



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CÂMPUS UNIVERSITÁRIO DE TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO CAMPO COM
HABILITAÇÃO EM ARTES E MÚSICA**

RENATA COSTA BRITO MORAES

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: UM ESTADO
DA ARTE NA BASE DE DADOS SCIELO**

Tocantinópolis/TO
2021

RENATA COSTA BRITO MORAES

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: UM ESTADO
DA ARTE NA BASE DE DADOS SCIELO**

Monografia apresentada à UFT - Universidade Federal do Tocantins, *Campus* Universitário de Tocantinópolis, para obtenção do título de Licenciada em Educação do Campo com habilitação em Artes e Música, sob a orientação do Prof. Dr. Gustavo Cunha de Araújo.

Tocantinópolis/TO
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

MS27h Moraes, Renata Costa Brito.

Histórias em Quadrinhos na educação: um estado da arte na base de dados Scielo . / Renata Costa Brito Moraes. – Tocantinópolis, TO, 2021.
45 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Tocantinópolis - Curso de Educação do Campo, 2021.

Orientador: Gustavo Cunha de Araújo

1. Histórias em quadrinhos. 2. Metodologia de ensino. 3. Educação. 4. Educação do Campo. I. Título

CDD 370.91734

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

RENATA COSTA BRITO MORAES

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: UM ESTADO DA ARTE NA BASE
DE DADOS SCIELO**

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT - Universidade Federal do Tocantins - Campus Universitário de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação do Campo com habilitação em Artes e Música, para obtenção do título de Licenciatura em Educação do Campo com habilitação em Artes e Música, e aprovada em sua forma final pelo orientador e pela Banca Examinadora.

Data de Aprovação: 15/05/2021

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Gustavo Cunha de Araújo, Orientador, Universidade Federal do Tocantins,
Campus de Tocantinópolis

Profa. Dra. Cássia Ferreira Miranda, Examinador, Universidade Federal do Tocantins,
Campus de Tocantinópolis

Profa. Msc. Juliane Gomes de Sousa, Examinadora, Universidade Federal do Tocantins,
Campus de Tocantinópolis

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, pois sem ele nada seria possível; a minha família que é meu alicerce e a mim por todo esforço promovido ao longo deste percurso ... a caminhada foi grande, mas consegui.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela vida, por me dar saúde e força, me ajudando a enfrentar os desafios no decorrer do curso de Educação do Campo com habilitação em Artes e Música da Universidade Federal do Tocantins, campus de Tocantinópolis.

A mim pela minha força de vontade, pois estudar e fazer um curso superior não é fácil, uma vez que exige esforço, dedicação e comprometimento.

As pessoas que compreenderam a minha ausência, para eu me dedicar à construção deste estudo.

Agradeço também ao curso de Educação do Campo que me proporcionou novas experiências e conhecimentos adquiridos no curso, pois através dele tive o privilégio de conhecer pessoas que contribuíram bastante, compartilhando experiências e aprendizado. Obrigada pelo apoio e companheirismo de vocês, pois me ajudaram bastante nessa caminhada.

Agradeço também ao professor orientador prof. Dr. Gustavo Cunha de Araújo pelas orientações recebidas e pela atenção durante a construção deste estudo, a fim de alcançar um resultado final. Estendo meus agradecimentos também à banca examinadora pelas contribuições que fizeram na pesquisa.

RESUMO

A história em quadrinhos é uma linguagem que pode proporcionar aos educadores e educandos um recurso didático e pedagógico interessante que pode auxiliá-los no desenvolvimento de práticas pedagógicas em sala de aula, enriquecendo a aprendizagem. A partir de uma pesquisa de levantamento e análise bibliográfica, realizada na base de dados Scielo, objetivou-se investigar o que diz a produção acadêmica a respeito das histórias em quadrinhos indexadas nessa base, no período compreendido entre 1997 e 2020. Dentre alguns resultados, foram encontrados 9 artigos científicos sobre as histórias em quadrinhos. Desse total, constatamos que 2 trabalhos discutem aspectos relacionados a realidade; 4 se referem especificamente à metodologias de ensino, e 3 estão relacionados ao mercado editorial. O tema é importante, pois pode contribuir para ampliar os estudos acerca das histórias em quadrinhos, ao desvelar o que vem sendo falado, discutido e analisado nas produções acadêmicas indexadas na base Scielo que abordam esse tema na pesquisa educacional. A pesquisa concluiu também que as principais contribuições das HQs pesquisadas dizem respeito ao uso benéfico dessa linguagem como recurso didático-pedagógico ou metodologia de ensino na educação, independente do nível de ensino (educação básica ou ensino superior) e da área de conhecimento. Entretanto, uma constatação nos chamou atenção: nenhum dos artigos encontrados aborda as artes (tanto a área de conhecimento quanto a disciplina curricular) como objeto de estudo ou, mesmo, relacionada à pesquisa de HQs.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Metodologia de ensino. Educação. Educação do Campo.

ABSTRACT

Comics are a language that can provide educators and students with an interesting didactic and pedagogical resource that can help them in the development of pedagogical practices in the classroom, enriching learning. From a survey and bibliographic analysis carried out in the Scielo database, we aimed to investigate what the academic production says about comics indexed in this database, in the period between 1997 and 2020. Among some results, 9 scientific articles about comics were found. Of this total, we found that 2 articles discuss the reality; 4 refer specifically to teaching methodology, and 3 are related to the publishing market. The theme is important, because it can contribute to expand a little more study about comics, by unveiling what is being talked about, discussed and analyzed in the academic productions indexed in the Scielo database that address this theme in educational research. The research also concluded that the main contributions of the comics researched are related to the beneficial use of this language as a didactic-pedagogical resource or teaching methodology in education, regardless of the teaching level (basic education or higher education) and the area of knowledge. However, one finding caught our attention: none of the articles found addresses the arts (both the area of knowledge and the curricular subject) as an object of study or, even, related to the research on comics.

Keywords: Comics. Teaching methodology. Education. Rural Education.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Relação da produção sobre histórias em quadrinhos (1997-2020) Scielo	14
---	----

LISTA DE SIGLAS

HQs	História em quadrinhos
NUPEQ	Núcleo de Pesquisas em Quadrinhos
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EJA	Educação de Jovens e Adultos
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
SCIELO	Scientific Electronic Library Online
UFT	Universidade Federal do Tocantins

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA	13
2.1	Procedimentos metodológicos	13
2.2	Levantamento bibliográfico dos artigos sobre história em quadrinhos indexados na base de dados Scielo (1997-2020)	14
3	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA ACERCA DAS HISTÓRIA EM QUADRINHOS	17
3.1	História em quadrinhos	17
3.2	História em quadrinhos na sala de aula	19
3.3	As histórias em quadrinhos nas aulas de arte	21
3.4	História em quadrinhos na pesquisa educacional.....	23
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
4.1	História em quadrinhos como linguagem para retratar a realidade	30
4.2	História em quadrinhos como metodologia de ensino.....	31
4.3	História em quadrinhos e mercado editorial.....	35
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
	REFERÊNCIAS	42

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas, dentre as suas muitas funções, como material didático e pedagógico (ARAÚJO; COSTA, M.; COSTA, E., 2008). Além disso, é uma linguagem que pode proporcionar aos educadores desenvolver práticas educativas que promovam a motivação para a leitura, segundo literatura científica consultada nesta pesquisa.

A maneira como as histórias em quadrinhos são representadas (junção entre imagens e palavras por meio de uma sequência visual) pode proporcionar o interesse pela leitura e o gosto de aprender dos alunos, devido ao fato das histórias em quadrinhos poder abordar diferentes conteúdos, desde história da arte, a temas relacionados a meio ambiente, política entre tantos outros (RAMOS et al., 2016).

A escolha desse tema foi devido ao contato que tive com a disciplina optativa de História em Quadrinhos (HQ) ofertada no segundo semestre de 2019 no curso de Licenciatura em Educação do Campo com habilitação em Artes e Música da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus Tocantinópolis, pelo qual me despertou o interesse de compreender melhor a estrutura dessa linguagem e entender também a sua contribuição para a aprendizagem em sala de aula, entre outras questões.

Com a definição do tema, me orientaram a aprofundar este estudo a partir da realização de um estado da arte acerca dessa temática na base de dados Scielo (*Scientific Electronic Library Online*), que é uma biblioteca científica *on line* de acesso aberto e que indexa uma diversidade de periódicos científicos e livros acadêmicos, nacionais e internacionais, com o objetivo principal de investigar o que diz a produção acadêmica a respeito das histórias em quadrinhos indexada nessa base, no período compreendido entre 1997 e 2020. Tal período se justifica pelo fato de 1997 ser o ano de criação da Scielo e 2020 ser o último ano completo de análise inserido nesta pesquisa, o que pode proporcionar um levantamento mais confiável das produções encontradas.

Conseqüentemente, esta pesquisa tem como questão central responder o seguinte problema: o que diz a produção acadêmica a respeito das histórias em quadrinhos indexadas na base de dados Scielo, no período de 1997 a 2020? Nesse sentido, como objetivos específicos, elencamos: a) Identificar artigos acadêmicos que tratam da HQ na educação, na base de dados Scielo; b) Verificar as áreas do conhecimento abordadas nas pesquisas encontradas; c) Compreender a contribuição das HQs nas pesquisas levantadas, principalmente no que se referem as HQs na educação e como metodologia de ensino. Temos

a hipótese de que as HQs podem servir de relevante material didático e metodológico de apoio para as aulas na educação básica e ensino superior, independente da disciplina a ser trabalhada e conteúdos abordados, uma vez que, a partir da linguagem visual e verbal dessas histórias, os estudantes podem desenvolver a imaginação e sua capacidade de compreensão, proporcionando a esses educandos terem mais interesse em aprender, sem falar que as HQs podem abordar diferentes conteúdos. Contudo, o uso dessa metodologia tem no professor importante mediador para o bom desenvolvimento desse processo.

O tema é importante, pois pode contribuir para ampliar mais estudos acerca das histórias em quadrinhos na educação, ao desvelar o que vem sendo falado, discutido e analisado nas produções acadêmicas indexadas na base Scielo que abordam esse tema na pesquisa educacional.

A partir dessas primeiras considerações, essa monografia está dividida da seguinte forma: no primeiro momento, apresentamos os procedimentos metodológicos da pesquisa, com o objetivo de esclarecer como a pesquisa foi pensada, organizada e executada. Posteriormente, socializamos uma breve revisão bibliográfica acerca da temática apresentada, com o objetivo de atualizar a discussão proposta acerca das HQs na educação. Em seguida, apresentamos os dados gerados no estudo, a partir da pesquisa de levantamento e bibliográfica realizada, bem como as análises feitas. Por fim, apresentamos as conclusões desta pesquisa.

2 PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Neste capítulo, socializamos a metodologia desta investigação, com o objetivo de descrever como a mesma foi pensada, planejada e executada, a partir de uma pesquisa de levantamento bibliográfica realizado.

2.1 Procedimentos metodológicos

Para realizar esta pesquisa utilizamos a abordagem qualitativa, do tipo bibliográfica e de natureza descritiva (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Realizamos uma pesquisa de levantamento bibliográfico (estado da arte) de artigos científicos na base de dados Scielo, a partir do descritor (palavra-chave): histórias em quadrinhos, no período compreendido entre 1997 e 2020.

Ao realizar uma pesquisa se faz necessário buscar respostas daquilo que queira descobrir, uma vez que requer do pesquisador apresentar conhecimento do assunto a ser pesquisado. A esse respeito, para Gerhardt e Silveira (2009, p. 13) “só se inicia uma pesquisa se existir uma pergunta, uma dúvida para se quer buscar a resposta. Pesquisar, portanto, é buscar resposta para alguma coisa”. Assim, esta pesquisa é classificada como sendo de natureza básica, sendo permitida a geração de novos conhecimentos, que segundo Silveira e Córdova (2009, p. 34) “objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais”.

Quanto ao tipo abordagem aplicada nesta pesquisa, assume uma abordagem qualitativa, pois “na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas”. (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 32). Ou seja, o pesquisador media e se apropria de fatos para compreender e chegar a um resultado.

O modo de coleta de dados escolhido nesta pesquisa foi construído a partir de levantamento bibliográfico, que, após a sistematização e categorização das informações geradas, ajudaram a responder o problema deste estudo. Segundo Fonseca (2002) apud (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 37),

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

0/0103-335220151604			
Os Conceitos de Florence Nightingale em Tempos de Pandemia da Covid-19 Retratados em Histórias em Quadrinhos: Relato de Experiência https://doi.org/10.1590/02177-9465-EAN-2020-0200	Escola Anna Nery	2020	Lucas Eduardo Mello Barbosa, Isaque Souza da Silveira, Paula Carvalho leite, Marialda Moreira Christoffel, Ana Letícia Monteiro Gomes, Tânia Vignuda de Sousa e Gláucia Cristina Lima da Silva
As Histórias em Quadrinhos como Estratégia de Ensino na Aprendizagem de Alunos de Administração ¹ https://doi.org/10.1590/1678-69712017/administracao.v18n1p40-65	RAM. Revista de Administração Mackenzie	2017	Anielson Barbosa da Silva, Gabriela Tavares dos Santos e Ana Carolina Kruta de Araújo Bispo
As Relações Contratuais das Indústrias Criativas: O caso dos Quadrinhos no Ceará https://doi.org/10.1590/S1679-39512011000200009	Cadernos Ebape. Br	2011	Paulo César de Sousa Batista, Thiago Alves Paiva, Roberto Rodrigues Ramos, Priscilla Correa da Hora Almeida e Leonel Góis Lima Oliveira
Culturas Legítimas: A Tradução de Histórias em Quadrinhos Latino-Americanas no Brasil ² https://doi.org/10.1590/010318138651707357271	Trabalhos em Linguística Aplicada	2018	Bárbara Zocal
O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual https://doi.org/10.1590/65382418000100010	Revista Brasileira de Educação Especial	2018	Elsa Midori Shimazaqui, Viviane Gislaiane Caetano Auada, Renilson José Menegassi e Nerli Nonato Ribeiro Mori
Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático para o Ensino do Corpo Humano em	Ciência e Educação (Bauru)	2014	Elisa Mári Kawamoto e Luciana Maria Lunardi Campos

¹ Publicado originalmente em inglês: THE COMICS AS TEACHING STRATEGY IN LEARNING OF STUDENTS IN AN UNDERGRADUATE MANAGEMENT PROGRAM. Porém, os autores são brasileiros.

² Publicado originalmente em espanhol: CULTURAS LEGÍTIMAS: LA TRADUCCIÓN DE HISTORIETAS LATINOAMERICANAS EN BRASIL. No entanto, a autora é brasileira.

Anos Iniciais do Ensino Fundamental https://doi.org/10.1590/1516-731320140010009			
--	--	--	--

Fonte: Elaborado pela autora.

Após esse levantamento e, a partir das leituras e análises feitas nessas produções, conseguimos gerar 3 categorias de análises dos dados, a saber:

- A) Histórias em quadrinhos como linguagem para retratar a realidade.
- B) Histórias em quadrinhos como metodologia de ensino.
- C) Histórias em quadrinhos e mercado editorial.

Na seção 3 desta monografia, essas produções encontradas são discutidas, em diálogo com a literatura científica pesquisada nesta investigação, para a produção de reflexões e análises acerca do objeto de estudo enfatizado nesta investigação.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA ACERCA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Apresentamos neste capítulo a parte teórica desta pesquisa, baseada em livros e artigos científicos de autores e pesquisadores da área dos quadrinhos e da educação. Sendo assim, elaboramos tópicos em que podem constatar uma troca de ideias e discussões acerca deste trabalho.

3.1 Histórias em Quadrinhos

Conhecida também por HQ, histórias em quadrinhos são representadas por uma sequência de imagens ou desenhos, que tem por objetivo comunicar alguma mensagem ao leitor. Essas informações são representadas através de falas empregadas dentro de recursos visuais presentes nos quadrinhos, como, por exemplo, nos balões. Porém, é importante ressaltar que nem sempre uma história em quadrinhos é representada por falas, mas apenas por imagens uma após a outra, havendo a necessidade de incluir tempo e espaço nos quadrinhos, independentemente do tipo de ação presente em cada cena.

Para Santos e Oliveira (2016, p. 154),

Cabe ressaltar que a linguagem das HQs abarca em sua constituição elementos literários que consistem na configuração de um personagem, por exemplo, desenhando na literatura por um conjunto de características agregadas ao espaço em que circula e ao tempo vivido.

Essa função de transmitir ao leitor informações variadas a partir da união entre linguagem verbal e visual pode chamar a atenção dos leitores (ARAÚJO; COSTA, M.; COSTA, E. , 2008). Além disso, os quadrinhos e literatura apresentam características em comum, segundo o que aponta alguns autores da área, ao dizer que: “É muito comum alguém ver nas histórias em quadrinhos uma forma de literatura”. (RAMOS, 2016, p. 17), pois, segundo o autor, tanto a literatura quanto as histórias em quadrinhos tem o intuito de informar algo aos leitores a partir de uma narrativa.

Há muitos relatos em livros, artigos científicos por pesquisadores da área, que a princípio as histórias em quadrinhos tenham surgido no período do homem pré-histórico, quando os resultados de suas caçadas, por exemplo, eram registradas nas cavernas a partir de desenhos e símbolos (ARAÚJO; COSTA, M.; COSTA, E. , 2008). A partir disso, no decorrer da história, segundo esses autores, as imagens desenhadas nas cavernas podem ser

consideradas formas de conhecimento e com a potência de comunicar mensagens a partir de uma determinada sequência visual. E isso, pode ter ajudado no surgimento das HQs pelo mundo.

Assim, quando o homem das cavernas gravava suas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido, poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens. Bastaria, então, enquadrá-las para se obter algo muito semelhante ao que modernamente se conhece como história em quadrinhos. (VERGUEIRO, 2016, pp. 8-9).

Nesse sentido, as imagens representadas nas cavernas apresentavam informações do cotidiano do homem pré-histórico, que buscava representar objetos presentes ao seu redor, numa tentativa de se comunicar com o mundo. Daí por diante, várias histórias em quadrinhos, de diferentes lugares, começaram a surgir, como por exemplo: *The Yellow Kid* (1894), *The Superman* (1930) e outras até chegar aos dias atuais (VERGUEIRO, 2016).

De acordo com as alterações que as histórias em quadrinhos passaram ao longo do tempo, os especialistas dividiram a HQs em eras. Assim, com o decorrer dos anos as histórias em quadrinhos foram divididas em era Ouro e era prata.

A Era de Ouro, nomeada dessa forma devido à consolidação das histórias de aventuras no formato de revista, começou na década de 1930 e estendeu-se até meados da década de 1950. Nesse período foi criado e definido o conceito de super-herói. (GOMES, 2018, p. 9).

Segundo esse autor, foi a partir desse período que as histórias em quadrinhos incluíram a figura do super-herói em suas diversas obras, até os dias atuais, tendo como ênfase questões ligadas a política. Conforme Gomes (2018, p. 10),

A Era de Prata trouxe de volta os super-heróis. Novas versões de heróis já conhecidos foram aparecendo nas revistas. Não somente as histórias em quadrinhos estavam em mudança, mas também a sociedade. A motivação para a criação desses heróis era ciência e seus riscos para a sociedade.

Diante disso, as inovações trazidas pelo tempo modificou também o cenário das histórias em quadrinhos. No Brasil os quadrinhos sofreram bastante críticas durante muito tempo, devido o tipo de obra publicada (muitos acharam, equivocadamente, que as HQs não contribuíam para a leitura e aprendizado, por exemplo). Em decorrência disso, muitos artistas/quadrinhistas que faziam críticas políticas foram perseguidos, mas as suas obras vieram a surgir como um marco para os quadrinhos brasileiros.

Os quadrinhos infantis brasileiros ganharam força entre os anos de 1950 e 1960. Os cartunistas Maurício de Sousa e Ziraldo Alves Pinto criaram personagens tipicamente brasileiros que encantam gerações há mais de cinco décadas. (GOMES, 2018, p. 11).

Desses artistas, os mais conceituados no ramo dos quadrinhos são: Maurício de Sousa, criador da turma da Mônica; e Ziraldo, que lançou muitas obras, como, por exemplo, O Menino Maluquinho.

3.2 Histórias em Quadrinhos na sala de aula

Aos poucos os quadrinhos vêm ganhando espaço na educação, contribuindo no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, apesar de que ainda enfrentam muitos desafios em relação sua utilização no ensino. Sendo assim, é preciso acabar com estereótipos no que diz respeito o uso das histórias em quadrinhos, pois tais são construídos por parte de quem não possui conhecimento sobre o assunto e acabam menosprezando sua utilização em sala de aula.

Ao se pensar nas histórias em quadrinhos, elas ficam relegadas a um segundo plano, colocadas como algo que só pertence ao universo infantil e que não teriam nada a acrescentar na formação do leitor, de acordo com o senso comum. (GOMES, 2018, p. 8).

Ao propor um trabalho com uma HQ na sala de aula, dependendo do público alvo, pode acontecer de muitos estudantes questionarem a sua utilização, como, por exemplo: Histórias em quadrinhos não estão ligadas ao lado lúdico? Muitos professores e alunos cometem esse equívoco de considerar HQ como algo infantil, uma vez que essa linguagem pode ser produzida, lida e disseminada tanto por crianças, quando por jovens e adultos (ARAÚJO; COSTA, M.; COSTA, E. 2008; ARAÚJO; AMORIM, 2019; RAMOS et al., 2016). Assim, sem ter o conhecimento dessa linguagem (suas especificidades técnicas), muitas pessoas acabam impondo barreiras e certos julgamentos referentes a histórias em quadrinhos na escola.

A presença dos quadrinhos na vida adulta a cada dia chama mais atenção das pessoas, sendo disposto desde gibitecas a acervos com variados tipos de públicos e publicações além de outras obras oferecidas para o público adulto como, por exemplo, mangas para adultos.

Para Vergueiro (2007, p. 10)

Uma análise do mercado brasileiro de quadrinhos nas últimas duas décadas permite constatar que o número de publicações direcionadas para segmentos de público adulto aumentou substancialmente, embora a publicação de títulos para o público infantil e adolescente seja ainda bastante substancial. Isto é muito significativo em relação ao futuro da linguagem gráfica seqüencial no Brasil, pois sinaliza para o atendimento a uma demanda que até recentemente se encontrava órfã, representada por aqueles leitores de histórias em quadrinhos que, tendo passado o período da adolescência, não mais se satisfazem com as temáticas aventureiras e humorísticas dos quadrinhos direcionados para essa faixa de público e buscam produtos com maior profundidade narrativa, que tratem de temas mais ousados e incluam aspectos eróticos e realistas da vida social contemporânea.

Sobre isso, é importante destacar que “Não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos escolares iniciais e tampouco para utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário”. (VERGUEIRO, 2016, p. 24). Nesse sentido, conforme esse autor, as histórias em quadrinhos podem ser amplamente utilizadas em aula como recurso pedagógico, uma vez que pode ser algo satisfatório para professores e alunos de qualquer faixa etária e em diferentes níveis de ensino.

Dentre os diferentes públicos, para as crianças a utilização de histórias em quadrinhos pode despertar nelas a sua imaginação e chamar a atenção através das imagens contidas nelas. Além disso, esse contato com a HQ pode proporcionar a criança despertar o gosto por outros meios de leitura (SANTOS, 2003), como ressalta esse autor: “Assim, a história em quadrinhos, ao falar com imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para leitura de obras escritas”. (Idem, p. 03). Assim, entendemos nesta pesquisa que a utilização dessa linguagem pelo público infantil pode contribuir para que elas se tornem futuros leitores.

Para se produzir histórias em quadrinhos são necessários materiais acessíveis aos alunos, tais como: papel, lápis, borracha, caneta e lápis de cor. Esses materiais precisam constar na escola e no planejamento docente. Assim, concordamos com Vergueiro (2016) ao dizer que duas características interessantes do aproveitamento dos quadrinhos em ambiente escolar são: acessibilidade (podem ser encontradas com facilidade na internet, mercados, bancas de jornal entre outros) e baixo custo (pode-se produzir uma HQ com lápis e papel, apenas). Segundo o autor, esses fatores podem contribuir ainda mais para incluir o uso de HQs no ambiente escolar.

Nesse sentido, para que ocorra um aprendizado significativo do aluno em relação ao uso de HQs, se faz necessário que os professores tenham conhecimento da linguagem e especificidades técnicas das histórias em quadrinhos, para que possam proporcionar aos estudantes que usem sua criatividade na elaboração de uma HQ e que possam compreender o que significa uma história em quadrinho.

Ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto. (RAMOS, 2016, p. 30).

O professor ao dominar os conceitos mais básicos dos quadrinhos, como enquadramento, narrativa entre outros, terá mais segurança para incluí-la em qualquer tema e em outras disciplinas, como em Arte, por exemplo, importante para promover a interdisciplinaridade com as demais áreas e no envolvimento com as demais disciplinas curriculares, independentemente de suas especificidades (RAMOS et al., 2016).

De acordo com esses autores, o aluno pode apresentar melhor entendimento nos recursos presentes na linguagem dos quadrinhos, proporcionando uma boa criação e produção de conhecimento a partir de uma linguagem artística. No entanto, a partir do surgimento das inovações tecnológicas, decorrentes do desenvolvimento na sociedade, as histórias em quadrinhos também vêm aderindo a essas mudanças, por isso, é necessário incluí-las no ensino. Desse modo, ao apresentar familiaridade com essa linguagem, a sua utilização em sala de aula pode se tornar uma experiência enriquecedora, tanto para alunos quanto para o professor.

Mesmo o aparecimento e a concorrência de outros meios de comunicação e entretenimento, cada vez mais abundantes, diversificados e sofisticados, não impediram que os quadrinhos continuassem, neste início de século, a atrair um grande número de fãs. (VERGUEIRO, 2016, p. 7).

Como dito anteriormente, o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula é uma ferramenta de grande importância para o ensino, que pode ajudar os estudantes a criar o hábito de ler. Por isso, “se hoje em dia é possível utilizar HQ em sala de aula, isso se deve ao fato de existir reconhecimento da sua importância como um elemento potente no processo pedagógico”. (LIMA; FLORES; AZEVEDO, 2015, p. 29).

3.3 As histórias em quadrinhos na arte³

A arte e o educador precisam se reinventar ainda mais, sobretudo, trazer elementos que chamem a atenção do estudante para querer aprender e conhecer mais do universo artístico. Isso é importante para resgatar e incentivar o aprendizado dos alunos. A utilização

³ Esse tópico aqui é importante, pois o curso de Educação do Campo no qual realizei esta pesquisa é com habilitação em Artes e Música.

das histórias em quadrinhos exige conhecimento dessa linguagem pelo educador, mas, além disso, precisa ter um olhar ainda mais sensível para com os seus estudantes, pois podem apresentar mais dificuldades no aprendizado se os conteúdos trabalhados forem desconexos de suas realidades.

De acordo com Nunes e Araújo (2019, p. 09),

Como pode ser notado, o grande objetivo do ensino da Arte é a formação cultural, estética e cognitiva do cidadão, estimulando o aluno a adquirir conhecimento para situar a sua produção artística e, partir dela, fazer leituras e inferência significativas da realidade a sua volta.

Dá a importância de ter professores da área para trabalhar conteúdos referentes à realidade dos alunos e, além disso, proporcionar a eles novos meios de aprendizagem através da arte na educação, como é o caso da área de artes.

Diante disso, em se tratando de arte na educação,

Os paradigmas contemporâneos do ensino da arte são fruto de conservações e mudanças, preservações e substituições, significações e ressignificações de questões estéticas e educacionais, como o papel da arte na escola e na sociedade, as relações entre conteúdo e método no ensino da arte e os modos de avaliação, os pressupostos do ensino e da aprendizagem, a visão da relação professor/ aluno na articulação entre teoria e prática de ensino e aprendizagem em arte. (ARSLAN; IAVELBERG, 2013, p. 3).

Assim, com novos métodos no ensino de arte e recursos didáticos-pedagógicos, a arte pode proporcionar aos alunos terem melhor desempenho para desenvolver qualquer conteúdo, desde uma leitura crítica ao apreciar e criar qualquer forma de representar a arte.

Nesse sentido, o contato com a arte na escola pode provocar nos estudantes uma impulsão de seu imaginário, vindo a materializar para o mundo real a partir de diferentes linguagens, como as histórias em quadrinhos, por exemplo.

Há uma referência geral e histórica, de que a arte é uma das poucas matérias do currículo escolar que dá à criança a oportunidade de usar suas emoções e imaginação. A arte é entendida como um terreno permissivo ante um currículo repleto de números e de palavras. É a arte que encoraja a criança a colocar sua visão pessoal e sua assinatura em seus trabalhos. (EISNER, 2008, p. 82).

Em razão disto está à importância da arte para o ensino, além de ser abrangente, pode, através de produções artísticas dos alunos, potencializar a autonomia para criar novos trabalhos artísticos, importante para um melhor desempenho em seus aprendizados. Desse modo, a arte possibilita melhorias da experiência humana, pois atua também no

desenvolvimento social das pessoas por meio de habilidades que elas mesmas provocam na mente, através da imaginação (EISNER, 2008).

O que a arte proporciona é uma contribuição ampla ao desenvolvimento e as experiências humanas. Primeiramente a arte, isto é, as imagens e eventos cujas propriedades fazem brotar formas estéticas de sentimentos é um dos importantes meios pelos quais as potencialidades da mente humana são trazidas à tona. (EISNER, 2008, p. 91).

Para que o ensino de arte ocorra de forma plena, é importante os professores serem mediadores na construção da identidade artística, tanto das crianças quanto dos jovens, pois no modo de representar a arte há variadas formas manifestá-la. Sendo assim, os professores precisam ficar atentos na forma em que os trabalhos de artes são planejados, produzidos e socializados.

Acolher e exigir são retratos da oscilação pendular que revela os movimentos do professor nas orientações didáticas em arte. O aluno sente-se bem ao manifestar seus pontos de vistas e mostrar suas criações artísticas, estruturando uma imagem positiva de si mesmo como conhecedor e produtor de arte. (ARSLAN; IAVELBERG, 2013, p. 8).

Nesse processo, os professores podem aderir a novas metodologias de ensino, das quais os estudantes se sintam seguros para criar as suas produções artísticas. Por isso, é importante lembrar que “mesmo quando o professor trabalha seguindo uma proposta curricular determinada pela escola, deve manter encontros nos quais as crianças desenvolvam e criem suas propostas”. (ARSLAN; IAVELBERG, 2013, p. 73).

3.4 Histórias em Quadrinhos na pesquisa educacional

O uso de histórias em quadrinhos no ambiente escolar não tem nenhuma restrição, pode ser incluída em qualquer disciplina, pois através de linguagem e elementos presentes nos quadrinhos (balões, enquadramentos, onomatopeias entre outros), promove a comunicação entre os alunos incentivando o gosto pela leitura e proporcionando maior facilidade de compreensão do conteúdo trabalhado (SANTOS; GANZAROLLI, 2011). Assim, para esses autores, “As HQ podem ser utilizadas de diversas maneiras no ambiente escolar, como um valioso recurso de incentivo á leitura e um eficiente auxiliar no ensino em diversas disciplinas e atividades”. (p. 72).

Nesse processo, ao trabalhar com histórias em quadrinhos em sala de aula, o professor pode enriquecer ainda mais o aprendizado do aluno, podendo incluir em sua metodologia

linguagens presentes nos quadrinhos que aproximam da realidade dos alunos, como as onomatopeias, por exemplo, que permitem representar graficamente o som de algum objeto nos quadrinhos (ARAÚJO; COSTA, M. ; COSTA, E., 2008).

De acordo com Araújo, Costa e Costa (2008, p. 33),

O docente deve ter um planejamento, conhecimento e desenvolvimento de seu trabalho nas atividades que utilizarem as histórias em quadrinhos, independente da disciplina ministrada e, buscar estabelecer objetivos que sejam adequados às necessidades e as características do corpo discente da sala de aula, visto que isto é fundamental para a capacidade de compreensão dos alunos e de conhecimento do conteúdo aplicado.

Ou seja, não é apenas os conteúdos trabalhados nos quadrinhos que o professor precisa se basear no planejamento de suas aulas, isso é primordial, mas todos os envolvidos no processo precisam participar da avaliação dos conteúdos e trabalhos desenvolvidos a partir da HQ, o que pode ser importante para o processo de ensino e aprendizagem.

A esse respeito, concordamos com Silva (2018b, p. 14), ao dizer que:

É constante o esforço que os professores têm feito em relação ao ensino de Língua Portuguesa em sala de aula, seja por meio da leitura, compreensão, interpretação, produção textual e as próprias regras gramaticais contextualizadas por meio dos variados gêneros textuais. Dentre os diversificados gêneros, um em especial chama a atenção, as histórias em quadrinhos, as HQs, são textos de muito boa aceitabilidade por parte dos alunos de qualquer idade, pois une imagem e texto, deixando pistas de ser algo voltado ao lúdico e não á cobrança burocrática da disciplina de Língua Portuguesa.

Dessa forma, muitos professores estão incluindo as HQs nos conteúdos de Língua Portuguesa, por buscarem “nos gêneros textuais histórias em quadrinhos e tirinhas maneiras atrativas em consonância ao conteúdo trabalhado como suporte pedagógico em suas aulas”. (SILVA, 2018b, p. 15). Diante disso, através da inclusão de HQs nesses conteúdos, é despertado nos alunos maior interesse em aprender e a ter mais facilidade com assunto abordado em sala de aula, independente do tema trabalhado pelo professor.

Para além do uso enquanto recurso pedagógico, as HQs são utilizadas para popularizar importantes obras da literatura, que foram adaptadas com intuito de atrair mais públicos por meio de uma linguagem mais acessível. Dentre essas obras, destacam-se: Grande Sertão Veredas, Dom Casmurro, O Cortiço entre outras.

Sobre isso, Barbosa (2018, p. 20) assevera que,

Desta forma, a leitura do material ocorrerá por outro ponto de vista devido aos artifícios característicos de cada gênero. Outro ponto a se observar, deve-se ao fato de analisar o tipo de plataforma em que o texto está inserido, pois se assistimos a

um filme adaptado de um livro, por exemplo, outros recursos serão utilizados para o formato do gênero e para atrair o público que assiste.

De acordo com o que foi explanado, ao adaptar diferentes obras para o gênero dos quadrinhos, o público poderá ter uma leitura mais atraente, devido às características presente nas histórias em quadrinhos (imagens, balões entre outros recursos), que podem chamar a atenção para aspectos da leitura, escrita, desenhos, além de interesse pela história narrada.

Nesse sentido, entendemos que os quadrinhos podem contribuir bastante no ensino de literatura, podendo ser um grande aliado para os professores na sala de aula, uma vez que alguns clássicos da literatura, mencionados anteriormente, estão sendo adaptados em formato de HQs. Isso é importante, pois pode ajudar os estudantes a ter maior familiaridade com tipos de obras diferentes e que são relevantes no cenário nacional. Visto que ao mesmo tempo em que os alunos leem determinada obra, podem também ler as imagens, uma vez que “Os alunos não leem apenas os textos, mas também as imagens”. (ARANTES, 2018, p. 26). Por isso, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos representam tanto a linguagem verbal, quanto a visual.

Utilizada como apoio para o desenvolvimento da leitura, a aquisição da escrita e/ou como promotora de debates sobre assuntos variados, as HQs possibilitam um leque de atividades pedagógicas, promovendo aprendizados significativos para os educandos. (SILVA, 2018a, p. 38).

Com a implementação das histórias em quadrinhos na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) o uso dos quadrinhos se torna mais presente no ensino, uma vez que suas contribuições abrangem diversas áreas, permitindo serem trabalhados com temas interessantes na sala de aula, contribuindo para promover a interdisciplinaridade.

De acordo com a BNCC, as HQs são recomendadas como ferramenta pedagógica, permitindo ao professor o uso desse hipergênero como forma de trabalhar as diversas linguagens em sala de aula, seja por meio das tecnologias (TICs) como também pela utilização da escrita, imagens e recursos gráficos (balões, letras, onomatopeias) possibilitando melhores resultados na aprendizagem. (FRACISCHINI, 2018, p. 32).

Percebe-se que ao ler quadrinhos o leitor desperta também a sua imaginação conforme as imagens presentes em cada cena. Sendo o público infantil um dos seus principais usuários, a leitura de HQs por crianças podem auxiliá-las na construção do pensamento crítico, tanto durante a alfabetização quanto nos anos finais do ensino fundamental (SILVA, 2018a).

No entanto, o domínio da tecnologia nos dias atuais, afetou um pouco o interesse pela leitura, segundo Bettio, Lopes e Marinho (2018). Em consequência disso, mesmo

influenciadas pela tecnologia, às crianças precisam ser atraídas para a leitura, que chamem a sua atenção na sala de aula, e que desenvolvam habilidades com a leitura e escrita, e de práticas educativas voltadas para essa realidade, ou seja, levar para sala de aula algo que atraem as crianças.

Nesse sentido, a partir de um estudo mencionado por esses autores, um grupo de professores de um colégio incluíram em suas metodologias as histórias em quadrinhos como maneira de despertar o interesse pela leitura, o desenvolvimento da escrita e imaginação dos alunos. Após a conclusão do estudo, constataram que as HQs “contribuem para despertar o interesse pela leitura e pela escrita nas crianças e para sistematizar a alfabetização”. (BETTIO; LOPES; MARINHO, 2018, p. 43). Por conter nas histórias em quadrinhos imagens que são representadas pelos desenhos, elas podem auxiliar significativamente na aprendizagem infantil.

Entretanto, além do contato com a HQ como forma de leitura, as histórias em quadrinhos proporcionam a criança a executar um trabalho artístico, pois a HQ permite que ela se expresse, desenvolva a criatividade e a imaginação.

Em outra pesquisa sobre as HQs, Bettio, Lopes e Marinho (2018) relatam que os professores de um colégio pesquisado tiveram como objetivo propor aos seus alunos desenvolverem habilidades de leitura e produção de textos, acerca de um projeto anual denominado de: *#Somos Todos Super-Heróis*. Segundo os autores, ao trabalharem as histórias em quadrinhos com crianças do 1º ao 5º anos, essa linguagem teve uma ótima recepção por parte delas. No que se refere a essa experiência, mencionam que:

Percebemos que houve encantamento pelas histórias em quadrinhos, mesmo não sendo super- heróis. O momento é de cultivar e tentar criar um hábito em sala nos momentos livres para utilizarem desse recurso rico e criativo que são as histórias em quadrinhos, assim estarão aprimorando a leitura e desenvolvendo a criatividade e a capacidade de escrita. (BETTIO; LOPES; MARINHO, 2018, p. 45).

Desse modo, com personagens já conhecidos através das mídias, os alunos teriam que desenvolver as histórias em quadrinhos, conforme a proposta desse projeto (criar um personagem de super-herói). Assim, as crianças produziram as HQs, sob orientações e explicações fornecidas pelas professoras que coordenaram o projeto. Nas turmas de 1º ano as professoras pediram que eles descrevessem se algum momento da vida deles já foram super-heróis. Era a partir dessas informações mencionadas por eles, que criariam as HQs.

No decorrer do projeto, foram disponibilizadas também aos alunos algumas atividades já com desenho pronto, com seus devidos personagens, como por exemplo, a turma da

Mônica, de Maurício de Sousa. A respeito dessa última, as crianças deveriam preencher os balões; em outros momentos deveriam desenvolver as HQs desde a criação de personagens até os balões e falas. No final desta pesquisa, os autores do estudo concluíram que as histórias em quadrinhos finalizadas pelas crianças, foram o registro “das práticas e procedimentos utilizados em sala de aula para estimular a leitura e imaginação dos alunos”. (BETTIO; LOPES; MARINHO, 2018, p. 46). Segundo esses pesquisadores, dessa forma, os professores podem garantir melhor uma qualidade de ensino através de novas metodologias, tendo as HQs o seu cerne.

Em outro estudo acerca das histórias em quadrinhos na educação, professores de turmas dos 2º anos do ensino fundamental com intuito de conscientizar sobre as maneiras e cuidado com o meio ambiente, se aliaram as HQs por ser uma ferramenta de incentivo a leitura (ALBUQUERQUE; AGUIRRE; OLIVEIRA, 2018). Segundo os autores, a cada dia as crianças estão se aproximando do uso de tecnologia e, com isso, gerando cada vez mais o distanciamento com os livros que possuem inúmeros benefícios não só no aprendizado das crianças, também em seu desenvolvimento social. Assim, para esses autores “cada vez que uma pessoa lê um livro recebe toda aquela riqueza de palavras e amplia seu vocabulário, traz interpretação e raciocínio”. (ALBUQUERQUE; AGUIRRE; OLIVEIRA, 2018, p. 75).

Na esteira desse pensamento, de acordo com Meza, Ferreira e Luz (2018, p. 104), é possível pensar também nas HQs como algo lúdico para se trabalhar com essa linguagem na escola, pois:

[...] o uso de atividades lúdicas como ferramenta de ensino pode proporcionar um melhor desempenho do processo ensino-aprendizagem, fazendo com que as aulas se tornem mais atrativas e prazerosas, tanto para o professor quanto para o aluno, além disso, esse tipo de atividade ainda pode melhorar a interação e a relação professor/aluno.

Com o tema cidadania, alunos também podem desenvolver seus conhecimentos a partir das HQs. Foi assim que turmas do 3º ano criaram as suas histórias em quadrinhos, em uma escola pesquisada, segundo Meza, Ferreira e Luz (2018). Para esses autores, segundo pesquisa realizada com esse público, “eles apresentaram uma história em quadrinhos, cujo super-herói deveria apresentar um bom cidadão, demonstrando atitudes de cidadania” (MEZA; FERREIRA; LUZ, 2018, p. 105). Para os autores, as crianças podem adquirir conhecimentos de extrema importância, importante para auxiliar na sua vida social, além de ter a experiência de criação de HQs.

Outros temas como ética e saúde, por exemplo, também podem ser trabalhados na escola, via perspectiva das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, os autores Santos e Ferreira (2018, p. 126) destacam que: “pautando sob o tema transversal Ética e Saúde, o projeto promove uma reflexão sobre atitudes simples do cotidiano que, diante da realidade atual, acabam se tornando atitudes próprias de super-heróis”.

Em suma, essas experiências com projetos, cursos, oficinas entre outras formas de trabalhar as HQs podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do aluno, tanto nos aspectos cognitivos, quando criativos (ARAÚJO; COSTA, M.; COSTA, E., 2008). Além disso, essas experiências podem contribuir, ainda, para o “aprimoramento da língua escrita, leitura, interpretação e oralidade dos alunos” (OKAMA; GALVÃO; GÓES, 2018, p. 150).

No estudo realizado por Okama, Galvão e Góes (2018), foram apresentados aos alunos e colaboradores da escola pesquisada as histórias em quadrinhos com palestra mediada pelo núcleo de pesquisas em quadrinhos (NuPeQ), que incluem especialistas que tratam da área dos quadrinhos, na qual destacaram a importância e as possibilidades de trabalhar com essa linguagem na sala de aula.

As HQs que os alunos iriam desenvolver nas turmas de 5º ano seriam referentes à temática Saúde e Vida, além de incluir também os quadrinhos nas demais disciplinas curriculares, a fim de promover a interdisciplinaridade e a importância dessa linguagem para o ensino.

A respeito dessa experiência realizada, os autores afirmaram que:

Dentro desta proposta de enriquecimento da imaginação e criatividade buscou-se estabelecer um ensino voltado para o desenvolvimento de competências e habilidades linguísticas, interpessoal e intrapessoal. Desta forma os alunos criaram HQs que foram além das expectativas, criando super-heróis da Vida e da Saúde, deixando claro como é importante estimular, despertar a imaginação e criatividade. (OKAMA; GALVÃO; GÓES, 2018, p. 151).

Importante ressaltar que nesse processo que as histórias em quadrinhos podem contribuir não apenas no processo de criação dos alunos, pode auxiliar também na reconstituição de memórias, isto é, podem estar ligadas a algum acontecimento ocorrido na vida do aluno, por exemplo. E esse acontecimento, pode ser representado por meio de desenhos.

A partir dessas experiências da utilização das HQs em sala de aula, é possível afirmar que ao trabalhar com essa linguagem como recurso didático e pedagógico, a aprendizagem dos estudantes pode se tornar significativa, pois diversifica o modo de aprender através de

práticas pedagógicas voltadas a novas maneiras de ensino. Para esses autores, “dentro destes processos de criação os alunos leram, interpretaram, produziram, ampliaram seu repertório linguístico e compartilharam seus conhecimentos já adquiridos” (OKAMA; GALVÃO; GÓES, 2018, p. 152). Desse modo, as HQs proporcionam ao aluno trazer a sua bagagem de vida como algo que ele possa colocar em prática dentro do processo de criação.

Ainda segundo Okama, Galvão e Góes (2018), em todas as turmas pesquisadas as crianças foram bastante criativas, ao desenvolverem HQs com diversos assuntos de grande relevância para pouca idade que elas apresentam. Além disso, as histórias em quadrinhos proporcionaram a elas novos conhecimentos, resultado do esforço de professoras que estão dispostas a transformar o ensino através de práticas pedagógicas inovadoras voltadas para promover a aprendizagem de seus alunos.

Outro estudo realizado a respeito das histórias em quadrinhos que abordavam super-heróis se refere a uma pesquisa realizada com as turmas de 5º ano, com a temática *Pop Art* (SOUZA; PAEL; BIANCHI, 2018). Segundo os autores, cada turma de 5º ano de uma determinada escola pesquisada, a partir da intervenção das professoras dessas turmas, deviam explorar as onomatopeias, que são elementos que fazem parte das histórias em quadrinhos com a função de representar qualquer tipo de som gráfico. Ou seja, “as onomatopeias são as imitações de sons naturais em formas de palavras”. (SOUZA; PAEL; BIANCHI, 2018, p. 173), como, por exemplo, representar sons de mergulho, beijo entre outras.

As onomatopeias apresentam cores fortes e, conforme os autores, de certa forma chamam a atenção dos alunos por conter efeitos sonoros que podem ser dos mais variados. Em conclusão, esses autores afirmam que os alunos participantes desse projeto foram bastante receptivos ao assunto, pois demonstraram grande interesse para por em prática as histórias em quadrinhos. Além da produção de onomatopeias feitas por eles, foi promovida também a interdisciplinaridade, envolvendo o tema *Pop Art* com outras disciplinas curriculares da escola.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este capítulo foi construído a partir das análises de dados coletados para esta monografia. As informações aqui analisadas foram geradas a partir da pesquisa bibliográfica acerca das histórias em quadrinhos na base de dados Scielo, no período de 1997 a 2020. A seguir, apresentamos as categorias de análises dos dados, descritas e analisadas em tópicos temáticos. Os artigos foram reunidos em cada uma dessas categorias segundo as temáticas abordadas em cada um deles.

4.1 Histórias em Quadrinhos como linguagem para retratar a realidade

No artigo denominado “A Sombra do Mundo: excesso e aprisionamento em Diomedes: a trigologia do acidente, de Lourenço Mutarelli” (2015), de André Cabral de Almeida Cardoso, o autor aborda a descrição de um filme com narrativas apresentadas em HQ. A esse respeito, para Cardoso (2015, p. 262), “cabe às narrativas, e particularmente ao romance realista, selecionar, organizar e apresentar esses elementos de forma significativa.” Isto é, com adaptações em cada narrativa do artigo, estão presentes elementos que compõem o filme. Porém, cabe ao leitor comparar uma obra com a outra e fazer interferências sobre o tema abordado.

A partir de análise de uma obra do artista brasileiro Lourenço Mutarelli, o artigo aborda muito a questão da linguagem como forma de representação estética do cinema, buscando revelar questões referentes à realidade humana. Para tentar retratar isso, Mutarelli, analisado por Cardoso (2015), busca retratar essa realidade a partir de histórias com forte teor de suspense ou gênero policial, um dos mais utilizados em revistas de histórias em quadrinhos.

Já no artigo “Entre o grotesco e o risível: O lugar da mulher negra na história em quadrinhos no Brasil” (2015), de Marcolino Gomes de Oliveira Neto, o autor busca abordar os estereótipos sobre personagens negras na representação dos quadrinhos. Sobre isso, Neto (2015, p. 68) menciona que:

Essa maneira de ver e interpretar a mulher negra se manteve no período pós-abolição, e, ao longo do século xx, foi difundida de diferentes maneiras, através de livros e revistas, peças de teatro, letras de músicas, anúncios publicitários,

programas de televisão, histórias em quadrinhos e nos múltiplos discursos em circulação que ora abastecia, ora era abastecido por essas produções.

Embora essas representações em relação a personagens negras numa época em que o preconceito prevalecia ainda mais que os dias atuais, poucos tinham acesso à educação. Muitos não possuíam conhecimento e nem voz de lutar pelos seus direitos. Em consequência disso, as mulheres negras eram alvos do preconceito e diferenciação de espaços em sua representação de imagens (NETO, 2015). Porém, para o autor, a partir de toda uma construção dos estereótipos sobre as personagens negras, exposto ao preconceito, houve uma ruptura que começou a ganhar força, relacionada a mulheres negras, o que ficou mais evidente nos dias de hoje.

A HQ como forma de representar a realidade é importante, pois conseguem, a partir de sua linguagem (verbal e visual), descrever “aspectos da oralidade que reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos” (RAMOS, 2016, p. 19). Além disso, “a imagem do personagem, independente do estilo do desenho, possui uma gama de informações. A roupa, o cabelo, os detalhes e o formato do rosto, o tamanho do corpo, tudo é informação visual” (Idem, p. 123). Ou seja, elementos visuais que constituem os personagens entre outros aspectos presentes nas histórias, podem ajudar o leitor a compreender o contexto abordado na narrativa e, conseqüentemente, a realidade da qual se insere a história.

4.2 Histórias em Quadrinhos como Metodologia de Ensino

No artigo intitulado “Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da Covid-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência” (2020), dos autores Lucas Eduardo Mello Barbosa, Isaque Souza da Silveira, Paula Carvalho Leite, Marialda Moreira Christoffel, Ana Letícia Monteiro Gomes, Tania Vignuda de Sousa e Gláucia Cristina Lima da Silva, diz respeito ao uso das HQs como metodologia de ensino, a partir da construção de materiais didáticos produzidos com elas para estudantes e docentes de enfermagem. O objetivo do estudo, a partir desses materiais educativos, foi conscientizar a população da maneira como ocorre à propagação do coronavírus. O estudo destaca também a importância da produção de novos recursos pedagógicos e tecnológicos, sendo que esses materiais podem ter um alcance maior de pessoas em tempo de distanciamento social, através da sua disponibilização na internet. Além da produção do material em HQ, foi necessário transferi-las para os programas de digitalização, para a sua divulgação na internet.

Para Barbosa et al. (2020, p. 2-3),

Esta congregação ocorreu por meio de uma história em quadrinhos, considerada um produto de cultura de massa, presente no cotidiano de crianças, jovens e adultos. Atuando com estudantes em projetos de extensão, vimos a necessidade de disseminar informações, orientações e cuidados para prevenir e evitar a propagação da COVID-19 em crianças e familiares que compartilham do mesmo domicílio.

Já que as histórias em quadrinhos são consideradas um produto de cultura de massa, possibilitou aos autores do artigo criar os materiais informativos, sem que houvesse deslocamento de pessoas e, ao mesmo tempo, mantê-las informadas.

Vale lembrar que as HQs possuem conexão com diversas áreas, assuntos e públicos, mas para que essas informações contidas nelas sejam transmitidas de maneira correta, é importante que se tenha conhecimento das especificidades desse gênero, como já dito nesta pesquisa. Ou seja:

[...] é sempre bom lembrar que as histórias em quadrinhos são produzidas para públicos diferenciados (infantil, adolescentes ou adultos) e, portanto, não podem ser usadas indiscriminadamente. Além disso, mesmo aquelas que se destinam apenas ao entretenimento e ao lazer, cujo conteúdo não foi gerado com a preocupação de informar ou passar conhecimento, podem ser utilizadas em ambiente didático, mas exigem um cuidado maior por parte dos professores (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 84).

Dito com outras palavras, as HQs devem ser utilizadas adequadamente pelo professor e que ele tenha conhecimento das suas especificidades. Isso é importante para que o aluno compreenda e se aproprie dessa linguagem como um meio não apenas de aprender novos conteúdos, mas também entendê-la como uma forma de conhecimento. Nesse sentido, propor estratégias de ensino interessantes, de acordo com a faixa etária do discente e próxima a sua realidade, parece ser um bom caminho para promover um aprendizado mais rico e significado para os estudantes.

De acordo com Barbosa et al. (2020, p. 7), “a HQ pode ser utilizada para que as evidências científicas sobre a história natural da doença (COVID-19) e as suas medidas de prevenção sejam traduzidas em linguagem adequada ao contexto das crianças, jovens e adultos”. Ou seja, essas contribuições são pertinentes, uma vez que ao utilizar HQ como recurso didático, a sua aplicação precisa ocorrer de forma que os leitores tenham entendimento dos termos técnicos que caracterizam essa linguagem, como, por exemplo, onomatopeias, enquadramento entre outros e, partir dessas especificidades, possam construir conhecimento.

O artigo ainda reforça que precisa haver possibilidades de incluir as histórias em quadrinhos tanto no espaço escolar, quanto na área da saúde, sendo que a HQ é uma grande

aliada para levar informação com maior proporção às pessoas, como deixou claro na pesquisa realizada pelos autores desse artigo. Com efeito, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos podem ser uma interessante estratégia para políticas públicas em saúde.

Por outro lado, o artigo intitulado “O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual” (2018), dos autores Elsa Midori Shimazaqui, Viviane Gislaiane Caetano Auada, Renilson José Menegassi e Nerli Nonato Ribeiro Mori, se refere às HQs e suas contribuições na aprendizagem de alunos da EJA do ensino fundamental e médio, que possuem deficiência intelectual; portanto, limitações e dificuldades de aprendizagem.

Segundo Shimazaki et al. (2018, p. 122):

Considera-se que o trabalho escolar deve primar pela formação de alunos leitores e produtores dos gêneros em diferentes contextos sociais, ao qual incluímos, também, alunos com essa deficiência. Além disso, ao considerar-se que o entretenimento faz parte de inúmeros espaços sociais, pois é de fundamental importância para uma vida saudável, e sendo a História em Quadrinhos (HQ) um gênero textual que cumpre essa função na sociedade, partiu-se do princípio de que é um gênero que precisa de ensino sistematizado junto aos alunos com deficiência intelectual, para que aprendam a lidar com uma manifestação de linguagem comum ao seu entorno social.

Nesse sentido, os autores entendem que as histórias em quadrinhos contribuem para que esses estudantes tenham maior facilidade de interpretação, devido à maneira de como as HQs são representadas, ou seja, por texto e imagens, tese reforçada nesta pesquisa e corroborada por outros autores da área.

Além disso, as HQs possuem uma grande relevância para o ensino, uma vez que a partir delas, é possível pensar em estratégias que podem contribuir na aprendizagem dos alunos e proporcionar a eles terem conhecimento, a partir da leitura e produção de quadrinhos. Segundo os autores do artigo, os alunos podem desenvolver melhor a capacidade de leitura e se sobressair em diferentes campos da linguagem.

Para reforçar essas análises, Araújo (2013, p. 314) enfatiza que o trabalho com as HQs podem proporcionar aos discentes “conseguir selecionar elementos visuais presentes nessa linguagem artística, determinando melhores condições para se comunicar com o mundo a sua volta”.

Diante disso, a aproximação que os professores fazem com algo contextualizado através dos conteúdos trabalhados nas histórias em quadrinhos pode fazer com que os alunos se identifiquem com algo próximo a suas realidades. Isso pode garantir melhor participação dos discentes nas aulas e a ter melhor rendimento na produção das atividades propostas.

O artigo problematiza também os conceitos científicos sobre os elementos presentes nas histórias em quadrinhos, e que não apenas os alunos deficientes intelectuais, mas todos em geral têm condições de se apropriarem de novas metodologias com o uso das HQs, importante para o processo de ensino e aprendizagem na formação escolar.

Já no artigo denominado de “Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático para o Ensino do Corpo Humano em Anos iniciais do Ensino Fundamental” (2014), das autoras Elisa Mári Kawamoto e Luciana Maria Lunardi Campos é abordado a relevância das HQs como recurso didático, sendo um suporte pedagógico em diferentes temas, anos e faixas etárias que os alunos apresentam. O tema discutido no artigo inclui ainda tópicos relacionados aos aspectos visuais, cognitivos e criativos.

De acordo com Kawamoto e Campos (2014, p. 149),

Os recursos didáticos envolvem uma diversidade de elementos utilizados como suporte experimental na organização do processo de ensino e de aprendizagem, com a finalidade de servir de interface mediadora para facilitar na relação entre professor e aluno e o conhecimento em um momento preciso da elaboração do saber.

Ou seja, na visão dos autores, o professor que inclui as HQs como recurso didático em sala de aula pode tornar as suas aulas mais diversificadas, atraentes e lúdicas, despertando a imaginação dos alunos que, por sua vez, a partir do contato com essa linguagem, podem demonstrar mais interesse nas aulas. Conforme Kawamoto e Campos (2014, p. 153) “as expressões utilizadas por eles denotavam apreciação pelo material que estava sendo apresentado, tanto em relação ao desenho quanto ao conteúdo”. Desse modo, a utilização das HQs em sala de aula como metodologia de ensino pode sim tornar os alunos mais atraídos pelos temas trabalhados, e se tornarem mais participativos na sala de aula.

Com essa reflexão, os autores deixam claro que a utilização, portanto, presença das histórias em quadrinhos como metodologia de ensino no currículo escolar, pode proporcionar melhores resultados para o ensino.

Na sequência, no artigo intitulado “As Histórias em Quadrinhos como Estratégia de Ensino na Aprendizagem de Alunos de Administração”⁴ (2017), de autoria de Anielson Barbosa da Silva, Gabriela Tavares dos Santos e Ana Carolina Bispo, o objetivo do estudo foi avaliar as HQs como estratégia ativa na aprendizagem de estudos de graduação do curso de Administração de uma universidade, a partir de uma pesquisa-ação. Dentre alguns resultados encontrados, os autores mencionam que a utilização dos quadrinhos como estratégia de ensino

⁴ Publicado originalmente em inglês: THE COMICS AS TEACHING STRATEGY IN LEARNING OF STUDENTS IN AN UNDERGRADUATE MANAGEMENT PROGRAM. Contudo, os autores são brasileiros.

pode melhorar o entendimento e aprendizado de competências, ajudar no desenvolvimento de inovação, flexibilidade e melhorar o trabalho com conteúdos teóricos e práticos. Melhorar o senso crítico, incentivar a troca de experiências e melhorar a prática reflexiva no ambiente de aprendizagem também foram outros resultados revelados na pesquisa.

Segundo Silva, Santos e Bispo (2017), o uso de histórias em quadrinhos pode proporcionar para a área da Administração melhorar o ensino de gestão ofertado aos estudantes que estudam nesse curso, além de promover, a partir de desenhos e histórias produzidas por eles, outras competências relacionadas a essa área, voltadas para a carreira profissional, como, por exemplo, habilidades de comunicação e interação social.

Portanto, essas pesquisas revelam que, mais do que contribuir como metodologia de ensino, independente da área de conhecimento, as HQs podem enriquecer o vocabulário dos estudantes, uma vez que são produzidas a partir de uma linguagem de fácil compreensão, sem falar da capacidade dessa linguagem em tratar assuntos dos mais variados e atuais (VERGUEIRO, 2016).

4.3 Histórias em Quadrinhos e mercado editorial

Há também artigos que abordam questões editoriais e de disseminação na internet ou no formato impresso. É o caso do artigo denominado “As relações contratuais das indústrias criativas: O caso dos quadrinhos no Ceará” (2011), dos autores Paulo César de Sousa Batista, Thiago Alves Paiva, Roberto Rodrigues Ramos, Priscilla Correa da Hora Almeida e Leonel Gois Lima Oliveira, os autores buscam problematizar a indústria dos quadrinhos e seu processo de produção, que gera um potencial econômico e cultural. Sobre isso, os autores chamam atenção ao fato de muitos artistas locais não darem importância no que se refere ao processo de produção por trás dos quadrinhos. Ou seja, para Batista et al. (2011, p. 381) “no percurso até que sua obra seja produto no mercado, várias etapas são percorridas pelo artista”. Isto é, esses artistas precisam de ganhos econômicos para que sua obra sobreviva e alcance maior proporção de público, pois muitos deles que produzem histórias em quadrinhos são amadores e, geralmente, não se consideram artistas.

A esse respeito, para Batista et al. (2011, p. 386):

O segmento de histórias em quadrinhos no Ceará é marcado principalmente por aspectos amadoristas nas relações negociais. Uma considerável parte dos artistas ainda encara o setor como um *hobby* e não consegue visualizar o potencial econômico das HQs. Este fato gera a falta de profissionalismo do artista e por consequência o impede de intitular-se desenhista de quadrinhos, pois ele acaba por

desempenhar outras atividades inerentes à indústria criativa e bem próximas do segmento de HQs. São elas: caricaturas, fanzines, desenhos comerciais, figurinos, charges, entre outras.

Em consequência disso, segundo os autores, esses artistas adquirem outros processos de criação com características próximas as HQs, como as mencionadas acima, mas apesar disso, não se reconhecem pela sua forma de produção artística.

Nessas análises, vale mencionar Eisner (2005, p. 163) ao lembrar que “uma história em quadrinhos é essencialmente visual, e isso define o produto”. Ou seja, o trabalho artístico de uma HQ influencia diretamente a sua disseminação e, conseqüentemente, a sua venda. Segundo esse autor, o mercado influencia a criatividade do artista/quadrinhista, uma vez que ele terá que captar os interesses dos leitores para produzir histórias que lhe chamem a atenção. Contudo, independente da sua veiculação (digital ou meio impresso), as HQs não devem negar ou “fugir” do que o mercado editorial vem discutindo ou debatendo na atualidade.

Por outro lado, no artigo intitulado “Culturas Legítimas: A Tradução de Histórias em Quadrinhos Latino-Americanas no Brasil”⁵ (2018), da autora Bárbara Zocal, é dada ênfase a importância da tradução, especificamente da língua espanhola, de histórias em quadrinhos veiculadas no cenário nacional. É dado destaque as HQs de países latino americanos traduzidos no Brasil, com o objetivo de observar as regularidades das traduções ocorridas nessas histórias no mercado editorial brasileiro. As análises construídas pela autora seguem a perspectiva sociológica de autores como Pierre Bourdieu.

Conforme Zocal (2018), o estudou identificou uma ascensão do mercado brasileiro e latino americano de quadrinhos em comparação ao monopólio do mercado americano, o que revela jogos de poder desenvolvidos entre os agentes envolvidos nesses mercados editoriais de histórias em quadrinhos. Além disso, a autora destaca que as HQs produzidas nos países latino americanos e traduzidas no Brasil, proporcionam ao leitor outros modelos de produção e de consumo que criam novos modelos de competitividade entre esses mercados, ao mesmo tempo em que ampliam o conhecimento de novas culturas, e alimentam debates acerca de política, questões sociais entre outros.

Em outro trabalho, no artigo intitulado “Quadrinhos nacionais no Ciberespaço: uma análise de *Combo Ranger* nos âmbitos digital e impresso” (2014), dos autores Roberto Elisio dos Santos, Victor Wanderley Corrêa, diz respeito das inovações tecnológicas e artísticas por meio das histórias em quadrinhos, enfatizando uma HQ impressa tradicional para uma com

⁵ Publicado originalmente em espanhol: CULTURAS LEGÍTIMAS: LA TRADUCCIÓN DE HISTORIETAS LATINOAMERICANAS EN BRASIL. Contudo, a autora é brasileira.

adaptações feitas para ser divulgada na internet. O objetivo do estudo foi o de garantir, também, que sua divulgação alcance um público ainda maior.

A respeito de um dos artistas mencionados por Santos e Corrêa (2014, p. 110),

O trabalho de Fábio Yabu é facilmente descrito como arte pela arte em sua primeira fase, desprovida de pretensões lucrativas quando o autor expunha seus desenhos, roteiros e narrativas em quadrinhos através de um site na internet. Em meados de 1990, Yabu foi um dos primeiros artistas nacionais, senão o primeiro, a realizar a empreitada e desbravar um ambiente completamente desconhecido à arte e às histórias em quadrinhos. Disponibilizado gratuitamente aos internautas, seu material era atualizado regularmente, com mais histórias e conteúdos, por meio de recursos inovadores.

Diante disso, com os quadrinhos dispostos a internet, possibilitou aos leitores outras maneiras de ler e explorar a arte deste gênero, ampliando a sua disseminação e acesso. Por isso, os autores mencionaram o artista Fábio Yabu, por ser um dos principais que trabalha com a produção de HQs por meio de mídias como a internet, com a sua obra “*Combo Rangers*”, sendo representada por meio de intextertualidade, que se refere a uma obra criada com versão de outra já existente, de acordo com Santos e Corrêa (2014). Ainda segundo esses autores,

As histórias em quadrinhos em questão trouxeram a soma de elementos culturais populares com estratégia similar à de outras mídias, baseando-se no sucesso junto ao público, refletindo um momento de busca por conteúdo similar, pela repetição, característica da indústria cultural. (SANTOS; CORRÊA, 2014, p. 114).

Além disso, para esses autores, este estudo proporciona aos leitores a fazer uma releitura da estética presente nos quadrinhos, a partir de uma obra anterior. Embora este artigo ressalte as HQs disponíveis em mídias digitais, sendo que o modo digital dispõe de recursos que o impresso tradicional não tem, como por exemplo: sons, narração das histórias e outros (audiovisuais), cabe ressaltar que o modo tradicional de ler quadrinhos ainda é a forma mais seguida pelos leitores desse gênero, na visão de Santos e Corrêa (2014).

Na parte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa [...] o obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro (EISNER, 1989, p. 40).

Nesse processo, como bem deixa claro Eisner (1989) no fragmento acima, é importante lembrar nessas análises que a criatividade do artista/quadrinhista é de fundamentação importância para chamar a atenção do leitor, independente do meio de

divulgação da HQ (internet ou meio impresso). Com isso, esse artista pode colocar em evidência a arte da narração gráfica.

Dentre as áreas de conhecimento abordadas nessa produção levantada e, considerando as temáticas dos artigos e os seus respectivos periódicos de publicação, identificamos as seguintes áreas, tendo como parâmetro a Tabela de Áreas do Conhecimento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES):

a) Artigo “Quadrinhos Nacionais no Ciberespaço: uma análise de *Combo Ranger* nos âmbitos digitais e impresso”, referente à grande área Linguística, Letras e Artes, subárea Linguística;

b) Artigo “A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em Diomedes: A trigologia do acidente, de Lourenço Mutarelli”, referente à grande área Linguística, Letras e Artes, subárea Linguística;

c) Artigo “Entre o grotesco e o risível: O lugar da mulher na História em Quadrinhos no Brasil”, referente à grande área Ciências Humanas, subárea Ciência Política;

d) Artigo “Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de Pandemia da COVID-19 retratados em História em Quadrinhos: Relato de experiência”, referente à grande área Ciências da Saúde, subárea Enfermagem;

e) Artigo “As Histórias em Quadrinhos como estratégia de ensino na aprendizagem de alunos de Administração”⁶, referente à grande área Ciências Sociais Aplicadas, subárea Administração, Ciências Contábeis e Turismo;

f) Artigo “As relações contratuais das indústrias criativas: O caso dos quadrinhos no Ceará”, referente à grande área Ciências Sociais Aplicadas, subárea Administração, Ciências Contábeis e Turismo;

g) Artigo “Culturas legítimas: A tradução de Histórias em Quadrinhos latino-americanas no Brasil”⁷, referente à grande área Linguística, Letras e Artes, subárea Letras;

h) Artigo “O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual”, referente à grande área Ciências Humanas, subárea Educação;

i) Artigo “Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático para o Ensino do Corpo Humano em Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, referente à grande área Ciências Humanas, subárea Educação.

⁶ Publicado originalmente em inglês: THE COMICS AS TEACHING STRATEGY IN LEARNING OF STUDENTS IN AN UNDERGRADUATE MANAGEMENT PROGRAM. Contudo, os autores são brasileiros.

⁷ Publicado originalmente em espanhol: CULTURAS LEGÍTIMAS: LA TRADUCCIÓN DE HISTORIETAS LATINOAMERICANAS EN BRASIL. Contudo, a autora é brasileira.

Ou seja, podemos perceber uma interdisciplinaridade forte do uso e estudo das histórias em quadrinhos em diferentes áreas, o que reforça a tese de que essa linguagem pode ser utilizada como recurso didático-pedagógico e metodologia de ensino em qualquer área do conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do levantamento bibliográfico feito na base de dados Scielo, compreendendo o período 1997 a 2020, foram encontrados 9 artigos científicos sobre as histórias em quadrinhos. Desse total, constatamos que 2 trabalhos discutem aspectos relacionados as HQs como linguagem para representar a realidade; 4 se referem especificamente as HQs como metodologia de ensino, e 3 estão relacionados ao mercado editorial que envolve as histórias em quadrinhos.

A pesquisa concluiu também que as principais contribuições das HQs pesquisadas dizem respeito ao uso benéfico dessa linguagem como recurso didático-pedagógico ou metodologia de ensino na educação, independente do nível de ensino (educação básica ou ensino superior) e da área de conhecimento. Entretanto, uma constatação nos chamou atenção: nenhum dos artigos encontrados aborda as artes (tanto a área de conhecimento quanto a disciplina curricular) como objeto de estudo ou, mesmo, relacionada à pesquisa de HQs.

Vale destacar que, considerando o tempo de criação da base de dados Scielo (1997), com a quantidade de pesquisas encontradas (9 apenas) até o ano de 2020, ainda é pouca a produção de conhecimento sobre histórias em quadrinhos publicadas em revistas indexadas nessa base, o que implica em dizer da necessidade de se fazer mais estudos acerca desse tema, importante para ampliar o debate a respeito das HQs na educação básica e superior.

As áreas de conhecimento identificadas nesta pesquisa revelam a diversidade que está presente nos estudos desenvolvidos e analisados das histórias em quadrinhos. Desde a áreas como a Administração, passando pela saúde entre outras, mostra o quanto é possível utilizar essas linguagem em diferentes contextos e lugares, importante para contribuir para a produção de conhecimento sobre o ensino e práticas pedagógicas desenvolvidas na educação básica e universidade a partir das HQs.

Com efeito, as HQs são como uma fronteira: está nas artes visuais, na literatura, nas ciências sociais aplicadas...ou seja, é possível afirmar que essa linguagem é híbrida e proporciona uma rica troca de informações e experiências entre pesquisadores de diferentes lugares e áreas. Assim, ao se conectar com diversas áreas, assuntos e públicos, não sendo específica apenas para uma determinada área e objetivo, as HQs podem proporcionar aos educadores novas maneiras de ensinar os seus conteúdos a partir da imagem, texto e criatividade do(a) autor(a)/pesquisador(a).

As histórias em quadrinhos na educação são de suma importância, pois, além de ajudar a retratar a realidade a partir de diferentes histórias, beneficiam na aprendizagem dos estudantes, inclusive para aqueles que possuem alguma limitação e dificuldade de aprendizagem (alunos com algum tipo de deficiência, por exemplo), como pontuou alguns autores das HQs pesquisadas neste estudo. No entanto, a escola tem o papel de incluir práticas pedagógicas voltadas para que esses alunos tenham acesso a novas práticas através das HQs como recurso didático.

Através das histórias em quadrinhos como metodologia de ensino os alunos poderão ter maiores condições de melhorar a interpretação de determinados conteúdos, devido ao fato dessa linguagem ser representada por texto e imagem, auxiliando nas leituras das histórias. Isso pode ajudar a chamar a atenção dos alunos para se interessarem por essas histórias e, conseqüentemente, desenvolverem melhor a capacidade de compreensão e senso crítico, importante para se sobressaírem em diferentes campos de linguagens (a visual, por exemplo). Além disso, o educador, ao inserir as HQs como práticas didáticas pedagógicas, pode tornar as suas aulas mais atraentes ao aluno, além de promover o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, necessárias para uma aprendizagem mais efetiva.

Diante disso, não temos dúvidas de que as histórias em quadrinhos podem ser inseridas em cursos de formação continuada, para que contribua no entendimento do seu uso como recurso didático e pedagógico em sala de aula, independente se é na escola ou universidade. Queremos dizer que professores e professoras têm o direito de aprender essa linguagem e, a partir dela, construir práticas pedagógicas inovadoras com os seus alunos.

Esperamos que esta pesquisa possa contribuir para ampliar um pouco mais a discussão sobre as histórias em quadrinhos na educação como metodologia de ensino e recurso didático e pedagógico a partir de estado da arte da produção dessa linguagem em bases indexadoras, pois, ainda são carentes estudos que abordam tal levantamento na pesquisa educacional.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, F.; AGUIRRE, F. Z. S., OLIVEIRA, L. S. Histórias em quadrinhos e os super-heróis ganhando espaço nas salas de aula. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 75-78.
- ANDRADE, R.; PLÁ, J. B.; IRIBAREM, J. B. Histórias em quadrinhos digitais: trabalho interdisciplinar promovendo a autoria na EJA. In: **Anais...WIE: Workshop de Informática na Escola**, p. 1-10, 2016. <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.231>
- ARANTES, T. T. As histórias em quadrinhos no ensino de literatura: uma proposta para a sala de aula. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 24-28.
- ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A.; COSTA, E. B. As histórias em quadrinhos na educação: Possibilidades de um recurso didático- pedagógico. **Revista A Margem**, Uberlândia, jul./dez. p. 26-36, 2008.
- ARAÚJO, G. C.; AMORIM, G. F. História em quadrinhos: Com jovens e adultos camponeses; análise de uma experiência em Maranhão, Brasil. **Imagens da Educação**, Maringá, p. 46-63, jan/abr. 2019. <https://doi.org/10.4025/imagenseduc.v10i1.46525>
- ARAÚJO, G. C. Dialogando com a linguagem Visual das Histórias em quadrinhos em sala de aula. **Revista de Letras Norte@mentos**, Sinop, p. 303-317, 2013.
- ASLAN, L. M.; IAVELBERG, R. **Ensino de Arte**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.
- BATISTA, P. C. S. et al. As relações contratuais das indústrias criativas: o caso dos quadrinhos no Ceará. **Cad. EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 377-393, jun. 2011. <https://doi.org/10.1590/S1679-39512011000200009>.
- BARBOSA, A. M. et al. (Org.). **Arte-Educação: leitura no subsolo**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- BARBOSA, L. E. M. et al. Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da COVID-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 24, n. spe, e20200200, 2020. <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2020-0200>
- BARBOSA, V. L. Modalidades da linguagem: interfaces entre as obras literárias e as particularidades das histórias em quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 19-22.
- BETTIO, F. D. R.; LOPES, J. C. C.; MARINHO, L. G. C. A leitura e a imaginação através da história em quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 43-46.

CARDOSO, A. C. A. A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em Diomedes: a trilogia do acidente, de Lourenço Mutarelli. **Estud. Lit. Bras. Contemp.**, Brasília, n. 46, p. 257-277, 2015. <https://doi.org/10.1590/2316-40184614>.

EISNER, E. Estrutura e mágica no ensino da arte. In: BARBOSA, A. M. et al. (Org.). **Arte-Educação: leitura no subsolo**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008, p. 79-96.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GERHARDT, T. A.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. ed. [S. l.: s. n.], 2009.

KAWAMOTO, E. M.; CAMPOS, L. M. L. Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental. **Ciênc. educ. (Bauru)**, Bauru, v. 20, n. 1, p. 147-158, 2014. <https://doi.org/10.1590/1516-731320140010009>.

LIMA, L. S.; FLORES, J. A. V.; AZEVEDO, C. T. O ensino da arte e as histórias em quadrinhos (HQ): A arte Sequencial e o desenvolvimento gráfico. **Revista Políndromo**, Florianópolis, p. 1-18, ago./dez. 2015.

MEZA, E.; FERREIRA, J. S. F. P.; LUZ, S. M. A. A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da cidadania. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 104-107.

NETO, M. G. O. Entre o grotesco e o risível: o lugar da mulher negra na história em quadrinhos no Brasil. **Rev. Bras. Ciênc. Polít.**, Brasília, n. 16, p. 65-85, 2015. <https://doi.org/10.1590/0103-335220151604>.

NUNES, L. G. S.; ARAÚJO, G. C. Ensino e aprendizagem em arte por meio das histórias em quadrinhos: análise de uma experiência em Tocantins. **Revista Cocar**, Belém, p. 370-398, set./dez. 2019. <https://doi.org/10.31792/rc.v13i27>

OKAMA, C. A.; GALVÃO, G. D.; GÓES, H. M. Projetos escolares: uma poderosa ferramenta de ensino. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 150-153.

RAMOS, P. **A leitura dos Quadrinhos**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2016.

RAMOS, P.; RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; VILELA, T. (Orgs.). **Como Usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 Ed. São Paulo: Contexto, 2016.

SANTOS, L. D. C. C. D.; FERREIRA, T. D. J. Produção de histórias em quadrinhos com as temáticas saúde, vida e solidariedade. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 126-129.

SANTOS, Luzia. A. Oliva dos; OLIVEIRA, Miguel Rodrigues de. As HQs como ferramentas de incentivo a leitura e a produção textual. **Revista de Letras Norte@mentos**, Sinop, p. 150-175, 2016.

SANTOS, R. E. A história em quadrinhos na Sala de Aula. **Revista Intercom**, São Paulo, p. 1-13, 2003.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS**, São Paulo, n. 27, p. 81-95. jan./abr. 2012. <https://doi.org/10.5585/eccos.n27.3498>

SANTOS, R. E.; CORREA, V. W. Quadrinhos nacionais no ciberespaço: uma análise de Combo Ranger nos âmbitos digital e impresso. **Galáxia (São Paulo)**, São Paulo, v. 14, n. 27, p. 107-119, 2014. <https://doi.org/10.1590/1982-25542014116091>.

SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, Campinas, v. 23, n. 1, p. 63-75, abr. 2011. <https://doi.org/10.1590/S0103-37862011000100006>.

SHIMAZAKI, E. M. et al. O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual. **Rev. bras. educ. espec.**, Bauru, v. 24, n. 1, p. 121-142, mar. 2018. <https://doi.org/10.1590/s1413-65382418000100010>.

SILVA, A. B.; SANTOS; G. T.; BISPO, A. C. K. A. The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. **RAM, Rev. Adm. Mackenzie**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 40-65, 2017. <https://doi.org/10.1590/1678-69712017/administracao.v18n1p40-65>.

SILVA, C. M. Desafios de leitura: uma experiência com os cadernos EJA. In: **Anais... XV Congresso Nacional de Linguística e Filologia**, p. 1-9, 2011. Disponível em: http://www.filologia.org.br/xv_cnlf/tomo_2/130.pdf. Acesso em: 4 ago. 2020.

SILVA, D. V. N. A leitura e os quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018a, p. 37-41.

SILVA, M. C. Histórias em quadrinhos e ensino de Língua Portuguesa. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018b, 14-17.

SILVEIRA, D. T.; CÓRDOVA, F. P. **Métodos de Pesquisa**. ed. [S. l.: s. n.], 2009.

SOUZA, D. T. F. D.; PAEL, M. G.; BIANCHI, S. W. *Art Pop*, Língua Inglesa e tecnologia no universo do super-herói. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 172-176.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMOS, P.; RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; VILELA, T. (Orgs.). **Como Usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 Ed. São Paulo: Contexto, 2016, p. 31-64.

VERGUEIRO, W. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, Imagem e Narrativas**, São Paulo, n. 5, p. 1-20, 2007.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35511514/01-w-vergueiro-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1625751614&Signature=dREadK3gFQAcp6lbXOtggySnG-ziLonYLSR3rd0805CxZJo1rI3i1KRsf34r3r8brX~pm3AYQIodgoX~R83llQtxSKJQo4Hxu5TOhBDJyXih9kCax877b3-8GI0wEJp2teGuV543qGmml1Ly9K4XWoo~y0~XO7-zD5Hqe~37-4ZsYfnhgfZEh-6YLAAsbLIzyf~-vQoNkPXmU~JvV~ST-2ZgW86EsrTsxMe6YPOGrcOB-f~Lo2f9Pk5JnhneRT5VFZL8fbuF88QU4rWSRmhm6F~iG065j0YXWBzP6LsejvUqBSQFmQcZVfVStTJuSveD1C59xVjyO8LwuWdK~KydHw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 5 jul. 2021.

ZOCAL, B. Culturas legítimas: la traducción de historietas latino americanas en Brasil. **Trab. linguist. apl.**, Campinas, v. 57, n. 1, p. 245-264, 2018.
<https://doi.org/10.1590/010318138651707357271>.