

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CURSO EM LETRAS – PORTUGUÊS**

**AMANDA NUNES DA SILVA**

**LEITURA NO PROJETO PIA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE TRABALHO COM  
GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

**Jaguarão/Polo Esteio  
2021**

**AMANDA NUNES DA SILVA**

**LEITURA NO PROJETO PIA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE TRABALHO COM  
GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

Projeto de pesquisa apresentado ao Curso de Letras - Português da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil como requisito básico para a aprovação no componente curricular TCC I.

Orientador: Profa. Ma. Virgínia Lucena Caetano.

**Jaguarão/Polo Esteio  
2021**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do  
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

S5861 Silva, Amanda Nunes da  
Leitura no projeto PIA: Uma proposta didática de trabalho  
com o gênero história em quadrinhos. / Amanda Nunes da Silva.  
36 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade  
Federal do Pampa, LETRAS PORTUGUÊS, 2021.  
"Orientação: Virgínia Barbosa Lucena Caetano".

1. Leitura. 2. Escrita. 3. História em Quadrinhos. 4.  
Gêneros Textuais. 5. Sequência Didática. I. Título.

**AMANDA NUNES DA SILVA**

**LEITURA NO PROJETO PIA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE TRABALHO COM GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Português da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras-Português.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 13 de dezembro de 2021.

Banca examinadora:

---

Professora Ma. Virginia Barbosa Lucena Caetano  
Orientadora  
UFPEL/UNIPAMPA-UAB

---

Professora Ma. Cristiane Gomes

---

Professora Ma. Luísa Hidalgo



Assinado eletronicamente por **Virginia Barbosa Lucena Caetano**, Usuário Externo, em 10/12/2021, às 16:14, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **LUISA DA SILVA HIDALGO**, Usuário Externo, em 13/12/2021, às 11:41, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Cristiane Gomes**, Usuário Externo, em 13/12/2021, às 20:01, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador 0689993 e o código CRC 6A88771E.

## RESUMO

O processo de aprendizagem do aluno quando se trata de leitura e escrita é de extrema importância, mas as metodologias utilizadas no ensino e prática desse conteúdo acabam por muitas vezes, afastar os mesmos dessa atividade, trazendo consequências negativas para a aprendizagem e involuntariamente faz com que o aluno se frustre com a leitura. Mas, ao observar um aluno que tem prazer em ler, e o hábito dessa atividade, nota-se que a leitura e escrita tornam-se algo mais facilmente aplicável, trazendo um melhor desenvolvimento para o aluno. Em função disso, o presente trabalho de conclusão de curso faz a apresentação de uma sequência didática com foco no projeto PIA do município de Esteio, que tem como objetivo produzir uma história em quadrinhos utilizando todos os recursos presentes nesse gênero, com atividades que incluem interação entre alunos, leituras em grupo, debates com temas de inclusão e diversidade e a apresentação de histórias em quadrinhos feitas pelos estudantes para professores e colegas.

Palavras-chave: Leitura. Escrita. História em Quadrinhos. Gêneros Textuais. Sequência Didática.

## **ABSTRACT**

The student's learning process when it comes to reading and writing is extremely important, but the methodologies used in teaching and practicing this content end up moving them away from this activity, bringing negative consequences for learning and involuntarily making the student frustrate with reading. But, when observing a student who enjoys reading, and the habit of this activity, it is noted that reading and writing become something more easily applicable, bringing a better development for the student. As a result, this course completion work presents a didactic sequence focusing on the PIA project in the municipality of Esteio, which aims to produce a comic book using all the resources present in this genre, with activities that include interaction between students, group readings, debates with themes of inclusion and diversity and the presentation of comic books made by students to teachers and colleagues.

Keywords: Reading. Writing. Comic. Textual genres. Following teaching.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	07
<b>2 REFERENCIAL TEORICO</b> .....	08
2.1 REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO COM A LINGUAGEM NA ESCOLA.....	09
2.2 GÊNEROS TEXTUAIS.....	10
2.3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	12
<b>3 ASPECTOS METODOLOÓGICOS</b> .....	15
3.1 PROJETO PIA.....	15
3.2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	16
<b>4 PROPOSTA DIÁTICA COM O GENERO HQ</b> .....	18
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	31
<b>6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS</b> .....	33

## 1 INTRODUÇÃO

Em novembro de 2008 foi criado pelo governo um projeto chamado Mais Educação, que tinha com o objetivo de ampliar as horas dos estudantes nas escolas para no mínimo 7 horas por dia através de oficinas que visavam: acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das ciências da natureza e educação econômica, entre outras.

Quando foi criado, o programa contou com a participação de 1380 escolas em 55 municípios, beneficiando cerca 386 mil estudantes, e teve como foco inicial escolas com baixo índice de desenvolvimento, porém, em 2011, chegou a atender cerca de 15.000 escolas, e 3.067.644 estudantes, e a cada ano que se passava esse número crescia (BRASIL, 2018).

Em 2018 o programa foi encerrado, e em seu lugar outro projeto chamado Programa de Incentivo a Aprendizagem (PIA) foi desenvolvido, no município de Esteio, no Rio Grande do Sul. O programa foi criado para substituir o antigo Mais Educação, que foi extinto durante o governo Temer por falta de verba. Esse novo projeto visa melhorar o desenvolvimento do aluno em sala de aula, dando reforço escolar com as principais matérias e também com os temas de casa, com ênfase nos alunos com mais dificuldade de aprendizado.

Trabalhei durante 2 anos e meio nesse projeto como mediadora, e durante meu período de atuação no PIA, percebi que os alunos que faziam parte dessas novas aulas acabavam ficando física e intelectualmente esgotados, pois tinham disciplinas e atividades constantes nos dois turnos. Por esse motivo, resolvi reformular minha intervenção de forma a levar atividades mais leves e descontraídas, preservando, contudo, a influência positiva no ensino e reforço escolar. Foi possível notar que, quando se tratava de leitura, os alunos tinham uma participação maior nas atividades que envolviam histórias em quadrinhos (HQ's). Com base nessa observação, iniciei um projeto de trabalho com esse gênero.

Notei, no primeiro momento da minha atuação no PIA, que a leitura era algo que não interessava aos alunos em nenhuma circunstância. Quando apresentei os HQ's e percebi o interesse repentino, compreendi a importância de procurar formas

mais dinâmicas de se trabalhar com a leitura, para que o aluno se sinta motivado e desenvolva gosto pela leitura.

A partir das histórias em quadrinhos, é possível discutir diversos temas e conceitos diferentes, como questões relacionadas a problemas sociais. Conforme Paulo Freire (1996), “não basta saber ler que 'Eva viu a uva'. É preciso compreender qual a posição que Eva ocupa no seu contexto social, quem trabalha para produzir a uva e quem lucra com esse trabalho”. Nesse sentido, de despertar o pensamento crítico nos alunos, as HQ's se mostram uma ferramenta valiosa para um trabalho que desperte o interesse do aluno, possibilitando um maior envolvimento com as práticas de leitura e escrita.

Com base na experiência aqui relatada, resolvi propor a seguinte questão para desenvolvimento do meu trabalho de conclusão de curso: como utilizar o gênero HQ como recurso didático para o trabalho com a leitura no projeto PIA? Embora já tenha desenvolvido um trabalho inicial, que me despertou para a produtividade desse gênero no contexto do programa, o referido trabalho foi elaborado sem um aprofundamento teórico e metodológico. Neste projeto de pesquisa, me proponho a refletir sobre o trabalho com HQ's de forma fundamentada e propor uma atividade que se sustente em uma metodologia adequada e pensada para as especificidades dos projetos de leitura em contexto de educação integral.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

Apresentarei, nessa seção, os principais conceitos que serão discutidos ao longo do trabalho e que sustentarão a proposta didática que será desenvolvida. Para isso, organizei os pressupostos teóricos em três partes. Primeiramente, será apresentada uma discussão sobre o ensino de Língua Portuguesa, enfocando a leitura e a escrita, conforme proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Após, serão expostos os principais conceitos que envolvem o trabalho com a linguagem pela perspectiva dos gêneros textuais. Por fim, discutirei alguns aspectos específicos sobre o gênero HQ.

### **2.1 REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO COM A LINGUAGEM NA ESCOLA**

A partir da leitura da BNCC, é possível notar a importância das linguagens no processo de aprendizagem do aluno. No referido documento, é destacada a importância do trabalho com o texto nas disciplinas do eixo Linguagens. Tal conceito deve ser central no trabalho em aula, de forma que os alunos sempre relacionem o texto lido ao seu contexto de produção, incentivando o pensamento crítico.

A importância da leitura está descrita de muitas formas na BNCC. Destaco sua relação com as formas de linguagem contemporânea, especialmente os gêneros produzidos na web, como revistas, blogs, fanfics, enciclopédias, audiolivros e HQ's. Levar esses gêneros para a sala de aula é importante porque, além de incorporar ao estudo da língua formas contemporâneas de exercício da leitura e escrita, também torna a leitura atrativa para o aluno, o que faz toda a diferença no processo de aprendizagem.

Um dos maiores problemas enfrentados, atualmente, pelos professores de língua portuguesa é que os alunos não apresentam interesse pela leitura, além de terem muitas dificuldades em interpretar textos. Para enfrentar essa situação, é preciso investir em metodologias que tornem o trabalho com a leitura e escrita atrativos. Construir atividades atrativas e que motivem os alunos à leitura e escrita, contudo, não é algo fácil. Há uma série de fatores que precisam ser levados em consideração para que se faça um trabalho que, além de atrativo, seja também produtivo para o aluno, proporcionando a ele o desenvolvimento de diferentes habilidades linguísticas.

Leffa (1999) nos dá subsídios teóricos para pensar essas questões. Conforme o autor, a compreensão do texto lido não parte do texto em si, mas sim do entendimento do aluno, que não tira o significado do texto, mas sim, associa um significado ao texto. Por isso, é comum ver pessoas que tem leituras diferentes de um mesmo texto.

Ao trabalhar com a leitura em contexto escolar, é preciso levar isso em consideração e, através da prática didática, proporcionar momentos em que os alunos possam socializar seus diferentes pontos de vista. Essa postura do professor pode ser fundamental para fazer os alunos se reconhecerem como leitores e se sentirem motivados a ler mais, uma vez que sintam que sua opinião é valorizada. Estamos nos referindo a uma abordagem interativa da leitura que, conforme Leffa (1999, p. 06),

“leva também em consideração aspectos que poderíamos chamar de psicológicos, pedagógicos e necessários para a teoria da leitura”.

Outra autora que também nos traz grandes contribuições para pensar sobre a leitura em contexto escolar é Irandé Antunes. A autora aponta que, quando questionados sobre a prática de leitura, muitos alunos dizem não sobrar tempo para essa atividade, uma vez que a carga de exercícios gramaticais, por exemplo, é muito grande e ocupa um lugar de destaque nas aulas de língua portuguesa. Nesse sentido, a leitura se torna secundária e não recebe a devida importância (ANTUNES, 2009).

Ao refletir sobre isso, Antunes (2009) observa que a leitura não deve ser encarada como uma prática restrita às aulas de língua portuguesa, pois se trata de uma atividade ampla que é utilizada em todas as disciplinas escolares. Além do contexto escolar, a leitura pode ser vista também uma atividade de lazer. Muitas vezes, contudo, é apresentada ao aluno uma visão muito restrita de leitura. Cabe ao professor, elaborar atividades que permitam ao aluno desconstruir esses imaginários sobre a leitura que estão cristalizados no sistema escolar.

## **2.2 GÊNEROS TEXTUAIS**

Conforme Marchuschi (2008), os gêneros textuais são formas de se comunicar através de textos, social e historicamente situados. Eles também podem ser compreendidos como modelos textuais maleáveis (uma estrutura mais ou menos definida) que usamos para interagir socialmente. Os gêneros estão em todas as formas de comunicação do nosso dia a dia. Eles são definidos por sua estrutura, tema e estilo, e também pela forma como circulam nas diversas esferas sociais.

Os gêneros textuais, segundo Marcuschi (2008), têm suas singularidades. Cada um traz suas especificações e, apesar de existirem coisas em comum entre alguns deles, são únicos. Os gêneros têm sido um tema muito utilizado pra trabalhos e pesquisas acadêmicas exatamente por esse motivo, por serem diversificados e apontarem para funcionamentos diversos, permitem muitas opções de pesquisa.

Os gêneros textuais tem sido tema de estudos há muito tempo. Sobre isso, Marcuschi (2008, p. 147) comenta:

O estudo dos gêneros textuais não é novo e, no Ocidente, já tem pelo menos vinte e cinco séculos, se considerarmos que sua observação sistemática

iniciou-se em Platão. O que hoje se tem é uma nova visão do mesmo tema. Seria gritante ingenuidade histórica imaginar que foi nos últimos decênios do século XX que se descobriu e iniciou o estudo dos gêneros textuais.

Marchuschi (2008) propõe pensar que os gêneros são uma “forma de ação social”, parte importante da estrutura comunicativa presente na nossa sociedade. A partir dessa discussão, surgem questionamentos como: o gênero pode ser pensado como uma categoria cultural? um esquema cognitivo? uma forma de ação social? uma estrutura textual? uma forma de organização social? uma ação retórica? Marchuschi (2008) responde esses questionamentos apontando que: “certamente, gênero pode ser isso tudo ao mesmo tempo, já que, em certo sentido, cada um desses indicadores pode ser tido como um aspecto da observação” (MARCUSCHI, 2008, p. 149).

Marcuschi (2008) aponta que não existe comunicação sem a utilização de algum gênero envolvido. Nas palavras do autor,

uma das teses centrais a ser defendida e adotada aqui é a de que é impossível não se comunicar verbalmente por algum gênero, assim como é impossível não se comunicar verbalmente por algum texto. Isso porque toda a manifestação verbal se dá sempre por meio de textos realizados em algum gênero. Em outros termos, a comunicação verbal só é possível por algum gênero textual (MARCUSCHI, 2008, p. 154).

Sendo assim, ao nos comunicarmos, a presença dos gêneros é inevitável, estando presente em todas as formas de comunicação utilizadas pela sociedade. Marcuschi (2008) vai além e coloca, também, que dominar certo gênero textual não se resume a dominar apenas uma forma linguística, mas “sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares” (MARCUSCHI, 2008, p. 154).

Uma diferença importante de ser levada em consideração, para estudo e também para trabalho com os gêneros em sala de aula, é a diferença entre os conceitos de *gênero textual* e *tipo textual*. O *tipo textual* aponta para uma construção teórica, definida pela natureza linguística que é extraída da composição de um texto (aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais, relações lógicas, entre outros). Os tipos textuais podem ser organizados em 5 categorias: descrição, narração, argumentação, dissertação e injunção. Conforme Marcuschi (2008, p. 155),

o tipo caracteriza-se muito mais como sequências linguísticas (sequências retóricas) do que como textos materializados; a rigor, são modos textuais. Em geral, os tipos textuais abrangem cerca de meia dúzia de categorias conhecidas como: narração, argumentação, exposição, descrição, injunção. O conjunto de categorias para designar tipos textuais é limitado e sem tendência a aumentar. Quando predomina um modo num dado texto concreto, dizemos que esse é um texto argumentativo ou narrativo ou expositivo ou descritivo ou injuntivo.

Os *gêneros* textuais, por sua vez, fazem referência aos textos que são desenvolvidos em situações comunicativas costumeiras, mostram padrões sociocomunicativos e apresentam uma composição funcional, além de trazerem estilos concretos em sua forma e objetivos enunciativos.

Diferentemente dos *tipos* textuais, os gêneros constituem listagens abertas. Não daríamos conta, portanto, de listar todos os gêneros, mas podemos citar alguns, com exemplo: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, romance, bilhete, reportagem, aula expositiva, notícia, receita, bula de remédio, resenha, lista, cardápio, piada conversação, conferência, entre outros.

É preciso considerar, também, que os gêneros circulam através de um suporte. Segundo Marchuschi (2008), os suportes dos gêneros são as materialidades nas quais os gêneros circulam. Podemos tomar como exemplo as histórias em quadrinhos que podem circular através de revista física ou de forma digital, em um site; também podem circular estampadas em uma camiseta ou em uma embalagem de alimento.

Segundo Marcuschi (2008), é importante tratar os gêneros como algo vivo, que está presente nas falas e ações humanas, e não como algo rígido e estático. É claro que é importante considerar que os gêneros têm certa estabilidade, circulam esferas sociais específicas, e sua utilização sofre algumas determinações, mas é importante vê-los como entidades dinâmicas, com formas culturais e cognitivas que fazem parte das ações sociais. E, por serem algo dinâmico, estão em constante mudança e evolução.

### **2.3 O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ)**

A história em quadrinhos é um gênero textual que traz em si imagem e texto. Esse gênero circula tanto em suportes físicos, como revistinhas e jornais, quanto de forma digital em *sites* e *blogs*. Os HQ's são conhecidos por apresentarem narrativas dinâmicas e populares. No texto, as falas dos personagens normalmente são

colocadas dentro de balões, e é comum a presença de onomatopeias (palavras que são usadas para tentar reproduzir um som).

Os HQ's surgiram em 1894, em Nova Iorque, em uma revista chamada Truth, com a história *The Yellow Kid*. Já no Brasil, elas surgiram em 1904 e se chamava *Tico-Tico*, e veio através do periódico *O Malho*, porém, a primeira revista em quadrinhos colorida veio em 1960, com a história *A turma do Pererê*, do cartunista Ziraldo. No Brasil, uma das HQs mais conhecidas hoje é *A turma da Mônica*, lançada na década de 60 pelo autor Maurício de Souza.

No contexto das aulas de português, principalmente quando relacionadas à leitura, os alunos não costumam demonstrar muito interesse e vontade de participar, porém, quando apresentados aos HQ's, o interesse muda, e isso acontece por diversos motivos, desde o fato de essas histórias possuírem uma dinâmica de lazer, pela presença dos desenhos, até o seu conteúdo, por se demonstrar mais atrativo aos olhos dos alunos.

O uso dos HQ's pode ser incorporado nas aulas de português de diversas formas e, se utilizado com os cuidados corretos, é um grande aliado do professor, trazendo uma leitura prazerosa e que permite discutir várias questões sociais importantes como racismo, capacitismo e homofobia, por exemplo.

Na BNCC, há a presença de habilidades específicas que apontam para a necessidade de trabalhar com esse gênero. Uma delas é a habilidade (EF15LP14), a qual aponta que é preciso “construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias) (BRASIL, 2020, p. 97)”.

É possível encontrar diversas outras habilidades que podem ser relacionadas à utilização do gênero HQ como objeto de ensino para leitura e escrita. Destaco:

(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade. (2020, p. 97)

As características apresentadas na habilidade EF15LP15, também podem ser pensadas em relação às HQ's. Um dos objetivos da utilização dos HQ's em sala de aula é trazer em sua construção uma dimensão lúdica, que encanta e valoriza as diversidades culturais.

(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas. (2020, p. 97)

A habilidade EF15LP16 enfoca o trabalho com a tipologia narrativa, que também pode ser explorada por meio do trabalho com HQ's. Essa habilidade destaca pontos importantes sobre a prática de leitura em contexto escolar. A leitura com os colegas e com a ajuda do professor é de extrema importância para que a autonomia seja obtida. Além disso, essa prática tem diversos pontos positivos, como a melhora com a timidez, melhor compreensão do texto e desenvolvimento de iniciativa para tirar dúvidas.

(EF15LP17) Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pelas ilustrações e por outros efeitos visuais. Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica. (2020, p. 97)

A habilidade EF15LP17 contempla a prática de leitura de textos multissemióticos, o que também se aplica ao gênero HQ. Nessa habilidade, também é possível notar a importância de apreciar diferentes formatos de texto, observando seu sentido a partir das ilustrações e da escrita como um todo.

(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos. Oralidade Contagem de histórias (EF15LP19) Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor. (2020, p. 97)

Nas habilidades EF15LP18 e EF15LP19, o foco é depositar esforços no crescimento individual de cada aluno, de forma que possam fazer a relação entre imagem e texto sozinhos, e conseguir recriar os textos. Essa habilidade também traz a importância da oralidade e contagem de histórias, para o crescimento criativo e social do aluno.

Segundo a BNCC, na área das linguagens, é determinado que as práticas relacionadas ao desenvolvimento do aluno são feitas através do contato social e são conduzidas por diferentes tipos de linguagens

O importante, assim, é que os estudantes se apropriem das especificidades de cada linguagem, sem perder a visão do todo no qual elas estão inseridas. Mais do que isso, é relevante que compreendam que as linguagens são dinâmicas, e que todos participam desse processo de constante transformação. (BRASIL, 2020, p. 63)

Segundo Passos e Vieira (s.d), a utilização do HQ como objeto de estudo traz em sua metodologia diversos recursos que ajudam na compreensão do aluno, por se tratar de um gênero muito rico e trazer infinitas possibilidades de expressão. O gênero HQ está presente em muitos suportes que podem ser utilizados pelos alunos, como livros didáticos, gibis, sites, blogs, jornais e revistas. O HQ tem o diferencial de fazer com que o leitor tenha interação com diversas linguagens que são abordadas em uma mesma história, desde as falas e ilustrações dos personagens até os balões que especificam tipos de falas diferentes e onomatopeias.

Muitos estudos apontam que as histórias em quadrinhos fazem com que o ensino seja muito mais prazeroso, pois estimulam a curiosidade dos alunos, ampliam o senso crítico e incitam, assim, o entendimento do aluno acerca dos conteúdos propostos, além de ampliar nos estudantes o hábito da leitura, fazendo-os ver tal ato como algo prazeroso.

### **3 ASPECTOS METODOLÓGICOS**

Na presente seção, apresentarei a metodologia utilizada para elaboração do objeto educacional aqui proposto, a saber, o método de planejamento *sequência didática*, proposto por Dolz, Noverraz e Shneuwly (2004). Também apontarei alguns aspectos contextuais sobre o Projeto PIA, do município de Esteio, no Rio Grande do Sul, uma vez que a sequência aqui proposta será pensada em conformidade com o contexto do projeto. Em outras palavras, no meu horizonte de planejamento, está a possível aplicação da sequência didática nas oficinas do referido projeto.

#### **3.1 O PROJETO PIA**

O Mais Educação foi o principal projeto criado para os alunos que precisavam ficar na escola em turno integral, e foi posto em funcionamento em 2007 trazendo diversas oficinas, como dança, leitura, teatro, xadrez, letramento, entre outros. Em 2019, para substituir o antigo projeto Mais Educação, que por motivos de falta de verba foi extinto, o município de Esteio no Rio Grande do Sul criou um novo projeto para suas escolas, chamado PIA (Programa de Incentivo à Aprendizagem), que traz a proposta de dar continuidade ao que o aluno está aprendendo em seu turno escolar, dando reforço e ajuda com os temas de casa. Dentre suas propostas, o projeto visa trazer o ensino de formas diferentes. Conforme exposto no documento que rege o projeto, "apropriar-se das reais dificuldades de aprendizagem dos alunos, com o auxílio da SSE (Serviço de supervisão escolar), OE (Orientador Educacional), e professores da escola, para qualificar o planejamento dos mediadores e oficinairos" é um dos principais objetivos do programa. Além disso, as orientações dadas aos oficinairos são de que o trabalho seja realizado de forma lúdica e prazerosa, com atividades que venham a sanar dificuldades de aprendizagem.

Nesse projeto, existem alunos do segundo ao nono ano do ensino fundamental, que se dividem entre o turno da manhã e da tarde. Pela manhã os alunos do segundo ao quinto ano são contemplados e, no turno da tarde, os do 5º ao 9º ano. As vagas liberadas para o projeto procuram visar alunos com dificuldades de aprendizado, e/ou uma realidade na qual seus cuidadores trabalham o dia inteiro e a criança teria de ficar sozinha. Sendo assim, o projeto se propõe a

reduzir os índices de dificuldades de aprendizagem e consequentemente de reprovação, para os alunos atendidos no programa, com as atividades de oralidade, leitura e escrita, assim como as de raciocínio lógico matemático (ESTEIO, 2019, p. 01).

Os alunos matriculados no projeto costumam portar diversas dificuldades no aprendizado, principalmente em relação à língua portuguesa, sendo travados ao reproduzir uma leitura e/ou escrita. Em função disso, o PIA se coloca à disposição para melhorar o aprendizado desses alunos de forma dinâmica e extrovertida, e o espaço onde essas aulas acontecem é em uma sala de aula comum, com quadro de giz e mesas redondas, onde normalmente os alunos são separados por turma, ou ano em que estão inseridos.

O tempo das aulas no projeto são de 4 horas, sendo 1 hora e 30 minutos para correção e aprofundamento nos temas de casa passados pela professora do turno inverso, e 1 hora e 30 minutos para atividades mais extrovertidas propostas pelo mediador. O tempo restante é separado para almoço ou lanche, e higiene dos alunos.

### **3.2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

A proposta da presente pesquisa é o desenvolvimento de uma sequência didática, mostrando possibilidades de utilização dos HQ's como objeto de ensino nas aulas do projeto PIA. Partimos da hipótese de que os alunos se sentem mais interessados na leitura e escrita quando apresentados a leituras leves e criativas, trazendo assuntos relevantes de forma tranquila e de fácil compreensão.

Segundo Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), uma sequência didática é composta por um conjunto de atividades trazidas para o ambiente de ensino de forma sistemática sobre um tema específico ou um gênero textual.

A estrutura de uma sequência didática é apresentada da seguinte forma: apresentação da situação, produção inicial, módulos e produção final. Dessa forma, o educador pode montar sua proposta livremente, apenas seguindo o esquema padrão.

Na apresentação da situação, os alunos passam a conhecer o tema proposto com detalhes. Na produção inicial, o educador passa a primeira tarefa aos alunos, é também nessa etapa que o professor tem acesso às capacidades e dificuldades da turma, podendo, assim, ajustar sua sequência conforme as particularidades dos alunos. Nesse momento, a turma também passa a entender melhor o que é a sequência didática e quais tópicos serão trabalhos para o desenvolvimento do gênero ou tema proposto.

Nos módulos ficam presentes as atividades que o professor irá propor para o desenvolvimento dos alunos, de forma aprofundada, trazendo aspectos importantes para compreensão de determinado gênero ou tema.

A produção final, por sua vez, é o momento no qual os alunos colocam em prática aquilo que foi desenvolvido ao decorrer da sequência didática. Também é o momento em que o professor mede os conhecimentos dos alunos em relação ao que foi proposto nos módulos.

A sequência didática, segundo Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), visa trazer o aperfeiçoamento da fala e da escrita. Ao mesmo tempo que possuem um lugar forte nas atividades de expressão, não podem ser usadas como única metodologia para levar os alunos ao domínio da língua, e precisam estar apoiadas em outras abordagens e estudos mais isolados, como um processo de produção textual ou leituras específicas.

## **4 PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

### **INTRODUÇÃO**

A proposta de sequência didática aqui apresentada foi realizada com o propósito de ser aplicada para as turmas do projeto PIA, do 6º ao 9º ano. E pode ser aproveitada pelas turmas do turno regular, desde que feitos os ajustes necessários de acordo com o nível de escolaridade. Trata-se de uma sequência didática focada no gênero HQ do universo criado por Maurício de Souza.

### **OBJETIVO GERAL**

- Produzir uma História em Quadrinhos utilizando todos os recursos presentes nesse gênero e apresentar sua produção em evento.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Ler e compreender histórias em quadrinhos;
- Conhecer o gênero HQ e suas características;
- Analisar os recursos linguísticos utilizados na construção do gênero HQ;
- Reconhecer linguagem verbal e não verbal;
- Compreender elementos da tipologia narrativa como: sujeitos, tempo e espaço;
- Produzir uma história em quadrinhos com criatividade, coesão e coerência;
- Exercitar a capacidade de apresentar e explicar suas produções linguísticas;
- Refletir sobre suas aprendizagens durante o processo.

## **HABILIDADES E COMPETÊNCIAS (BNCC)**

(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

(EF67LP21) Divulgar resultados de pesquisas por meio de apresentações orais, painéis, artigos de divulgação científica, verbetes de enciclopédia, podcasts científicos etc.

**PÚBLICO ALVO:** alunos do sexto ao nono ano matriculados no projeto PIA (Programa de Incentivo a Aprendizagem)

**NÚMERO DE AULAS:** 13 aulas divididas em 7 módulos.

**DURAÇÃO:** Aulas 1 a 12 com duração de 1h30, aula 13 com duração de 3h.

**RECURSOS:** Gibis, internet, computador, caderno, folhas, canetas, lápis, tesouras, cola, xerox, lápis de cor, canetinhas.

## **DESENVOLVIMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

### **AULA 1: APRESENTAÇÃO DO TEMA E PROPOSTA DE CRIAÇÃO**

No primeiro momento, a professora apresentará aos alunos materiais físicos de histórias em quadrinhos do universo Mauricio de Souza, disponíveis na biblioteca da escola, propondo uma roda de leitura, na qual eles poderão explorar o material,

escolhendo alguns gibis para lerem. A seguir, a professora perguntará qual o gênero do material que leram e o que eles sabem sobre o gênero HQ, promovendo, assim, um debate sobre esse gênero.

Em seguida, a professora irá falar sobre uma sequência de aulas nas quais eles irão realizar a construção de uma HQ que será elaborada por eles em duplas ou trios. A professora revelará então aos alunos que essa proposta irá durar 12 aulas e que, ao término das produções, será realizada uma feira que se chamará “Mostra HQ”, na qual suas produções serão apresentadas para outros professores, equipe diretiva e turmas do turno regular da escola. Além disso, contará que, na “Mostra HQ”, acontecerá o momento chamado “autor presente”, no qual os alunos distribuirão seus HQs autografados. As produções serão xerocadas para distribuição.

Por fim, a professora dará algumas sugestões de autores de Gibis para os alunos (como Mauricio de Souza, Laudo Ferreira, Marjorie Henderson e José Carlos de Brito), caso eles tenham vontade de pesquisar mais sobre o gênero em casa.

## **MÓDULO I: GÊNERO HQ – HISTÓRIA EM QUADRINHOS (AULA 2)**

### Primeiro momento

A professora distribuirá para os alunos um texto impresso e fará uma leitura coletiva em voz alta.

Texto

Você sabe o que é HQ? As Histórias em Quadrinhos são narrativas onde se utiliza textos e imagens para narrar histórias. Existem diversos tipos de publicações, algumas com tom humorístico, outras trazem uma visão crítica da sociedade, etc. Podemos encontrar o gênero histórias em quadrinhos em revistinhas, aplicativos e sites na internet, entre outros.

Você já sabe o que é um almanaque? Um almanaque é um livro ou revista que contém diversas histórias em quadrinhos reunidas em um só lugar!

Curiosidade: As primeiras manifestações de histórias em quadrinhos, conforme as conhecemos hoje, datam do fim do século XIX, quando o autor e ilustrador Richard Outcald criou uma narrativa baseada nas peripécias de um garoto que vivia nos guetos de Nova York, sempre vestido com um pijama amarelo. Essa narrativa possuía

linguagem simples e trazia denúncias acerca das questões sociais presentes na época. No entanto, a criação de histórias em quadrinhos foi intensificada no início do século XX, e elas se dedicavam apenas ao humor e à comicidade. No final da década de 1930, surgiram as primeiras histórias de aventuras e o primeiro super-herói: Superman. Após a Segunda Guerra Mundial, o surgimento de outras personagens foi otimizado, como Capitão América, Mulher Maravilha e Batman, todos transformados em símbolos do nacionalismo norte-americano.

Fonte: <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>

Depois de saberem sobre as curiosidades do HQ e o que é um almanaque, a professora explicará aos alunos que a próxima tarefa será feita no laboratório de informática, onde eles terão que pesquisar almanaques para realizar a leitura, fazendo anotações daquilo que acharem mais interessante nas histórias lidas.

### Segundo momento

A professora guiará os alunos ao Laboratório de Informática para o desenvolvimento da atividade.

A professora deixará disponível para os alunos os seguintes endereços virtuais para que os alunos façam a leitura dos almanaques digitais:

**Almanaque do Maurício:** disponível em: <https://www.franciscobeltrao.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/04/001-SUPER-ALMANAQUE-DA-M%C3%94NICA.PDF.pdf>  
acesso em: 26 nov 2021.

**Almanaque da Mônica:** disponível em:  
<https://pt.scribd.com/document/268300335/Almanaque-Da-Monica> acesso em: 26 nov 2021.

**Almanaque historinha de duas páginas:** disponível em:  
[http://www.colegiodoutor.com.br/downloads/turma\\_da\\_monica\\_historinhas\\_de\\_duas\\_paginas.pdf](http://www.colegiodoutor.com.br/downloads/turma_da_monica_historinhas_de_duas_paginas.pdf) acesso em: 26 nov 2021.

## **MÓDULO II. CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS (AULAS 3, 4, 5)**

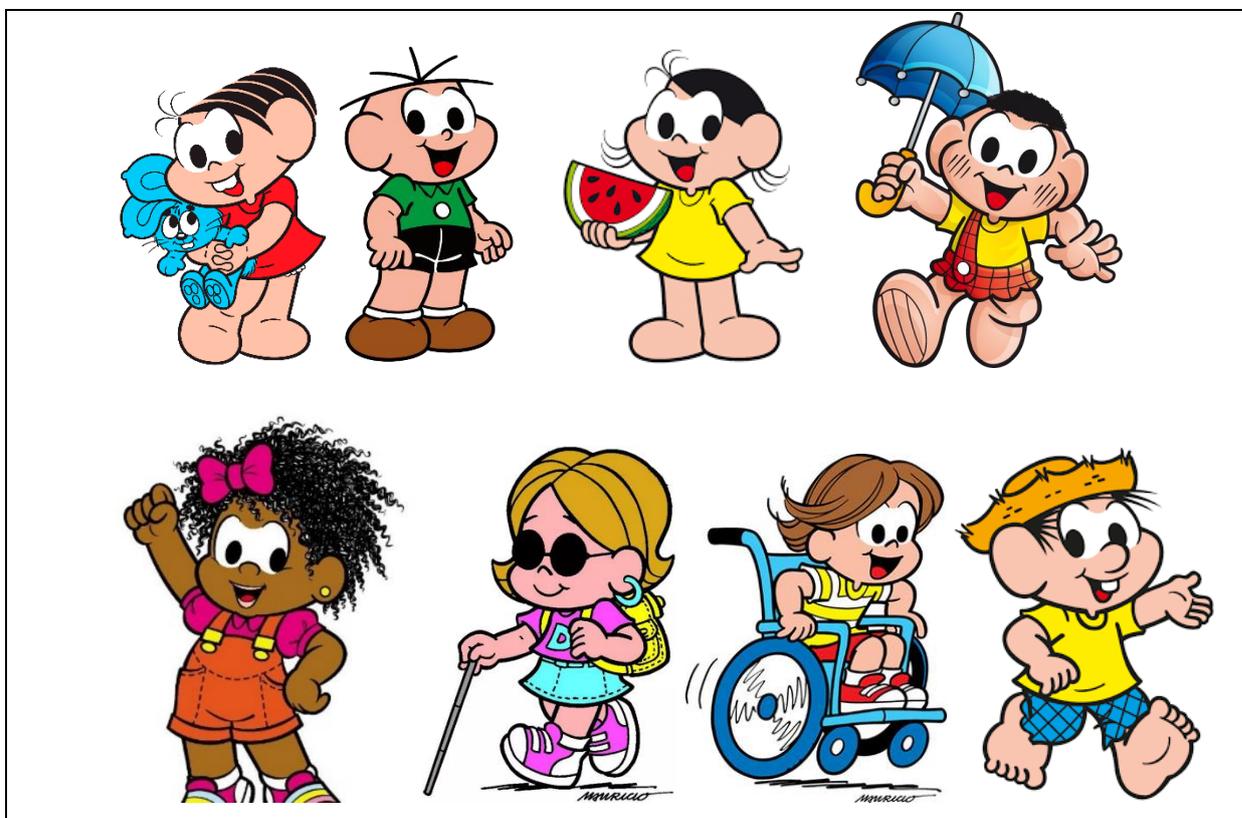
### Primeiro momento

No primeiro momento, a professora dirá aos alunos que, nesta aula, eles começarão o processo de criação dos personagens da sua história. A professora usará exemplos de personagens com características marcantes como os presentes no HQ da turma da Mônica. Então ela perguntará aos alunos quais são as principais características de cada personagem. Ainda nesse assunto, começará um debate sobre os principais aspectos da personalidade dos personagens citados, como:

- O que pode ter levado a Mônica a ser agressiva?
- O que pode ter feito com que o Cascão tivesse medo de água?

Ainda no primeiro momento, a professora demonstrará exemplos de personagens, utilizando data show, que demonstram diversidade e inclusão no universo Mauricio de Souza e provocará uma discussão sobre o tema, questionando sua importância e levando os alunos a refletirem sobre esse tema, propondo que, na criação dos personagens, eles se lembrem da importância da inclusão e diversidade.

Imagens que serão projetadas no datashow:



Segundo momento

Serão colocadas para os alunos as seguintes questões:

- Quem serão as personagens da sua história em quadrinhos?
- Como se chamarão?
- Como será a personalidade de cada uma?
- Quais serão suas características principais?

### Terceiro momento

Os alunos darão início a criação de suas personagens no laboratório de informática, com o uso de computadores ou *notebooks*, ou *gibis*, e farão pesquisas para ajudar na inspiração nesse processo de criação.

## **MÓDULO III. AMBIENTE DA HISTÓRIA (AULAS 6 E 7)**

### Primeiro momento

Nesse módulo, os alunos serão questionados sobre o espaço em que sua história irá ocorrer. Com o apoio do *data show*, a professora demonstrará exemplos de ambientes onde histórias em quadrinhos podem acontecer, utilizando novamente o universo Mauricio de Souza. Ao mostrar os exemplos, explicará como se dá a construção do espaço em uma HQ e a importância desse elemento para a contextualização da história.

Exemplos que serão apresentados aos alunos:

Em um campo.

O que pode ser encontrado nesse ambiente? (flores, árvores, animais, entre outros).



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=dirZ-28qnXg>

Dentro de casa.

O que podemos encontrar nesse ambiente? (porta, janela, mesa, armário, cama, sofá, televisão, cadeira, entre outros).



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ehc7MR-WK4s>

Em um restaurante.

O que existe nesse ambiente? (mesas, cadeiras, alimentos, janelas, portas, entre outros).



PORTUGUÊS

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=evRUKJn4X1A>

No céu.

O que podemos encontrar nesse espaço?

(nuvens, aviões, pássaros, entre outros).



### Segundo momento

Após a exposição da professora, os alunos começarão o processo de criação do espaço no qual suas histórias acontecerão. Para ajudar em suas pesquisas, a professora deixará à disposição algumas revistinhas do universo Mauricio de Souza para que os alunos pesquisem e entendam a infinidade de lugares em que sua história pode se passar.

## **MÓDULO IV. O TEMPO NO HQ (AULA 8)**

### Primeiro momento

No primeiro momento, a professora explicará a importância da organização temporal em uma narrativa e apresentará diferentes formas de marcação do tempo em HQ's, utilizando, como exemplo, imagens de HQ's que serão projetadas no *data show*.

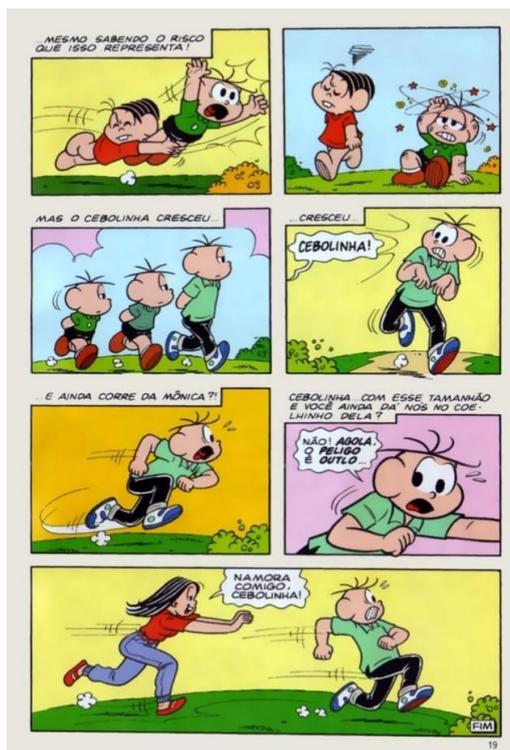


Imagem 1



Imagem 2

Com esses exemplos, a professora trará uma breve explicação da diferença entre linguagem verbal e não verbal.

Os alunos receberão da professora um texto impresso e farão leitura individual. Após a leitura, a professora explicará o conteúdo dos textos.

## Texto

Existem dois tipos principais de linguagem: a verbal e a não verbal. O primeiro diz respeito à linguagem verbalizada, ou seja, aquela que se expressa através da fala ou da escrita, como é o caso deste artigo, por exemplo, enquanto o segundo se dá por meio da utilização de signos visuais, como as placas de trânsito, as cores do semáforo, entre outros elementos, que têm o objetivo de transmitir uma mensagem, porém, sem utilizar, para isso a verbalização propriamente dita.

Além disso, quando falamos em linguagem não-verbal, estamos falando também da imagem que uma pessoa passa, através de seus gestos, olhares, atitudes, comportamentos, entre alguns outros elementos, que transmitem uma mensagem àqueles que estão ao seu redor, seja de forma consciente ou inconscientemente.

Para ficar ainda mais claro para você, seguem alguns exemplos dos dois tipos de linguagem utilizados no processo de comunicação:

Linguagem verbal- cartas, jornais, conversas, e-mails, mensagens instantâneas em aplicativos.

Linguagem não verbal- imagens, figuras, desenhos, pinturas, símbolos.

Fonte: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/comportamento/diferencas-entre-linguagem-verbal-nao-verbal/>

A professora dirá que, para se definir o tempo, é possível utilizar elementos como o sol, a lua, a chuva, cores mais escuras ou mais claras no céu e também com frases escritas no topo ou na parte de baixo dos quadrinhos como:

- Um dia depois
- Muitas horas depois
- Alguns dias depois

### Segundo momento

Nesse momento, os alunos serão questionados pela professora sobre o intervalo de tempo em que sua história acontecerá, lembrando que de um quadrinho para o outro, o tempo pode alternar em horas, dias, semanas, meses ou anos.

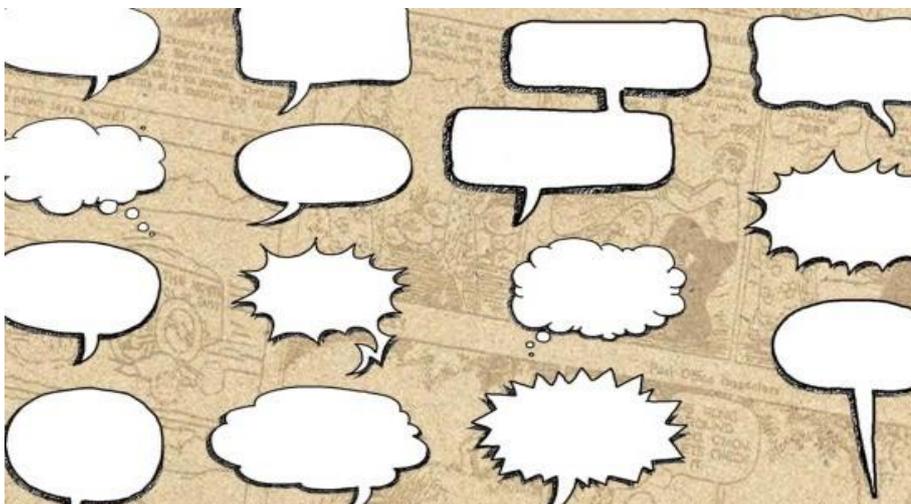
### Atividade:

Os alunos deverão refletir e definir o intervalo de tempo em que sua história ocorrerá, e pensar nos recursos que serão utilizados para demonstrar a passagem do tempo.

## **MÓDULO V. DANDO INICIO A CRIAÇÃO DAS HISTÓRIAS (AULA 9)**

Na aula 9, os alunos darão início as criações das histórias, conhecendo os recursos utilizados nos HQ's, como as *onomatopeias* e os *balões*. A professora perguntará aos alunos se, nas leituras realizadas até este momento, eles observaram

a utilização desses recursos. A seguir, a professora irá entregar um texto aos alunos que discorre sobre a utilização desses recursos em HQ.



Texto:

Onomatopeias são palavras utilizadas para imitar sons e ruídos na fala ou na escrita, através de fonemas. Esse recurso é utilizado na linguagem verbal para dar mais expressão nas histórias em quadrinhos.

Balões são recursos utilizados nas histórias em quadrinhos que servem para a fala ou pensamento dos personagens. Seus formatos podem variar tanto na forma como no contorno.

Exemplos:

Fonte: <http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/>

Onomatopeias.

Exemplos:



<https://brasilescola.uol.com.br/gramatica/figuras-som-ou-harmonia.htm>

Em seguida, a professora trará a explicação do significado de cada balão, demonstrando com desenhos no quadro o que cada formato nos balões pode significar, como os balões espinhosos por exemplo que significam que o personagem está falando em tom alto, ou os balões com formato de nuvem, que significam que o personagem está pensando.

A professora explicará também o significado das onomatopeias através do texto, e em seguida dará exemplos no quadro também, como o *splash*, que pode significar que o personagem ou algum objeto caiu na água, ou *boom* que pode significar uma explosão.

## MÓDULO VI. CRIAÇÃO E DAS HISTÓRIAS (AULAS 10 E 11)

### Primeiro momento:

No primeiro momento do módulo 6, a professora trará aos alunos uma introdução sobre a tipologia textual narrativa, para que os alunos possam

compreender os elementos essenciais para a construção das suas histórias. Para isso, ela entregará o texto abaixo, impresso, e os alunos farão uma leitura coletiva. Após a leitura, a professora explicará cada um dos elementos descritos no texto.

Texto:

**Narração** é o relato de acontecimentos, reais ou fictícios, com a participação de personagens cujas ações são contadas por um narrador.

O texto narrativo apresenta um enredo, formado por uma sequência de fatos dos quais participam personagens, em determinado lugar e em determinado tempo.

Em geral, o enredo de um texto narrativo apresenta as seguintes partes:

**Introdução** ou **apresentação**: começo da história em que se situam os fatos iniciais;

**Conflito**: acontecimento que altera a situação inicial e complica o enredo;

**Clímax**: momento de maior tensão, quando o conflito atinge seu ponto máximo;

**Conclusão** ou **desfecho**: solução do conflito, que pode ser feliz, cômica, trágica, surpreendente.

### Segundo momento

No segundo momento, depois de a professora explicar o que é uma narrativa e relacioná-la ao gênero HQ, os alunos darão início a escrita de suas histórias, e para isso, contarão com todo o material disponibilizado nas aulas anteriores, e os textos impressos. Durante o processo de elaboração da HQ, a professora transitará entre os grupos, auxiliando-os no processo de escrita.

## **MÓDULO VII. MONTAGEM DOS GIBIS (AULA 12)**

No módulo 7, com as histórias já criadas, os alunos iniciarão a montagem dos seus *gibis*, fazendo os recortes necessários, as pinturas e últimos retoques para que possam ir para a MOSTRA HQ.

## PRODUÇÃO FINAL: FEIRA - MOSTRA HQ (AULA 13)

Apresentação dos trabalhos para professores, equipe diretiva e turmas. A feira será feita no palco da escola, com o auxílio de mesas onde as histórias em quadrinhos originais serão organizadas. A professora fará uma abertura explicando a proposta aos visitantes.

Os alunos apresentarão suas produções aos visitantes e darão autógrafos nos exemplares que distribuírem. Os alunos poderão visitar as bancas dos colegas e fazer perguntas sobre suas histórias e personagens.

### Exercício de encerramento:

Ao final da feira, os alunos retornarão para a sala de aula e será feita uma reflexão sobre a experiência.

- Como foi a apresentação para os colegas e professores?
- Qual foi sua parte favorita durante a criação do seu *gibi*?
- Se você pudesse escolher o *gibi* de algum colega e levar para casa, qual seria? Por que?

Após a reflexão, será feito um mural de demonstração com todos os projetos, para que os alunos do outro turno possam admirar os *gibis* feitos pelo projeto PIA.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde cedo o entusiasmo pela leitura me motivava a ampliar os conhecimentos na área e sempre que possível, ia até a biblioteca para passar o recreio. Em uma dessas muitas idas até a biblioteca, me deparei com meu primeiro gibi, que falava sobre uma menina chamada Mônica e fiquei encantada pela forma que esse gênero contava suas histórias. A partir dessa descoberta, me apaixonei por esse gênero e desde então era o que mais gostava de ler.

No decorrer da jornada escolar, a partir do 5º ano, foi possível notar que a metodologia de leitura trazida para trabalhos e provas não eram tão atrativas quanto aquelas que anteriormente costumava buscar nos intervalos e, assim, a leitura

começou a ficar sem graça em minhas experiências, fazendo com que, aos poucos, parasse de ler. E para os colegas de turma não era diferente.

No momento em que me formei no ensino fundamental, comecei a fazer trabalhos voluntários nas escolas no projeto Mais Educação, onde havia a oficina de leitura e em uma das aulas uma professora trouxe a proposta de leitura de HQ e os alunos que estavam presentes naquela aula se apaixonaram como eu havia me apaixonado quando conheci o gênero. A partir desse momento, notei que a leitura em sala de aula pode sim ser divertida e atrativa aos olhos dos alunos, fazendo com que eles sintam vontade de ler.

Alguns anos mais tarde, o projeto PIA foi implantado no lugar do antigo Mais Educação, com uma proposta diferente do antigo projeto. Ao me tornar mediadora, notei que muitos alunos tinham extrema dificuldade em ler e escrever, por falta de incentivo, alguns, até mesmo, achavam a prática de leitura “insuportável”. Então, resolvi trazer para esses alunos a proposta de trabalho com o gênero HQ, no qual, ao final dos exercícios e leituras, eles poderiam criar seu próprio projeto, com o tema que achassem mais atrativo e interessante. Eles adoraram a ideia, e começamos com o processo de criação.

Ao decorrer da sequência didática implantada, comecei a perceber que os alunos estavam realmente interessados nas leituras, exercícios, e na criação de seus próprios HQ's, e em função disso deram seu melhor para criarem algo que todos fossem achar divertido. Então, ao finalizarmos o projeto, os alunos apresentaram seus trabalhos com orgulho do que haviam feito, e ao debatermos sobre o assunto muitos ficaram emocionados com o que aprenderam, e por terem criado algo único. Com isso, ao longo das seguintes aulas, foi possível notar grande melhora na leitura e escrita desses alunos, e com o passar do tempo, vieram a ter prazer em atividades de leitura, não só com o gênero HQ.

A experiência de trabalhar com o HQ no projeto PIA trouxe o incentivo de produzir um TCC sobre esse tema, fazendo pesquisas sobre teorias e metodologias que poderiam ajudar nesse processo de planejamento de atividades.

As aulas de língua portuguesa e literatura observadas ao decorrer da graduação, mostraram o quanto é importante que os professores estejam em constante crescimento, e deem a devida importância para metodologias que vão além

das que contemplam apenas o ato de ler e escrever, mas entendam a importância de o aluno sentir amor pela leitura e escrita.

Ao vivenciar a leitura e escrita de forma prazerosa, o aluno desenvolve suas habilidades com mais naturalidade e rapidez, e traz consequências positivas como, comunicação, desenvoltura ao falar em público, além de ampliar suas capacidades de leitura e escrita.

Ao desenvolver a sequência didática, houve um cuidado essencial de trazer protagonismo ao aspecto da leitura de forma dinâmica e extrovertida, buscando interação entre aluno e professor, e oportunizando o aluno a fazer leituras que o atraiam, fazendo assim, com que o mesmo veja essa atividade como algo prazeroso.

Ao criar a sequência didática, esteve em foco a proposta de utilizar recursos dinâmicos na criação das histórias em quadrinhos (HQ), que inspirassem os alunos a pesquisar e saber mais sobre o assunto. E para isso foi utilizado o laboratório de informática, biblioteca e o pátio da escola onde a feira aconteceu.

## REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. História em quadrinhos. **Toda Matéria**, 2021. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/história-em-quadrinhos/>>. Acesso em 10 de out. de 2021.

ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. 6 ed. São Paulo: parábola editorial, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC.

COSSON, Rildo. **Letramento literário**. Teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. **sequências didáticas para o oral e a escrita**: apresentação de um procedimento. Scribd. 2004. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/435643754/4-Sequencias-Didaticas->

Para-o-Oral-e-a-Escrita-Apresentacao-de-Um-Procedimento-1-Joaquim-Dolz-Michele-Noverraz-2-Bernard-Schneuwly-PDF. Acesso em: 02 jun. 2021.

FREITAS, Richardson Santos de. **Expressões Faciais**. Estúdio Nanquim, mai. 2021. Disponível em <https://nanquim.com.br/>. Acesso em nov. 2021

FERREIRA, Simone de Almeida. **A importância das histórias em quadrinhos no ensino de língua Portuguesa no 6º ano do ensino fundamental**. 2018. 49 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras). - Faculdade de Itaituba- FAI. Itaituba, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. Ed. São Paulo: paz e terra, 1996.

LEFFA, Vilson J. **Perspectivas no estudo da leitura; Texto, leitor e interação social**. In: LEFFA, Vilson J.; PEREIRA, Aracy, E. (Orgs.) O ensino da leitura e produção textual; Alternativas de renovação. Pelotas: Educat, 1999. p. 13-37.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção Textual**, análise de gêneros e compreensão. São Paulo: parábola editorial, 2008.

MEDEIROS, Fyama. **A leitura de morte e vida severina em HQ**. 2014. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em letras português/espanhol) – Universidade Federal do Pampa, Jaguarão, 2014.

MENDONÇA, M. R.S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In: DIONÍSIO, A. P.; A. R. Machado e BEZERRA, M. A. Gêneros textuais & ensino. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucena, 2007.

Ministério da Educação. **Programa Mais Educação**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/32787-mais-educacao?start=100>>. Acesso em: 03 dez. 2021.

NAKAMURA, Lucinete O. O. et al. O uso de histórias em quadrinhos no ensino: teoria, prática e BNCC. **Educação Pública**, ISSN: 1984-6290, B3 em ensino - Qualis, Capes, DOI: 10.18264/REP, p. 1 - 4, out. 2021

OLIVEIRA, Altair A; FURTADO, Bruna P. A formação do leitor e a relevância das histórias em quadrinhos como incentivo à leitura. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE artigos**. Versão online, ISBN 978-85-8015-093-3, Cadernos PDE, volume 1. p. 1 - 19, 2016.

PASSOS, Livia A.; VIEIRA, Mauricéia S. P. **A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da leitura**. Universidade Federal de Lavras - UFLA. S/D.

PENICHELLA, Fernanda Caleffi. **Concepções de leitura**: diferentes perspectivas para a linguagem e o texto em sala de aula. e-escrita. Revista do Curso de Letras da UNIABEU Nilópolis, Volume. 8, Número 2, maio-agosto, 2017. ISSN 2177-6288.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. **Referencial Curricular Gaúcho**: Ciências da Natureza. Departamento Pedagógico, 2018. V1. Porto Alegre.