

Charge como estratégia complementar de ensino

Alberto Ricardo PESSOA¹

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar um estudo crítico acerca do gênero charge e o seu uso na educação como estratégia complementar de ensino, abrangendo desde a prática de leitura até a produção autoral em sala de aula. A charge é um gênero das histórias em quadrinhos que possui como característica a natureza do humor e efeitos de sentido presente no jornalismo opinativo. O seu uso atual como estratégia de ensino de conteúdos não aproveita todas as possibilidades educacionais que a charge produz. Desenvolvendo as ideias de Will Eisner, Dina Ferreira Martins e Paulo Ramos, consideramos que se introduzam os alunos ao estudo dos recursos de construção das charges, dos seus estilos, que se fale de seus autores, do seu contexto social e que se apresentem propostas pedagógicas para poder trabalhar os quadrinhos como uma atividade interdisciplinar e de produção autoral. Dentro desta linha de pensamento, este artigo se apresenta com o objetivo de oferecer subsídios para o estudo das charges contextualizada como gênero de histórias em quadrinhos e com o fito de desenvolver as competências de leitura, de oralidade e de escrita dos elementos verbais e não verbais. Pretende-se que este novo modo de estudar as charges traga ao aluno o prazer de ler e de criar novas charges.

Palavras-chave: Gênero. Charge. Interdisciplinaridade.

Introdução

A comunicação possui uma infinidade de formas de expressar a mensagem ao seu receptor. O autor dessa comunicação pode materializar a mensagem de maneira funcional no intuito de atender as necessidades que o conteúdo exige para ser compreendido. Dentro desse contexto, o gênero é caracterizado como diferentes formas de uso da linguagem. Bakhtin (1992) considera que os gêneros de discurso constituem uma economia da linguagem, pois, se eles não existissem e se, a cada vez que, nas atividades de interação fossem criados novos gêneros, a troca verbal seria impossível.

A justificativa encontrada em Bakhtin reforça a importância de novos estudos de gêneros como a charge por se tratar de uma linguagem que encontra leitores de todas as idades em mídias de massa como jornais, revistas e internet.

¹ Professor do Departamento de Mídias Digitais da UFPB, Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mckenzie/SP.

A forma como a charge é publicada também influencia a maneira em como esse gênero é lido e seus efeitos de sentido são compreendidos. Um exemplo é o jornal Folha de São Paulo que publica a charge juntamente com o seu editorial e artigos opinativos.

A charge possui nesse contexto uma leitura opinativa, com humor e com efeito de compreensão que difere do entretenimento. A charge assume seu papel como agente de informação de um fato contemporâneo.

A charge assume um papel diferente das tiras de histórias em quadrinhos publicadas no caderno ilustrada que no contexto de entretenimento. As tirinhas não possuem a responsabilidade de tratar de temas contemporâneos ou até com a realidade, uma vez que seus personagens são super heróis ou personagens fictícios e suas histórias giram em torno desses personagens.

Antes de estudarmos a charge, é importante situar esse gênero, uma vez que ele faz parte de uma linguagem conhecida como histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são uma linguagem difícil de ser definida por possuir diversos elementos que se imbricam formando uma mídia de sintaxe e gêneros complexos. Diversos pesquisadores procuram um conceito preciso para as histórias em quadrinhos, o que, naturalmente, resulta em opiniões convergentes e divergentes.

Will Eisner concebe as histórias em quadrinhos como arte sequencial, e distingue a narrativa gráfica dos quadrinhos. Para Eisner (2005, p. 10), a narrativa gráfica é uma descrição genérica para qualquer narração que use imagens para transmitir idéias enquanto que quadrinhos estruturam-se conforme disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como acontece nas revistas em quadrinhos.

Um exemplo que podemos comparar é o Story board e as histórias em quadrinhos. O story board é, como os quadrinhos, uma linguagem sequencial que utiliza o discurso não verbal para interpretar um roteiro textual, geralmente criado para animações, filmes e comerciais.

A diferença é que o story board não relaciona os discursos verbal e não verbal, diferente dos quadrinhos que usa o balão como meio de intersecção.

Outra característica é que o Story Board é um processo de visualização imagética para outras linguagens, tais como o cinema, o teatro entre outros.

As histórias em quadrinhos são um fim em si. O cinema, teatro e outras linguagens podem utilizar as histórias em quadrinhos, mas nesse caso, trata-se de uma adaptação, uma vez que a linguagem das histórias em quadrinhos possuem peculiaridades na sua leitura que não se reproduz em outras linguagens.

Essa diferença permite um recorte dentro da conceitualização de Eisner. Scott McCloud (1995 p. 9) entende que a conceituação de Will Eisner é ampla demais para especificar essa linguagem e complementa afirmando que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

A definição de McCloud desclassifica os gêneros cartum e caricatura como histórias em quadrinhos, uma vez que as duas formas de comunicação não possuem a necessidade de usar quadros justapostos.

O debate do que seja histórias em quadrinhos encontra convergência entre seus pesquisadores ao que se refere aos elementos que caracterizam esta linguagem.

Roman Gurben (1979, p. 35) define histórias em quadrinhos como uma estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética.

Antônio Cagnin (1975, p. 25) considera que a história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; e a linguagem escrita.

Neste mesmo enfoque, Edgar Franco (2008, p. 25) comenta que a unicidade entre as HQs é a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.

Por fim, Vergueiro (2004, p. 31) afirma que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação; o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude.

No nosso entendimento, história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam.

O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, e juntos constroem uma sequência narrativa capaz de prover, ao receptor, subsídios necessários para compreensão da história que se plasma nos quadrinhos.

Quando o leitor consegue realizar uma leitura fluida, a narrativa dos quadrinhos atinge a sua completude, pois se eliminam as fronteiras entre a leitura verbal e a visual, procedendo-se a uma leitura única.

Essa linguagem é autônoma e oferece ao seu leitor uma gama de elementos a serem observados separadamente como tipografia, desenhos, perspectiva, onomatopéias, narrativa, oralidade e dependendo do gênero que ela se apresenta, diferentes formas de leitura de uma mesma história.

As histórias em quadrinhos possuem essa denominação apenas no Brasil. No país as histórias em quadrinhos também são conhecidas por gibi, uma alusão a uma revista homônima, álbuns, quadrinhos e HQs (abreviatura de histórias em quadrinhos).

Em países de língua inglesa, recebem a denominação de comics, em homenagem às primeiras histórias publicadas que tinham como gênero a comédia. Na França e na Bélgica, são chamadas de bande dessinée (tiras desenhadas). Em Portugal, de bandas desenhadas. Na Itália de fumetti (fumacinha – numa alusão ao balão da fala) e nos demais países sul-americanos são conhecidas por historieta. Na Espanha são nomeadas também de bandas desenhadas e no Japão as histórias em quadrinhos são conhecidas por mangás.

A maioria dessas nomenclaturas e definições utilizadas exigem do docente que quer trabalhar com histórias em quadrinhos ampliar o seu repertório de leituras sobre gêneros, estilos, histórias, culturas a serem exploradas em sala de aula.

As histórias em quadrinhos no Brasil têm seu marco inicial com a produção do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1843-1910), considerado um dos pioneiros dessa forma de linguagem.

O artista gráfico foi um dos pioneiros das histórias ilustradas, que possui como característica a sequência narrativa distribuída de acordo com o quanto aquela cena está ilustrando determinada quantidade de texto. A intersecção entre desenho e texto não existe

devido à ausência de balão de texto. A história fica caracterizada como uma mídia de leitura legendada com ilustrações.

A imprensa brasileira sempre absorveu as críticas sociais e políticas contidas nas histórias ilustradas de Angelo Agostini. De sua produção notabilizaram-se as obras: *As aventuras de Nhô Quim* (1869) e *As aventuras de Zé Caipora* (1883).

Na figura abaixo (fig.01), podemos analisar uma página de histórias em quadrinhos de Angelo Agostini. Em suas litografias, encontram-se elementos constituintes que ainda se mantêm nas histórias em quadrinhos contemporâneas, como narrativa, anatomia expressiva, perspectiva, noção da passagem do tempo com o uso das chamadas calhas ou sarjetas, construção das personagens protagonista, antagonista e coadjuvante.

No recorte deste artigo iremos estudar o gênero charge a partir do roteiro que Brandão (2008, p.33) considera ao analisar um gênero, que são os conteúdos (tema), as estruturas composicionais específicas e os recursos linguísticos (estilo) de que se utilizam.

Adendo aos elementos citados por Brandão podemos considerar a análise dos textos não verbal e seus elementos de intersecção como o balão de texto.

A análise crítica destes elementos forma um comunicador consciente do uso que os gêneros podem oferecer ao seu discurso.

Ramos (2009, p.16) considera que ter uma noção clara do que se trata cada gênero contribui muito para uma leitura mais aprofundada e crítica das histórias em quadrinhos e ajuda na elaboração de práticas pedagógicas na área da educação.

A charge difere dos outros gêneros de histórias em quadrinhos por seu caráter político.

É importante frisar que a charge subverte, mas não distorce a ponto de mudar os fatos. Santos (2007, serial) afirma que a charge solidifica sua posição acerca de um determinado aspecto da realidade.

A razão disso é que a charge é interpretada pelo leitor de maneira sintética e cômica, diferente de outros gêneros que lidam com a notícia, como jornais, artigos ou debates. Nesse aspecto, a charge se apresenta dentro de uma perspectiva educacional que reforça e complementa conceitos, não sendo uma linguagem que substitui outros gêneros.

O uso da charge na educação

O uso da charge em atividades interdisciplinares propicia ao docente possibilidades pedagógicas em diversas áreas do conhecimento.

No texto verbal, o docente pode orientar projetos em redação, análise de discurso, elementos gramaticais do texto, coesão, coerência, aprendizagem de novas expressões, palavras e relação de temas pertinentes à comunidade à comunidade da escola, com ênfase aos temas transversais.

Um dos elementos primordiais para compreensão do texto verbal nas charges é o uso adequado da tipografia. Cabe à tipografia dar forma ao conteúdo, sendo importante na transmissão de uma mensagem, pois se trata de mensagens específicas de personagens para o leitor.

A tipografia tem de oferecer uma linguagem gráfica que esteja de acordo com a personagem e o público que se deseja atingir. Os textos nas histórias em quadrinhos são

geralmente escritos em tipografia versal, com ausência de serifa, com suas hastes retas e com boa separação entre letras, ou seja, com legibilidade para textos curtos.

O texto não verbal, a charge oferece aos docentes elementos pertinentes ao design e as artes visuais.

Para que o aluno possa criar personagens, ou entender o que a personagem quer passar, é necessário a compreensão da linguagem corporal.

Seus gestos possuem significados e uma mensagem, muitas vezes de cunho universal. Assim como a face, os corpos podem transmitir mensagens com autonomia e criatividade.

O leitor pode saber quem são as personagens antes mesmo de ler a linguagem verbal. Nas charges a anatomia expressiva ressalta tonalidades, ações e personalidades.

Enquanto a anatomia tradicional impõe regras de proporção baseadas na altura da cabeça, a anatomia expressiva dá liberdade de manifestar às emoções, mesmo que para isso seja necessário criar distorções nas personagens. Isso se deve ao fato da leitura cênica e estereotipada que o leitor realiza nas charges.

Segundo Eisner (2008 p.103), função da anatomia expressiva é transmitir uma mensagem clara, que reforce o discurso do autor. Os gestos e poses transmitem seu significado, não importa como sejam desenhados. Eles mantêm aspectos de legibilidade pelo leitor de qualquer cultura.

Quem sustenta a charge é o jogo de expressão corporal e facial. A postura, entretanto, é fundamental para o leitor imaginar o tipo de atitude a até mesmo a fala da personagem.

Os cenários desenhados nas charges estabelecem contextos, noções de profundidade devido à perspectiva e ambientação das personagens.

A perspectiva age como orientador para o leitor entender o estado emocional que a charge quer passar. A perspectiva aliada ao design também acentua diferenças das charges nos diferentes países onde são produzidos.

A perspectiva nos quadrinhos é essencial também como um veículo educacional, pois a criança começa desenhando figuras bidimensionais, ou seja, chapadas e sem noção de profundidade.

As cores reforçam o discurso verbal, não verbal e a temporalidade das ações. A cor é um elemento essencial à leitura não verbal por ser um meio de distinção da personagem, do evento ou linha temporal na qual a história se passa.

O aluno é um receptor visual, portanto o ensino da cor como um meio de linguagem amplia o conhecimento estético do discente e o poder de comunicação da comunicação.

A cor transmite ao leitor as emoções. O autor precisa considerar o contraste, clareza e leitura de suas cores para que sua mensagem chegue de maneira íntegra ao leitor. Se uma personagem está nervosa, a cor vermelha fica acentuada.

O cenário em que a personagem está inserida também sofre influência da cor. A história narrada com tonalidades uniformes dita a intensidade da mensagem proposta.

O docente que deseja trabalhar com charges deve pesquisar o impacto da cor nas páginas e nas personagens. Entender alguns conceitos da cor vai ajudar a explicar para o aluno o que determinada história em quadrinhos quer passar e se a colorização ajudou ou não na construção de sentido da história.

Uma charge histórica pode ter tonalidades monocromáticas, que irá reforçar a idéia do antigo e do temporal. Se a charge trata de um tema imediato, as cores podem ser

diversificadas e dependendo da proposta do texto, ter tonalidades frias ou quentes.

Os elementos de intersecção como balão de texto e diagramação estimulam a organização da leitura dos elementos constituintes da charge, formando um discurso único, fundamental para o entendimento da charge como um gênero.

Ao compreender a charge como meio de leitura, o aluno pode com a orientação adequada, criar as próprias charges, estimulando a crítica acerca de temas pertinentes ao cotidiano, a política, economia e sociedade.

O aluno pode aprender a usar a linguagem não verbal para se expressar. Além de desenhos, o aluno pode utilizar outros meios de imagem, como as fotos, o que desmistifica o conceito de quem cria charges precisa saber desenhar.

A produção de charges pode complementar atividades em grupo, do qual as tarefas de roteirista (responsável por escrever o texto da charge), desenhista, colorista e diagramador.

A atividade pode render projetos de classe e render projetos como revistas, jornais, sites, blogs entre outros veículos que propicie a divulgação das charges criadas pelo aluno.

Por fim, no estudo das histórias em quadrinhos, é interessante que se insira também o tópico de publicação, para que o aluno compreenda como uma história pode ser publicada e a importância disso. As histórias em quadrinhos são uma linguagem, um meio de comunicação.

Elas precisam de um receptor e a melhor forma de se produzir receptores é através do acesso ao projeto editorial por meio de charges, livros, web sites, revistas, jornais, panfletos, folders e blogs – meios de comunicação essenciais ao dia a dia do ser humano.

É com essas mídias que temos acesso à informação e para isso precisam ser adequadas para que este acesso seja simples e de fácil assimilação. O aluno é o responsável pela organização, seleção e viabilidade de conteúdo, no caso, histórias em quadrinhos.

O aluno como editor precisa ter em mente que a mensagem precisa ser clara e de simples assimilação. Para tanto é essencial que o design da publicação seja sóbrio e contenha elementos inovadores na concepção da sua forma.

O docente entra como um orientador deste processo, mostrando o quanto o planejamento é fundamental para que nenhuma mensagem seja mal interpretada e tendo muito cuidado para não dispor elementos de forma aleatória e comprometer a comunicação.

A coesão e coerência entre texto imagem e planejamento gráfico reforçam a comunicação e reafirma a informação.

O projeto gráfico precisa ter uma hierarquia de elementos. Um tratamento de tipografia significativo ou uma cor ousada diminui o risco de elementos menos importantes chamarem mais atenção que os elementos principais. É necessário oferecer acessibilidade de leitura.

As proporções de um formato devem despertar as sensações (íntimas, expansivas ou confrontantes) nos observadores, as quais foram anteriormente planejadas.

A organização de tipografia e imagens deve estar relacionada visualmente e sua composição dentro do espaço do formato deve fortalecer novamente as emoções ou associações mais aparentes no conteúdo das imagens e do texto.

O projeto editorial precisa ser objetivo. Propor os elementos com gráficos de forma clara vai ajudar o discente a compreender o seu projeto editorial.

Para isso é importante a construção do boneco do projeto. Geralmente é feito em

bloco de papel, evitando o uso de computador. Isso impede que o aluno não se distraia com os inúmeros recursos que um software possui.

O docente deve orientar o aluno a priorizar a funcionalidade do projeto, para que a informação seja apresentada de maneira eficaz e, depois disso, realizar toda a criação que complementa a informação intencionada. O design tem que satisfazer o leitor, sem que ele deixe de ficar atento ao conteúdo, facilitando a intermediação entre o usuário e a informação mediante a navegabilidade desta última.

De todas as publicações, a revista é o que mais se identifica com a produção autoral de charges. Da produção deste material surge nos adolescentes uma disposição para expandir a revista para fora dos limites da escola. Seja realizando comunidades em sites de relacionamentos, ou gerando um rádio virtual e no caso dos quadrinhos, na confecção de revistas independentes.

Geralmente uma revista de charges é editada por um indivíduo que não está atrelado a uma grande editora e depende dele todos os processos de produção, que vão desde a concepção da revista, edição, impressão até a distribuição.

O processo de impressão é sob demanda. Uma revista de histórias em quadrinhos independente possui baixa tiragem e os processos principais de impressão são a fotocópia (xerox), serigrafia e impressão a laser. São raros os casos em que a impressão ultrapassa a 1.000 exemplares. Nesses casos recomenda-se o uso da impressão em offset.

O estímulo à produção e à reflexão sobre a utilização das charges em sala de aula, por parte de todos os agentes envolvidos nos processos educativos, nos diferentes níveis e contextos de atuação, estará contribuindo para a formação de novos artistas, novos designers, novos publicitários, novos quadrinistas e novos agentes educacionais, tanto profissionalmente quanto na formação de agentes voluntários em comunidades ou alunos bolsistas de programas governamentais.

As charges ensinadas em aulas de artes podem desenvolver a vocação de desenhistas, mas em aulas de língua portuguesa, podem despertar a formação do escritor de quadrinhos, ou seja, aquele que além de desenhar, escreve e estabelece a sequência narrativa nos quadrinhos. Estes últimos são os que geralmente constroem a permanência criativa e relevância desta linguagem.

O docente precisa ser cuidadoso com a seleção de charges. Impor gostos pessoais sob a alegação de que o mercado editorial aliena o público com publicações pobres ou de que o aluno ainda não possui sensibilidade para distinguir as histórias boas das ruins é agir da mesma forma ou até pior, já que o educador tem a responsabilidade de ensinar valores aos alunos, que não podem sofrer este tipo de preconceito.

A seleção das charges a serem utilizados em aula deve levar em consideração essas circunstâncias, de forma a atingir resultados mais satisfatórios. Fatores adicionais na escolha são também: dispor de um texto que não traga erros gramaticais, um tema capaz de despertar e manter o interesse do grupo e que corresponda às necessidades da disciplina a ser ensinada, um material de qualidade gráfica adequada ao uso pretendido e outros aspectos que o professor considere relevantes para sua disciplina.

O ensino médio, segundo Emilio Tenti Fanfani, tem um significado diferente do que tinha no projeto original dos sistemas educativos ocidentais. Trata-se da última etapa da escolaridade obrigatória.

Vale não só como etapa para os estudos superiores (valor que conserva), mas é como o novo teto da escolaridade obrigatória que, em todas as regiões do Brasil, tende a se prolongar até os 17 ou 18 anos da vida dos indivíduos. Nas condições atuais, o chamado ensino médio é um ensino “final” para a maioria da população e um momento de um processo de formação profissional.

O ensino médio, antes de tudo, precisa ser apresentado ao aluno como um momento de aprendizagem importante e transformador de sua realidade.

O educador – aqui consideramos desde o Ministro da Educação até o estagiário do professor – deve levar em conta que os adolescentes e jovens são portadores de uma cultura social feita de conhecimentos, valores, atitudes, predisposições que não coincidem necessariamente com a cultura escolar e, em particular, com o currículo do programa que a instituição se propõe a desenvolver.

Em longo prazo, o ensino médio pode se aproximar das afirmações contidas no texto de Fanfani (2000). De acordo com esse autor, o otimismo se deve às políticas educacionais, propostas pelos educadores e alunos graduandos que em seus estágios realizam projetos educacionais e acabam depois de graduados dando continuidade aos mesmos.

Cada vez mais o ensino se torna interdisciplinar e o professor de letras além de utilizar as charges segundo os PCNs de sua área de atuação, deve considerar os PCNs de temas transversais.

As charges podem ser criadas em grupos, com divisão de tarefas na sua execução, havendo no mínimo um roteirista e um desenhista.

O docente pode experimentar debater as temáticas transversais utilizando personagens e histórias criadas por alunos e publicadas em revistas impressas ou em um espaço virtual como uma galeria de imagens, blogs ou em sites que hospedam web comics.

O docente que se predispõe a utilizar as charges em sala de aula pode apresentar edições, personagens ou histórias com base em seus criadores, como é feito em uma aula de literatura, por exemplo.

Analisar a autoria das charges, estilos, fase em que foi escrita e constituída a história, refletir sobre o contexto social da época e apresentar a evolução crítica desta mídia afastam o rótulo de gênero infantil que as charges recebem e, deste enfoque, elas passam a ser consideradas um objeto de reflexão e de produção do aluno. Um exemplo de análise é diferenciar tipos de autores.

Scott McCloud (2005) comenta que muitos autores de charge escolheram essa forma de manifestação artística da linguagem, como instrumento para mudar a maneira de as pessoas pensarem e questionarem inclusive as leis fundamentais que governam essa arte. Dentre eles destacam-se: McCoy, Spiegelman, Herriman, Sterrett, Moebius

Outros autores escolheram a narração como prioridade à invenção artística, que têm algo a dizer através dos quadrinhos e dedicam suas energias para controlar esse meio, aprimorando a habilidade de transmitir mensagens de modo eficaz. São: Schulz, Barks, Hergé, Eisner, Nakazawa.

É importante frisar que Scott McCloud reúne diversos artistas em uma linha de raciocínio criativo, que não respeita traço, escrita, tipo de narração entre outros aspectos dessa mídia, mas ao criar uma definição, a análise das charge fica muito acima do campo da avaliação se a charge é boa ou ruim, se o traço é bonito ou feio.

Com uma definição mais crítica como a do estudioso mencionado acima, podemos lançar um olhar analítico à obra de um autor que se pretenda estudar e pesquisar qual é a sua importância para as charge.

Além de estimular a leitura e produção, com este procedimento, o aluno vai questionar o que está lendo.

Obviamente não se espera que o docente de letras vá se propor a ensinar os alunos a desenhar, bem como o professor de artes não vai ensinar técnicas de escrita em seu atelier, mas ambos podem apresentar as histórias em quadrinhos e trabalhar as especificidades que cabe a cada disciplina.

O professor da área de letras pode mostrar ao aluno como a linguagem não verbal pode influenciar a linguagem verbal e vice versa. O professor de artes pode realizar adaptações em histórias em quadrinhos a partir de redações feitas em aulas de língua portuguesa.

A natureza interdisciplinar das charge permite uma gama de possibilidades educacionais que estes docentes devem considerar no ensino de linguagens em suas respectivas disciplinas.

Com os subsídios que expusemos nesta tese, espera-se que o docente consiga orientar um projeto em charge da página em branco à página impressa, mobilizar os discentes à leitura e à criação, no intercâmbio com outros alunos ao trocarem blogs com as suas próprias publicações, ou até mesmo interagir com profissionais do setor em convenções e eventos com palestras de autores, editoras e outros fanzineiros.

Desta maneira, o docente acaba por promover uma atividade que extrapola os limites da escola e influencia o modo de expressão e criação daquele aluno.

Considerações

A charge como estratégia complementar de ensino é uma opção didática que necessita de pesquisas e de formação técnica para o aproveitamento desse gênero, tanto para o docente quanto para o discente.

Não cabe aqui cobrar do docente o aprendizado de técnicas artísticas, textuais ou de charges, mas espera-se que a charge seja uma prática de leitura e criação. Para tanto, é preciso que seja uma atividade interdisciplinar, com parcerias entre professores de diversas áreas da linguagem, seja de discursos verbal e não verbal.

A própria construção das charges se faz por meio interdisciplinar, uma vez que são necessários conceitos de artes, literatura, história, física, geografia, sociologia e filosofia. Estes conhecimentos podem ser obtidos por meio de um trabalho interdisciplinar em que os alunos podem receber orientação de vários professores.

Ao discente espera-se a leitura e a descoberta de autores que produzem diferentes tipos de charges, seja de políticos brasileiros ou estrangeiros. Essa investigação irá propiciar tanto ao aluno como professor um material rico de pesquisa e com ramificações em outros gêneros de leitura como artigos, notícias entre outros. Além disso, a charge estimula a criação e criticidade. Cabe ao docente orientar e ampliar as possibilidades educacionais deste gênero criando atividades interdisciplinares com as charges que privilegiem o espaço multimídia da escola.

As charges estão se adaptando às novas mídias graças a autores que estão optando por suportes diversos do impresso. Essa adaptação vai ao encontro das necessidades dos alunos de serem pessoas aptas a lidar com linguagens diversas e suas respectivas tecnologias.

Se considerarmos que a maioria dos alunos e docentes possui acesso a Internet e telefonia móvel, podemos supor que esse grupo de alunos e docentes realiza leitura, escrita e oralidade diariamente e diversas vezes através de suas redes sociais.

A questão é a avaliação qualitativa destes acessos à leitura, à escrita e à oralidade. Não raro, as redações dos alunos apresentam muitas dificuldades redacionais e sua leitura carece de compreensão mínima do texto. O tempo de exposição excessiva nas redes sociais pode prejudicar a formação de leitores e escritores com conteúdos relevantes.

É necessário que o docente agregue ao aluno novas práticas de leitura escrita e oralidade, sem perder de vista a atualização tecnológica que o aluno precisa conhecer.

Gêneros como as charges são importantes, pois possuem boa aceitação entre alunos, o que faz com que eles se identifiquem com ela e a utilizem para se expressar.

Este ciclo de conhecimento cria autonomia nos usos de linguagens em sala de aula e o papel do professor passa a ser o de orientador de projetos. Para isso, é necessário oferecer ao professor conhecimentos técnicos acerca da linguagem que ele pretende utilizar em sala de aula.

Quando a leitura e a criação de charges são feitas em sala de aula, essa linguagem acaba tendo a oportunidade de se renovar, de criar novos elementos de expressão e comunicação e de reforçar sua vocação de criação coletiva.

Referências

ANDRADE, Carlos Augusto Baptista. HQs: Gênero narrativo de múltiplas linguagens. In: MICHELETTI, Guaraciaba(org.). **Enunciação e gêneros discursivos**. São Paulo: Cortez editora, 2008.

BAKTHIN, M. Os Gêneros do discurso. In: **Estética da criação verbal**. Trad. M. Pereira e Ermantina G.G. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BRANDÃO, Helena Hathsue Nagamine. Discurso, gênero e cenografia enunciativa. In: MICHELETTI, Guaraciaba(org.). **Enunciação e gêneros discursivos**. São Paulo: Cortez editora, 2008.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Angelo Agostini e seu “Zé Caipora” entre a Corte e a República**. Revista História, imagem e narrativas. Minas Gerais, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: princípios e práticas do lendário cartunista** (Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide). 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas Gráficas de Will Eisner** (Trad. Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir, 2005.

FERREIRA, Dina Maria Martins (Org.). **Imagens: O que fazem e significam**. São Paulo: Annablume, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. 2. Ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GURBEN, Roman. **El lenguaje de Los Comic**. Barcelona: EdicionesPenínsula, 1979.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Makron Books, 2005.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. Coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Editora Contexto, 2009.