

A SEQUÊNCIA DIDÁTICA DO GÊNERO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

SUZANA LIMA VARGAS (UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA), ANDREZA DE SOUZA FERNANDES (UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA), ROSIANE THEODORA DE OLIVEIRA SOUZA (UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA).

Resumo

A presente comunicação discute a Sequência Didática (SD) do gênero Histórias em Quadrinhos (HQ), desenvolvida com alunos de escolas públicas de Juiz de Fora, na faixa etária de 07 aos 10 anos de idade, matriculados no 2º e 3º ano do ensino fundamental. Os alunos são atendidos no Laboratório de Alfabetização, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, em dois encontros semanais, de 01:30h cada um, coordenados por uma professora-bolsista dos cursos de Letras ou Pedagogia. A SD do gênero Histórias em Quadrinhos priorizou atividades sistemáticas em torno da compreensão e da produção do gênero, quais sejam: os elementos da narrativa; os formatos dos balões, o uso das onomatopéias; a ordenação dos quadrinhos de acordo com a seqüência lógico-temporal; as diferenças entre a linguagem verbal e não verbal; a construção de uma HQ, considerando seus elementos estruturais. As HQ's produzidas pelas crianças na fase inicial da SD indicaram suas dificuldades de criarem os quadros numa seqüência de eventos ordenados e elaborarem os desenhos relacionando linguagem verbal e não-verbal. As dificuldades das crianças fizeram com que as professoras-bolsistas propusessem outros recursos didáticos como motivadores da aprendizagem, o que favoreceu a criação de personagens, a definição do número de quadros e a associação de imagens e palavras para a produção de sentidos. Por outro lado, mostrou-lhes também que apesar da SD apresentar riqueza nas atividades propostas nem tudo pôde ser previsto. Portanto, mais vale adaptar o trabalho a realidade dos alunos do que, forçosamente, dar lugar a uma aprendizagem tão sistemática quanto a que se tem em vista na SD. Os módulos da SD só assumiram seu sentido completo no instante em que as atividades foram redefinidas em função das dificuldades encontradas pelos alunos na realização das tarefas.

Palavras-chave:

Seqüência Didática, Histórias em Quadrinhos, Produção Textual.

1. Apresentação

Discutimos a Seqüência Didática (SD) do gênero Histórias em Quadrinhos (HQ), realizada no ano de 2008, com os alunos da Escola Municipal Presidente Tancredo Neves. A SD foi desenvolvida pelas alunas-bolsistas Rosiane e Natália com a supervisão da professora e coordenadora do Projeto "Escrita e reescrita de textos por alunos do ensino fundamental com histórico de repetência escolar", FACED/UFJF, Suzana Lima Vargas.

O objetivo do referido projeto é promover a aprendizagem da leitura e da escrita através de atividades em torno da leitura e produção escrita de diferentes gêneros textuais. Os atendimentos aconteceram no Laboratório de Alfabetização/FACED/UFJF, duas vezes por semana, com duração de 1:30 cada um.

Nesses encontros, são realizadas atividades com as crianças considerando o domínio que têm de alguns recursos básicos da escrita e suas capacidades de se colocarem como leitores de seus próprios textos. Dentre as atividades propostas destacamos: o planejamento, a leitura, a revisão, a reescrita de textos a partir dos conhecimentos que têm do gênero e os exercícios pontuais sobre o uso dos recursos lingüísticos adequados ao gênero discursivo estudado. Os textos analisados são de autoria de Carlos, 9 anos; Lucas, 10 anos e Hadson, 11 anos.

As HQ's, atualmente, são reconhecidas como um ótimo suporte de trabalho nas salas de aula, por isso, acreditamos que as Histórias em Quadrinhos podem ser utilizadas como um recurso no ensino. Além de serem de fácil acesso, há também a vantagem de serem prestigiadas no meio infantil, pois a junção de imagem e texto agrada as crianças e os finais inesperados, característicos dos textos humorísticos e presentes em algumas histórias, são muito atraentes. Por isso, ao fazermos o levantamento do repertório de leitura dos alunos, escolhemos as HQ's para a realização da SD.

2. A seqüência didática (SD)

Conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98), o procedimento *seqüência didática* é um conjunto de atividades pedagógicas organizadas, de maneira sistemática, com base em um gênero textual. A estrutura de base de uma seqüência didática é constituída pelos seguintes passos: **apresentação da situação, produção inicial, módulo 1, módulo 2, módulo n e produção final**. A finalidade deste procedimento é de auxiliar o aluno na compreensão de um gênero textual, de maneira gradual, permitindo que ele faça uso do gênero estudado, dependendo da situação comunicativa, nas diferentes esferas sociais onde circula. Além disso, leitura, escrita, oralidade e aspectos gramaticais podem ser trabalhados juntamente.

3. Desenvolvimento da SD de HQ

3.1. Apresentação da situação:

Na investigação do repertório de histórias lidas pelas crianças constatamos que as histórias mais conhecidas por elas eram as da "Turma da Mônica". Na investigação do conhecimento prévio dos alunos distribuimos várias HQ's para observarem e lerem as histórias. Neste momento aproveitamos para observar o que as crianças sabiam das histórias, personagens, o que compreenderam nas HQ's lidas por eles e o que dominavam do gênero. Após perceber que elas conheciam muito mais as HQ's de Maurício de Souza, começamos a investigar o que sabiam a respeito deste suporte textual.

Apenas um aluno demonstrou não conhecer o repertório da "Turma da Mônica" e seus personagens. Já os outros alunos diziam conhecer os personagens e um deles falou que lia HQ's.

A partir deste momento verificamos qual era o nível de conhecimento dos alunos em relação aos personagens da Turma da Mônica. Para tanto, foi feita a atividade de caracterização dos personagens principais, onde os alunos completaram os balões de fala para expressar quais eram as suas características.

Conforme evidenciado no anexo 1, constatamos que o aluno Lucas conseguiu perceber uma das características principais do personagem "Cebolinha", que é a troca da letra "R" pelo "L", mas quando escreve o texto no balão o aluno não escreve do mesmo modo que o personagem pronuncia ("*por isso troco pelo l*").

3.2. Produção inicial:

Nesta atividade (anexo 2), percebemos que o aluno Carlos deixa de observar os detalhes nas imagens da HQ, já que não reconhece a imagem do Dentista e nem a placa escrita DENTISTA, aspecto central da história mas expresso no último quadro.

A inferência de que a personagem Mônica está com medo de ir ao dentista é uma leitura que exige um certo grau de refinamento e que, dificilmente, se adquire em tão pouco tempo. Essa hipótese parte do pressuposto de que a árvore está torta por causa do medo das crianças irem ao dentista. Com isso, a coerência da narrativa do aluno fica comprometida em relação ao último quadro.

3.3. Balões:

A definição dada por Acevedo, citado por Ramos, diz que o balão é "uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar a vinheta ou discurso ou o pensamento dos personagens" (2009, p.32). Portanto o elemento balão serve para representar a fala do personagem.

Há vários tipos de balões, cada um com o seu respectivo objetivo discursivo e aqui nos atentamos em demonstrar os mais comuns:

Balão de fala: tem linha de contorno sem interrupções e indica a fala do personagem.

Balão de pensamento: o contorno possui curvas e o rabicho é em forma de bolinhas, indicando que o personagem está pensando.

Balão de cochicho ou sussurro: possui o contorno interrompido demonstrando que o personagem está falando em voz baixa.

Balão de grito: possui o contorno irregular ou tremido, para expressar raiva, surpresa, espanto, horror ou pavor do personagem.

Balão com dois ou mais rabichos: apresenta mais de um rabicho para um mesmo texto quando mais de um personagem tem a mesma fala.

Balão duplo: os balões aparecem emendados e indicam a fala seguida de um mesmo personagem. Podem ser ligados por apenas um rabicho quando há uma breve interrupção nessa fala.

Balão de admirado: quando o personagem tem um esclarecimento; admiração, surpresa.

Balão de idéia :quando o personagem tem uma boa idéia, um insight.

Balão de dúvida: quando o personagem está em dúvida com relação a algo.

As atividades propostas neste módulo foram em torno da apresentação dos balões no contexto das HQ's. Para isso, os alunos leram várias histórias em quadrinhos e depois nos contaram o que compreenderam da história lida. Foram feitos questionamentos sobre a percepção das falas dos personagens, onde elas estavam inseridas e se reconheciam o recurso balão.

Após a análise das histórias, mostramos aos alunos os diversos tipos de balões que estavam empregados nelas e suas respectivas funções.

Dessa forma, propomos a atividade com balões (anexo 3) na qual o objetivo era reconhecer e preencher os balões partindo da leitura visual. O aluno Hadson utiliza o mesmo tipo de balão (balão-fala) para várias falas. Observamos que ele coloca um balão para cada personagem, mas nos quadros 4 e 7 do anexo 3, Hadson não tem a mesma preocupação. Além disso, o aluno não percebe que a ausência da movimentação facial dos personagens Cebolinha (no quadro 3, do anexo 3), Mônica (no quadro 5, do anexo 3) e Cascão (quadro 6, do anexo 3) não exigiria do aluno a utilização do balão de fala. Isso poderia ser substituído pelo balão de pensamento. Do mesmo modo, a construção das falas dos personagens feitas pelo aluno não são marcadas por uma construção dialogal. A preocupação em direcionar a fala própria de cada personagem levou o aluno a estender o rabicho do balão para reforçar que a fala era do personagem a quem estava se referindo.

Após essa atividade, percebemos que o módulo dos balões necessitava de mais exercícios para que os alunos pudessem compreender melhor as suas funções. Propomos então a atividade de reconhecimento dos balões, com a colagem do balão no caderno, denominando-o e, logo após, definindo oralmente as suas funções.

3.4. Onomatopéia:

Há diferentes formas de se representar os sons numa história em quadrinhos. A mais utilizada é a onomatopéia. Para Rama (2005, p 62) "as

onomatopéias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos". Este recurso é utilizado conforme a criatividade dos autores e dependendo da quantidade de vezes que uma determinada onomatopéia é utilizada ela passa a ser mais reconhecida pelo leitor.

Apresentamos aos alunos várias histórias em quadrinhos com diferentes onomatopéias e pedimos que os alunos observassem os outros símbolos. Logo após iniciamos uma discussão com base nas seguintes questões: Você conhece este recurso? Em que momento da HQ ele é utilizado?

Após os questionamentos, explicamos o sentido das onomatopéias nas histórias lidas por eles e acrescentamos outras onomatopéias mais comuns. Em seguida, distribuimos uma história em que as crianças teriam que preenchê-la, quando necessário, com onomatopéias.

Observando o anexo 4 notamos que o aluno utilizou adequadamente as onomatopéias, de acordo com a situação apresentada pela história. Percebemos que, além disso, ele soube empregar os contornos nas onomatopéias conforme as exigências das imagens (impacto, queda e freada). Segundo Ramos, há casos em que a onomatopéia "representa o som ao mesmo tempo em que sugere movimento, atuando como linhas cinéticas[1]" (2009, p.81). Este foi o caso do primeiro quadro do anexo 4, que mostra a freada do personagem Cebolinha com onomatopéia perto dos pés do personagem e os zigue-zagues do contorno da onomatopéia estão ao contrário da direção do personagem, mostrando que o Cebolinha está tentando parar, frear.

3.5. Sequência lógico/Temporal:

A seqüência de fatos ocorridos nas histórias em quadrinhos pode ser determinada por vários elementos. Como as HQs são dispostas em quadros estáticos, a inferência da ação de personagens e objetos são representados por artifícios como as linhas cinéticas, o movimento do corpo e as onomatopéias. A seqüência lógico/temporal na HQ é delimitada através de pistas que os autores marcam com os movimentos corporais quadro a quadro, períodos diários, épocas históricas e meteorológicos.

A atividade em dupla desenvolvida nesse módulo iniciou com a entrega de quadros, que só apresentavam as imagens de uma história do Cebolinha. Solicitamos que as crianças os ordenassem sequencialmente, atentando-se para que houvesse sentido na montagem dos quadros. Logo após a montagem, as crianças receberam uma história em versão ampliada e envelopes que continham diversos tipos de balões, para que elas inserissem as falas dos personagens.

Ao analisarmos a produção de Carlos e Lucas (anexo 5), percebemos que antes de escreverem o texto os alunos montaram a história na seqüência que acharam correta. Depois de concluída a seqüência lógica da HQ os alunos produziram o texto.

A história apresenta uma seqüência de fatos lógica, onde o personagem principal pega borboletas de uma e uma e vai enchendo sua cestinha de borboletas. Depois de manusearem os quadros por algum tempo, o aluno Carlos percebeu que o personagem Cebolinha estava caçando as borboletas uma de cada vez e isso era

comprovado sempre no quadro posterior, onde aparecia o personagem com uma borboleta a mais na cesta. Depois desta inferência feita por Carlos, os alunos conseguiram organizar a HQ sem problemas. A observação de quadro a quadro auxiliou o aluno Carlos a criar a hipótese de continuidade e seqüência da história, pois "a comparação entre (...) os momentos possibilita a percepção de sucessão temporal" (RAMOS, 2009, p.131).

Podemos perceber também que a utilização dos balões foi feita de maneira coerente, pois as crianças percebiam a ação do personagem e utilizavam o balão adequado. Eles empregaram também o balão de boa idéia quando reconheceram que o personagem estava se decidindo se caçaria borboletas.

3.6. Produção Final:

A produção final é a tarefa em que verificamos a apreensão dos estudos feitos através dos módulos pelos alunos. Esta atividade é muito importante para que os alunos se tornem realmente autores de suas produções. Nesse momento os alunos definem o enredo da narrativa e desenharam as imagens da história, colocando no papel toda a sua criatividade.

Os artistas gráficos de HQs normalmente fazem um esboço antes de dar finalidade às imagens. Nos dias atuais as HQs têm um grande auxílio da tecnologia e programas especializados em artes gráficas. Por isso enfatizamos que a história que analisaremos não é uma *super produção*, mas sim a tentativa de mostrar a capacidade de criação e transpor nesta atividade todo o conhecimento adquirido durante o desenvolver da Seqüência Didática. Para Rama (2009) "os desenhos dos alunos não precisam ser uma 'obra de arte'", o importante é que "possam transmitir uma idéia com eficácia, comunicar os elementos contidos no roteiro".

A produção final foi feita pelos alunos Carlos e Lucas. Preferimos que os alunos trabalhassem em dupla para que houvesse mais dinamicidade na atividade, além de possibilitar outras competências, pois:

Esse tipo de atividade, além de permitir a interdisciplinaridade (...) pode estimular os estudantes a desenvolverem a competência de representar e comunicar (comunicação escrita, gráfica e pictórica). E também a habilidade trabalhar em dupla: um aluno pode elaborar o roteiro da história em quadrinhos e outro, desenhá-las; ou em equipe: um pode escrever, o outro fazer o desenho a lápis e passar para outro finalizar os desenhos com nanquim ou canetinha preta; e outros podem ainda se incumbir dos balões, das letras, e de colorir (RAMA, 2009, p.128).

A sequência de atividades realizadas pelos dois alunos foi a seguinte:

Produção da narrativa (esboço) da história; Criação dos personagens; Criação do cenário e colocação das falas dos personagens na história.

3.6.1. Produção escrita da narrativa:

A criação de uma história em quadrinhos envolve muitos processos que vão desde o roteiro até a sua publicação. A escrita das duas crianças aconteceu de maneira tranquila e o objetivo foi demonstrar aos alunos que as suas histórias poderiam ser transformadas e que juntos poderiam construir um ótimo enredo para a composição de uma HQ. No início da produção final conversamos com as crianças sobre o que mais gostavam de ler em uma história em quadrinhos e elas optaram por fazer uma HQ sobre corrida.

Segundo Carvalho (2006) "a maioria das histórias tem uma pessoa como roteirista, outra como desenhista, outra para a arte-final, outra para letreirizar", mas como as nossas crianças estavam envolvidas com o trabalho elas preferiram fazer cada parte da HQ.

No primeiro quadro do anexo 6 a produção textual de Carlos revela o esboço da história que seria posteriormente ordenada em quadros e transformada em HQ. Mesmo escrevendo de maneira sucinta, o aluno conseguiu distinguir os personagens, nomeando-os de acordo com suas características mais importantes, criando também uma situação, uma complicação e um desfecho para a história. Além disso, ele construiu o cenário, esboçou os carros e definiu a fala do personagem.

O aluno Lucas (anexo 6, segundo quadro) tenta passar para a narrativa a mesma forma de diálogo que encontramos nas histórias em quadrinhos. Além disso a palavra FIM, em letras maiúsculas e grossas que são muito utilizadas nas HQ's para indicar uma expressividade maior que o tipo de letra normal, segundo Ramos " pode sugerir (...) uma ênfase que o autor da história quis dar a determinada palavra" (2009, p.57).

3.6.2. Criação dos personagens

Após o desenvolvimento da escrita da história, Carlos e Lucas criaram os personagens da HQ. A criação do desenho, tanto de Carlos, quanto de Lucas, foram feitos a partir de um desenho modelo, que serviu de inspiração para a criação do seu próprio desenho. Como a preocupação dos alunos era muito grande em relação à perfeição dos seus desenhos, levei para a sala de aula vários modelos de automóveis para que as crianças percebessem que há várias maneiras de desenhar, então sugeri que eles tivessem o apoio de um modelo para a criação de seus personagens.

Para a escolha dos personagens foram considerados alguns elementos como os traços dos carros e a coloração. Como os designers de automóveis, que projetam carros de vários estilos: clássicos (com traços finos); carros fortes (grandes e com muita potência para percorrer trajetos de difícil acesso); esportivos (velozes e com designer moderno); econômicos (com pouco gasto de combustível, mas com qualidade motora), também utilizamos estes elementos para a escolha dos personagens e suas respectivas características. Isso é importante para a montagem dos personagens, pois "eles funcionam como bússolas na trama: são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história" e dar movimento a sequência da narrativa (RAMOS, 2009, p.107).

O desenho de Carlos mostra que o automóvel tem várias cores (rosa, vermelho, amarelo) e isso nos fez inferir que essa variedade lembra alegria, então propomos que este personagem seria o personagem bom.

Neste momento, os alunos construíram de maneira mais detalhada o perfil do personagem, inserindo um balão de fala comum para o carro criado pelo aluno Carlos, fazendo uma apresentação do personagem, com o nome dele e seu gosto por corridas.

Já o aluno Lucas destacou em seu desenho as características dos personagens através das cores empregadas nos carros (usando vermelho para o mais veloz) e expressões agressivas (que foram detectadas através do estilo do farol e do modelo da calota). O carro coadjuvante tem uma cor mais clara (amarela e azul) sendo um carro que não possui traços fortes, marcantes.

3.6.3. A Construção da História em Quadrinhos

A confecção da HQ "Corrida no Japão" foi feita pelos dois alunos, quadro a quadro. Ao analisarmos o primeiro quadro (anexo 7), observamos que o aluno Carlos não se esquece de dar um título à história, optando por iniciá-la com um discurso do narrador (legenda) que fará uma primeira apresentação.

No segundo quadro do anexo 7 o aluno Lucas estabelece um diálogo inicial entre os participantes da corrida.

Percebemos que, no uso do primeiro balão, Lucas se preocupa em colocar a fala inteira dentro dele, apagando a primeira tentativa, pois algumas palavras ficariam do lado de fora do balão. Já com a fala do segundo personagem, ele acaba deixando que o texto referente a esta fala fique com algumas palavras excedendo as extremidades do balão.

A ilustração do aluno Lucas, no segundo quadro, troca as cores do personagem Doidão, fazendo com que o leitor tenha a impressão de que um carro ultrapassou o outro, antes mesmo da largada. Nas HQs é importante manter os elementos dos quadros para preservar o sentido e a qualidade da história, tais como a cor e o figurino dos personagens.

No momento em que o aluno Carlos retoma a posição de autor da história (3º quadro do anexo 7), observamos que houve a retomada da sequência dos carros na ilustração. Neste momento o aluno faz uso do balão de grito para a fala mais

provocante do personagem Doidão. Ele também atribui à fala do megafone, um balão de fala comum, sendo que este personagem realmente está apenas anunciando algo que está para acontecer (a largada).

Já no quarto quadro (anexo 7), o aluno Carlos insere um balão de grito para a fala do megafone, dando uma ênfase ao acontecimento que estava por vir, que será o acidente com um dos carros. Em seguida, ele usa uma onomatopéia para representar o impacto entre o carro e o muro.

Verificamos que a partir do quarto quadro a qualidade da ilustração fica comprometida, pois os alunos não coloriram os personagens como anteriormente.

O aluno cria uma complicação, na qual os carros estão diante de um momento decisivo e um dos personagens ultrapassa os demais participantes (vide 5º quadro do anexo 7). Para isso ele introduz um balão de fala simples para o personagem que estava sendo ultrapassado. No desfecho da história, o aluno usa um balão de fala simples para o personagem que ganhou a corrida e, dessa forma, encerra sua história.

4. Conclusão

O gênero histórias em Quadrinhos, que já foi considerado como sub-literatura, atualmente é percebido como um ótimo suporte a ser utilizado em sala de aula. Além disso:

ler textos que circulam socialmente é também agir como cidadão, ou seja, é responder a perguntas que devem, ser feita pelos leitores, buscar respostas para elas, isto é, interagir socialmente, pois a leitura não para na esfera da compreensão, vai muito além, uma vez que tem conseqüências sociais inéditas (Marcondes, 2006, p.13).

Por ser popular, acessível e de grande receptividade por várias faixas etárias e também por ser muito exigido em concursos, provas e exames, o gênero toma uma posição diferente e ganha até motivação de ser utilizado nas escolas através dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Por isso, a presente seqüência didática foi desenvolvida com o intuito de mostrar às crianças como é prazeroso ler HQs e capacitá-las a fazerem suas próprias HQs. Segundo Eisner, citado por Carvalho, "a leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual" (2006, p.41), e essa leitura, tanto do aspecto verbal, quanto do não verbal, deve ser ensinada.

Salientamos a necessidade de a escola explorar a leitura de imagem nas HQs porque notamos que as crianças, ao realizarem as atividades propostas nos módulos, pouco observaram este aspecto, o que prejudicou o seu desempenho nas tarefas. Sem uma boa observação dos quadros, das cenas, dos movimentos corporais, dos objetos, do tempo e/ou dos trajes, fica difícil fazermos a inferência de acontecimentos posteriores e anteriores. Essas inferências quando apoiadas na

leitura das imagens são fundamentais para que o leitor compreenda o desenvolvimento da narrativa: linhas cinéticas, balões, onomatopéias, movimento dos personagens. Na verdade, a ação da narrativa é construída pela combinação de todos estes elementos.

A sequência didática foi reestruturada para outros alunos a partir do momento em que constatamos que a maior dificuldade das crianças era relacionar a história escrita por eles com as ilustrações de cada quadro. Para nossos alunos a tarefa não foi fácil, pois eles assumiram diversas funções: roteirista, desenhista, arte-finalista e letreirista.

O gênero em questão pede que as crianças tenham um bom conhecimento de seus recursos para que possam, na produção final, utilizá-los de maneira coerente com o enredo definido por eles, no nosso caso, a história "A Corrida no Japão".

Percebemos também que a maior dificuldade na confecção desta HQ foi a produção dos desenhos da história. Notamos que a perfeição dos desenhos foi diminuindo gradativamente conforme o passar dos quadros. Quanto a isso vale destacar que muitos autores renomados não se prendem tanto às imagens para construir a HQ.

Nem sempre as crianças vão desejar aperfeiçoar os seus desenhos e, por esse motivo, ressaltamos que este aspecto não é razão para desestimular o professor a ponto de abandonar a atividade tendo em vista as imperfeições dos desenhos. Elaborar os desenhos e fazer com que a história escrita por eles apresentasse relação com a imagem foi fator primordial para que novas atividades fossem incluídas na SD, favorecendo a compreensão do gênero pelos alunos.

Diante desses aspectos, acreditamos na importância das histórias em quadrinhos na escola, pois elas foram de extremo valor para nossos alunos em fase de aquisição da escrita, que no início se sentiram mais confiantes nas tarefas propostas, principalmente quando descobriram que parte do sentido do texto estava expresso nas imagens, facilitando a leitura da revistinha para aqueles que ainda não dominavam o código alfabético.

Referências Bibliográficas

CARVALHO, DJ.. **A educação está no gibi**. Campinas/SP: Papyrus, 2006.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B.. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: __. **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. e org. Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas/SP: Mercado de Letras, 2004 cap.4. p.95-128.

MARCONDES, B.; MENEZES, G.; TOSHIMITSU, T.. **Como usar outras linguagens na sala de aula**. 5ª ed. São Paulo: Contexto, 2006.

MENDONÇA, M. R. de Souza. Um gênero quadro a quadro: A história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, A.P.; MACHADO, A.R.; BEZERRA, m.a.. **Gêneros Textuais e Ensino**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p 194-207.

RAMA, A.; VERGUEIRO; W.; BARBOSA; A. (Orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 2^aed. São Paulo: Editora Contexto.

RAMOS, P.. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

[1] Linhas cinéticas são linhas ou pontos que, segundo Carvalho, representam a trajetória de um objeto ou do próprio personagem, trazendo movimento para a história (2006, p.45)