

SOFTWARE HAGÁQUÊ: A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Marizete Alves Neves Ten Caten¹

Eliane da Silva Deniz²

Claudia Lucia Landgraf-Valerio³

RESUMO

A proposta em estudo tem como objetivo o incentivo à leitura e produção textual a partir do gênero Histórias em Quadrinhos com a utilização do software Hagáquê, sendo este um recurso tecnológico bem interativo, de fácil uso e específico para escrever variadas histórias em quadrinhos, tornando nossos professores autores de seu próprio conhecimento. Este trabalho foi desenvolvido com professores dos anos iniciais do ensino fundamental no município de Barra do Garças-MT. A História em Quadrinhos considerada por alguns autores como hipergênero que engloba outros gêneros, apresenta-se como uma das mais ricas e produtivas formas de expressar diversas temáticas, fazendo a relação entre palavra e imagem, dentre outros recursos que possibilitam diferentes maneiras de ler. Além de trabalhar o incentivo à leitura, também, possibilitou abordar a produção de texto, enfatizando o tripé do gênero textual: composição, estilo e temática, como também, as capacidades de leitura, baseadas na matriz de referência da avaliação externa, prova Brasil, além de atender a um diagnóstico feito pelos professores participantes nas turmas que eles atuam. Para desenvolver este estudo, utilizamos a sequência didática como proposta metodológica, a partir do gênero textual, que contribui de forma relevante não só na prática pedagógica com alunos, mas também, com a formação docente.

PALAVRAS-CHAVE: Hagáquê; tecnologias; leitura.

1.INTRODUÇÃO

¹ Especialista/Mestranda-PPGEN/IFMT-Campus Cuiabá MT – Professora Formadora no Centro de Formação e Atualização dos Profissionais da Educação Básica em Barra do Garças-MT

² Especialista/Mestranda-PPGEN/UNIC – Campus Cuiabá MT – Professora da Educação Básica em Tangará da Serra -MT

³ Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Língua Portuguesa da PUC-SP; professora/Orientadora no PPGEN/IFMT – Campus Cuiabá MT; Professora concursada do IFMT - Campus Cuiabá

Trabalhar com a leitura e a escrita em sala de aula vem se tornando uma tarefa cada vez mais difícil, uma vez que, hoje, vivemos em uma sociedade informatizada, numa cultura digital em que muitas crianças permanecem mais tempo em frente ao computador, celular, conectadas as telas digitais, do que em outra atividade de diversão, que não seja digital, sendo esta uma realidade ainda um pouco distante da maioria de nossas escolas.

O hábito pela leitura não é uma tarefa natural, para a qual os alunos se desenvolvam sozinho. Geralmente, eles precisam ser despertados, incentivados, por alguém, por um meio social, enfim por mediadores que possam ajuda-los nesse processo. Entre os livros e leitores há importantes sujeito envolvidos como mediadores, e acreditamos que o mediador mais importante para essa atividade na escola seja o professor, presença fundamental na história de cada um dos alunos.

A leitura é uma ferramenta essencial para a prática profissional do docente, por isso o professor precisa revelar-se, também, como um leitor que seja referência para seus alunos. Cabe ao professor, além de outras ações, o papel de desenvolver no aluno o gosto pela leitura através de uma aproximação significativa com os livros ou outros meios, mesmo que seja o digital e interativo, os quais estão mais ligados à cultura digital.

Assim, diante de muitas queixas dos professores sobre essa problemática do incentivo pala leitura na escola, a partir dos anos iniciais do ensino fundamental, desenvolvemos uma proposta de formação para trabalharmos as capacidades de leitura e da escrita por meio de histórias em quadrinhos com o software haguê, ou seja, já que os nossos alunos gostam tanto de utilizar o computador em seu dia a dia, que o utilizem também para atividades pedagógicas, praticando assim a leitura e a escrita com recursos digitais.

Dessa forma, tentamos relacionar o desenvolvimento da leitura e da escrita com o uso das tecnologias, tornando uma atividade mais agradável e interativa.

Esse trabalho com a leitura é primordial na vida das pessoas de forma geral com isso teremos uma sociedade mais justa, mais crítica, mais esclarecedora, enfim, uma sociedade composta de leitores que sabem exercer seus direitos e cumprir seus deveres enquanto cidadãos.

Entendemos que a escola como uma instituição que tem a função social de ensinar e trabalhar com o conhecimento científico, deve propiciar um ambiente que estimule a leitura, cumprindo assim com o seu papel de formar um leitor com condições de refletir sobre a sociedade em que ele vive.

Essa proposta de formação foi pensada e trabalhada com os professores dos anos iniciais, de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental, como uma das possibilidades de incentivar o hábito á leitura por meio das histórias em quadrinhos (HQ), sendo uma forma estimulante de comunicação e entretenimento, capaz de fazer com que a língua torne-se aprazível e mais próxima do aluno, fazendo do divertimento uma forma prática e eficiente de aprendizado concreto.

Para desenvolver as Histórias em Quadrinhos utilizamos o software Hagáquê que é um editor de histórias em quadrinhos, que possui um banco de imagens com diversos elementos cenários, personagens, balões, etc e vários recursos de edição destas imagens para que as crianças construam sua própria história, fazendo com que o professor incorpore em suas aulas essas tecnologias, uma vez que, se elas forem utilizadas adequadamente poderão auxiliar no processo ensino-aprendizagem.

Para essa proposta tivemos como objetivo geral trabalhar com os professores o gênero História em Quadrinhos – HQ e toda a sua estrutura composicional linguística, tendo a HQ como uma das possibilidades de despertar o interesse pela leitura e produção textual com a utilização do software Hagáquê.

2. EMBASAMENTO TEÓRICO

As histórias em quadrinhos são enredos narrados quadro a quadro por meio de desenhos e textos que utilizam o discurso direto, característico da língua falada. Assim, justifica-se a pesquisa pelo interesse de demonstrar como as estratégias de organização de um texto falado são utilizadas na construção da história em quadrinhos, que possui em seu texto escrito, características próximas a uma conversação face a face, além de apresentar elementos visuais complementadores à compreensão, tornando este estudo bastante prazeroso, pois a leitura de uma HQ causa no leitor um determinado fascínio devido à combinação de todos esses elementos.

A trajetória histórica dos quadrinhos é bem antiga, como afirma Iannone, L.; Iannone, R. (1994, p.10): "Estudiosos apontam as inscrições que nossos antepassados deixaram nas cavernas, no período pré-histórico, como a origem mais remota das histórias em quadrinhos". No entanto, as HQs atualmente conhecidas começaram a surgir no final do Século XIX, na Europa e nos Estados Unidos, expandindo-se, posteriormente, para outros países.

A base teórica para o desenvolvimento desta proposta de formação partiu de autores como, Marcuschi, Iannone, Doz e Schneuwly, Santos & Ganzaroll, e dos documentos oficiais

da Matriz de Referência da prova Brasil-SAEB, Parâmetros Curriculares de Língua Portuguesa, dentre outros.

Para alguns autores a História em Quadrinhos pode ser considerada um hipergênero que agrega outros gêneros como, por exemplo, os cartuns, as charges, as tiras. Essa abordagem é apontada por Ramos (2007) ao esclarecer as especificidades e os diversos elementos composicionais compartilhados entre os gêneros narrativos abrangidos dentro desse grande guarda-chuva das histórias em quadrinhos, publicados em variados formatos e suportes (encarte de jornal, gibis, jornais, sites, blogs etc.)

Entre os autores das Histórias em Quadrinhos no Brasil, os mais conhecidos, são Mauricio de Sousa e Ziraldo que se destacam com os personagens criados por eles e se tornaram verdadeiros ícones de nossa cultura como “A Turma da Mônica e o Menino Maluquinho”.

As histórias em quadrinhos – HQs - compõem o quadro dos chamados textos narrativos, onde a história se passa com diferentes tipos de personagens, ocorridas em determinado local, durante certo espaço de tempo, com um conflito e desfecho. Geralmente, a finalidade maior é o entretenimento com forma de divertir, causar o humor. Mas podem também fazer críticas a comportamentos e costumes, transmitir uma informação, um alerta à população ou outras situações, como é o caso das famosas campanhas comunitárias relacionadas a riscos de doenças, ao desperdício de água, entre outros.

Na produção dos quadrinhos há uma tentativa de reproduzir a fala, geralmente coloquial, por meio de interjeições, reduções vocabulares, onomatopeias, gírias, além de expressarem os gestos dos personagens por meio do desenho.

Dessa forma, os professores que trabalham com quadrinhos conseguem combinar a linguagem visual e verbal, o que permite aos alunos em fase de alfabetização construir o sentido com base na expressividade das imagens, pois os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do gosto pela leitura, além de enriquecer o vocabulário dos estudantes em caráter globalizador. Portanto, os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Em geral, as histórias em quadrinhos são vistas como um gênero textual que apresenta a seguinte estrutura composicional: tipo discursivo narrativo com uma sequência de fatos apresentados em uma sequência de quadros, ou seja, cada quadrinho conta uma parte da história que acontece com personagens, num tempo, espaço, com enredo e desfecho. O diálogo entre os personagens aparece através de balões, sendo que eles variam muito de

formato, como por exemplo, linhas contínuas, interrompidas ou em forma de nuvem (simbolizando o pensamento dos personagens); apresentam um título e, às vezes, um subtítulo; são compostas por uma linguagem verbal e uma linguagem não verbal, fazendo uma associação entre imagens e palavras, procurando facilitar o entendimento do leitor.

O conteúdo temático das HQs é diversificado, abordando brincadeiras infantis, alimentação, higiene, economia, saúde, problemas cotidianos, sentimentos, etc. Por fim, temos ainda nas HQs o estilo que é marcado pelo uso da linguagem informal, pelo discurso direto, pelas letras de tipos diferentes e presença de sinais de pontuação para enfatizar as falas dos personagens, reforçando a voz de cada um e indicando o modo como eles revelam seus sentimentos, como raiva, espanto, alegria e pela presença das onomatopeias, causando certa animação à história, por meio de sons produzidos por pessoas

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para trabalhar com essa proposta foi a da Sequência Didática, uma vez que utilizamos o trabalho com gênero História em Quadrinhos e, mesmo que o objetivo geral foi explorar a leitura e escrita por meio de quadrinhos, a Sequência Didática com sua estrutura modular, consegue organizar as ações de forma mais sistematizada e didática.

No Brasil, o termo sequência didática surgiu nos documentos oficiais dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p.41) como "projetos" e "atividades sequenciadas". Apesar das sequências didáticas estarem vinculadas ao estudo do gênero textual, é uma metodologia que pode ser utilizada em todas as disciplinas nas diferentes áreas do conhecimento. A metodologia com a Sequência Didática auxilia o professor a organizar o trabalho na sala de aula de forma gradual, partindo de níveis de conhecimento que os alunos já dominam para chegar aos níveis que eles precisam dominar. É nesse contexto que vamos discutir a Sequência Didática como uma importante proposta metodológica da atualidade, bastante significativa no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa.

Para Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 82), renomados integrantes de um grupo de pesquisa de Genebra sobre a relação entre linguagem, interação e sociedade, e cujas publicações no Brasil tornaram esse conceito conhecido, “sequência didática é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”, tendo como propósito o aprimoramento de práticas de produção escrita e oral, a partir de determinados procedimentos e ações.

Segundo esses pesquisadores do grupo de Genebra, a estrutura básica de uma sequência didática pode ser representada pelos seguintes momentos, apresentação da situação, produção inicial, módulos e produção final.

Contudo, consideramos que a ideia central de uma sequência didática é a didatização de um gênero cuja produção é elaborada durante o processo e, embora, tal conceito tenha sido, em princípio, apresentado para o ensino de escrita, ela pode também, ser empregada para o ensino de leitura e análise linguística.

A proposta foi desenvolvida nos encontros formativos nos quais trabalhamos a teoria e a prática, nas produções com os professores com foco na disciplina de língua portuguesa, ocorrendo uma vez por semana no laboratório de informática da escola com o uso do data show e computadores.

Os encontros foram de três horas, durante dois meses, totalizando 24h de formação. Adiante será apresentado um breve relato dos momentos de desenvolvimento da Sequência.

3.1.DESENVOLVIMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A metodologia da Sequência Didática, compreendida numa concepção interacionista sociodiscursiva, nos princípios de Bronckart (2006), em que a coerência dessa teoria reside na proposta de estudar a interação verbal efetivada pelo sujeito ao relacionar-se com o mundo, produzindo conhecimento sobre ele; pela capacidade de representação lógica desse mundo, na prática de ação e de discurso, é vista como uma possibilidade de ferramentas para profissão docente, por possibilitar o desenvolvimento de capacidades para que ele possa “[...] conduzir seu projeto didático considerando múltiplos aspectos (sociológicos, materiais, afetivos, disciplinares, etc.)” (BRONCKART, 2006).

Assim, entendemos que a Sequência Didática, utilizada para trabalhar a partir de um gênero textual, contribui de forma relevante não só na prática pedagógica com alunos, mas também, com a formação docente, pois a elaboração de Sequência Didática na formação de professores, principalmente, na formação inicial, parte de uma determinada realidade escolar e busca apoiar-se nas necessidades de aprendizagem para aprimorar e transformar as capacidades de linguagem.

Contudo, a partir da teoria do interacionismo-sociodiscursivo temos a Sequência Didática como uma proposta de ensino que espera que o professor saiba fazer previsões, antecipações, isto é, que enxergue o contexto do aluno e, dessa forma, permita-lhe criar a partir das situações enunciativas, nas sequências didáticas, novos cenários para a

aprendizagem, além de possibilitar, por meio de produções de linguagem, entendidas como atividades humanas, formas de agir por meio de ações de linguagem.

A atividade do ensino configura-se como uma atividade complexa que demanda trabalho, dedicação e esforço. Essa prática requer, antes de mais nada, o conhecimento prévio no que concerne a sua realização de maneira satisfatória; por isso, a relação entre a teoria e a prática se estabelece de maneira intrínseca fazendo com que um funcione em consonância com o outro. A formação do docente está no meio desses dois campos que apoiam discussões sobre como elaborar métodos que tornem a sala de aula um ambiente atraente e produtivo para os alunos. Partindo desse princípio, a metodologia ocorreu da seguinte forma:

No 1º momento foi a apresentação da situação da proposta da formação sobre o gênero HQ e sua estrutura composicional, discutimos o objetivo da formação e qual era a intenção em trabalharmos com essa proposta, ou seja, qual seria o nosso produto final e o que faríamos com as produções. Assim, combinamos que as produções finais ficariam na biblioteca da escola para que os alunos pudessem acessar aos materiais e lerem entre eles.

No 2º momento iniciamos com o levantamento prévio por meio de questões, em uma roda de conversa, respondidas oralmente o que os professores já conheciam sobre HQ e como eram trabalhadas as capacidades de leitura com seus alunos. A partir desse diagnóstico fizemos um mapeamento dos conhecimentos prévios dos professores e, solicitamos a todos que fizessem uma produção inicial, a partir do que eles já conheciam sobre o gênero história em quadrinhos e nos entregassem. Logo, em seguida, começamos a ter contato com o gênero em estudo, fizemos leitura de vários gibis, algumas revistinhas e pesquisas na internet.

Já no 3º momento trabalhamos os módulos partindo do diagnóstico do que o grupo apresentou em relação aos conhecimentos prévios, iniciando com a instrumentalização, fizemos uma discussão sobre Gêneros Textuais na abordagem de Marcuschi (2005) com slides e alguns exemplos das capacidades de leitura, segundo SAEB – Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica – Prova Brasil.

Para o 4º momento, apresentamos a eles o software *hagáquê*, baixando o programa nos computadores do laboratório de informática e mostramos como trabalhar com o programa.

No 5º momento, após todas as discussões e estudos dos módulos e instrumentalização, iniciamos as produções finais com temas livres e com a utilização do software, além outras atividades sobre análise das características temáticas, estilísticas e composicionais das HQs; tipo discursivo e comparação com outros gêneros.

Por fim, no 6º momento da sequência, fizemos a reescrita, de forma coletiva da produção inicial, depois foi a socialização das atividades que aconteceu oralmente. Todas as histórias em quadrinhos produzidas e impressas foram deixadas expostas na biblioteca da escola para os alunos terem acesso a esse material.

Durante todo o processo formativo, nossa preocupação estava voltada para a discussão teórica integrada a prática pedagógica do professor para a utilização do gênero história em quadrinhos na formação de leitores.

Assim, além das características das histórias em quadrinhos, discutimos também as capacidades de leitura, baseadas no Sistema nacional de Avaliação da Educação Básica Prova Brasil (Matriz de referência SAEB/Prova Brasil, 2011 – p.42) que podem ser trabalhadas com esse gênero, como por exemplo, localizar informações explícitas em um texto, Inferir uma informação implícita no texto ou o sentido de uma palavra ou expressão, identificar o tema de um texto, reconhecer os elementos estruturais caracterizadores do gênero textual, identificar características dos personagens, identificar o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação, do tipo de letra, dos balões, das cores, sinais gráficos, relacionar o texto verbal com o não verbal, dentre outras capacidades.

É importante frisar que essa formação articulou a prática de leitura com a produção textual por meio do uso das novas tecnologias de informação e comunicação com o software Hagáquê, sendo este um editor de histórias em quadrinhos a fim de auxiliar nas mais diversas disciplinas do ensino fundamental. Este software é resultado de uma proposta de dissertação de mestrado do Instituto de Computação da Unicamp. Foi sendo desenvolvido por Sílvia Amélia Bin e Eduardo Hideki Tanaka, Sob a orientação da Profa. Dra. Heloísa Vieira da Rocha.

Nesse contexto, ao reconhecer as inúmeras possibilidades do uso das histórias em quadrinhos no ensino por meio do emprego desse software, o professor possibilita aos alunos a ferramenta para aprofundarem seus conhecimentos, criando variadas HQs.

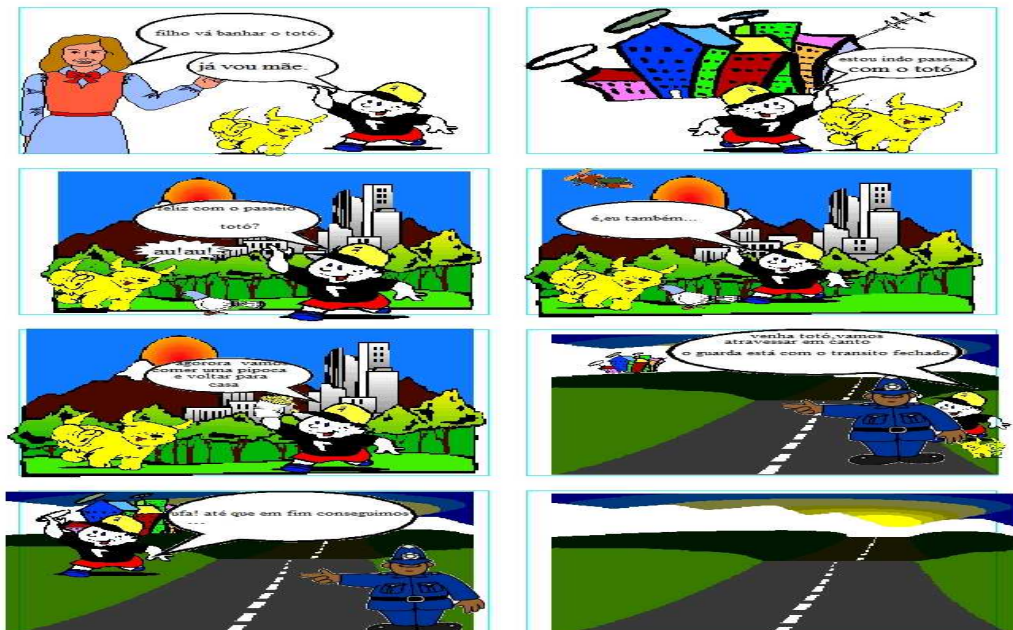
Assim, considerando que o uso das tecnologias foi inserido nas escolas para ajudar na aprendizagem dos alunos, faz-se necessário que os educadores dominem essas ferramentas tecnológicas, empregando-as no desenvolvimento de atividades pedagógicas tornando-as mais interativas e significativas.

Valente e Almeida (1997) “destacam que a informática na educação ainda não impregnou as ideias dos educadores e, por isso, não está consolidada no nosso sistema educacional, sendo este ainda um dos obstáculos a serem ultrapassados. ” Com isso o

professor necessita incorporar as ferramentas tecnológicas buscando melhorar a qualidade do processo de ensino e aprendizagem, necessidade esta, emergente nessa sociedade de constantes inovações.

Desse modo, tentamos unir o útil ao agradável, inserindo os recursos tecnológicos nas formações, uma vez que precisamos fazer uso pedagógico dessas tecnologias disponíveis nas escolas a favor da educação. Foi uma formação muito prazerosa, pois além de atendermos a uma necessidade formativa dos professores com o estudo do gênero textual História em Quadrinhos, buscamos também implementar as capacidades de leitura e produção textual de forma bem lúdica e significativa, com excelentes resultados e produções de histórias voltadas para o público infantil. Vejamos, a seguir, algumas produções feitas pelos professores participantes.

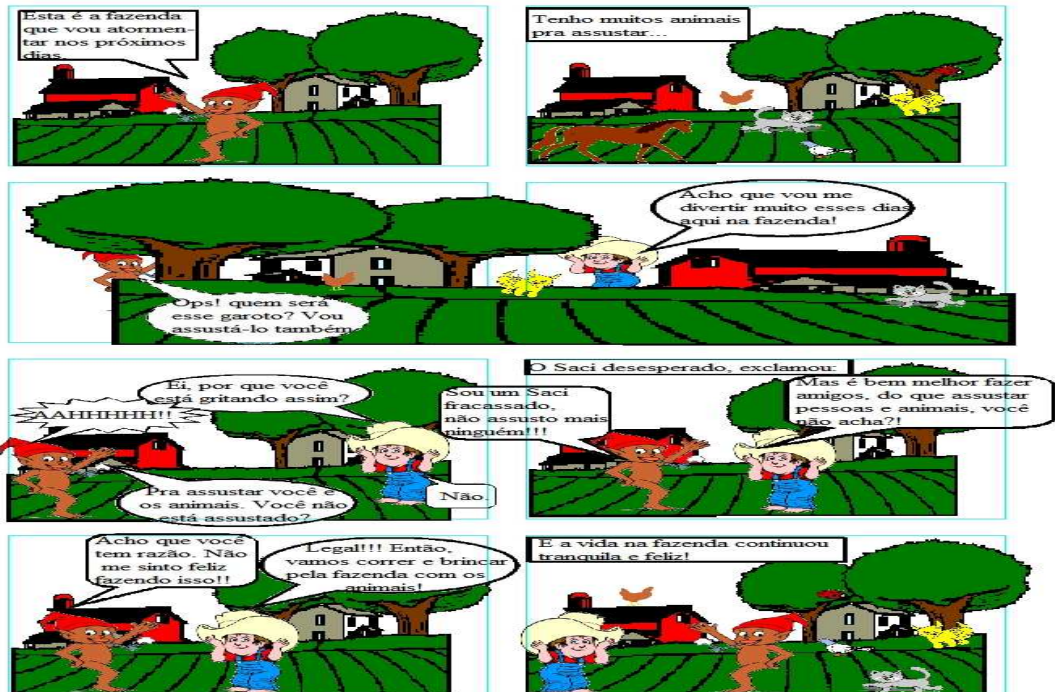
Produção 1 – O passeio de Totó



A história acima foi produzida no software HagáQuê de forma que explorasse todas as características do gênero HQs como, frases curtas, utilização de sinais de pontuação, onomatopeia, enfim, de uma forma lúdica, a HQ conseguimos trabalhar os eixos da língua portuguesa, capacidades de leitura, a produção oral, a produção escrita e análise linguística,

além do tripê do gênero o estilo, a composição e o tema. O autor foi intencional em produzir algo voltado para alunos dos anos iniciais, partindo do contexto da turma, uma produção com uma proposta intencional, incentivar a leitura a partir de pequenas histórias em quadrinhos.

Produção 2 – As travessuras do saci-pererê.



As histórias apresentadas são produções dos professores cursistas, que as fizeram com muita dedicação e esforço. No início da formação eles apresentaram muita dificuldade em entender a composição de um gênero e, no entanto, no final da proposta conseguiram produzir textos maravilhosos, condizentes com a faixa etária de alunos que eles atendem. Percebemos nessas histórias o uso dos quadrinhos com uma linguagem bem coloquial e lúdica. Fizeram o uso das onomatopéias, dos balões e da pontuação bem ilustrativas e significativas para a coerência de um bom texto.

Vale ressaltar também a dificuldade deles em trabalhar com o software Hagáquê. No começo a maioria apresentava dificuldade e medo de mexer nos computadores, mas com as orientações, as oportunidades que lhes foram dadas e o acompanhamento por parte de nós, formadores, eles foram se familiarizando, tornando-se mais confiantes e conseguiram superar o medo. Enfim, trabalharam com o software bem tranquilos e com competência.

Assim, trabalham, brincando, conseguindo criar, recriar, montar suas imagens e escrever as histórias em diferentes contextos e temáticas. Ao final todos perceberam que os recursos tecnológicos podem contribuir de forma positiva na aprendizagem dos alunos.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após as formações e, analisando os resultados, concluímos que os professores fizeram planejamentos de aulas utilizando como conteúdo o gênero História em Quadrinhos (HQ), levando os seus alunos para o laboratório de informática, utilizando de recursos tecnológicos e ensinando-lhes a trabalhar com o software *hagáquê*. Posteriormente, tivemos algumas socializações dos planejamentos desenvolvidos pelos professores participantes do curso, os quais relataram que as dificuldades encontradas em relação à produção das HQs foram mais em torno do uso do computador, pois algumas vezes o programa travava, mas mesmo assim, aguardavam um pouco e conseguiam dar continuidade com a produção. Segundo os professores, os alunos gostaram muito de escrever histórias com a utilização do software, pois acharam bem interativo. Alguns chegaram a publicar as histórias produzidas por eles, pois o próprio site do programa faz a publicação online. Além das produções online, foram feitas também, HQs em cadernos, folhas avulsas, cartolinas, enfim utilizaram outros recursos pedagógicos e construíram livros.

Em relação à leitura, os professores socializaram que os alunos chegaram a ler as histórias dos colegas e trocavam as histórias entre eles, e assim pediam que os alunos trouxessem gibis e outras revistinhas que tivessem em casa para ler na escola e discutirem a leitura. Fizemos algumas reflexões sobre o ato de ler, pois, durante os estudos, percebemos que o ensino da leitura não é apenas uma questão de um curso ou de professor, mas sim, de compromisso de toda a escola, família e de todos os professores se envolverem nessa importante tarefa do incentivo à leitura. Analisamos também que a coerência, continuidade e progressão da intervenção no trabalho com a leitura são essenciais para termos bons resultados, mas que é um processo em longo prazo, porque acontecem durante toda a vida do aluno na escola e fora dela, agregando à pessoa cada vez mais leituras no sentido pleno da palavra.

5. CONCLUSÃO

Portanto, nesta proposta de trabalho levantamos reflexões acerca das concepções de leitura, pontuando questões sobre o encaminhamento pedagógico da mesma, além de discutir possibilidades do trabalho docente capazes de permitir o encontro do aluno com atividades de produção textual e de leitura que lhe despertem o prazer de ler, instiguem a imaginação e favoreçam a compreensão da realidade e da cultura que o circundam como prática.

Além disso, com base nesta formação, compreendemos a Sequência Didática como uma importante proposta metodológica da atualidade, bastante significativa no processo de ensino e aprendizagem para o estudo dos gêneros, abarcando todos os eixos da língua portuguesa, promovendo assim a integração de saberes e habilidades e desse modo, proporcionando uma aprendizagem significativa e contextualizada, aproximando os sujeitos de situações reais de aprendizagem e usos da língua com a inserção de recursos tecnológicos na prática pedagógica..

6. Referências Bibliográficas

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.**

BRONCKART, J.P. **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano.** MACHADO, A.R.; MATÊNCIO, M.L.M. (Orgs.). Trad. Campinas: Mercado de Letras, 2006.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Sequências didáticas para o oral e para o escrito: apresentação de um procedimento.** In.: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. Gêneros orais e escritos na escola. [Tradução e organização Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro] Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004, p. 95 – 128.

IANNONE, L.R.; IANNONE, R.A. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1994.

LINGUA PORTUGUESA: **Orientações para o professor, Saeb/Prova Brasil, 4ª série/5º ano, ensino fundamental.** – Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2009. 117 p.: il. ISBN 978-85-86260-95-7.

MARINHO, Elyssa Soares. **Histórias em quadrinhos, a oralidade em construção.** Rio de Janeiro, 2004. Disponível em; [www http://buscatexto.cnpq.br](http://buscatexto.cnpq.br). Acesso em 14/10/2015.

MARCUSCHI, L.A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade.** In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.). Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

RAMOS, Paulo. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor.** 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Letras. Área de concentração: Filologia e Língua Portuguesa) Faculdade de Filosofia e Língua Portuguesa, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SANTOS, Mariana Oliveira dos & Maria Emilia Ganzarolli; **Histórias em quadrinhos: formando leitores;** Revista *Transinformação* On-line version vol.23 no.1. 2011
<<http://dx.doi.org/10.1590/S010337862011000100006>> acesso em 28/12/2016.
Software HagáQuê
<<http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>> Acesso em 20/12/2016.

VALENTE, José Armando. ALMEIDA, Fernando José. **Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor**, disponível em: <<http://www.professores.uff.br/hjbortol/car/library/valente.html>>. Acesso em 15/11/2016.

Recebido em Outubro 2017

Aprovado em Novembro 2017