas leituras anteriores.

#### 4. O que mais gosta de ler?

Gráfico 4



Chama nossa atenção o fato de 19,44% declararem que gostavam de ler cartas. Caso eles tenham sido sinceros na resposta, é interessante notar que as crianças gostam de ler cartas, mesmo sendo autores de um mundo informatizado que faz com que as pessoas se comuniquem por meios de msn, email, orkut e torpedos diferentemente dos nossos antepassados que se utilizavam quase exclusivamente das cartas, correios e telegráfos para a comunicação. A escola, a partir desse resultado, poderia potencializar a carta para a leitura e escrita na sala de aula, ficando de acordo com Bueno (2004) que afirma que o uso desse gênero textual, na sala de aula, favorece a aprendizagem da escuta, leitura e produção de textos diversos. Mas, na maioria das salas de aula, essa atividade não vem sendo desenvolvida pelos docentes, que vêm na carta um gênero ultrapassado.

19,44% dos alunos declararam o gosto pela literatura infanto-juvenil que é um ramo da literatura dedicada, especialmente, as crianças, jovens e adolescentes. Nisso se incluem histórias fictícias infantis e juvenis, biografias, novelas, poemas, obras folclóricas e/ou culturais, ou simplesmente obras contendo/explicando fatos da vida real (ex: artes, ciências, matemática, etc.). Aries (1981) declara que a literatura infantil é destinada especialmente às crianças de dois a dez anos de idade. O conteúdo de uma obra infantil precisa ser de fácil entendimento pela criança que a lê, seja por si mesma, ou com a ajuda de uma pessoa mais velha. Além disso, precisa ser interessante e, a fim de prender a atenção da criança.

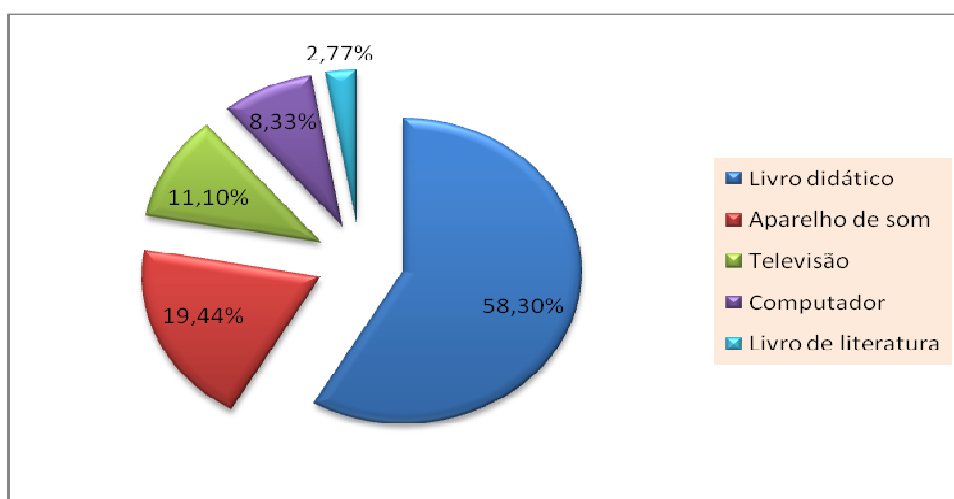
Os primeiros livros direcionados às crianças foram feitos por professores e pedagogos no final do século XVII, com o objetivo de passar valores e criar hábitos. Atualmente, a literatura infantil não tem só esse objetivo. Hoje também é usada para propiciar uma nova visão da realidade, diversão e lazer. Obras literárias destinadas às crianças com dois a quatro anos de idade possuem apenas grupos de palavras e/ou poucas e simples frases Lajolo (1983). Aqui, livros são coloridos e/ou possuem muitas imagens e/ou fotos, tanto porque a criança está apenas começando a aprender a ler, bem como estimula a criança por mais livros/histórias. Livros dedicados a leitores de quatro a seis anos apresentam maiores grupos de palavras organizados em um texto, sem abrir mão de estímulos visuais mencionados anteriormente. Aqui podem ser incluídas algumas histórias em quadrinhos, como a Turma da Mônica, por exemplo. Já obras literárias feitas para crianças de sete a dez anos começam a lançar mão cada vez menos cores e imagens, e apresentar textos cada vez maiores e fatos cada vez mais complicados e que demandam explicação. O jovem leitor, agora já em fase escolar, deve ser estimulado a encontrar respostas pessoais.

O gosto pela leitura foi enfatizado pelos respondentes deste estudo, na medida em que 61,10% declararam que gostavam mais de ler as histórias em quadrinhos, o que nos parece percentual significativo. Como mostramos anteriormente, no quadro teórico deste estudo, as HQ's é uma linguagem que utiliza de dois recursos, o desenho e o texto e essa combinação atrai as crianças, principalmente, os alunos do Ensino Fundamental I, que estão em um período de maior desenvolvimento cognitivo. Essa importância vai ao encontro de Vergueiro, (2004), quando defende que a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir. Na medida em que essa interligação texto/imagem ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, facilita e amplia a possibilidade de compreensão do conteúdo por parte dos alunos.

Ficou confirmado, após uma pesquisa sobre hábitos de leitura dos alunos, que 100% deles gostavam mais de ler quadrinhos do que qualquer outro tipo de publicação, que todo professor que utiliza, na prática em sala de aula, as HQ's, seduz os leitores, proporcionando uma leitura prazerosa e espontânea (CALAZANS, 2004). Fica evidente que as HQ's serão um bom instrumento de leitura se os professores conscientes de seu papel, buscarem conhecê-las e, a partir delas, criarem inúmeras possibilidades que melhorem a qualidade de ensino nas comunidades escolares.

**5. Considerando os materiais utilizados pela professora em sala de aula, marque com (X) o recurso didático que facilita sua aprendizagem:**

**Gráfico 5**



Quanto aos materiais utilizados pela professora em sala de aula, os dados revelam que 2,77% indicam o livro de literatura, um percentual bastante agravante, pois crianças nesta faixa etária são atraídas pela leitura, mas como argumentamos na questão anterior, precisam ser motivadas pela família e pela escola. Com efeito, Held (1980), revela que a leitura tem um papel muito importante na formação de homens críticos, e a literatura infantil é uma poderosa arma a ser usada na infância para desenvolver um hábito de leitura. Não só com esse objetivo, mas, também, o de incentivar a imaginação, a criatividade, a viagem pelo mundo da fantasia e a identificação de si mesmo com o mundo pelo qual é cercada, bem como compreensão dos conflitos internos e das perguntas que a rodeiam. Um dos motivos de se trabalhar a literatura é



desenvolver o imaginário infantil, favorecendo a construção do real, contribuindo para a realização harmoniosa de um ser equilibrado e completo.

Dentre os respondentes, 8,33% destacaram que o uso do computador facilita a aprendizagem. Mesmo vivendo em uma geração avançada tecnologicamente, as máquinas estão chegando nas escolas públicas de forma lenta e, em muitas escolas que dispõem desses recursos, o aluno não tem acesso aos mesmos, pois não têm profissionais aptos para mediar um trabalho com eles. Procede o raciocínio de Veiga (2001), a informática, quando adotada nas escolas, deve se integrar ao ambiente e à realidade dos alunos, não só como ferramenta, mas como recurso interdisciplinar, constituindo-se, também, em alguma coisa a mais com que o professor possa contar para bem realizar o seu trabalho, desenvolvendo com os alunos atividades, projetos e questionamento para que assim todos os discentes tenham acesso às mesmas oportunidades de aprendizagem.

Cerca de 11,10% dos respondentes apontaram a televisão como facilitador de aprendizagem na sala de aula. Talvez essa opinião seja devida à intimidade dos alunos com esse aparelho que compõe o cenário dos lares da maioria das crianças, e esse recurso permite que as pessoas cruzem numerosas influências que vão da cultura aos gêneros e cada pessoa atribui significados, com base em sua interpretação. Em 2009, a Secretaria de Educação do Estado da Bahia distribuiu, para a maioria das escolas, aparelhos televisivos a fim de serem usados em salas de aula, na intenção de que esse recurso pudesse contribuir e melhorar aprendizagem dos alunos. Entretanto, se faz necessário incorporar-se ao ecossistema comunicativo, no qual a televisão exerce importante papel, assim afirma Baccega (2001). O que é divertido pode, também, educar. Usar a televisão não como “substituta” do professor jamais, mas uma aliada para que através dela possa ensinar aos alunos a vê-la com olhar crítico. Exemplo de programas positivos encontram-se na TV Escola, elaborados pelo MEC para atender a clientela do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

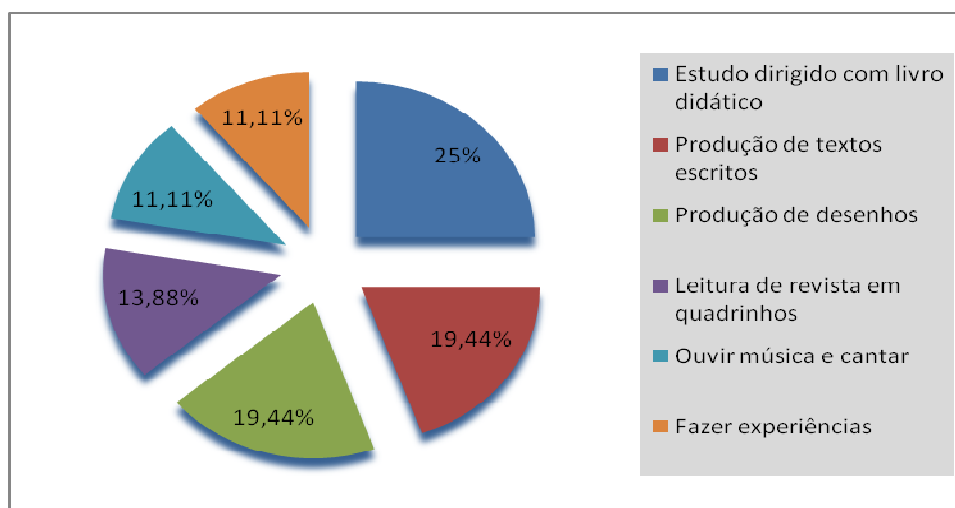
19,44% dos questionados declararam o aparelho de som como um recurso didático que eles gostam bastante, mas esse recurso só ganha significado se estiver bem planejado dialogando com atividades que proporcionem a reflexão dos discentes, é o que declara Antunes (1998), quando afirma que a música faz parte do ser humano. É física, intelectual e sentimental, sensível e organizacional. Pertence ao contexto social, humano, natural e não há como ser desvinculada da realidade. Tem-se na música um grande aliado para tratar as diversas áreas do conhecimento. Com base na importância da musicalização no processo ensino-aprendizagem, faz-se necessário o uso de aparelho de som em sala de aula, pelo fato de atender a uma necessidade vital e espontânea da criança, de cantarolar, dançar, movimentar-

se, inventar, correr, brincar, além de promover a socialização e articulação no desenvolvimento integral da criança. Pode ser utilizado como apoio na aplicação dos conteúdos proposto em cada série.

O livro didático foi considerado por 58,30% dos alunos como o recurso mais facilita a aprendizagem. Acreditamos que esse julgamento deve-se ao fato de ser esse o material mais utilizado na sala de aula, que o aprender vem sendo conduzido da forma tradicional, através do livro didático. Fica evidente, portanto, que a escola precisa valer-se de outros recursos didáticos para que os alunos possam desenvolver as suas potencialidades, o senso crítico facilitando a aprendizagem. Um dado relevante é que esse livro não representa a nossa realidade cultural. do aluno D'ávila (2008) como declara que os materiais didáticos produzidos no Brasil, na sua totalidade, são produzidos nas regiões Sul e Sudeste do País. Os textos que neles se apresentam fazem menção às realidades socioculturais desses espaços geográficos; não são as representações da realidade dos nossos alunos, oriundos da região Nordeste do país, que estão presentes no manual escolar e que são produzidos pela professora, sem se preocupar com a realidade cultural vivida, muitas vezes, por crianças na Bahia. Muitos professores ao usar o livro didático, não estabelecem ligações com a nossa realidade, não conseguem ressaltar, por exemplo, a culinária baiana, uma das mais ricas do país em sua singularidade afrodescendente e com uma carga cultural muito expressiva. Nesta oportunidade, é que a professora poderia, além de focar a cultura de outras regiões e de outros países, por exemplo apresentarem receitas da culinária baiana, músicas, danças e representações visuais enfatizassem a cultura nordestina desse espaços e dessem lugar à interatividades cultural, entre as diversas regiões do Brasil e do mundo.

## 6.Qual a atividade que você mais gosta de fazer na escola?

Gráfico 6



Cerca de 11,11% afirmaram que o que mais gostavam de fazer na escola eram experiências. Muitos experimentos realizados nas escolas públicas são realizadas na sala de aula, porque a maioria delas não tem laboratório apropriado para a atividade. Entretanto, Rodrigues (1999) afirma que as últimas pesquisas em ensino evidenciaram o uso da experiência na ciência, na escola no ensino Fundamental e Médio contribuíram na formação de uma cultura científica efetiva, que permite ao indivíduo interpretar os fatos, fenômenos e processos naturais, situando-se e dimensionando a sua interação com a natureza como parte da própria natureza. Fica assim entendido, pois, que o ensino de ciências, desde o Ensino Fundamental, deve situar o aluno em uma realidade científica mais ampla na tentativa de construir no universo da criança o gosto pela ciência, como forma de facilitar a aprendizagem na busca do conhecimento, no processo de fazer ciência, bem como a compreensão dessa ciência como uma ferramenta útil para um diálogo com o mundo e sua possível transformação.

Entre os pesquisados 11,11% declararam que a atividade mais atraentes na escola são ouvir música e cantar. Foi colocado anteriormente, que se trata de atividades que as crianças gostam de realizar, como afirma André (2002). A música e a dança no cotidiano escolar significam ampliar a variedade de linguagens que podem permitir a descoberta de novos caminhos de aprendizagem. É possível que despertem no aluno, outras formas de conhecer,

interpretar e sentir. Entretanto, apesar da música e da dança serem apreciadas pela maioria das pessoas, não é fácil trabalhar com elas na escola. Por quê? Primeiramente, estudar História a partir da música vai muito além de ligar o rádio ou colocar um CD e ouvir distraidamente as canções. Para aprender História por meio da música e da dança é necessário criar procedimentos adequados. É preciso que os alunos sejam orientados a ouvir atentamente os instrumentos, a melodia e a letra, percebendo as emoções que a música desperta e, posteriormente, seja executada uma coreografia a partir do diálogo entre ambas. Trabalhar com a dança e a música em sala exigem que elas sejam executadas mais de uma vez. Na primeira audição, os alunos identificam a melodia e alguns de seus aspectos. Isso possibilita uma primeira discussão sobre o significado da letra, o prazer de ouvir ou não, sobre quais instrumentos foram tocados e a interpretação vocal, em seguida, também a dança.

Dentre os respondentes, 13,88% revelaram que preferem as histórias em quadrinhos como atividade na escola, nas quais, como já foi dito anteriormente, associam-se as duas linguagens, uma visual e a outra verbal. Vergueiro e Rama (2004) afirmam que as revistas em quadrinhos são escritas em uma linguagem de fácil entendimento, com muitas expressões que fazem parte do cotidiano dos leitores; ao mesmo tempo, na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida para eles. Essa característica dos quadrinhos atende à necessidade dos estudantes de utilizar um repertório próprio de expressões e valores de comunicação, comuns ao grupo em que se encontram inseridos, não agredindo o seu vocabulário normal. Exemplo disso são os quadrinhos do velho Oeste Norte-Americano que possibilitam, por sua aplicação naquele contexto específico, a incorporação ao vocabulário dos estudantes de termos referentes àquele ambiente, tanto no que diz a respeito a elementos geográficos como sociais ou tecnológicos.

Cerca de 19,44% dos alunos revelaram preferência a produção de desenhos. No entanto, muitas dessas produções não são planejadas, nem orientadas pela professora na sala de aula. A maioria dos educadores não utilizam o desenho com o intuito de melhorar a mediação do conhecimento, principalmente na faixa etária em se encontram os sujeitos da nossa pesquisa. O desenho é uma atividade humana e todas as pessoas podem realizá-la, a arte de desenhar está em nossa vida na ação de contemplar o mundo, na feitura dos objetos mais rudimentares, nas construções de casas, na preparação das comidas, nas vestimentas e suas composições, nos traços das cidades, etc. Dondis (2007) considera o desenho como criação humana que abstrai a realidade de cada ser e seus significados, e cada projeto ou esboço de algo diz, muitas vezes, mais do que palavras. Um desenho constitui um “corpo de dados” que

expressa uma mensagem imediata, bem funcional em sua primeira leitura. Permanece, na memória do leitor visual, de diferentes formas e analogias. Através do desenho o ser humano tem a compreensão rápida daquilo que está sendo transmitido. Essa importância vai também dialogar com Santaella (1994), quando afirma que os desenhos elaborados por crianças ou adultos na escola dificilmente escapam de informações e conteúdos e imagens presentes na região onde o desenhista habita, representados por experiências de outras pessoas. Tais representações falam de um caráter pessoal, individual, que se configura completamente só, mas que, contempla informações do entorno, do meio ambiente no qual ele está inserido.

Dentre os respondentes, 19,44% declararam gostar de trabalhar com a produção de textos escritos, na escola. Tal resultado nos chama a atenção, pois o que observamos na prática é bastante diferente. A escola deveria estimular, de maneira mais sistemática, essas produções, entretanto, as produções textuais realizadas nas unidades escolares têm sido de forma fragmentada. Na prática, o aluno produz o texto para obter a nota e o professor corrige, muitas vezes, apenas os erros ortográficos, não aponta a organização das idéias e não sugere a reescrita do texto. Importante mostrar, ao aluno, os diversos níveis de significação que existem em cada texto. Dizer para ele que a explicitação do significado é a vida do texto, pois os significados implícitos trazem uma carga sutil, fortemente ligada à intenção revelada no texto. Antunes (1998) declara que a pretensão é a de produzir, no leitor, os efeitos das atitudes em relação aos estados de coisas a que o texto pretende remeter. É procurar mostrar o grau de engajamento com relação aos enunciados. É representar a si mesmo e aos outros uma relação com o mundo revelada através da linguagem. É o que nos sugere, também, Infante (1991), quando mostra a importância da escola promover seu trabalho de leitura e escrita pautado na diversidade textual, a partir do processo de alfabetização de seus alunos, bem como utilizar a cultura escrita segundo seus usos e funções sociais, já que a criança, desde a mais tenra idade, recebe e assimila informações sobre as funções, os usos, as convenções, a estrutura e o significado da escrita e da linguagem escrita. Na verdade, o professor é um eterno investigador das ideias impressas nas páginas que convidam à leitura em toda sua magia. A leitura vai guiando os caminhos para um novo horizonte. A cada palavra nova, nasce uma significativa imagem. Uma imagem que provoca permanente curiosidade proporcionando a criação e a recriação da linguagem metafórica.

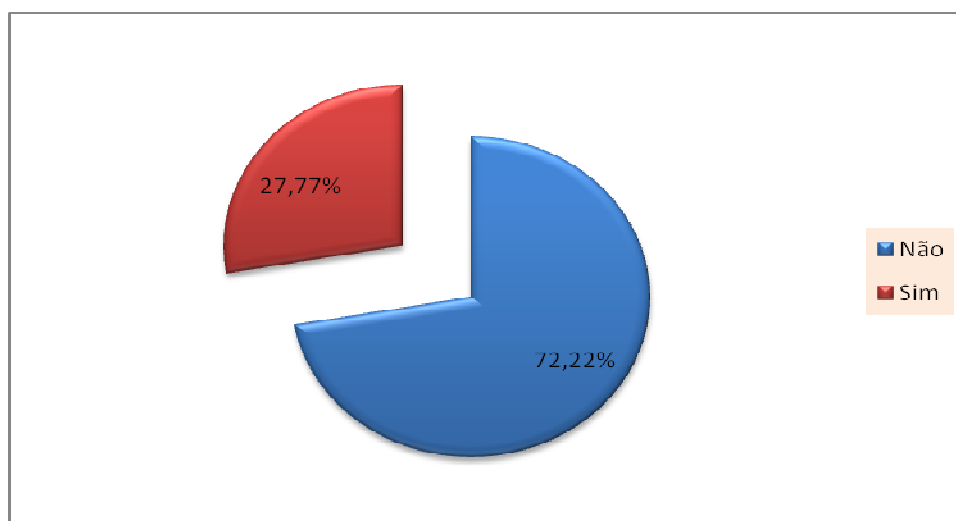
Dos pesquisados, 25% responderam o que mais gostam de fazer na escola é o estudo dirigido com o livro didático, isso parece reafirmar o que foi dito anteriormente, sobre o livro didático, utilizado, diariamente, quase de forma exclusiva, para mediar o conhecimento.

Todas, ou a maioria das atividades propostas, são desenvolvidas, aleatoriamente, em sala de aula.

Segundo D'ávila (2008), em determinada escola pesquisada, uma professora declara que o recurso que mais usa é o manual didático, seguindo de giz e de sua própria voz. Isso evidencia quase inexistência de outros recursos didáticos na escola é uma realidade. Pelo que podemos observar, essa declaração expressa a realidade vivenciada no dia-a-dia da nossa escola pública. Uma saída para tal situação pode estar em os professores buscarem outros recursos como: jornais, HQ's, revistas, letra de música, reciclagem, etc., envolvidos na construção de um projeto escolar que correspondesse a realidade cultural dos alunos e assim possam desenvolver um trabalho consciente na produção do conhecimento.

#### 7. A professora costuma utilizar histórias em quadrinhos exceto do livro didático?

Gráfico 7



As respostas a essa questão atestam que apenas 27,77% dos alunos declaram que a professora utiliza as histórias em quadrinho, além dos existentes no livro didático. Como foi dito no questionamento anterior, o material didático mais usado por ela é o livro. D'ávila (2008) declara que os professores precisam colocar-se na posição de observadores atentos, promovendo sempre uma crítica sobre a sua prática na sala de aula. Os manuais expressam o modo de ver de determinados grupos sociais; expressam, pois, ideologias. Para uma escolha adequada desses recursos, será necessário um filtro crítico, possibilitando ao professor maior discernimento nesse processo.

As HQ's, ao longo do tempo, sofreram e vêm sofrendo o preconceito de muitos educadores que acham que essa arte sequencial não é apropriada para exercitar a criatividade e a imaginação das crianças; ao contrário, quando bem utilizada e planejada, é sem dúvida, uma aliada para estimular a leitura, pois, com a sua narrativa visual, torna-se a leitura mais dinâmica e prazerosa, como nos mostram Vergueiro e Rama:

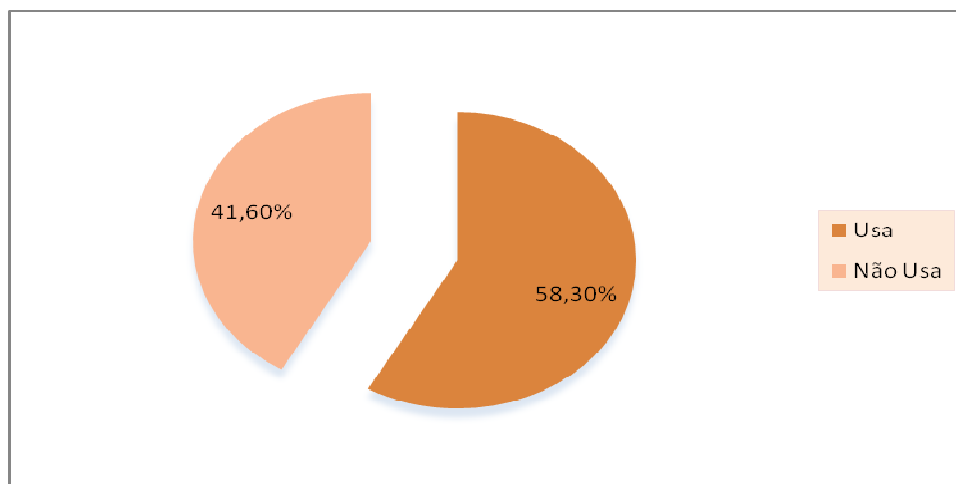
A inclusão efetiva das histórias em quadrinhos em materiais didáticos começou de forma tímida. Inicialmente, elas eram utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias que antes eram explicados por texto escrito. Nesse momento, as HQS apareciam nos livros didáticos em quantidade bastante restrita, pois ainda temia-se que a inclusão pudesse ser objeto de resistência ao uso do material por parte das escolas. No entanto, constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos – muitas vezes, inclusive, por solicitação das próprias editoras - começaram a incluir os quadrinhos com frequência em suas obras, ampliando sua penetração no ambiente escolar (VERGUEIRO & RAMA, 2004, p. 20).

Dos respondentes, 72,22% declararam que a professora não utiliza HQ's na sala de aula. Isto deixa claro que o professor, muitas vezes, lança mão desse recurso, mas desconhece-lhe o potencial didático-pedagógico para motivar e facilitar aprendizagem do aluno.

Vergueiro e Rama (2004) afirmam que as histórias em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, podem ser aplicadas em qualquer área. Cada gênero, mesmo o mais comum como super-heróis, por exemplo, oferece um variado leque de informações passíveis de se discutir em sala de aula, dependendo, apenas, do interesse do professor e dos alunos. Elas podem ser utilizadas tanto como reforço a pontos específicos do programa, como para propiciar exemplos de aplicação dos conceitos teóricos desenvolvidos em aula. Histórias de ficção científica, por exemplo, possibilitam as mais variadas informações no campo da Física, Tecnologia, Engenharia, Arquitetura, Química etc., que são muito mais facilmente assimiláveis quando veiculadas através das histórias. Mais ainda, essas informações são absorvidas na própria linguagem dos estudantes, muitas vezes dispensando demoradas e tediosas explicações.

### 8. Como você se sente quando sua professora usa ou deixa de usar histórias em quadrinhos nas atividades escolares? Por quê?

Gráfico 8



Dentre os questionados, 41,60% declararam ficar tristes pelo fato de a professora não usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. Vergueiro (2004) entende que as HQ's na sala de aula possibilitam ao estudante ampliar seu leque de meios de comunicação, incorporando a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, que normalmente utiliza. Devido aos variados recursos da linguagem quadrinhística como o balão, a onomatopéia, os diversos planos utilizados pelos desenhistas, os estudantes têm acesso a outras possibilidades de comunicação que colaboram para o seu relacionamento familiar e coletivo.

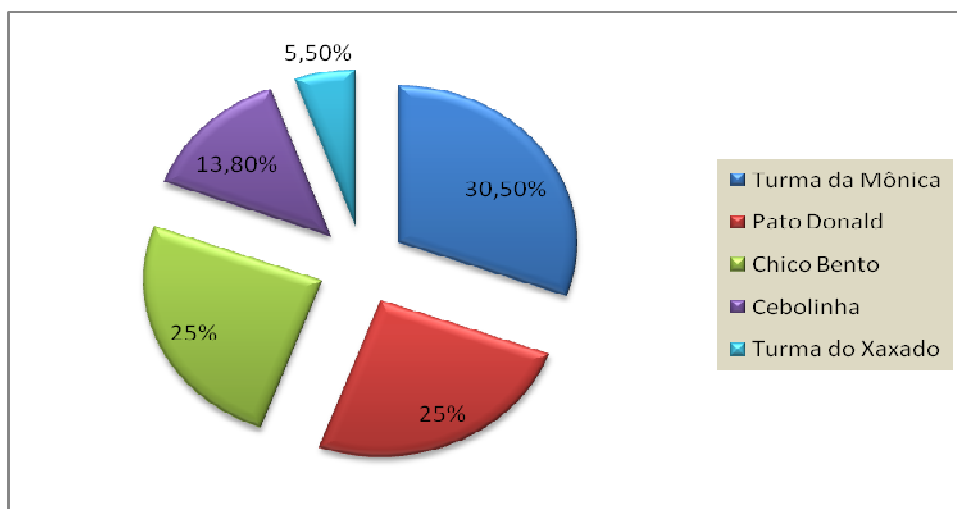
Os demais entrevistados 58,30% afirmaram sentir-se alegres quando as HQ's são usadas em sala de aula. Comprova-se assim a atração que as HQ's exercem sobre as crianças. O processo criador, por meio dos recursos utilizados nessa interação com o quadrinho, tem importante papel no desenvolvimento cognitivo. Para Piaget (1978, p. 09), o processo do desenvolvimento está essencialmente ligado à invenção e à criação: “o processo cognitivo é essencialmente invenção e criação, daí a sua importância para uma epistemologia construtivista usar as histórias em quadrinhos principalmente nas séries iniciais, pois as crianças se identificam muito com a narrativa visual.

É certo que o próprio Vygotsky (1988) alerta, quanto à importância do conhecimento pré-escolar, mas é na escola que os discentes encontram-se com profissionais que devem estar preparados para auxiliá-los, a desenvolver suas potencialidades levando para sala de aula outras possibilidades de aprendizagem.



## 9. Que tipo de história em quadrinhos você mais gosta de ler?

Gráfico 9



Dos entrevistados, apenas 5,50% declararam que gostam de ler a Turma do Xaxado, um índice baixo em relação às outras opções de leitura.

Dos respondentes, 13,80% assinalaram por Cebolinha, personagem de Maurício de Sousa, criada em 1960. Esperto e brincalhão, segundo Cirne (1975), esse personagem foi criado para atazanar a Mônica. Tem como marcas registradas apenas cinco fios de cabelo e um problema na fala: troca o "R" intervocálico por "L". Normalmente, se ocupa em preparar seus "planos infalíveis" em vãs tentativas de usurpar, da Mônica, o título de "a dona da rua" ou roubar seu coelhinho de pelúcia, Sansão e, para mostrar que é melhor que ela.

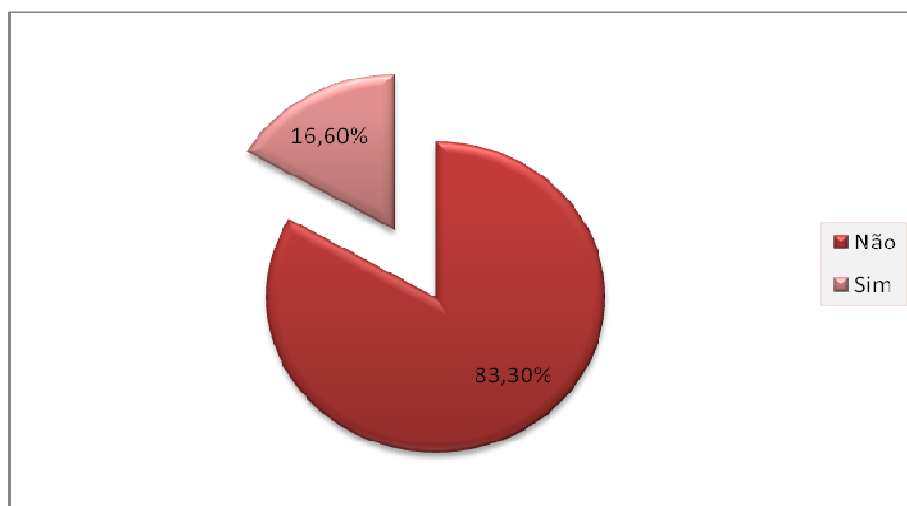
Dentre os respondentes 25% declararam que mais gostam de ler Chico Bento, outro personagem de Mauricio de Sousa, dos mais carismáticos, cujas primeiras aparições foram em 1963, já entre as primeiras tiras do Hiroshi e Zezinho, como coadjuvante. Assim, declara Calazans (2004), existe uma semelhanças do Chico Bento com o Jeca Tatu, personagem de Monteiro Lobato. Mas, essas conclusões talvez sejam provocadas pela origem dos dois personagens: Chico Bento é uma montagem de características que Maurício viu e viveu na infância, nas cidades de Mogi das Cruzes e Santa Isabel, no Vale do Paraíba, e o Jeca Tatu é um personagem criado, a partir de observações que Lobato fazia de roceiros do mesmo Vale do Paraíba. Portanto, os dois personagens se assemelham em termos de hábitos e costumes.

25% dos alunos afirmaram que gostam de ler Pato Donald, um personagem de desenho animado e arte sequencial dos estúdios de Walt Disney, criado em 1934. Afirma Cirne (1975) Donald é um pato branco, de pernas e bico alaranjados, veste sempre uma camisa e quepe de marinheiro e é sobrinho do ricoço Tio Patinhas.

30,50% dos alunos declararam que a sua preferência era a Turma da Mônica. Essa HQ é a mais conhecida no universo infantil e também está há muito tempo no mercado. Já aparece nos livros didáticos. A Turma da Mônica foi criada na década de 60, por Maurício de Sousa. A "turminha" é composta, principalmente, pelas crianças: Mônica, Magali, Cascão e Cebolinha. Porém, o desenhista, ao longo da carreira, já criou diversos outros personagens declara Calazans (2004). Uma curiosidade dos desenhos de Mauricio é o forte apelo por características humanas. Isso se explica pelo fato de o desenhista criar seus personagens, baseando-se, muitas vezes, em amigos de sua infância e, também, em pessoas de sua família.

#### 10. Você conhece a historinha em quadrinhos da Turma do Xaxado?

Gráfico 10



A essa última pergunta última pergunta 16,60% responderam que sim. Como foi dito anteriormente, a Turma do Xaxado é uma HQ com apenas dez anos de circulação e que precisa, segundo Cedraz (2005), de um apoio maior, entre os meios de comunicação, para que elas cheguem de maneira mais rápida nas escolas, principalmente, da rede pública. Entre março de 2001 e março de 2004, foram distribuídos, gratuitamente, 240 mil jornais, 120 mil revistinhas e 6 mil livros da Turma do Xaxado para escolas públicas e privadas do Nordeste. O material

foi editado através do programa Fazcultura e recebeu parecer técnico-pedagógico favorável por parte da Secretaria de Educação da Bahia.

83,30% dos respondentes afirmaram que não conheciam a HQ da Turma do Xaxado. Sendo assim, na intervenção que pretendemos realizar durante esta pesquisa, os alunos terão acesso às tirinhas uma produção nordestina, que será usada na sala de aula como facilitador de aprendizagem. Segundo declara Cedraz (2005), as histórias, tirinhas e piadas curtas, situam os vários personagens em eventos do dia-a-dia, explorando a personalidade de cada um deles e interagindo com problemas sociais, econômicos e políticos de forma a educar e informar os pequenos leitores.

### **4.3 Questionário da professora**

Apresentamos e discutimos, neste item, o conteúdo do questionário aplicado à professora. Analisamos as suas respostas, seguindo a ordem das questões. As questões de número 1 a 6 foram discutidos no capítulo da metodologia por se referirem à caracterização do sujeito. Sendo assim, a presente análise vai discutir as demais questões.

#### **Questão 7-**

Quanto à utilidade dos recursos pedagógicos, a professora respondeu que servem para: motivar os alunos, auxiliar a fixação da aprendizagem e ou facilitar a aprendizagem dos alunos. Nessa resposta fica claro o objetivo para o uso dos recursos didáticos na sala de aula. Eles envolvem uma diversidade de elementos utilizados como suporte experimental na organização do processo de ensino e de aprendizagem. Sua finalidade é servir de interface mediadora para facilitar na relação entre professor, aluno e o conteúdo. Os recursos estão associados às criações didáticas descritas por Chevallard (1991), quando analisa o fenômeno da transposição didática no contexto do ensino. São criações pedagógicas desenvolvidas para facilitar o processo de aquisição do conhecimento. Para o uso eficaz dos recursos didáticos devem ser considerados a adequação entre os conteúdos e as técnicas de ensino, a qualidade dos materiais disponíveis, tais como os equipamentos e o ambiente da sala de aula.

#### **Questão 8-**

Dentre os recursos didáticos que a professora mais usa em sala de aula estão livro didático, mapas e quadro de giz (branco). Essa resposta confirma o que os alunos responderam no questionário, que o material mais usado na sala de aula é o livro didático. Segundo D'ávila (2008), o livro didático, no Brasil, com honrosas exceções, sempre foi considerado de qualidade duvidosa e não cumpre seu papel de apoio ao processo educacional.

Muitos são autoritários e fechados, com propostas de exercícios que pedem respostas padronizadas, apresentam conceitos como verdades indiscutíveis e não permitem, aos alunos e professores, um debate crítico e criativo que é uma das finalidades do processo educacional. Tendem a ser monótonos e ilustrativos, desviando a finalidade do conteúdo e repetitivos. Afirmo Coracini (2002) que o livro didático tem sido, tradicionalmente, o principal mediador no ensino promovido pela instituição-escola. Ele costuma ser, quase que exclusivamente, a principal fonte de material didático utilizado por professores nas escolas da rede oficial de ensino para transmissão de conhecimento. Embora alvo de críticas diversas, não se pode deixar de encará-lo como um paradigma que sustenta a transmissão do saber, via escola.

#### Questão 9-

Este ano você já usou as histórias em quadrinhos na sala de aula fora do livro didático? A professora responde afirmativamente, contrariando as respostas dos alunos. Esse recurso tem chegado à sala de aula através, dos livros didáticos, é o que afirma Sonia Bibe Luyten (1984) os quadrinhos vêm sendo utilizados com sucesso em livros didáticos há três décadas. Artistas e pedagogos unem-se para aproveitar as possibilidades técnicas, narrativas e expressivas dos quadrinhos, no que tange à disseminação mais eficiente de conhecimento. No entanto, observa que, pelo caráter comercial de muitos livros didáticos, ocorrem distorções. Segundo a pesquisadora de quadrinhos (LUYTEN, 1984, p. 88-89), os erros mais comuns nas obras didáticas que utilizam HQ's são: quadrinhos com excesso de texto e imagens muito chamativas em detrimento do conteúdo. Ela adverte: "há livros que, apenas para vender mais, inserem alguns elementos de quadrinhos (balões ou onomatopeias) em velhas imagens conhecidas". Pondera, ainda, a respeito do conteúdo ser adequado ou não à quadrinização: em matérias das Ciências Humanas (Geografia, História, Sociologia), "quando a quadrinização é mal feita, a imagem pode transmitir figuras deturpadas, gerar estereótipos, conotações ideológicas, ou seja, interpretações errôneas dos acontecimentos.

#### Questão 10-

Quanto às histórias em quadrinhos, em sala de aula, a professora revela utilizar: em atividades de Educação Artística, por desconhecer, talvez, o potencial do uso das HQ's em outras atividades. Mesmo na disciplina Arte, os quadrinhos, com uma abordagem atual, carregam os principais conceitos das artes plásticas, podendo transformar-se numa importante ferramenta pedagógica ao trabalhar processos de aprendizagem que propiciam o desenvolvimento dos componentes básicos da criatividade. Segundo Barbosa (1998, p.18), através da apreciação e da decodificação de trabalhos artísticos, desenvolvemos fluência, flexibilidade, elaboração e originalidade – os processos básicos da criatividade que, também

vai de acordo com Luyten, (1984), as histórias em quadrinhos, além de ser uma linguagem artística e de comunicação social, despertam, nos públicos infantil e jovem, grande interesse devido às suas diversas possibilidades interativas e imaginativas, que podem nos auxiliar a compreender a diversidade de interpretações de imagens a partir da leitura dos quadrinhos que poderá ser praticada em qualquer área do conhecimento.

#### Questão11-

Você conhece a historia em quadrinhos da Turma do Xaxado? Como também foi declarado pelos alunos, a professora desconhece a Turma do Xaxado. No entanto, Cedraz (2005) declara que a Biblioteca Pública dos Barris está celebrando os 10 anos da Turma do Xaxado, com uma exposição direcionada ao público infanto-juvenil. A *Turma do Xaxado* tem o grande mérito de valorizar a cultura nordestina através de personagens tipicamente brasileiros. Xaxado é o neto de um famoso cangaceiro que vivia com o bando de Lampião e está sempre atento às belezas e problemas da vida no campo. Os outros personagens principais dessa turma são Zé Pequeno, que tem fama de preguiçoso, Marieta, que vive corrigindo os outros, e Capiba, que sonha em ser um cantor famoso como Luiz Gonzaga.

#### Questão12-

Já utilizou a Turma do Xaxado em suas aulas como recurso didático? A resposta negativa pode indicar que, por ser uma revista ainda recente no mercado, muitas pessoas a desconhecem. Cedraz (2005), quanto a esse trabalho declara que não se trata, apenas, de tirinhas de HQ com histórias engraçadas, mas, de um retrato da vida do campo, suas peculiaridades, linguagem e organização social. Na verdade, prende e remete o leitor, não só o infantil, para a paisagem nordestina, com suas características estéticas, lendas e mistérios que alimentam o povo dessa região do país.

#### Questão 13-

Quais os critérios que você utiliza para a escolha dos recursos didáticos?

A professora utiliza, como critério, a adequação do material ao assunto. Quando o professor vai trabalhar com um conteúdo em sala de aula faz-se necessário buscar recursos que ajudem os alunos a construir o conhecimento. Verifica-se que, na sua maioria, professores que atuam nas escolas do ensino fundamental não tem acesso aos bens culturais disponíveis na região. Os educadores, entretanto, nem sempre têm consciência das razões fundamentais pelas quais não usam outros materiais didáticos, que não o livro talvez, não reconhecem que são importantes para o processo de ensino-aprendizagem em qualquer disciplina e não sabem em que momento fazer uso deste tipo de material. Normalmente, a justificativa dos educadores para utilizar esse tipo de material é pelo seu caráter “motivador” ou por ter

“ouvido falar” que é necessário partir do concreto ou até mesmo por deixar as aulas mais alegres, de modo a aumentar o interesse dos educandos pelas disciplinas.

Os procedimentos didáticos expressos nos materiais didáticos devem buscar o estabelecimento da interação entre os estudantes e as situações-problema, as quais delimitam e orientam, também, a escolha dos conteúdos mais representativos para o entendimento das mesmas. Para Vigotski (2001), são os conhecimentos sistematizados (escolar, científico) que permitem às pessoas a tomada de consciência da situação problema. Freire (1987, p. 87) refere que “é na realidade mediatizadora, na consciência que dela tenhamos, educadores e povo, que iremos buscar o conteúdo programático da educação.” Ou seja, Freire (1997: 133-4) alerta para não ficarmos restritos a “quase exclusividade dos conteúdos” para não privilegiar uma compreensão muito estreita do que é ensinar e aprender no espaço-tempo da escola. Ao invés de clarear-lhes a *substantividade do conteúdo*, importante é incitá-los a produzir a compreensão do objeto a partir dos materiais e das condições que lhes são oferecidos, de modo que possam se apropriar da inteligência que o conteúdo possa proporcionar “para que a verdadeira relação de comunicação se estabeleça”. Nessa perspectiva, contamos com o apoio dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que concebem os conteúdos em termos de conceitos, procedimentos e atitudes para dar conta do entendimento de uma situação-problema.

O que analisamos a partir do questionário aplicado é que a professora desconhece o potencial das HQ's, como recurso didático que pode ser usado em qualquer disciplina. A professora declarou usar esse recurso apenas nas aulas de Educação Artística evidenciando que as hq's para ela só teria sentido para o momento lúdico. Mesmo em Educação Artística, a professora não as explora como deveria, ou seja, identificar os elementos visuais e seus significados, esse seria um dos caminhos para trabalhar com as histórias em quadrinhos em sala de aula.

#### **4.4 Análise da intervenção na sala de aula**

Iniciamos a sequência didática aplicando uma dinâmica “As bolas coloridas”, com o objetivo de promover a cooperação e socialização entre a pesquisadora e os alunos. Assim, declarava (FREIRE, 1985), o professor não ensina, cria condições para o aluno construir seu aprendizado. Para criar essas condições, o professor lançará mão de vários instrumentos e procedimentos, todos com o objetivo de facilitar o aprendizado dos alunos, bem como a sua

atividade docente. Dentre as condições sugeridas por Freire (1985), a dinâmica de grupo foi a que nos permitiu a aproximação mais efetiva com o alunado.

Nosso objetivo é mostrar que a dinâmica, quando utilizada de forma planejada e bem fundamentada, pode facilitar o processo de interação da turma com o mediador. Os alunos apresentam, na brincadeira, a sua personalidade, os seus desejos e, muitas vezes, a maneira como vê a si mesmo e o outro. Como vimos anteriormente, no Capítulo III, a intervenção foi iniciada com a aplicação da dinâmica “As bolas coloridas”. Percebemos, durante a execução da dinâmica, que alguns alunos se negavam a apresentar o colega e externar sua qualidade. Muitas vezes, diziam que o colega não tinha qualidade alguma. Outras crianças negavam-se a apresentar o colega justificando que não gostavam dele, que tinham brigado anteriormente, não aceitavam desenvolver a atividade com essa dupla. Foi a partir dessas atitudes que percebemos a maneira como cada aluno se relacionava com a turma, e que não havia relações afetivas entre eles. Colocamos, para as crianças, que todas as pessoas têm um lado bom e que precisamos, sempre, ver o melhor nos outros a partir de nós mesmos.

Morales (2001) defende que a marginalização social de alguns alunos, na sala de aula, é frequente, muitas vezes, causada por uma personalidade pouco sociável, por serem poucos atraentes ou por dificuldade de se integrar por grupos já formados. Nesse caso, continuando com o autor, o professor deve formar grupos de trabalho integrando os alunos “marginais” para que desenvolvam tarefas cooperativas na sala de aula. Morales (2001) defende que as crianças precisam aprender a trabalhar juntos, a compartilhar, a falar, escutar e respeitar as diversidades de opiniões. O que as crianças aprendem, nessas situações, são atitudes e valores que devem ser refletidas pelas crianças em formação que vão influenciar em suas condutas enquanto cidadãos.

Quanto ao levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos em relação às HQ's e à cultura, fomos registrando, no quadro de giz e no diário de bordo, as respostas dos alunos. Muitas crianças afirmaram que histórias em quadrinhos são: “*desenhos e quadrinhos que contam uma história*”, “*desenhos e quadros pequenos que falam uma história*”, “*gravuras que contam histórias*” e “*imagens que contam histórias.*” O termo cultura como: “*costumes de um povo*” e “*ações das pessoas*”. A partir dessas respostas, percebemos que as crianças já traziam representações tanto de HQ's quanto de cultura. Elas foram construídas nas conversas diárias nos diversos ambientes, inclusive na escola, já que a intervenção ocorreu em agosto, mês em que se comemora a Semana do Folclore. De acordo com Vygotsky (2000), toda a aprendizagem se processa de acordo com o contexto social em que o indivíduo está inserido. Segundo o autor, o aprendizado das crianças começa antes de frequentar a escola. Qualquer

situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia”. (VYGOTSKY, 2000, p. 210).

Acreditamos que o ensino adquire valor quando se liga a conteúdos vinculados a uma realidade concreta, significativa, conteúdos que sustentem a curiosidade, o interesse, e que gerem relações entre o conhecimento familiar e o novo. Sendo assim, os alunos, ao se defrontarem com novas informações, irão automaticamente filtrá-las, buscando uma correlação para acrescentar ao “mundo” já familiar. Foi isso que observamos na sala de aula, no momento, deles externarem seu conhecimento prévio sobre as HQ’s e cultura. No entanto, a escola nem sempre valoriza os conhecimentos anteriormente construídos pelo aluno, considerando-o como “*tábula rasa*”.

Em seguida, foi dado um formulário aos alunos para que eles definissem as HQ’s. Cerca de 88% deles definiram as HQ’s de forma apropriada, “*desenhos que contam história*”, “*gravuras e palavras que narram uma história*,” evidenciando a familiaridade com as histórias em quadrinhos, e 12% dos alunos não conseguiram definir as HQ’s “*é um monte de boneco*”, “*é um quadrinho em verso*”.

Dando prosseguimento a nossa intervenção, entregamos, aos alunos, várias tirinhas da Turma do Xaxado para uma leitura silenciosa. Fomos ampliando o repertório da classe a partir da identificação de vários elementos da linguagem visual, a exemplo dos símbolos, onomatopeias, os balões e outros elementos que caracterizam as HQ’s. Os conhecimentos dos alunos vão de encontro de ideias defendidas por autores, como, Will Eisner e Scott McCloud quando afirmam que histórias em quadrinhos são um meio de comunicação que se caracterizam por combinar sequências de imagens estáticas que se relacionam (ou não) com elementos textuais, procurando construir uma narrativa ou transmitir uma informação e que podem servir de suporte para diversas ideias e mensagens, com propósitos artísticos, educativos, políticos e outros. Essas ideias aproximam-se do termo “arte sequencial” criado por Will Eisner, Scott McCloud que definem histórias em quadrinhos como: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Um outro formulário foi dado aos alunos no qual era pedido definissem cultura. Cerca de 58%, definiram cultura, de forma apropriada, incorporando elementos que definiam cultura como: “*costumes diferentes e costumes antigos que passam de geração em geração*”, “*é uma arte diferente de muitas cidades*” e “*são povos diferentes*” e 42% tiveram dificuldade na definição. A partir desses dados evidenciamos também, conhecimentos prévios dos alunos sobre cultura.



Os estudos das tiras da Turma do Xaxado, além de culminarem com a análise das representações da cultura nordestina, oferecem elementos para utilizá-las como recurso didático-pedagógico nas unidades educacionais e para avaliar as ideias associadas na iconográfica e ideográfica expressas nessas tiras. Para a discussão sobre cultura com crianças do Ensino Fundamental I, mais especificamente a 4ª série, buscamos um conceito que, de fato, provocasse, nessas crianças, entendimento e reflexão, de acordo com o amadurecimento da turma, Fontana (1996) apresenta um conceito de cultura acessível a crianças desse nível:

A cultura é portanto uma forma peculiar da existência humana. O homem é fator primordial da cultura, e é produzindo-o que ele faz a si mesmo;  
Mas, na unidade da cultura, como forma peculiar da existência humana, há uma multiplicidade de culturas. Diferentes povos têm diferentes culturas e vivem de acordo com ela;  
Essas diferentes formas de cultura ocorrem em função de diferentes fatores, entre os quais destacam-se como por exemplo os fatores ambientais;  
A cultura de cada povo e de todos os povos deve ser respeitada, preservada, porque é pela cultura e na cultura que o ser humano vive uma vida verdadeiramente humana. (FONTANA, 1996, p.49 e 50).

Aproveitamos o momento para discutir com os alunos a importância das diversas representações culturais dentro da nossa região e mediar um conhecimento a partir da realidade do aluno, confirmando o que (FREIRE,1986) nos diz: saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades pra a sua própria produção ou a sua construção. Foi nessa oportunidade que mostramos aos alunos que as representações culturais nas tirinhas da Turma do Xaxado representam também, a realidade cultural deles. Notamos que as crianças interagiram com cada tirinha lida, externando uma identificação a partir de uma realidade vivenciada.

O conceito de cultura, que, segundo Guareschi (1984), é tudo que o homem faz .Para poder sobreviver e se relacionar com o mundo exterior, o homem cria uma espécie de muros ao seu redor, que facilita o seu relacionamento com o mundo. Assim, cultura é a maneira de vestir, de morar, de comer, de trabalhar, de rezar, de se comunicar, etc. Foi a partir desse conceito, que dialogamos com os alunos a respeito da cultura nordestina representada nas tirinhas da Turma do Xaxado.

Com as tirinhas em mãos, os alunos receberam um outro formulário de pesquisa, cujo objetivo era oferecer, ao aluno, um roteiro sistematizado para facilitar a identificação dos

elementos da cultura Nordestina representados nas tirinhas da Turma do Xaxado. Os alunos foram lendo e categorizando as representações e colando em folhas de papel de ofício que continham as categorias: vestuário sertanejo, religiosidade, linguagem regional, musicalidade e festejos. Na tabela 7, destacamos o conhecimento que as crianças desenvolveram com o nosso trabalho em sala de aula. Ficou constatado que eles conseguiram, sem grandes dificuldades, categorizar as representações presentes nas tirinhas analisadas.

Tabela 7. Identificação da cultura nordestina representada nas tirinhas da Turma do Xaxado

Categorias representadas	Tirinhas identificadas	Tirinhas não identificadas
vestuário sertanejo	76%	24%
linguagem regional	76%	24%
religiosidade	70%	30%
festejos	64%	26%
musicalidade	52%	48%

Os dados da tabela mostram que o vestuário sertanejo, a linguagem regional e a religiosidade foram os aspectos mais notados pelos alunos. Segundo Lurie (1997), a maneira de vestir tem uma linguagem de expressar a personalidade de cada pessoa. Cedraz (1995) afirma que o vestuário sertanejo é representado nas tirinhas como o homem do campo vive e as relações existentes entre ele e a comunidade na qual está inserido. Esse vestuário levou as crianças a uma identificação, porquanto reconheceram, na maneira dos personagens se vestirem, a mesma maneira que eles e as pessoas de sua família se vestem.

Em se tratando da linguagem, Bechara (1997) declara que a linguagem regional teve a influência de várias culturas que deixaram marcas que acentuam a riqueza de vocabulário e de pronúncia, acentuando o que chamamos de variação linguística.

Quanto a religiosidade, tivemos uma significativa identificação, pois, as crianças convivem com muitos desses elementos representados nas tirinhas da Turma do Xaxado, como: o padre, a cruz, a igreja, entre outros.

O aspecto mais frágil foi a musicalidade (52%). Essa dificuldade dos alunos em categorizar esse aspecto da cultura nordestina pode estar relacionado ao fato de Cedraz, autor da Turma do Xaxado, não enfatizar a representação da musicalidade na sua narrativa visual. Além disso, pode estar associada ao desconhecimento dos alunos sobre o estilo musical em

algumas tiras como a Bossa Nova, que não é um estilo de música comumente praticada no Brasil, principalmente no Nordeste.

Observamos que as crianças desenvolveram as atividades propostas de maneira prazerosa, discutindo com os colegas e interagindo suas opiniões. Segundo (Antunes, 1987) um dos princípios básicos em que se apoia o emprego de qualquer técnica pedagógica é que o conhecimento é obtido através de fatos e experiências. Assim, as atividades propostas foram utilizadas como ferramentas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, possibilitando aos alunos uma melhor percepção dos conteúdos explorados em sala de aula.

Depois dos levantamentos, apresentavam, para os colegas as suas categorizações, permitindo que se processasse uma interação dos conhecimentos adquiridos naquela atividade. Quando as respostas não condiziam com a categoria, oportunizávamos a recategorização, pois o que importava era o aprendizado a partir do erro construtivo.

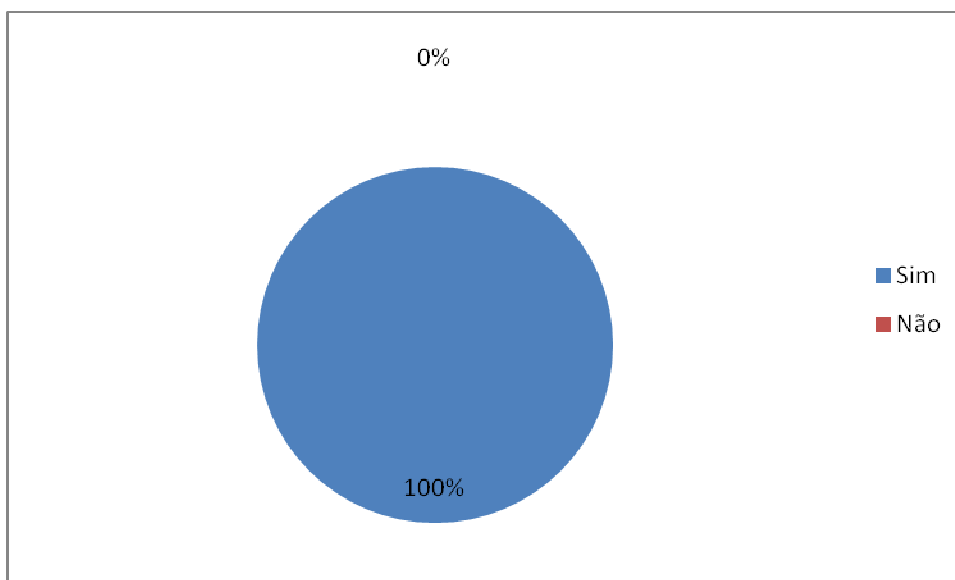
Com este trabalho, constatamos que as HQ's como recurso didático só terão validade a partir do momento em que os profissionais de educação o levarem para sala de aula de maneira sistematizada, associando o conteúdo a ser trabalhado com a história em quadrinhos e permitindo que os alunos se sintam sujeitos ativos no processos de aprendizagem. No caso do nosso estudo, realizamos uma sequência didática, planejada para trabalhar HQ e cultura, o que aconteceu de forma significativa.

Isso evidencia potencial das histórias em quadrinhos na sala de aula que constituem um sistema narrativo no qual estão presentes dois códigos: o visual (desenhos, imagens) e o verbal (texto, balões de fala). Esses dois códigos estão constantemente interagindo, isto é, um reforça o outro, para que a mensagem seja compreendida na sua totalidade. Segundo Vergueiro e Rama (2004) os quadrinhos são, sem dúvida, um riquíssimo material de apoio didático. Sendo bem trabalhados (o que poucas vezes acontece). Buscamos, com a nossa proposta de trabalho utilizar as HQ's para identificar a representação cultural nordestina, levando para as nossos alunos a oportunidade de refletir e construir o seu conhecimento a partir daquela realidade representada.

No final de nossa pesquisa, aplicamos um questionário, com o objetivo de avaliar o uso da história em quadrinhos como recurso didático-pedagógico no aprendizado do aluno, a partir da nossa intervenção na sala de aula. Em seguida, apresentaremos as questão do referido questionário com a respectiva análise.

1- Você gostou de participar da pesquisa usando acerca das histórias em quadrinhos ?

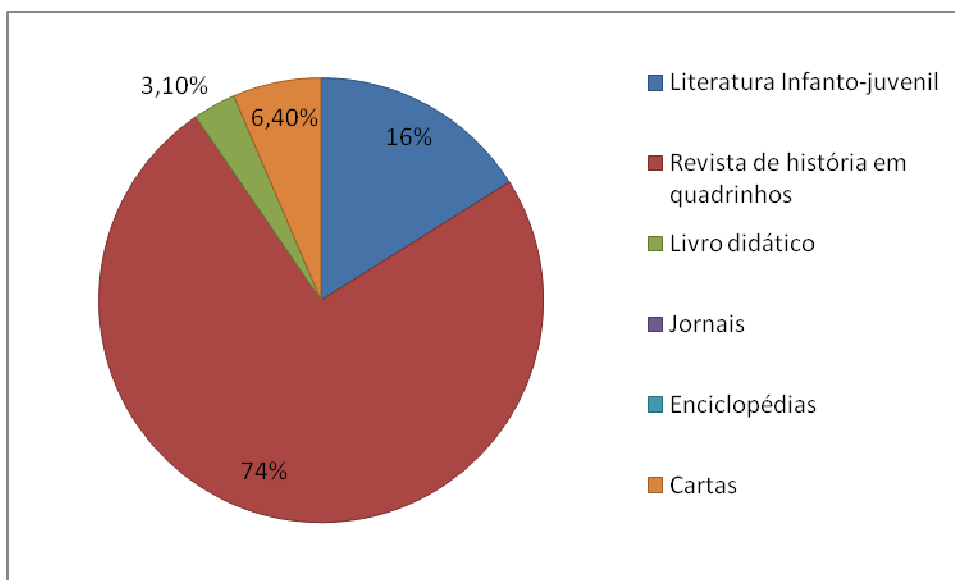
**Gráfico 11**



100% dos alunos declararam que gostaram de participar da pesquisa sobre as histórias em quadrinhos. Essa reação é indicativa do potencial das HQ's nas atividades escolares. Vergueiro e Rama (2004) declaram que não existe barreira para o aproveitamento das HQ's em sala de aula. O importante é que o professor possa identificar materiais apropriados para sua classe de alunos, sejam de qualquer nível ou faixa etária, seja qual for o assunto que deseje desenvolver com eles, e use as HQ's como aliada, para facilitar o aprendizado.

2- Que tipos de textos que você mais gosta de ler.

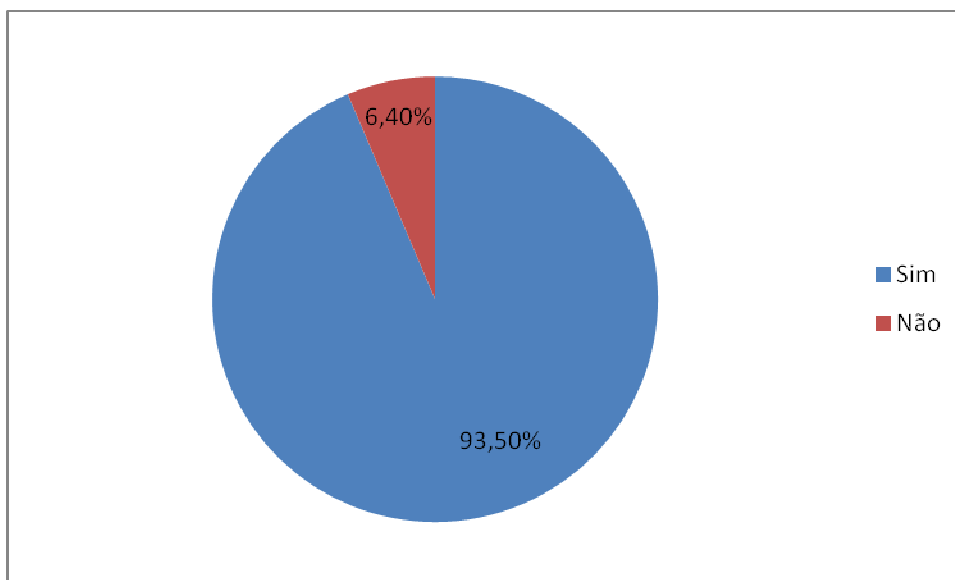
**Gráfico 12**



Os alunos, 74%, declaram que gostam mais de ler as histórias em quadrinhos. Se compararmos este resultado com o questionário (1) aplicado antes da intervenção, podemos notar uma mudança substancial em relação ao gosto pelas HQ's. Em termos percentuais, esse gosto representa 61,10%, agora 74%, o que nos faz inferir que, se o professor utilizar as HQ's como recurso didático-pedagógico na sala de aula para o ensino dos conteúdos curriculares, provavelmente, os alunos desenvolverão o gosto pelo estudo desses conteúdos e alcançarão uma aprendizagem significativa, foi isso que ocorreu no caso da intervenção em relação ao estudo da cultura. As crianças gostam de ler textos que unem dois elementos o visual e o verbal. Luyten (1984) afirma que os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação das crianças quando bem utilizados. Podem servir de reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica. É uma forma de arte adequada à nossa era.

3- A partir do trabalho realizado na sua classe com as histórias em quadrinhos você acha que motivou mais para a sua leitura?

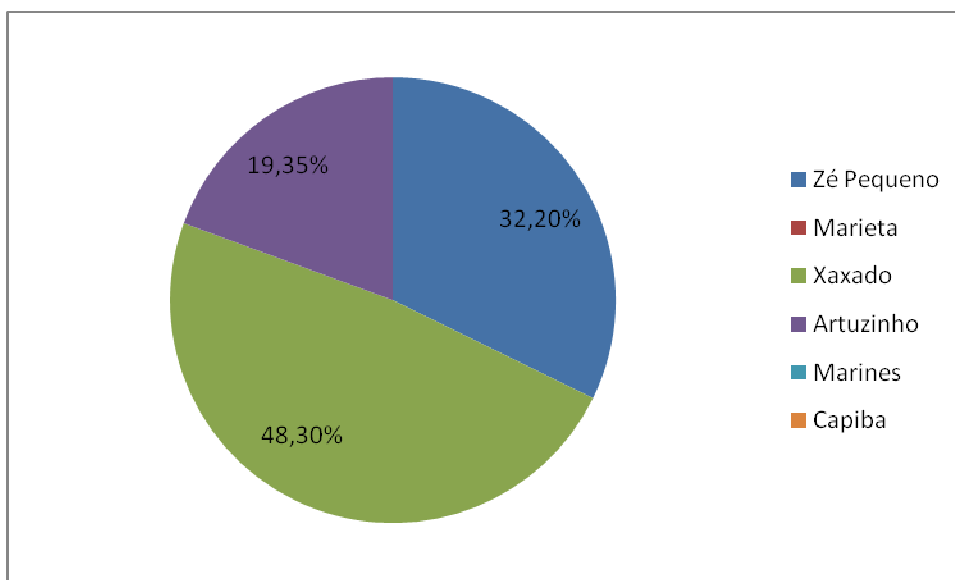
**Gráfico 13**



Cerca de 93,50% dos questionados afirmaram sim, um dado que evidencia a potencialidade das histórias em quadrinhos no universo das crianças. Vergueiro e Rama (2004) declaram que os leitores de histórias em quadrinhos são, também, leitores de outros gêneros. Assim, a ampliação da familiaridade com a leitura de histórias em quadrinhos, propiciada por sua aplicação em sala de aula, possibilita que muitos estudantes se abram para os benefícios da leitura, encontrando menor dificuldade para concentrar-se nas leituras com finalidade de estudo.

4- De qual o personagem da Turma do Xaxado você mais gostou?

**Gráfico 14**

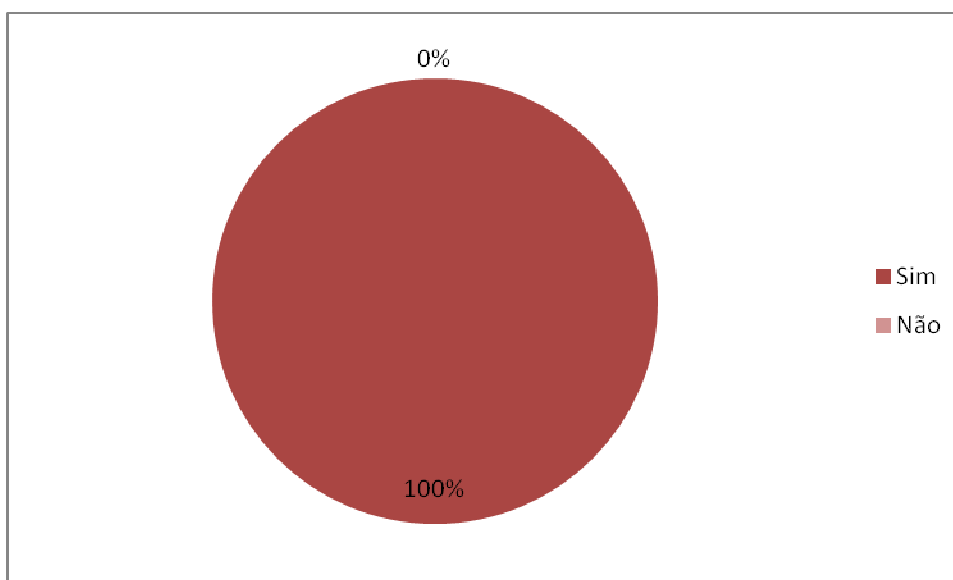


Aproximadamente 48,30% dos alunos declararam gostar mais do personagem Xaxado. Isso justifica-se por ser o protagonista e estar representado na maioria das tirinhas. Cedraz (2005) diz que Xaxado leva o leitor de volta à infância, cultivando em terras áridas, mas “encharcadas de emoção” e compromisso com o divertimento e valores humanos fundamentais, mas com muito humor e o leitor se sente atraído por ele, brincalhão, mas tem uma consciência política e luta por mudanças na Região Nordeste.

Zé Pequeno teve a preferência de 32,20% dos alunos. Trata-se de um personagem secundário, mas com uma força cultural muito grande. Traz, na sua fala, a carga da linguagem regional, um falar diferente da norma culta privilegiada pela escola. Provavelmente, muitos alunos sujeitos desta pesquisa também utilizam uma linguagem considerada errada pela escola, o que faz, muitas vezes, com que se mantenham calados para que não sejam discriminados com o uso de um português divergente e diferente daquele considerado certo. Bechara (1997) afirma que a escola deve propiciar, aos alunos, a variação linguística para não promover nas crianças o preconceito linguístico. E a partir da análise das tirinhas, discutimos com as crianças a fala de Zé Pequeno no seu contexto cultural e lhes dissemos que a linguagem é sempre adequada, a depender do nosso interlocutor e da situação de uso.

5-Você gostaria que continuassem sendo usadas as histórias em quadrinhos nas suas atividades pedagógica em sala de aula?

**Gráfico 15**

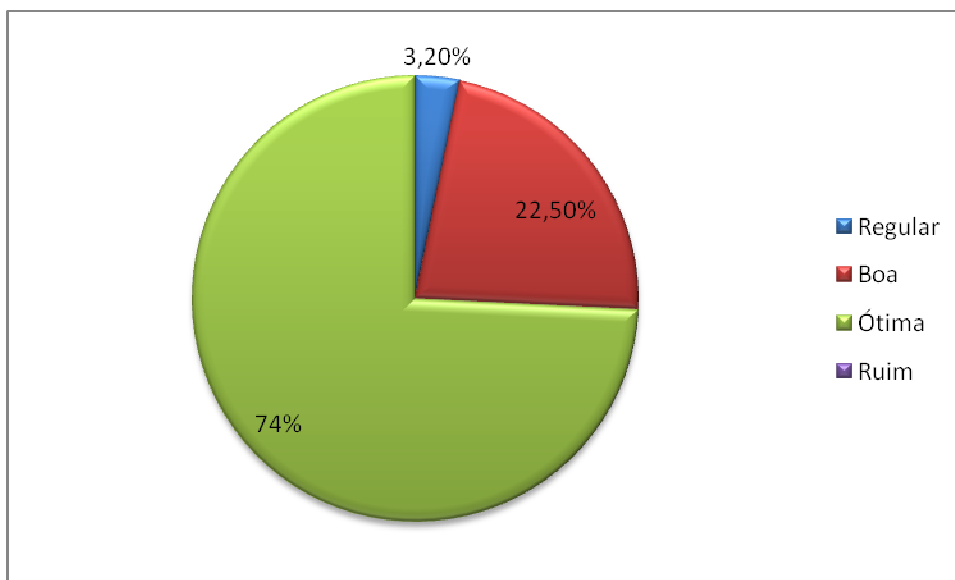


100% das crianças declararam que gostariam de continuar usando as HQ's nas suas atividades escolares. Esse dado aponta que houve ampliação das possibilidades de leitura a partir de outros portadores de textos. Se compararmos estes resultados com aqueles provenientes do questionário (1), notamos que os alunos anteriormente, adeptos do livro didático e do aparelho de som, após a intervenção, confessaram uma completa adesão às HQ's nas atividades escolares. Vergueiro e Rama (2004) afirmam que as histórias em quadrinhos podem ser usadas para introduzir qualquer tema, mas caberá ao mediador, criar estratégias mais adequadas pra atender as reais necessidades e o nível das crianças.



6- O que você achou da leitura das tirinhas da Turma do Xaxado?

**Gráfico 16**

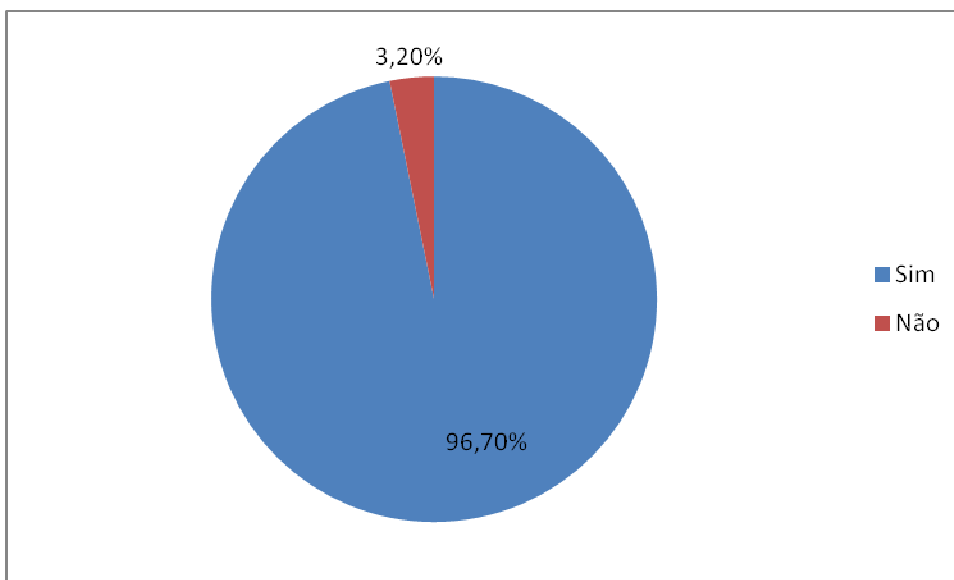


Cerca de 74% dos alunos declararam que a leitura com a Turma do Xaxado foi ótima. Esse resultado nos faz inferir que as crianças se sentem atraídas por leituras com imagem. Vergueiro e Rama (2004) declaram que os quadrinhos no ensino são importantes porque a criança, conhecendo os principais elementos da linguagem visual proporcionarão no seu imaginário um grande desenvolvimento intelectual.

A revista da Turma do Xaxado extrapola sua função de entretenimento por transmitir interesse do público por personagens e temas transmissores da cultura nordestina. Trata-se de um material que pode ser usado para divertimento, mas, também pode ser explorado como recurso didático por profissionais de educação em qualquer área.

7- Os elementos culturais representados nas tirinhas da turma do Xaxado foram bem representados?

**Gráfico 17**

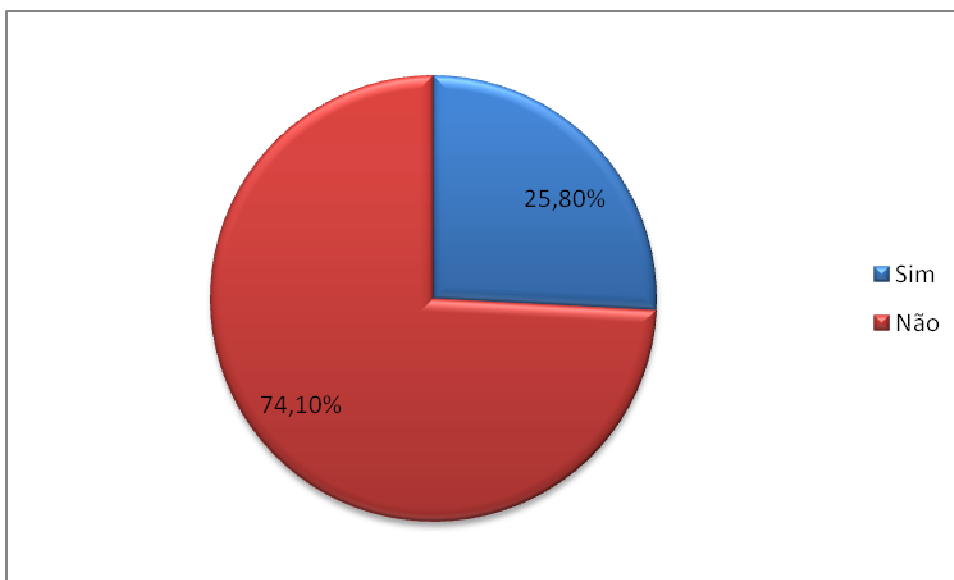


96,70% dos alunos declaram que os elementos culturais foram bem representados. Esse resultado leva-nos a concluir que os alunos perceberam através da identificação das categorias, a eficácia do trabalho de Cedraz. Cedraz (2005) afirma que a Turma do Xaxado foi constituída por personagens focados nas raízes culturais da cultura popular regional, levando, através da sua narrativa visual, as vicissitudes da seca, da consciência ecológica e preservação das raízes culturais da nossa região.

As histórias em quadrinhos, assim como a literatura, a música, o teatro e o cinema, são expressões culturais populares que envolvem a linguagem e a língua. Uma das características típicas originais dos quadrinhos (principalmente das chamadas tirinhas, que são as histórias em quadrinhos num formato mais reduzido) é a presença da língua que carrega uma grande quantidade de aspectos culturais e, mais especificamente, os significados da língua como gírias, figuras de linguagem, ditados populares, etc. Além disso, as histórias em quadrinhos têm uma grande preferência entre os estudantes de todas as idades.

8- Você teve dificuldade em identificar os elementos culturais representados nas tirinhas?

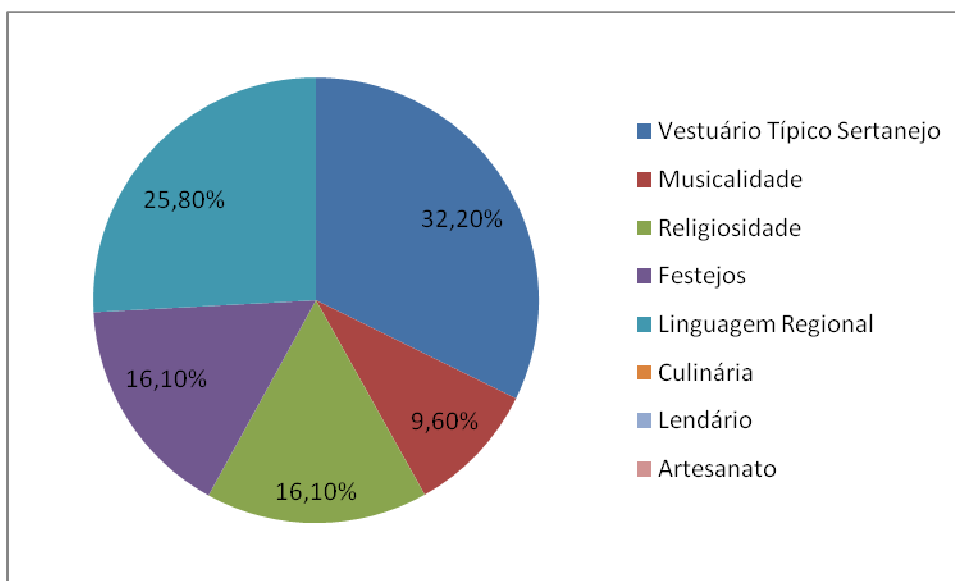
**Gráfico 18**



74,10% dos alunos questionados declararam que não tiveram dificuldade para identificar os elementos culturais representados nas tirinhas. Cedraz (2005) declara que a Turma do Xaxado é formada por personagens caracteristicamente brasileiros, cada um com seu jeito singular de falar, pensar e agir, perpassando por diversas classes sociais e intelectuais. É uma turma altamente heterogênea, como povo brasileiro, vivendo histórias que cantam a nossa terra com encantos e problemas, mas sem se distanciar da experiência humana.

9- Entre os elementos culturais identificados por você nas tirinhas da turma do Xaxado do qual você mais gostou?

**Gráfico 19**



Entre os respondentes 32,20% afirmaram que, entre dos elementos culturais representados, gostaram mais do vestuário sertanejo composto por: camisa, calça simples, sandália de enfiar nos dedos e chapéu. Essa forma simples de se vestir é, também, a forma como os alunos da periferia e da zona rural se vestem, o que nos faz inferir que houve uma identificação dos sujeitos da pesquisa com o vestuário sertanejo. Lurie (1997) declara que o falar na rua, na reunião ou em uma festa, você comunica seu sexo, idade e classe social através do que está vestindo e, possivelmente, informa a sua relação com o seu trabalho, origem, opiniões e a sua personalidade e humor naquele momento. E é através do vestuário sertanejo representado nas tirinhas da Turma do Xaxado que percebemos toda a simplicidade das pessoas que vivem no campo.

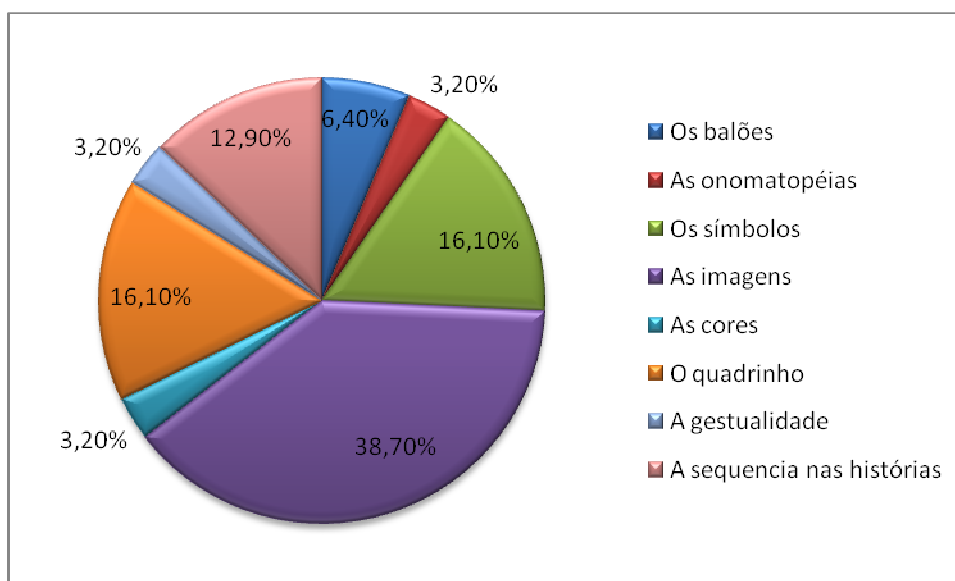
É de estranhar, no entanto, que a musicalidade ficou com 9,6%, o que se justifica pela pequena quantidade de tirinhas que representam esse elemento.

Os festejos e a religiosidade foram identificados por 16,10%. O forró, a quadrilha, as festas populares e a festa de aniversário são festejos que representam a cultura nordestina. Quanto à religiosidade, vários elementos, como a cruz, a água benta, a caveira, a imagem de

Santo Antônio e o galho de arruda são representados nas tirinhas como forma de religiosidade, e os alunos tiveram facilidade de identificação.

10- A história em quadrinho tem vários elementos, qual você acha mais interessante?

**Gráfico 20**



Cerca de 38,70% dos alunos consideraram que, dentre os vários elementos das HQ's, o mais interessante foram as imagens. Segundo Iannone e Iannone (2004), a imagem é o desenho contido no interior do quadrinho. Geralmente, apresenta uma cena, que traduz a mensagem do autor para os leitores.

Ao analisarmos esses dados do questionário a partir da nossa intervenção, percebemos o avanço dos alunos ao serem questionados sobre as HQ's em sala de aula. Observamos o potencial da história em quadrinho, como recurso didático-pedagógico, para o desenvolvimento da aprendizagem escolar das crianças. As crianças demonstraram o prazer de aprender, pois, muitas vezes, elas só têm acesso em sala de aula, ao livro didático o que faz com que as aulas se tornam monótonas. As histórias em quadrinhos constituem recursos didáticos pedagógicos interessantes para o trabalho do professor, visto que são materiais de baixo custo, acessíveis às crianças. Mas que, certamente, terão que contar com a aceitação da professora da classe para se fazer uso delas nas atividades escolares.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa permitiu conhecer o potencial das histórias em quadrinhos como recurso didático pedagógico em sala de aula, através das representações gráficas que traduzem elementos da cultura nordestina (vestuário típico sertanejo, linguagem, religiosidade, musicalidade e festejos), e as contribuições que esse recurso pode oferecer às crianças no seu processo de aprendizagem.

Com o estudo, as questões de nossa pesquisa foram respondidas? Após uma avaliação e análise das tirinhas da Turma do Xaxado, concluímos que essas tirinhas, de fato, representam de maneira fiel a realidade cultural da Região Nordeste, basta observarmos os dados revelados no capítulo IV.

Quanto à possibilidade de as tirinhas da Turma do Xaxado representarem os elementos da cultura nordestina a análise a partir das categorias pré-estabelecidas e a partir dos dados, também revelados no Capítulo IV, demonstram que as tirinhas da Turma do Xaxado representam a realidade cultural da Região Nordeste, de acordo com as categorias que elegemos para este estudo.

Por fim, associadas à realidade dos alunos das escolas públicas, as HQ's podem se constituir um recurso didático-pedagógico eficiente com a finalidade de motivar os alunos para as atividades escolares. Após a intervenção em sala de aula e a aplicação de uma sequência didática na turma da 4ª série, confirmamos que as HQ's são recursos didáticos eficientes para trabalhar na sala de aula com qualquer conteúdo, basta observarmos os dados revelados a partir dos questionários aplicados aos alunos e a análise da sequência didática realizada nessa classe.

A nossa pesquisa demonstrou que a aprendizagem está diretamente relacionada com a forma de o professor mediar esse conhecimento na sala de aula e que, para isso, ele se vale de diversos recursos didáticos. Porém, os alunos apreendem mais os conteúdos quando os associam ao recurso didático, visual como é o caso das HQ's. Isso significa que o uso do livro didático como recurso exclusivo pode ser um dos fatores responsáveis pelo fracasso no ensino da escola pública, já que a sociedade em que vivemos é fortemente marcada pela imagem, e que a escola não pode continuar trabalhando com as crianças sem reconhecer a mudança que se operou no mundo nos últimos anos.

Apresentamos diversos artigos científicos que afirmavam a importância das HQ's como recurso didático em diversas linhas de pesquisas, como instrumento de formação de

leitores, motivação para aulas de Matemática, na educação infantil e no desenvolvimento da oralidade. Todos os especialistas no assunto confirmaram a nossa hipótese de que as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas em qualquer atividade escolar, como é o caso das tirinhas da Turma do Xaxado, que se mostraram significativas para o estudo da cultura nordestina mediante uma intervenção em sala de aula, em uma 4ª série do Ensino Fundamental I, em uma escola da rede pública. Os resultados dessa intervenção apontam que:

a) os alunos, através da leitura das tirinhas da Turma do Xaxado, conseguiram identificar a cultura nordestina nelas representada e, a partir dessas representações, elaborar o conceito de cultura;

b) as crianças mostraram-se motivadas para a aprendizagem do conceito de cultura nordestina de forma positiva, a partir da leitura e análise das tirinhas da Turma do Xaxado, confirmando a eficácia desse recurso em atividades escolares.

c) os dados coletados confirmam que as HQ's podem ser usadas como recurso didático pedagógico, mas as sequências didáticas precisam ser planejadas de forma sistemática para que as crianças alcancem uma aprendizagem significativa.

d) a intervenção dos alunos entre si e desse com o professor, nos trabalhos em grupos, é fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem. Sendo assim, as atividades com HQ's podem se tornar precioso instrumento para aprendizagem dos conteúdos curriculares.

e) constatamos, por fim, que as histórias em quadrinhos oferecem condições favoráveis para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças em qualquer fase e podem servir de ponte para inúmeras situações realizadas em sala de aula e fora dela, como leitura e produção de texto.

## REFERÊNCIAS

ABBOGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução Alfredo Bosi, 2. ed. – São Paulo: Mestre Jou, 1982.

ACEVEDO, Juan. **Contato Imediato: como fazer histórias em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.

ALBUQUERQUE, Junior Durval Muniz de. **A invenção do Nordeste e outras artes**. 2 ed. São Paulo: FJN, Masangana, Cortez, 2001.

ALMEIDA, José Ricardo Pires de. **História da instrução pública no Brasil, 1500-1889**. São Paulo: Ed. da PUC; Brasília: MEC/INEP, 2000. Edição original em francês de 1889.

ALVES, J. M. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. Psicologia: ciência e profissão, v. 21, n.03, Brasília setembro, 2001.

AMARAL, Amadeu. **Tradições populares**. São Paulo, HUCITEC, 1976.

AMARAL, Heloisa. **Trabalhando com os gêneros do discurso: Conto de fadas**. São Paulo: FTD, 2001.

ANDRADE, Manoel Correia de. **A terra e o homem no nordeste: Contribuição ao estudo da questão agrária**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1998.

ANDRÉ, Marli. A pedagogia das diferenças. In: ANDRÉ, Marli (org.). **Pedagogia das diferenças na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Papirus, 2002.

ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 18 ed. Editora Vozes. Petrópolis. 2003.

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas**. Petrópolis: Vozes, 1998.

AQUINO, Pedro Ferreira de. *O Santo do Meu Nordeste - Padre Cícero Romão Batista*. São Paulo: Ed. Letras & Letras, 1997.



ARAÚJO, Carlos Henrique; LUZIO, Nildo. **Avaliação da educação básica: em busca da qualidade e equidade no Brasil**. Brasília: INEP, BBE, 2005, p. 71.

ARIES, Phillippe. **História da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2.ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1981.

ANDRÉ, M.E.D.A. **Etnografia da prática escolar**.Campinas: Papyrus, 1998.

AVALONE, Carlos. [www.avalone.art.br/quadrinhos](http://www.avalone.art.br/quadrinhos).

BACCEGA, Maria. Aparecida. **Trabalho apresentado no NP11 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Educativa**, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro, 2002.

BAGNO, Marcos. **Nada na língua é por acaso: por uma pedagogia da variação lingüística**. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

BARBOSA, Ana Mãe. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C,Arte, 1998.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: edições 70, 2000.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio de Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BECHARA, Evanildo. **Ensino da gramática.Opressão? Liberdade?** 9 edição. Ática. São Paulo, 1997.

BEHRENS, Marilda A. **O Paradigma emergente e a prática pedagógica**.Curitiba: Champagnat, 1999.

BORGES, L. R. 2001, **Quadrinhos: Literatura Gráfico – Visual**, aquarela,v.3, n.2. visitado em 21 de setembro de 2007. [http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/aquarela/ano3/numero2/aquarelev3n2\\_1.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/aquarela/ano3/numero2/aquarelev3n2_1.htm)

BORTONI, Ricardo. Stella Maris. **Educação em língua materna: a sociolingüística na sala de aula**. São Paulo: Parábola editorial, 2004.

BORTONI, Ricardo e DETTONI, Rachel do Valle. **Diversidades lingüísticas e desigualdades sociais: aplicando a pedagogia culturalmente sensível**. In: COX, Maria Inês Pagliarini; ASSIS-PETERSON, Ana Antônia de (orgs.). *Cenas de sala de aula*. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, p. 81-103, 2001.

BRASIL. Secretária de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: meio ambiente e saúde**/Brasília. Volume9. MEC/SEF, p.128 1997.

BRASIL. Linguagens, códigos e suas tecnologias – **Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio**. Brasília: Ministério da Educação/ Secretária de Educação Média e Tecnológica, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. 2 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução**. 2 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Pesquisa participante**. 8 edição, editora brasiliense, 2005.

BUENO, Francisco da Silveira. **Grande dicionário etimológico prosaico de Língua Portuguesa**, 2ª edição, Editora Saraiva-S.P 1968.

BUENO, Luzia. **Redação e gêneros textuais: leitura e produção de textos**, 2ª série. Campinas-SP: Companhia da Escola, 2004.

CAGNIN, Antonio Luis. **Introdução à análise das histórias em quadrinhos**, São Paulo: FFLCH, USP, 1973.

CAGNIN, Antonio Luis. **Introdução à análise das histórias em quadrinhos**. São Paulo, 1973. [Dissertação de Mestrado – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo].

CALAZANS, Flavio Mario de Alcantra. **Histórias em quadrinhos na escola**. São Paulo, 2004.

CÂNDIDO, Maria Amélia Fernandes. **Mais além: a especificidade da literatura infantil como instrumento de estímulo ao desenvolvimento da linguagem**. Disponível em <http://blog.cancaonova.com/sergiofernandes/2007/08/30/maisalem-a-especificidade-da-literatura-infantil-como-instrumento-de-estimulo-aodesenvolvimento-da-linguagem/>.

CARUSO, F. & CARVALHO, M. & SILVEIRA, M. C. O. **Ensino não-formal no campo das ciências através dos quadrinhos.** *Ciência, cultura* Vol.57 nº 04, São Paulo 2005.

CASTRO, Iná Elias de. **Imaginário político e território: natureza, regionalismo e representação.** In *Explorações geográficas: percursos no fim do século.* CASTRO, I. E. et al. (Orgs). Explorações geográficas. Rio de Janeiro: ED. Bertrand Brasil, 1997.

CARVALHO, Adriana Cintra de; OLIVEIRA, Marcelo Pires de. ***Os Quadrinhos e uma Proposta de Ensino de Leitura.*** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27, 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM. Disponível em: <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/18224/1/R0711-1.pdf>. Acesso em: 26/junho/2007.

CARVALHO, Irene M. **O processo didático.** – 4ª edição, Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getúlio Vargas, 1982.

CHEVALIER, Jean e CHEERBRANT, Alan. **Dicionário de Símbolos, mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números.** José Olympio, Editora 14ª edição, Rio de Janeiro, 1999.

CHEVALLARD, Y. **La transposition didactique: du savoir savant au savoir enseigné.** Paris, Ed. La Fenseé Sauvage, 1991.

CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos – Da narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada.** Petrópolis: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Paixão e Sedução.** Petrópolis: Vozes. 2000.

CEDRAZ, A.L.R. **Xaxado: 365 tiras em quadrinhos.** Ano 2. Salvador. Editora e Estúdio Cedraz, 2003.

CHAUÍ, Marilena. **Convite a Filosofia.** São Paulo: Ática, 1998.

COMENIUS, **Didática magna / Comenius;** tradução Ivone Castilho Benedetti. 1ª edição – São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CORACINI, Maria José R. Faria., **Interpretação, Autoria e Legitimação: língua materna e língua estrangeira.** 1.ª edição, Campinas, SP: Pontes, 1999.

CRISTOVÃO, V.L.L. **Gêneros textuais, material didático e formação de professores.** *Signum*, Londrina, v.8, n.1, p. 173-191, jan./jun. 2005.

CRUZ, Gutemberg. Humor gráfico na Bahia. O traço dos mestres Paraguassú, K-lunga, Tischenko, Sinézio Alves, Fernando Diniz, Gonzalo Cárcano. Salvador. Editora Arembepe, 1993.

CUNHA, A. Geraldo da. **Dicionário etimológico fronteira da Língua Portuguesa.** 2 ed. Editora nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1982.

CUNHA, Euclides. **Os Sertões.** Rio de Janeiro: Editora afiliada, 5 ed., 2002.

CUNHA, Euclides. **Os Sertões.** 1986 – 1909. Os Sertões;- Campanha de Canudos -17 ed.- Rio de Janeiro. Ediouro, 1995.

D'ÁVILA, C. **Decifra-me ou te devorarei: o que pode o professor frente ao livro didático?** Salvador: Edufba/Eduneb, 2008.

DAYRELL, Juarez. **Múltiplos olhares sobre educação e cultura.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

DAYRELL, Juarez. **A escola como espaço sócio-cultural.** Múltiplos olhares sobre educação e cultura. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciências\_2 ed.** São Paulo atlas, 1987.

DOLZ, Joaquim et al. **Gêneros orais e escritos na escola.** Trad. e org.: Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas/SP: Mercado de Letras, 2004.

DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. **Gêneros e progressão em expressão oral e escrita – elementos para reflexões sobre uma experiência suíça (francófona).** In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola.** São Paulo: Mercado das Letras, 2004. p. 41-70.

DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual.** Tradução Jefferson Luiz Camargo. – 3 ed., São Paulo: Martins fontes, 2007.

DURAND, G. A. **Estruturas antropológicas do imaginário.** São Paulo: Martins Fonte, 1997.

- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FÁVERO, Leonor Lopes, Andrade, Maria Lúcia C. V. O. e AQUINO, Zilda G. O. **Oralidade e escrita perspectiva para o ensino de língua materna**. São Paulo: Cortez, 1999.
- FERNANDES, Florestan. **Mudanças Sociais no Brasil: Aspectos do Desenvolvimento da Sociedade brasileira**. São Paulo:DIFEL, 1974.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio básico da língua Portuguesa**. São Paulo: Nova Fronteira, 1995.
- FERRO, J.P. **História da banda desenhada infantil portuguesa (das origens até o ABCzinho)**. Lisboa: Editorial Presença. 1987.
- FLEURI, Reinaldo Matias. **Multiculturalismo e interculturalismo nos processos educacionais**. In: *Ensinar e aprender: sujeitos, saberes e pesquisa/ Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE)*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. p.67a81Disponível<[http://www.mover.ufsc.br/pdfs/FLEURI\\_2000\\_Multi\\_interculturalismo\\_proc.\\_ens.pdf](http://www.mover.ufsc.br/pdfs/FLEURI_2000_Multi_interculturalismo_proc._ens.pdf)> Acesso em 26 abril 2007.
- FOGAÇA, Adriana Galvão. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores Competentes**. Revista PEC, v. 3, nº 1. p. 121-131. Curitiba, jul-2002/jul-2003.
- FONTANA, Roseli A. Cação. **Mediação pedagógica na sala de aula**. Campinas, SP:Autores Associados,1996.
- FRANCO, Maria Laura P. B. **Análise do conteúdo**. Brasília 2 edição:Líber Livro Editora, 2005.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. 36 edição Editora Paz e Terra, Rio de Janeiro, 1985.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 14 edição, Editora Paz e Terra, Rio de Janeiro, 1985.
- FREIRE, F. M. P. **O trabalho com a escrita: A produção de hq's eletrônicas**. XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE – UNISINOS, 2003.

FRIZZO, B. & BERNARDINI, G. Gibiquê – **Sistema para criação de histórias em quadrinhos**. Centro Universitário Franciscano, Trabalho Final de Graduação II. Santa Mônica, Novembro/2001.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, Livros Técnicos e Científicos, 1989.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Editora Atlas S.A, 2 edição, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOMES, Luis Vidal Negreiro. **Desenhismo**. Santa Maria, Rio Grande do Sul. Editora UFSM, 1996.

GUARESCHI, Pedrinho. **Jornal mundo jovem**. nº 163, Porto Alegre, RS, maio de 1984.

GUTIÉRREZ, Francisco; Prado, Cruz. **Ecopedagogia e cidadania planetária**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

HELD, Jacqueline. **O imaginário do poder**. SP: Cortez, 36 ed., 1998

HOLANDA Ferreira, Aurélio Buarque de. **Novo dicionário da Língua Portuguesa**, 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. São Paulo: Artes Médicas, 2000.

HERNÁNDEZ, Fernando. **La necesidad de repensar la educación de las artes visuales y su fundamentación en los estudios de Cultura Visual**. Seminário proferido no Congresso Ibérico de Arte-Educación, Porto, Portugal, nov. 2001. "De que falamos quando falamos de Cultura Visual?"

HERNÁNDEZ, Fernando. **Educação & Realidade**, Porto alegre, 2006 (no prelo).

JAPIASSU, Hilton. E MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de filosofia**. 3 edição, Rio de Janeiro, 1996.

INFANTE, Ulisses. **Do texto ao texto**. São Paulo: Scipione, 1991.

IANNONE E IANNONE, Leila Rentroia e Roberto Antonio. **O mundo dos quadrinhos**. Editora Moderna, São Paulo, 2004.

JOLY, Martine. **Introdução á análise da imagem**. Editora Papirus. 10 ed., 2006.

KLAWA, Laonte e COHEN, Haron. **Os quadrinhos e comunicação de massa** in MOYA, ÁLVARO de. Shazam! São Paulo: Perspectiva, 1997.

LAJOLO, Marisa. **O que é literatura**. São Paulo: Brasiliense, 6 edição, 1983.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1996.

LANDIM, Teoberto. **A estação do inferno**. Casa José de Alencar – Programa Editorial Fortaleza - Ceará, 1992.

LARAIA, Roque Barros. **Cultura um conceito antropológico**. 18.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.

LAVILLE, C. DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em Ciências Humanas**. Porto Alegre: ARTMED, 1999.

LIBÂNEO, José C. **Democratização da escola pública a pedagogia crítico social dos conteúdos**. 18 edição: edições Loyola, São Paulo, 1985

LUYTEN, S M. B. (Org) **Histórias em quadrinhos – leitura crítica**. Edições Paulinas, São Paulo, 1984.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas**. Tradução de Ana Luiza D. Borgea. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MACCLAUD, Scott. **Understanding Comics: the inversible art**. New York: Kitchen Sink Press, 1993.

MARCONI, Marina Bezerra. **A estrutura da representação social de construtivismo entre professores alfabetizadores**. IV Jornada Internacional e II conferência brasileira sobre representações sociais: teoria e abordagens metodológicas. João Pessoa, Brasil, 2005, p. 411-430.

MARCUSCHI, Luis Antônio. **Análise da Conversação**. São Paulo: Ática, 1986.

MARINHO, Elyssa Soares, **Histórias em Quadrinhos a oralidades em sua construção**. UNITAU- São Paulo 2005.

MENDES, M.R.S. **El Papel Educativo de los Comics Infantiles: (Análisis de los Estereotipos Sexuales)**. Tese de Doutorado, Facultad de Ciencias de la Información da Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1990.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 23. ed. Rio de Janeiro: vozes, 1993.

Ministério da Educação (MEC) **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa Educacionais Anísio Teixeira (Inep)**, 2003.

MISKULIN, R.G.R. & AMORIM, J.A. & SILVA, M.R. C. **Histórias em quadrinhos na aprendizagem De Matemática**. UNICAMP, 2004.

MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense. 1993.

MORALES, Pedro. **A relação professor- aluno que é, como se faz**. 3 ed., editora Loyola, São Paulo, Brasil, 2001.

NEIVA Junior, Eduardo. **A imagem**. São Paulo, Ática: 1986.

NEVES, Erivaldo Facundes. **Sertão Como Recorte Espacial e como Imaginário Cultural**. Politeira:hist. E soc. Vitória da Conquista. V.3, n. 1, 2003. p.152-153.

NEIVA Junior, Eduardo. **Imagem, história e semiótica**. *Anais do Museu Paulista* (nova série), n- 1, 1993.



OLIVEIRA, L. de, Freixo, A.A., Santos, G. M. de M., 2006. **Histórias em quadrinhos como recursos para a Educação Ambiental no Semi-Árido. Morpheus - Revista Eletrônica em Ciências Humanas**- Ano 04, número 08, <http://www.unirio.br/morpheusonline/numero08-2006/luanadeoliveira.htm> visitado em 21 de setembro de 2007.

OLIVEIRA, Gilsimar, Cerqueira de. **Histórias em quadrinhos e a representação social do Nordeste e do Nordeste brasileiro: imagem e imaginário na consolidação do visível e do dizível**. Dissertação de Mestrado. UEFS, 2008.

OROZCO Gómez. Guillermo. **Televisión, audiencias y educación**. In: Televisión: audiencias y educación. México, Grupo Editorial Norma, 2001. p. 66.

PANOFSKY, Erwin. **Sudies Iconology**. New York: Oxford. UP. 1939.

PASSOS, L. Resende & NOGUEIRA, M. das Graças F. **Histórias em quadrinhos: suporte a mais na formação de leitores**. UFMG, 2005.

PARO, Iana Cossoy: Antônio Conselheiro. **Ver. Caros amigos; rebeldes brasileiros**; fascículo 2. Ed. Casa Amarela, S. P. Sem data de publicação.

PENA, F.L. Alves. **Como trabalhar com “Tirinhas” nas aulas de Física**. Instituto de Física UFBA, 2001.

PIAGET, J. **Epistemologia Genética**. Petrópolis, Vozes, 1 edição, 1971.

PILETTI, C. **Didática Geral**. 8º ed. São Paulo: Editora Ática, 1997.

PIZARRO, M. V. **História em quadrinhos: a Turma da Mônica como recurso didático à prática pedagógica do professor da 3ª série do ensino fundamental**. (Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” –Bauru). 2005.

QUEROZ, José Pinto Filho. **Quadrinhos: Portal de Encantamento**. Salvador: Press: Color, 1993.

RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. São Paulo: Record, Martins, 1997

RAMOS, P. **É possível ensinar oralidade usando histórias em quadrinhos?** Revista Intercâmbio, vol. XV, São Paulo: LAEL/PUC – SP, 2006.

REILY, L. **As imagens: O lúdico e o absurdo no ensino de arte para pré-escolares surdos.** In SILVA, I.R.; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z.M. (ORGS) Cidadania, surdez e linguagem – Desafios e realidades. São Paulo: Plexus Editora, 2003.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro. A formação e o sentido do Brasil.** 2ª Editora Schwarcz LTDA. São Paulo, 1992.

RODRIGUES, R. M. **O mundo das plantas.** Ilustrações de Jurandir Ribeiro. São Paulo: Moderna, 1999. (Coleção Desafios.) Este livro contém informações complementares sobre como são as plantas e como elas crescem.

RONCA, A. C. C.; ESCOBAR, V. F. **Técnicas pedagógicas: Domesticação ou desafio à participação?.** 3 Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1984

ROSENDAHL, Z. **Hieriópolis o Sagrado e o urbano.** Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999.

SÁ, Antônio Fernando de Araújo. **O cangaço nas histórias em quadrinhos.** Diálogos Latinoamericano, 2003.

SANTAELLA L. & Nöth W. **Imagem.cognição.semiótica,mídia.** Editora Iluminuras. 4 ed. São Paulo. 2005.

SANTAELLA, L. **Estética de Platão a Pierce.** São Paulo: Experimento, 1994.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Um discurso sobre as Ciências.** 6 edição, Cortês Editora, São Paulo, 2009.

SANTOS, Boaventura de Souza. **A crítica da razão indolente para um novo senso comum.** 6 edição, Cortês Editora, São Paulo, 2007.

SANTOS, R. E. **A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise de 1972 a 2005.** ECA/USP, UNirevista- vol.1, nº 3: (julho 2006).

SANTOS, F.F. P. **O lobo da estrada e as histórias em quadrinhos como recurso didático.** Athena – Revista Científica de Educação, vol. 08 nº 08, janeiro 2007.

SANTOS, G.M.M. et al. **Desenvolvimento de histórias em quadrinhos, uma importante ferramenta didática-pedagógica em ações de educação ambiental.** In: FÓRUM

BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL, 2004, Goiâni. Resumos... Goiânia: UFG, 2004.

SANTOS, G.M..M **Conhecimento da diversidade biológica das catingas por crianças em idade escolar: uma avaliação da percepção ambiental de crianças do meio urbano com proposta de ferramentas didáticas apropriadas ao aprendizado de crianças em meio ambiente de caatinga.** 2005. Monografia (Especialização em Educação Ambiental para a Sustentabilidade), Universidade Estadual de Feira de Santana.

SILVA, Cristina S. **A comunicação mediatizada e a mudança do caipira.** XX Congresso de Ciências da Comunicação (INTERCOM), São Paulo – Junho /1997, GT- Comunicação e Quadrinhos.

SILVA, Nadilson M. da. **Elementos para a análise das Histórias em quadrinhos.** INTERCOM- Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande/ MS – Setembro 2001.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.** 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

STALLYBRANS, Peter. **O casaco de Max – roupas, memórias, dor.** 2 edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SOARES, Magda. **Linguagem e escola uma perspectiva social.** 7 edição, editora Ática, São Paulo, 1989.

SOBRINHO, V. C. & GASETTA, S. M. **História em quadrinhos como gênero textual e o desenvolvimento do Aluno do ensino fundamental.** UNASP-SP, 2008.

SOUZA, W.G. Ferreira & SILVA, J. M. Lucena. **Histórias em quadrinhos: Transformações Em Conhecimento.** ANAIS da 57 Reunião anual as SBPC- Fortaleza, Ce- Junho,2005.

SOUZA, Salete Eduardo de. **O Uso de Recursos Didáticos no Ensino Escolar.** In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Arq Mudi. 2007. Disponível em:[http://www.pec.uem.br/pec\\_uem/revistas/arqmudi/volume\\_11/suplemento\\_02/artigos/019.pdf](http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.pdf). Acesso em: 05 de abril de 2008.

SOUZA, Maria de Fátima Costa. **A imagem de Chico Bento em dois momentos.** Trabalho monográfico apresentado no curso de Especialização em Desenho, Registro e Memória Visual, UEFS, em 2004.

TEIXEIRA, A. Porque "Escola Nova". **Boletim da Associação Bahiana de Educação**, Salvador, n.1, 1930. p.2-30.

TEIXEIRA, Anísio. **Educação não é privilégio**. 3 ed. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1971.

TEIXEIRA, A. Gilberto Freyre, mestre e criador da Sociologia. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Rio de Janeiro, v.40, n.91, jul./set. 1963. p.29-36.

TODOROV, Tzvestzn. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

TURNER, Publishing, Inc. e Century Books, Inc. **Nosso Tempo - "Padre Cícero: o Santo e o Político"**. Volume I, pág. 99. Editora Klick. 1995.

VERGUEIRO, W e Rama, A. **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula** **Contexto**: São Paulo, 2004.

VEIGA, Marise Schmidt. **Computador e educação?** Uma ótima combinação. Petrópolis, 2001. **Pedagogia em Foco**. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>>. Acesso em: *dia mes ano*.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R. e LEONTIEV, A. N. **Linguagem desenvolvimento e aprendizagem**. Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988. (Coleção educação crítica).

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6 edição SP: Martins Fontes, 2000.

VESENTINI, J.W. **Brasil Sociedade e Espaço**. Editora Ática, São Paulo, 1998.

WATY, Ivete Camargo, FONSECA, M. Soares e CURY, M.Z. Ferreira. **Palavras e imagens – leituras cruzadas**. Autêntica, Belo Horizonte, 2000.

WITEK, Joseph. **Comics criticism in the united States: a brief historical survey**, Lent, John (ed.) **International journal of Comic Art**. Vol. 1, n.1, p.04-16 Spring/summer, 1999.

ZÓBOLI, Graziella. **Práticas de ensino: subsídios para a atividade docente**. São Paulo, Ática, 1996.

## **APÊNDICE 01**

Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.

Objetivo da Pesquisa: Avaliar do uso da história em quadrinhos como recurso didático pedagógico no aprendizado do aluno.

---

---

## FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (01)

(Formulário aplicado ao aluno)

Caro aluno, você é um participante importante da nossa pesquisa. Por favor, Responda este questionário, marcando apenas uma alternativa correta, com exceção as questões (04, 05 e 06), mas atenção! não tem resposta certa, todas as alternativas são válidas.

Com carinho,

Pró Fátima

1- Sexo

a- ( ) masculino

b- ( ) feminino

2- Faixa etária

a- ( ) 9 a 11 anos

b- ( ) 11 a 13 anos

c- ( ) 13 a 15 anos

d- ( ) 15 a 17 anos

3- Você gosta mais gosta de ler ?

a- ( ) Sim

b- ( ) Não

4- Marque com (X) os tipos de textos que você mais gosta de ler.

a- ( ) Literatura Infanto-juvenil

b- ( ) Revistas de história em quadrinhos

c- ( ) Livro didático

d- ( ) Jornais

e- ( ) Enciclopédias

f- ( ) Cartas

g- ( ) Receitas

h- ( ) Manuais

5-Considerando os materiais utilizadas pela professora na sala de aula, marque com (X) o recurso didático através do qual você aprende com mais facilidade:

a- ( ) Livro didático

b- ( ) Aparelho de som

- c- ( ) Televisão
- d- ( ) Computador
- e- ( ) Revista de história em quadrinhos
- f- ( ) Equipamentos usados em experiências
- g- ( ) Palestras
- h- ( ) Livro de literatura infantil

**6- Marque com um (X) Qual a atividades você mais gosta de fazer na escola.**

- a- ( ) Estudo dirigido com o uso do livro didático
- b- ( ) Leitura de revistas em quadrinhos
- c- ( ) Produção de desenhos
- d- ( ) Produção de textos escritos
- e- ( ) Fazer experiências
- f- ( ) Ouvir músicas e cantar
- g- ( ) Assistir desenhos na TV
- h- ( ) Jogar no computador

**7- A professora costuma utilizar histórias em quadrinhos fora do livro didático?**

- a- ( ) Sim
- b- ( ) Não

**8- Como você se sente quando sua professora usa ou deixa de usar histórias em quadrinhos nas atividades escolares? Por quê ?**

-----  
-----

**9- Que tipo de história em quadrinhos você mais gosta de ler?**

- a- ( ) Chico Bento
- b- ( ) Pato Donald
- c- ( ) Mafalda
- d- ( ) Cebolinha
- e- ( ) Turma do Xaxado
- f- ( ) Seninha
- g- ( ) Turma da Mônica
- h- ( ) Zé Carioca

**10- Você conhece a historinha em quadrinhos da Turma do Xaxado?**

- a- ( ) Sim
- b- ( ) Não

**Universidade Estadual de Feira de Santana**  
**Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e interatividade**  
**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza**

---

## **FORMULÁRIO DE PESQUISA Nº 02**

**(Formulário aplicado ao professor)**

**Cara professora, você é uma participante importante desta pesquisa que objetiva avaliar do uso da história em quadrinhos como recurso didático pedagógico em sala de aula, marque apenas uma alternativa correta, com exceção da questão 08 mas, atenção! Não tem resposta certa, todas as alternativas são válidas. Espero a sua sinceridade e colaboração.**

**Com carinho,  
Pró Fátima**

### **DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Nome do pesquisado:**

**(opcional)** \_\_\_\_\_

**1-Idade:**

- a- ( ) 25 a 30 anos**
- b- ( ) 31 a 35 anos**
- c- ( ) 36 a 40 anos**
- d- ( ) 41 a 45 anos**
- e- ( ) 46 a 50 anos**

**2-Formação:**

- a- ( ) Não licenciado**
- b- ( ) Licenciatura curta**
- c- ( ) Licenciatura plena**
- d- ( ) Pós- graduado**
- e- ( ) Mestre**

**3- Assinale o tipo de vínculo empregatício que tem.**

- a- ( ) Escola Particular**
- b- ( ) Escola Pública**



**4- Tempo de serviço****a- ( ) 5 a 10 anos****b- ( ) 10 a 15 anos****c- ( ) 15 a 20 anos****d- ( ) 20 a 25 anos****5- Assinale o turno que trabalha****a- ( ) Matutino****b- ( ) Vespertino****c- ( ) Noturno****6 Assinale a sua carga horária semanal de trabalho****a- ( ) 20 horas****b- ( ) 40 horas****c- ( ) 60 horas****7- Você considera que recursos didáticos pedagógicos, em sala de aula, servem para:****a- ( ) Motivar os alunos****b- ( ) Disciplinar os alunos****c- ( ) Deixar os alunos quietos****d- ( ) Aproximar o aluno da realidade****e- ( ) Ilustrar o que está sendo exposto****f- ( ) Auxiliar a fixação da aprendizagem****g- ( ) Facilitar a aprendizagem dos alunos****8- Marque com um (X) os três recursos didáticos que a você mais usa em sala de aula****a- ( ) Livro didático****b- ( ) Revistas em quadrinhos****c- ( ) Desenhos, gravuras e fotos****d- ( ) Mapas****e- ( ) Aparelho de projeção****f- ( ) Aparelho de som e CD****g- ( ) Assistir desenhos na TV****h- ( ) Experiências****i- ( ) Quadro de giz (branco)****j- ( ) Flanelografo****l- ( ) Cartazes****m- ( ) Amostras em geral**

**9- Este ano você já usou as histórias em quadrinhos na sala de aula fora do livro didático?**

**a- ( ) sim**

**b- ( ) não**

**10- Quanto as histórias em quadrinhos, em sala de aula, utilizo:**

**a- ( ) nunca uso este recurso**

**b- ( ) em atividades de Matemática**

**c- ( ) em atividades de Língua Portuguesa**

**d- ( ) em atividades de Educação Artística**

**e- ( ) em atividade de Ciências**

**f- ( ) em atividade de lazer**

**g- ( ) em atividade de História e Geografia**

**11- Você conhece a historinha em quadrinho da Turma do Xaxado?**

**a- ( ) Sim**

**b- ( ) Não**

**12- Já utilizou a Turma do Xaxado em suas aulas como recurso didático?**

**a- ( ) Sim**

**b- ( ) Não**

**13- Quais os critérios que você utiliza para a escolha dos recursos didáticos?**

**a- ( ) minha facilidade em maneja-los**

**b- ( ) a existência do recurso na escola**

**c- ( ) o interesse dos alunos**

**d- ( ) adequação do material ao assunto**

**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: Desenvolver cooperação e socialização.**

---

---

**FORMULÁRIO DE PESQUISA Nº (01)**  
**(Formulário - dinâmica) de apresentação**

**1. Apresentação da pesquisadora**

**2. Dinâmica: “As bolas coloridas” ( Música: Como uma onda- Lulu Santos)**

**Número de participantes: Todo o grupo**

**Posição: todos em pé**

**Material: bolas de soprar/ música: Como uma onda ( Lulu Santos)**

**Duração: o tempo que durar a música**

**2.1.Desenvolvimento:**

- A pesquisadora distribuirá uma bola de soprar para cada participante;**
- Pede que cada um escreva seu nome, coloque-o dentro da bola enchendo-a logo a seguir;**
- Ao som da música, troca-se bola no ar;**
- Cada participante pega uma bola , estoura e apresenta o colega, cujo o nome estava dentro da bola.**

**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: Buscar com os alunos a definição de histórias em quadrinhos, a partir das reflexões feitas em sala.**

**FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (01)**

**(Formulário aplicado ao aluno)**

**O que é história em quadrinhos?**

**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: Observar como o alunado recebeu as informações em torno da palavra “cultura”.**

---

---

### **FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (04)**

#### **diário de observação**

<b>4ª série</b>	<b>Turma</b>	<b>data</b>	<b>Ano:2009</b>

**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: Avaliar como os alunos construíram o conceito de cultura a partir das reflexões feita em sala de aula.**

---

---

### **FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (04)**

**O que é cultura?**

**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: Registrar o processo de construção do conceito de cultura nas equipes.**

---

---

**FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (04)**

**DIÁRIO DE OBSERVAÇÃO**

**Formulário n.05**

<b>EQUIPES</b>	<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>04</b>

**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: oferecer ao alunado um roteiro sistemático para que facilite identificar os elementos culturais do Nordeste.**

---

---

## **FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (03)**

### **Roteiro**

**Roteiro para fazer a atividade com as histórias em quadrinhos:**

**1- Ler as histórias em quadrinhos com atenção**

**2-Recortar as tiras que trazem elementos da cultura do Nordeste e colar em uma folha de papel de ofício, seguindo os seguintes passos:**

**religiosos ( cruz, batina do padre, bíblia e imagem de santo...)**

**festejos ( festa junina, aniversário, carnaval...)**

**Vestuário típico do sertanejo ( chapéu de couro, chinelo de couro...)**

**Musicalidade ( forro, axé ...)**

**Linguagem regional ( linguagem do homem do campo...)**

**3- Explanar cada equipe para a classe a sua coleta, justificando cada opção, em seguida fixar no mural da classe.**



**Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana - UEFS.**

**Objetivo da Pesquisa: Avaliar como os alunos identificaram as representações culturais do Nordeste nas tiras da turma do Xaxado.**

---

---

**FORMULÁRIO DE PESQUISA N° (05)**

**DIÁRIO DE OBSERVAÇÃO**

<b>EQUIPES</b>	<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>04</b>

## **APÊNDICE 02**

Pesquisadora Executora: Maria de Fátima Costa Souza, Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Est. de Feira de Santana UEFS.

Objetivo da Pesquisa: Avaliar do uso da história em quadrinhos como recurso didático pedagógico no aprendizado do aluno.

---

---

### FORMULÁRIO DE PESQUISA Nº (02)

(Formulário aplicado ao aluno)

Caro aluno, estamos chegando na reta final da nossa pesquisa. Responderá este questionário, marcando apenas uma alternativa correta, mas atenção! não tem resposta certa, todas as alternativas são válidas.

Com carinho,

Pró Fátima

1- Você gostou de participar da pesquisa sobre as histórias em quadrinhos ?

a- ( ) sim

b- ( ) não

2- Marque com (X) os tipos de textos que você mais gosta de ler.

a- ( ) Literatura Infanto-juvenil

b- ( ) Revistas de história em quadrinhos

c- ( ) Livro didático

d- ( ) Jornais

e- ( ) Enciclopédias

f- ( ) Cartas

g- ( ) Receitas

h- ( ) Manuais

3- A partir do trabalho realizado na sua classe com as histórias em quadrinhos você acha que motivou mais para a sua leitura?

a- ( ) sim

b- ( ) não

4- De qual o personagem da Turma do Xaxado que você mais gostou?

a- ( ) Zé Pequeno

b- ( ) Marieta

c- ( ) Xaxado

d- ( ) Artuzinho

e- ( ) Marines

f- ( ) Capipa

5- Você gostaria que continuassem usando as histórias em quadrinhos nas suas atividades pedagógica em sala de aula?

a- ( ) sim

b- ( ) não

6- O que você achou da leitura feita das tirinhas da Turma do Xaxado?

a- ( ) regular

b- ( ) boa

c- ( ) ótima

d- ( ) ruim

7- Os elementos culturais das nas tirinhas da turma do Xaxado foram bem representados?

a- ( ) sim

b- ( ) não

8- Você teve dificuldade em identificar os elementos culturais representados nas tirinhas?

a- ( ) sim

b- ( ) Não

9- Entre os elementos culturais identificados por você nas tirinhas da Turma do Xaxado qual você mais gostou?

a- ( ) vestuário típico sertanejo

,b- ( ) musicalidade

c- ( ) religiosidade

d- ( ) festejos

e- ( ) linguagem regional

f- ( ) culinária

g- ( ) lendário

h- ( ) artesanato

10- A história em quadrinhos tem vários elementos. Qual você acha mais interessante?

a- ( ) os balões

b- ( ) as onomatopéias

c- ( ) os símbolos

d- ( ) as imagens

e- ( ) as cores

f- ( ) o quadrinho

g- ( ) a gestualidade

h- ( ) a seqüência nas histórias

## **ANEXOS**