



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO SUPORTE PARA O PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM**

**GOIÂNIA
2014**

JÉSSICA AVANZO ALMEIDA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO SUPORTE PARA O PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Informação e Comunicação da
Universidade Federal de Goiás, para obtenção do
título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.

GOIÂNIA
2014

JÉSSICA AVANZO ALMEIDA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO SUPORTE PARA O PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, aprovado em _____ de _____ de _____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Daniel Christino – UFG

Orientador

Profa. Dra. Andréa Pereira dos Santos – UFG

Membro Examinador

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ter me dado coragem, saúde e força para superar as dificuldades e seguir em frente.

Ao meu esposo Plínio pelo incentivo e apoio incondicional, presente em todos os momentos dessa jornada.

A minha família que sempre incentivou, apoiou e ajudou de diversas maneiras nos meus estudos.

Ao meu orientador Daniel que mesmo sendo professor de outro curso, teve a boa vontade de me orientar, tornando a minha pesquisa possível.

Ao professor Rubem pelas correções, opiniões, sugestões, incentivo e empréstimos de livros sobre o tema.

E a todos que direta e indiretamente fizeram parte da minha formação acadêmica.

RESUMO

O intuito desta pesquisa está voltado a salientar que as Histórias em quadrinhos podem ser meios eficazes de disseminação e propagação da informação, e como estas, por meio de sua linguagem, podem servir de suporte para o processo de ensino-aprendizagem. São fontes de informação, pois geram e veiculam informações, podendo auxiliar no processo de aprendizagem, simplificando assuntos complexos nas mais diversas áreas do conhecimento. O potencial das Histórias em quadrinhos está ligado a sua linguagem verbal e icônica e aos seus elementos. Produzem conhecimento, estimulam a leitura e o raciocínio e desenvolvem habilidades de decodificação de textos e imagens. Os quadrinhos são um meio bastante eficiente para ser utilizado no processo educacional, para as mais diversas faixas etárias, como um recurso informacional, didático e literário, compondo um valioso instrumento de pesquisa e ao mesmo tempo transformando-se em um material para o lazer. As Histórias em quadrinhos são estruturadas com uma linguagem, simples, clara e objetiva, proporcionando aos seus leitores uma vasta gama de conhecimento e informação.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Linguagem. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The purpose of this research is to point out that Comic books can be an effective way of dissemination and propagation of information, and how they, by its language, may provide support to the teaching and learning process. They are sources of information, because they generate and disseminate information, and they can assist the learning process, simplifying complex matters in several knowledge areas. The comic books potential is related to their verbal and iconic elements and their language. They generate knowledge, stimulate reading and logic and develop skills to decode texts and images. The Comic books are a very efficient instrument to be used in the educational process, for different age groups, as an informational, literary and educational resource, making a valuable research tool while turning into a material for fun. The Comic books are structured with a simple, clear and objective language, providing its readers with a wide range of knowledge and information.

Keywords: Comic books. Language. Teaching and Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – As aventuras de Nhô Quim	26
Figura 2 – Revista The Yellow Kid.....	26
Figura 3 – Little Nemo in Slumberland.....	27
Figura 4 – Exemplo de requadro	49
Figura 5 – Exemplo de balões	50
Figura 6 – Exemplo de recordatório	50
Figura 7 – Exemplo de linhas cinéticas	51
Figura 8 – Exemplo de onomatopeias	51
Figura 9 – Exemplo de charge.....	53
Figura 10 – Exemplo de caricatura	54
Figura 11 – Exemplo de cartum	54
Figura 12 – Capitão América	59
Quadro 1 – Código de Ética dos Quadrinhos	31
Quadro 2 – Critérios para seleção de fontes de informação	56

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	METODOLOGIA.....	12
3	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO OBJETO DA PESQUISA	15
4	QUESTÃO PROBLEMA.....	17
5	OBJETIVOS DA PESQUISA.....	18
5.1	OBJETIVO GERAL.....	18
5.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
6	ENSINO-APRENDIZAGEM	19
7	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEU PROCESSO HISTÓRICO	21
7.1	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AO LONGO DA HISTÓRIA.....	25
7.1.1	Contexto histórico.....	25
7.1.2	No Brasil	28
7.2	A VISÃO CONTRÁRIA ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONFLITO IDEOLÓGICO	29
8	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A EDUCAÇÃO	33
8.1	A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS.....	41
8.1.1	Arte Sequencial e seus elementos	48
8.2	QUADRINHOS COMO FONTE DE INFORMAÇÃO.....	55
9	CONCLUSÃO	61
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa analisa e identifica meios de propagação e disseminação do conhecimento. Neste caso, como objeto de estudo, as Histórias em quadrinhos e como elas podem ajudar na compreensão e assimilação das informações. Pretende-se trabalhar de forma detalhada o conceito de Histórias em Quadrinhos, levando em consideração que são fontes de informação riquíssimas, além de veicular e transmitir conhecimentos aos leitores.

A área da Biblioteconomia considera as fontes de informação um poderoso instrumento de trabalho, indispensável para os profissionais da área e usuários de bibliotecas. Podem ser diferenciadas pela sua natureza (primária, secundária e terciária), seus principais tipos de fontes (monografias, multimeios, periódicos, dicionários, enciclopédias, índices, resumos, catálogos online) e suportes (papel, digital). Independente da natureza ou do tipo de fonte, as informações são transmitidas, necessariamente, através de suportes, como os livros e revistas, por exemplo.

As Histórias em Quadrinhos são um instrumento de comunicação, que ligam o texto à imagem, transformando-os em um meio de comunicação rico e que possui uma linguagem que facilita a assimilação do conteúdo, tornando assim um excelente modo para a divulgação de ideias, informações e cultura ao seu público, podendo ser utilizada na área da educação e em treinamentos, dentre outros.

As fontes podem englobar vários tipos de informações, ou seja, tudo que gera e que transmita conhecimento pode ser considerado como uma fonte de informação. Os quadrinhos são mais que uma máquina de criação de personagens. Eles disseminam e transformam a informação em algo simples e decifrável para assuntos que aos olhos de leigos são complexos de serem entendidas.

O intuito da pesquisa é constatar que os quadrinhos, por meio da sua linguagem, podem servir como um material excelente para ser usado no ensino, servindo como estímulo para os alunos adquirirem gosto pela leitura, pois são fontes de informação e podem auxiliar no processo de aprendizagem, simplificando assuntos complexos, como a compreensão de leis ou temas específicos de várias disciplinas/áreas do conhecimento.

O papel do profissional Bibliotecário consiste na busca, no tratamento e na disseminação da informação. Seja qual for o meio ou o modo utilizado para essas atividades, o mais importante é que o seu usuário tenha em mãos a informação almejada. Por meio desse argumento, surgiu à ideia de estudar as Histórias em quadrinhos como um novo suporte de ensino para a educação. Ao longo da pesquisa, poderá ser constatado que os quadrinhos são

excelentes fontes de informação, que ajudam o professor na estruturação das aulas e estimulam os estudantes, a lerem mais e a desenvolver novas habilidades de interpretação.

Vendo a importância que os quadrinhos podem proporcionar, algumas instituições tomaram a iniciativa de publicar histórias de cunho social. Vergueiro (2009) descreve algumas delas, informando que foram classificadas em diferentes tipos, como, governamentais (governos municipais, estaduais e federal e empresas estatais) e de instituições do chamado Terceiro Setor (associações e federações, confederações, centro de estudos e institutos, fundações, instituições religiosas e organizações assistenciais). São exemplos mostrados por diversos autores nacionais e internacionais, que abordam temas de cunho social, relevantes no mundo contemporâneo. Dentre as diversas obras, estão os quadrinhos da Turma da Mônica, que de forma simples e clara descrevem e abordam temáticas como o estatuto da criança e do adolescente, dando ênfase a uma linguagem do dia-a-dia.

Segundo Vergueiro (2009), a organização com maior produção em quadrinhos foi a LAKE – Livraria Alan Kardec Editora, uma instituição sem fins lucrativos, voltada para a conduta religiosa do espiritismo. Constata-se, portanto que as Histórias em Quadrinhos, podem ser desenvolvidas de modo a transmitir mensagens de diversos cunhos e temáticas para seus leitores.

As histórias em quadrinhos possuem um imenso universo e elas podem ser utilizadas como um instrumento de informação e propagação de ideias, sentidos e princípios, tornando-se uma fonte inesgotável de pesquisa. Além disso, trata-se de uma ferramenta que envolve todo um contexto histórico social, o qual pode ser analisado.

Partindo do princípio de que as Histórias em quadrinhos, compreendidas no sentido de transmitir conhecimento, formam uma leitura que busca simplificar os conteúdos, os educadores podem envolver ainda mais seus alunos, tornar o aprendizado mais divertido e incentivar a leitura, além de tentar erradicar o preconceito com os próprios quadrinhos, contribuindo com os mesmos para ganhar mais espaço, e também para contribuir na compreensão de significados e sentidos.

Segundo McCloud (2005, p. 24-59) existem livros que são interessantes por mostrarem, além das palavras, as imagens, como livros infantis e religiosos. Outros livros de cunho educativo já estão empregando histórias em quadrinhos no seu conteúdo. Existem produtos como revistas, refrigerantes e cereais que utilizam a ajuda das figuras e do texto em seus rótulos para ficarem mais chamativos e atraentes.

Vendo a utilidade e o benefício que as histórias em quadrinhos trazem, elas foram oficialmente reconhecidas pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB), com sua adoção aos parâmetros curriculares nacionais (PCN's). Cabe ressaltar que, segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) 2011, os PCN's tornaram-se referência básica na execução das matrizes de referência. Foram pensados para divulgar princípios quanto à reforma curricular e orientar os professores na utilização de novas abordagens e metodologias. Deste modo, com os quadrinhos sendo aprovados para serem adotados como uma forma de veicular o conhecimento, basta que as instituições de modo geral se conscientizem para tornar essa adoção possível.

Percebendo a sua importância, o Governo Federal através do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) autorizam o uso dos quadrinhos no ensino, estimulando a distribuição do material (quadrinhos) nas escolas de rede pública.

Portanto a presente pesquisa tenta solucionar como as Histórias em quadrinhos por meio de sua linguagem podem servir de suporte para o processo de ensino-aprendizagem. Vários autores são citados, como Vergueiro, Eisner e Moya, para embasar o estudo e constatá-las como um meio informacional válido, para diversos fins. Vale ressaltar que os argumentos apresentados nesta pesquisa tem o intuito de convencer o leitor a aceitar os quadrinhos como um novo método de estudo e pesquisa.

Pela necessidade de conhecer mais a contextualização das Histórias em quadrinhos, e percebendo os benefícios dos mesmos e a sua recente utilização nas escolas, o objetivo deste trabalho visa caracterizar as Histórias em quadrinhos, por meio de sua linguagem, como um novo recurso para o processo de ensino-aprendizado, reconhecendo na literatura especializada aspectos favorecedores quanto à sua utilização na educação.

Por meio da revisão de literatura/estado da arte, foram tirados conceitos positivos em relação ao uso das Histórias em quadrinhos no processo de ensino. Aspectos da sua linguagem e a situação destas com a educação e como fonte de informação também foram levantados para que possam salientar a sua importância para o meio social.

Para que o objetivo pudesse ser alcançado foi necessário passar por diversas etapas que são os objetivos específicos e se assemelham com as divisões ou capítulos desta pesquisa. A primeira parte ou capítulo abrange contextualizar somente o histórico das Histórias em quadrinhos, para situar o leitor sobre sua trajetória; a segunda parte ou capítulo realizou um estudo da arte, uma revisão dos conceitos, sobre ensino-aprendizagem, Histórias em quadrinhos, linguagem, aspectos dos elementos principais da sua linguagem. Desse modo temos:

Capítulo I: Aborda o contexto histórico das Histórias em quadrinhos, passando por alguns momentos, mostrando alguns dos primeiros quadrinhos que marcaram o aparecimento dos mesmos, como foi o período negro, onde proibiu sua utilização nas escolas e em qualquer outro ambiente, ou seja, uma breve trajetória para mostrar algumas situações que os quadrinhos passaram para chegar onde está.

Capítulo II: Caracteriza as Histórias em quadrinhos com a educação, breve levantamento sobre o processo de ensino-aprendizagem, fazendo um estudo sobre sua linguagem e seus elementos, verificando através de argumentos apresentados por alguns autores que são consideradas excelentes fontes de informação, e o porquê da mesma tornarem o objeto desta pesquisa.

Por fim a pesquisa tem o intuito de mostrar que as Histórias em quadrinhos podem servir como uma fonte/instrumento de ensino, estimulando a leitura, a criticidade, o raciocínio e podem ajudar a desenvolver novas habilidades de decodificação e interpretação, tanto de imagens como de textos.

2 METODOLOGIA

De acordo com Prodanov e Freitas (2013), a metodologia pode ser definida como uma disciplina que consiste no estudo, compreensão e avaliação de inúmeros métodos disponíveis para a realização de pesquisas acadêmicas. A Metodologia, em um nível aplicado, procura examinar, descrever e avaliar métodos e técnicas de pesquisa que possibilitam a coleta e o processamento de informações, visando ao encaminhamento e à resolução de problemas e/ou questões de investigação.

A Metodologia é compreendida como uma disciplina que consiste em estudar, compreender e avaliar os vários métodos disponíveis para a realização de uma pesquisa acadêmica. A Metodologia, em um nível aplicado, examina, descreve e avalia métodos e técnicas de pesquisa que possibilitam a coleta e o processamento de informações, visando ao encaminhamento e à resolução de problemas e/ou questões de investigação. (PRODANOV; FREITAS, 2013. p. 14)

Este trabalho busca analisar todo o seu estado da arte ou revisão bibliográfica dos dois conceitos ou objetos. No presente caso, está voltada a salientar que as Histórias em quadrinhos podem ser meios eficazes de disseminação e propagação da informação e como estas, por meio de sua linguagem, podem servir de suporte para o processo de ensino-aprendizagem.

A revisão da literatura demonstra que o pesquisador está atualizado nas últimas discussões no campo de conhecimento em investigação. Além de artigos em periódicos nacionais e internacionais e livros já publicados, as monografias, dissertações e teses constituem excelentes fontes de consulta. Revisão de literatura difere-se de uma coletânea de resumos ou uma “colcha de retalhos” de citações. (PRODANOV; FREITAS, 2013. p. 131)

Em relação à classificação do projeto, foi utilizada a pesquisa básica, pois se constitui de verdades e interesses universais, podendo gerar novos conhecimentos, úteis para o avanço das pesquisas, neste caso as Histórias em quadrinhos por meio de sua linguagem como instrumento para o processo de ensino-aprendizagem, não tendo aplicação prática e sim um estudo sobre as opiniões dos autores que falam do assunto.

O objeto de estudo consiste na parte exploratória, pois possibilita certa familiaridade com o problema, ou seja, mais especificamente as Histórias em Quadrinhos e sua linguagem, tentando convencer o leitor a aceitar o que está sendo discutido nesta pesquisa.

Para o levantamento das informações ou a coleta de dados às bases consultadas foram (Google Acadêmico, Google Books, Scielo, Capes, Repositório da Universidade de São Paulo, Repositório Digital da Universidade de São Caetano do Sul, Núcleo de Pesquisa de Histórias em quadrinhos e Repositório Institucional da Universidade de Brasília). Para o desenvolvimento da pesquisa, foram utilizados livros, revistas, publicações em periódicos,

artigos científicos, monografias, dissertações, teses e a internet, de modo que possa colocar a pesquisadora em contato direto com os materiais já escritos sobre o assunto. A iniciativa é de analisar o conteúdo dos trabalhos e, a partir dessas leituras, retirar conclusões válidas e positivas para o desfecho da pesquisa. As palavras-chave utilizadas para remeter a busca foram: Histórias em quadrinhos; Histórico das Histórias em quadrinhos; Ensino; Processo de ensino-aprendizagem; Fonte de informação; Linguagem das Histórias em quadrinhos; Elementos da linguagem das Histórias em quadrinhos; Histórias em quadrinhos e a educação.

Após a escolha do tema, o pesquisador deve iniciar amplo levantamento das fontes teóricas (relatórios de pesquisa, livros, artigos científicos, monografias, dissertações e teses), com o objetivo de elaborar a contextualização da pesquisa e seu embasamento teórico, o qual fará parte do referencial da pesquisa na forma de uma revisão bibliográfica (ou da literatura), buscando identificar o “estado da arte” ou o alcance dessas fontes. (PRODANOV; FREITAS, 2013. p. 131)

Serão feitas amostragens dos principais conceitos sobre o tema que foi escolhido para o desenvolvimento desse estudo, levando em consideração a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar.

A partir do interesse sobre as Histórias em quadrinhos é que surgiu a curiosidade de realizar um estudo para coletar os dados por meio de todo seu estado da arte para poder comprovar que as mesmas são fontes riquíssimas de informação, estimuladoras do raciocínio e da leitura.

Outra perspectiva da pesquisa, que deve ser explicitada, é a coleta de dados, no intuito de informar como foi selecionada e como foram extraídos elementos da amostra. Existem alguns critérios de avaliação desse recorte, como a clareza no processo de coleta de dados, a seleção da amostra, os métodos utilizados na coleta de dados, além da triangulação. (PRODANOV; FREITAS, 2013. p. 120)

Será feita a abordagem qualitativa, resultando em uma coleta, análise e interpretação dos dados fornecidos através do estudo da arte. Segundo Prodanov e Freitas (2013, p.70), a “pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”, ou seja, a pesquisa deve conter os estudos feitos pelos autores sobre o objeto, no caso as Histórias em quadrinhos e como estas, por meio de sua linguagem, podem ajudar no processo de ensino-aprendizagem, estimulando crianças, jovens e adultos a encontram o prazer pela leitura.

Os dados coletados serão dispostos em fichas de leitura, uma espécie de arquivo/pastas na memória do computador, pois facilitam a organização das informações obtidas e também uma organização do material impresso será feita a partir do tema desta pesquisa.

Levando em consideração as etapas essenciais para o desenvolvimento dessa pesquisa, desde o princípio, com a escolha do tema e em seguida a formulação do problema em questão, realizando um levantamento bibliográfico preliminar, partindo para a busca das fontes, algumas já citadas ao longo do trabalho. Feito isso realizar uma leitura do material, colocando tudo em um fichamento ou uma resenha para a organização lógica e coesa do assunto, de modo que possibilite uma boa redação, onde buscam responder todos os objetivos da pesquisa.

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO OBJETO DA PESQUISA

A escolha das Histórias em quadrinhos como objeto de estudo desta pesquisa surgiu a partir da percepção da “falta de oportunidades” de crianças, jovens e adultos pela leitura e conseqüentemente pelas dificuldades dos mesmos com interpretações de textos, a falta de concentração dos estudantes com os materiais disponibilizados em sala de aula e como os profissionais Bibliotecários estão ligados à informação e a educação, com o objetivo de estimular os indivíduos a desenvolver o hábito pela leitura, além de conceder as informações almejadas. Partindo desse princípio, de acordo com vários autores citados nesta pesquisa, as Histórias em quadrinhos se tornaram um poderoso veículo de transmissão da informação.

Para realizar uma leitura completa de uma história em quadrinhos, o leitor não pode chegar a ela sem conhecimentos prévios dessa linguagem. Conhecimentos esses que, a partir de novas leituras, vão se modificando, se complementando e interagindo, a fim de transformar o ato de ler em um ato verdadeiramente significativo. Um dos princípios fundamentais com o qual o leitor deve se familiarizar para realizar a leitura é a convenção de como se apresenta a estrutura das histórias em quadrinhos: da esquerda para a direita e de cima para baixo (na cultura ocidental). Isso, porém, se caracteriza por ser uma habilidade facilmente desenvolvida, já que segue a convenção do sistema de escrita. Mesmo uma criança que não seja alfabetizada, desde que tenha estabelecido contatos anteriores com materiais escritos, é capaz de incorporar essa convenção. Não se trata de conseguir ou não realizar a leitura dos códigos verbais, e sim de conseguir perceber a ordem com que se apresentam os quadrinhos e possivelmente ler os códigos visuais (DUMONT; RAMOS, 2010 p. 144).

Pensando em como a informação se coloca a serviço da educação, esta pesquisa vem mostrar que, por meio da estrutura da linguagem das Histórias em quadrinhos, é possível ter um material riquíssimo em conhecimento, com uma linguagem clara, objetiva e acessível a todos. Os elementos constituintes da mesma possibilitam essa flexibilidade do uso como um material pedagógico.

No caso do Bibliotecário, que está sempre em contato com a informação e sempre pensando em maneiras de disseminá-las para seus usuários, através deste estudo as Histórias em quadrinhos podem se tornar dentro da unidade de informação, um recurso valioso para a propagação da informação, além do acervo disponível como livros, periódicos, teses, dissertações, DVD, CD, manuais e dicionários, os quadrinhos também podem ser inseridos como uma fonte de pesquisa para os estudantes e para toda a comunidade.

Por meio da sua linguagem verbal e icônica, vê-se o potencial dos quadrinhos. Tornam as aulas diferenciadas, despertam discussões sobre as temáticas envolvidas e agregam conhecimentos. A junção de imagens e textos ensina de forma mais eficiente. Vergueiro (2004, p. 21), declara que:

[...] os estudantes gostam de ler quadrinhos; palavras e imagens juntas ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos; as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito da leitura; os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; os quadrinhos tem um caráter globalizador; os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema. Incluindo dois fatores importantes: a acessibilidade e o baixo custo. (VERGUEIRO, 2004, p. 21)

As Histórias em quadrinhos potencializam o gosto pela leitura, assim como de vários outros suportes de informação e conhecimento, ajudando o leitor a codificar, apropriar e a dominar as diferentes linguagens, além de estimular o raciocínio e a criticidade.

Os quadrinhos são um idioma. Seu vocabulário consiste de toda gama de símbolos visuais, incluindo o poder dos cartuns e do realismo, tanto separadamente como em surpreendentes combinações. O coração dos quadrinhos está no espaço entre um quadro e outro onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes. (MCCLLOUD, 2005, p. 01)

A principal questão deste estudo foi perceber, através das pesquisas de diversos autores, quais são suas opiniões em relação às Histórias em quadrinhos como suporte para a educação, quais foram os métodos indicados para serem seguidos, como podem ser utilizadas em salas de aula e, por meio dessas pesquisas, concluir que as Histórias em quadrinhos, por meio da sua linguagem são excelentes materiais de transmissão das informações.

Muitos autores são a favor do uso dos quadrinhos em sala de aula e em diversos ambientes, como um recurso informacional. A crescente mudança positiva, desse objeto de estudo se dá pela estrutura de sua linguagem, pois através dela é constituído todo o fluxo de informações, permitindo ao leitor a usar sua imaginação, e conseqüentemente estimulando o raciocínio. São poucos os materiais que permitem tal flexibilidade.

Atualmente é expressiva a discussão – entre aqueles que se dispõem a analisar esta forma particular de literatura de massa e os efeitos em seus leitores – sobre as conseqüências benéficas de tal leitura na vida e no cotidiano destas pessoas. Chega a ponto de a maior controvérsia ser sobre a real função deste tipo de história, por alguns taxada de mero escapismo, fornecendo aos leitores apenas uma forma de se passar o tempo; e por outros, defendida como sendo uma leitura capaz de acrescentar aspectos positivos à vivência dos leitores, ao combinar a capacidade de levar o leitor a uma reflexão daquilo que nelas é veiculado à satisfação da necessidade que o homem possui de lazer e entretenimento (DUMONT; RAMOS, 2010, p. 141).

O uso de conhecimentos gerais e específicos é de suma importância, para se ler os quadrinhos, pois se tratam de algumas histórias que envolvem temas como leis, fatos históricos, assuntos químicos e físicos, mutação, entre outros. Eisner (1985) deixa bem claro essa necessidade ao ler as Histórias em quadrinhos.

4 QUESTÃO PROBLEMA

Como as Histórias em quadrinhos, por meio de sua linguagem podem servir de suporte para o processo de ensino-aprendizagem?

5 OBJETIVOS DA PESQUISA

5.1 OBJETIVO GERAL

- Caracterizar as Histórias em quadrinhos, por meio de sua linguagem, como um novo recurso para o processo de ensino-aprendizado.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ressaltar que as Histórias em Quadrinhos são um meio eficiente de transmissão de informações;
- Mostrar que os quadrinhos estimulam a leitura e o raciocínio;
- Relatar que são excelentes fontes de informação;
- Apontar que a linguagem é uma das características mais importantes das Histórias em quadrinhos.

6 ENSINO-APRENDIZAGEM

Autores como Paulo Freire, John Dewey, Piaget, desenvolveram estudos sobre o processo de ensino-aprendizagem, fazendo análises sobre o papel da educação na vida do homem dentro da sociedade, remetendo ao esforço da reformulação do agir educativo. O fazer da educação não se restringe apenas a transmitir informação e moldar cidadãos, mas sim a estimular, resgatar o sujeito dentro da sociedade buscando maneiras e alternativas para aguçar a criticidade e o raciocínio.

Freire (1967, p. 85), fala que o processo de ensino esta atrelado ao meio social, cultural e econômico das sociedades. A educação diante de uma massificação, onde a classe dominante tenta exercer poder sobre a minoria, moldando o homem-sujeito, dizendo como deverá agir e pensar.

Duplamente importante se nos apresentava o esforço de reformulação de nosso agir educativo, no sentido da autêntica democracia. Agir educativo que, não esquecendo ou desconhecendo as condições culturais de nossa formação paternalista, vertical, por tudo isso antidemocrática, não esquecesse também e, sobretudo as condições novas da atualidade (FREIRE, 1967, p. 91).

A falta desta permeabilidade parece vir sendo dos mais sérios descompassos dos regimes democráticos atuais, pela ausência, dela decorrente, de correspondência entre o sentido da mudança, característico não só da democracia, mas da civilização tecnológica e uma certa rigidez mental do homem que, massificando-se, deixa de assumir postura conscientemente crítica diante da vida. Excluído da órbita das decisões, cada vez mais adstritas a pequenas minorias, é comandado pelos meios de publicidade, a tal ponto que, em nada confia ou acredita, se não ouviu no rádio, na televisão ou se não leu nos jornais (FREIRE, 1967, p. 90-91).

Freire (2002) já percebia a necessidade de educadores que reforcem a capacidade crítica do aluno que é algo extremamente importante, pois o papel do professor não é apenas de jogar, transmitir as informações aos seus educandos, deve conduzir os estudantes a questionar e aguçar o seu pensamento. Na atual sociedade brasileira infelizmente as escolas estão perdendo o foco principal que é o de estimular os alunos a aprender, a serem formadores de opiniões.

O educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão. Uma de suas tarefas primordiais é trabalhar com os educandos a rigorosidade metódica com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis. E esta rigorosidade metódica não tem nada que ver com o discurso “bancário” meramente transferidor do perfil do objeto ou do conteúdo. É exatamente neste sentido que ensinar não se esgota no “tratamento” do objeto ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições em que aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes. Faz parte das condições em que aprender criticamente é possível a pressuposição por parte dos educandos de que o educador já teve ou continua tendo experiência da produção de certos saberes e que estes não podem a eles, os educandos, ser simplesmente

transferidos. Pelo contrário, nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo (FREIRE, 2002, p. 13).

De acordo com Freire (2002, p. 13-18) não existe ensino sem pesquisa, todo e qualquer assunto precisa de um estudo, de autores para embasar os argumentos. O ato de ensinar se deve levar em conta o respeito aos saberes dos alunos, todo conhecimento é válido. Ensinar exige criticidade e debates, demanda estética e ética, risco, aceitação do novo, rejeição a qualquer forma de discriminação e reconhecimento. Tudo está ligado ao processo de ensino-aprendizagem, não basta jogar informações sem antes consultar as fontes, o ato de lecionar é o que molda uma pessoa.

7 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEU PROCESSO HISTÓRICO

Para formar uma definição de Histórias em quadrinhos é necessário entender como se dá o processo de organização da estrutura quadrinística. Eisner (1985) usa o termo “arte sequencial” para descrevê-las, e para torná-las Histórias em quadrinhos, é preciso passar por alguns procedimentos e análises (MCCLLOUD, 2005, p. 1-5).

Primeiro é essencial criar uma sintonia entre as imagens. Quando apresentadas individualmente não transmitem informações, mas se há uma sequência, estas se transformam “na arte das Histórias em quadrinhos”. É por meio desse processo que se inicia o sentido das mensagens. Segundo o mesmo autor, quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p.5-9).

Segundo Eisner (1985, p. 38) a função principal da arte dos quadrinhos é comunicar ideias e informações por meio de histórias que contenham imagens e palavras, envolvendo o movimento de objetos e pessoas no espaço. Para estabelecer a captura dos eventos ao longo da narrativa, é necessário ter segmentos de sequências. Estes segmentos são chamados de quadrinhos, que fazem parte do processo criativo. São usados para expressar a passagem do tempo. É nesse momento que se começa a desenvolver a capacidade decodificadora do leitor, tanto perceptiva quanto cognitiva e visual.

A construção das Histórias em quadrinhos é toda projetada para envolver o leitor, desde os mínimos detalhes, como o posicionamento de uma imagem, o ângulo do personagem, o enquadramento das palavras, a iluminação, as cores, a escolha das letras, o tipo de balão que envolverá a fala, um espaço, palavras que expressam imagens e sons. Tudo é pensado para estimular o leitor a exercer suas habilidades de interpretação verbal e visual, usar seus conhecimentos gerais e específicos sobre determinados assuntos, além, é claro, de servir como incentivo à leitura, ou seja, resgatar indivíduos que desconhecem o prazer da leitura. “O pensamento sequencial é o trabalho mais difícil de todo o âmbito do esforço humano” (EISNER *apud* COUSINS, 1985, p. 38).

A arte sequencial, especialmente nas histórias em quadrinhos, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho. (EISNER, 1985, p. 144)

Existem várias definições sucintas das Histórias em quadrinhos, esta diz que são “formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita, deliberada

por uma sequência narrativa contínua” (LUYTEN, 1985, p. 11), proporcionando uma evolução dentre os meios de propagação de informação, pois é um material pensado na leitura para o lazer, mas ao mesmo tempo consegue agregar valor, passar conhecimentos de maneira a atribuir informações essenciais para o leitor.

As Histórias em quadrinhos proporcionaram uma nova linguagem, com diferentes significados, novos valores que estão relacionados à cultura. A linguagem dos quadrinhos estimula de forma inconsciente propósitos culturais e sociais em seus leitores. “A atitude valorativa situando-se primordialmente na esfera do ‘sentir’ é anterior à ‘razão’” (RAHDE, 1996, p. 105 *apud* DUARTE JR., 1988).

Textos e imagens, através de suas disposições, “podem ser classificados como veículo de comunicação de massa” (RAHDE, 1996, p. 106 *apud* COUPERIE, 1970), possibilitando uma organização da informação. Os mesmos ainda podem ser cultura e literatura de massa ou uma forma de comunicação.

Para compreender as imagens é necessário ter certa experiência, pois o desenhista precisa interagir com seu leitor, de maneira que a mensagem seja compreendida, uma vez que o autor está lidando com “imagens armazenadas nas mentes de ambos: comunicador e leitor” (RAHDE, 1996, p. 106).

Nesta perspectiva, a história em quadrinhos começou a ultrapassar o espaço do divertimento de massa, a partir daí, influenciar os leitores em esferas psicológicas e sociais, porque era uma forma de leitura alternativa. Nascia uma literatura de comunicação visual da cultura de massa. Estudos e avaliações da história em quadrinhos indicaram que o novo meio, que então surgia, possuía e ainda possui efeito positivo para a educação da leitura e da cultura da imagem (RAHDE, 1996, p.106).

As Histórias em quadrinhos ao longo de sua história foram taxadas como leitura de pouco valor, chegando a ser proibida nas casas de família e nas escolas. Poucos sabiam o poder que tinham e têm até hoje, uma linguagem carregada de informações. Depois de vários estudos foi possível comprovar que os quadrinhos poderiam se tornar uma fonte de informação. “Por conseguinte, apesar da imensa popularidade, entre crianças, jovens e adolescentes, a leitura das histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pelas camadas ditas “pensantes”, “cultas” da sociedade” (TAVARES, 2014 p. 155). É um material que estimula o raciocínio, proporciona leituras simples, claras e objetivas, além de servir de incentivo para os cidadãos que desconhecem o prazer na leitura.

Estabelecida como arte sequencial por Eisner (1985) e imagem imaterial por Maffesoli (1995), por abranger a expressão visual que vai muito além da matéria, os quadrinhos vêm do imaginário e do sonho. Nasceram do desenho narrativo. Sua estrutura de sequências de

imagens desencadeou a leitura iconográfica e se firmou como meio de comunicação (RAHDE, 1996, p. 104).

Para Cagnin (1975) a principal diferença da linguagem das Histórias em quadrinhos está no fato de serem constituídas por desenhos, mas é comum a todos os autores concordarem, que os quadrinhos combinam imagens e textos por meio de sequências de quadros narrados com alguma história ou ilustrando uma situação (SILVA, 2001).

Os quadrinhos são uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente coerente. (KLAWA; COHEN, *apud* ANSELMO, 1975, p. 33)

As imagens são a peça fundamental na linguagem das Histórias em quadrinhos. São nelas que se concretizam as cores, as posições das sombras e o enquadramento, elementos que servem para situar o leitor sobre as características dos personagens e o desenvolvimento da ação (CAGNIN, 1975). A linguagem dos quadrinhos é marcada pela presença do balão, local da fala ou pensamentos dos personagens. A utilização dos balões é o que diferencia as Histórias em quadrinhos de qualquer outra forma narrativa (SILVA, 2001, p. 2).

Muitos dos conceitos dados sobre as Histórias em quadrinhos têm origem no campo da narrativa cinematográfica, pois se igualam nas sequências de quadros, apesar de que no cinema as imagens estão em movimento e nos quadrinhos ficam paradas. Alguns artistas conseguem passar a ideia de movimentação e ação nas histórias, mas só o leitor, com a ajuda da sua imaginação, é que dá vida a essa arte sequencial (SILVA, 2001, p. 2-3).

Para se ter uma ideia mais clara a respeito da linguagem visual começemos pelos elementos que compõem os quadros. O que se releva de imediato é que a realidade é tridimensional, ao que se somam os cheiros, sons, clima (frio, calor); enquanto que nos quadrinhos o espaço é bidimensional. Então nota-se que o desenhista tenta adequar a realidade ao papel, este elemento é chamado de enquadramento. E de acordo com o espaço que representam, os enquadramentos são denominados de plano. Os planos se dividem em seis principais: o plano geral que é um enquadramento em que é possível se observar todo o ambiente em que se desenvolve a ação; o plano total em que o enquadramento coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem; plano americano que recorta as personagens a partir dos joelhos; o plano médio que mostra a personagem acima da cintura; o primeiro plano que limita o espaço aos ombros e por último o plano de detalhe em que é mostrado apenas uma parte do corpo ou de um objeto qualquer. (SILVA, 2001, p. 3)

Histórias em quadrinhos possuem qualidades muito úteis para o ensino-aprendizagem de várias disciplinas. Pelas características dos quadrinhos é possível dizer que servem de incentivo a leitura, além de motivar a produção de textos e desenvolver novas habilidades. Proporcionam uma leitura dinâmica, rápida e sintética, estruturada com símbolos, onomatopeias, códigos especiais e elementos pictóricos, tornando sua linguagem uma

universalidade de sentido, podendo ser usada em diferentes propostas. Tais habilidades atribuídas pelo uso dos quadrinhos possibilitam o leitor realizar novas releituras e inferências, servindo como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem.

A presença mais ativa das Histórias em quadrinhos na sociedade hoje se dá pela importância que estas têm no processo de ensino-aprendizagem, impulsionando o leitor a usar o raciocínio, estimulando novas habilidades e práticas de leitura, além de permitirem a interdisciplinaridade.

Vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no Parâmetro Curricular Nacional (PCN) e a Distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor. (RAMOS, 2009, p. 13)

De acordo com Ramos (2009, p. 14), ler um quadrinho implica na leitura de sua linguagem, no seu aspecto verbal e visual. Ao realizar a análise espera-se o reconhecimento de que a linguagem dos quadrinhos é rica em informações e consegue reunir vários elementos narrativos.

As Histórias em quadrinhos possuem características da oralidade e agrupam os principais elementos narrativos, expondo a contribuição normas, que compõem a linguagem dos quadrinhos.

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto. (RAMOS, 2009, p. 18)

Os elementos que compõem a estrutura das Histórias em quadrinhos são de suma importância, pois através destes, os quadrinhos vão adquirindo sentido, formando uma sequência de imagens e textos que conseguem transmitir informações. Um dos elementos mais marcantes na linguagem dos quadrinhos é o balão. Existem várias definições para os balões. Para Eisner (1989, p. 26-27) o balão é como um “recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor”. Segundo Ramos (2009, p. 34), “os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem”.

Por esses e outros elementos as Histórias em quadrinhos conseguiram conquistar seu espaço. Depois de diversas críticas negativas, agora estão sendo inseridas no processo de aprendizagem e no estímulo a leitura. Estas influenciam pela sua comunicabilidade, pela sua estrutura com tiras, convertendo-se em um meio rápido de transmitir informações, em uma sociedade que necessita de respostas rápidas, exigente com as notícias e entretenimento.

7.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AO LONGO DA HISTÓRIA

A história das Histórias em quadrinhos se confunde com os primeiros meios de comunicação desenvolvidos pelo homem, pois foi através dos desenhos (um dos elementos primordiais para a construção dos quadrinhos), que os seres humanos da pré-história retratavam seus legados nas paredes das cavernas, por meio de cenas sequenciais. Através destas se tornaram uma das peças fundamentais para que a história não vire apenas um texto corrido com imagens. O desenho enquanto comunicação na antiguidade foi um dos grandes motivadores para o desenvolvimento dos meios de comunicação.

A expansão das Histórias em quadrinhos pode ser considerada uma consequência da necessidade de comunicação do homem, que buscava por meio de desenhos fornecer dinamismo, além de mostrar valores e elementos para o seu processo de comunicação. As características dos quadrinhos como é conhecida hoje por apresentarem desenhos em sequências constituídos por um conjunto de imagens, balões com falas e onomatopeias foram desenvolvidas ao longo dos anos, por vários autores em diversos países, proporcionando a aceitação e a popularidade das Histórias em quadrinhos que, para muitos, são consideradas a nona arte (CARVALHO, 2006).

Os Quadrinhos são conhecidos no mundo todo. No Brasil eram popularmente conhecidos como “gibis”, já nos Estados Unidos são chamadas de *comics*, na França *dessinéé*, em Portugal *banda desenhada*. O trajeto percorrido pela nona arte para conseguir ser aceita e popularizada foi um longo processo e deve ser tomado em seu princípio, para que a análise das atuais edições e produções seja mais completa (CARVALHO, 2006). Para saber como os quadrinhos ao longo do tempo foram ganhando o gosto popular é necessário conhecer um pouco sobre sua história e a longa batalha para chegar onde está mais especificamente nas salas de aula.

7.1.1 Contexto histórico

Pode-se dizer que as Histórias em quadrinhos originaram-se a partir da criação das histórias ilustradas, que não tinham os elementos essenciais necessários que compunham os quadrinhos, mas davam uma base para o desenvolvimento posterior das histórias. De acordo com Moya (1993, p. 20-21), uma das primeiras publicações baseadas em moldes foi no ano de 1869, com a obra do italiano Angelo Agostini, “As Aventuras de *Nhô Quim*”. Foi a partir dessa obra que se deu o marco inicial para a produção quadrinística.

Figura 1: “As Aventuras de Nhô Quim”



Fonte: GUIA DOS QUADRINHOS, 2014.

O primeiro manifesto sobre quadrinhos se deu no dia 5 de maio de 1895. O artista Richard Fenton Outcault, deu margem para o surgimento das primeiras Histórias em quadrinhos com seu personagem no jornal World. Ele ainda não possuía um nome específico e posteriormente foi chamado pelo público de “*The Yellow Kid*”. De acordo com Moya (1993, p. 22-24), a história tinha um cunho político da época, com frases e críticas aos acontecimentos daquele período. Foi à primeira História em quadrinhos.

Figura 2: Revista “*The yellow kid*”

Fonte: YELLOW KID, 2008.

olhos, obtendo mais atenção das “elites intelectuais”, e conseqüentemente sendo aceitas como um meio de comunicação de massa, e “[...] como uma forma de manifestação artística com características próprias”. (VERGUEIRO, 2007, p. 14).

7.1.2 No Brasil

No Brasil os quadrinhos tiveram uma repercussão positiva, pois se mostraram como um elemento recreativo e estimulante. Artistas como Maurício de Sousa, que ficou conhecido principalmente pelas histórias da Turma da Mônica, e o cartunista Ziraldo, que alavancou o desenvolvimento de novas histórias e personagens, através de sua primeira revista brasileira em quadrinhos, a Turma do Pererê. É claro que os artistas brasileiros tiveram que lutar para garantir leitores, pois com a concorrência das Histórias em quadrinhos estrangeiras, que já estavam sendo consumidas há algum tempo no país, estes leitores já tinham desenvolvido hábitos e gostos por determinados tipos de quadrinhos, o que conseqüentemente influenciou na produção nacional.

As histórias em quadrinhos são o que é, aqui no Brasil, ou seja, histórias em quadrinhos, antes do que nos Estados Unidos. Ele não aceita data posterior a 1869 como sendo o marco inicial para os quadrinhos brasileiros, como podemos ler em seu livro *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*, de 1990: Recusamos qualquer tentativa ‘histórica’ de marcar o ano de 1934 como a data-base a determinar o surgimento dos quadrinhos no Brasil. (CIRNE, 1990, p. 23).

No ano de 1905 era lançada a revista Tico-Tico, para o público infantil. A publicação trazia informações folclóricas e geográficas e histórias em quadrinhos. O personagem principal se chamava Chiquinho. Pode-se falar que o protagonista se igualava ao de *Outcault*, “Buster Brown”, mas com adaptações feitas para a realidade do Brasil. A mesma publicou também “As aventuras do Gato Félix”, Mickey, entre outras.

Uma das revistas mais importantes do cenário das Histórias em quadrinhos nacionais na década de 70 era chamada Pasquim. Por abordar temas sobre a ditadura militar, esta influenciou vários quadrinistas a explorarem o tema.

A explosão dos quadrinhos e de vários outros setores da indústria cultural, como a influência do gênero rock, se deu na década de 80. Em decorrência a essa mudança no cenário da cultura observa-se uma espécie de estabelecimento da cultura jovem urbana e a concentração dessa parcela da população ao mercado de consumo (SILVA, 1999).

É a partir do início dessa década que se vê o surgimento de revistas em quadrinhos nacionais em larga escala, direcionadas para esse determinado público. A concentração de editoras e de autores em São Paulo já nos dá uma pista a respeito dessa relação entre a vida urbana de uma metrópole, a juventude consumidora e o mercado cultural. Os autores dessas revistas, em geral tinham iniciado suas carreiras

diretamente envolvidas na produção de revistas alternativas na década de 70, ou as consumiam. Esses jovens autores vão encontrar, nessa década, uma disponibilidade de mercado até então não vista, o que lhes abriu múltiplas possibilidades de produção (SILVA, 1999, p. 3).

As produções da década de 80 abordavam temáticas, sobre o cotidiano da vida urbana das grandes cidades, onde eram feitas críticas sobre esse assunto. Os autores usaram como arma o humor, como um dos meios mais eficazes para censurar os aspectos da realidade social, que desde então desagradava grande parte da sociedade daquela época. A principal questão sobre as Histórias em quadrinhos é o fato dos autores, começarem a desenvolver temáticas mais universais, pois os assuntos tinham que agradar o público brasileiro e não só uma parcela da sociedade, pois a concorrência estrangeira era grande e a preferência pelos quadrinhos norte americanos eram e ainda é muito grande.

Os artistas brasileiros por sua vez viram-se obrigados a escrever temáticas ao qual o público já estivesse acostumado. A editora nacional Maurício de Sousa Produções ganhou espaço a partir do momento que suas histórias começaram a abordar temáticas mais universais, apresentando características dos personagens de quadrinhos estrangeiros. A partir dessa mudança nas Histórias em quadrinhos nacionais, a aceitação pelos leitores foi maior, gerando assim filmes, desenhos, produtos de higiene, produtos alimentícios, vestuário e acessórios. Um dos fatores que elevaram o sucesso dos quadrinhos brasileiros está ligado à indústria do entretenimento envolvendo grandes meios de comunicação em massa.

Em pouco mais de um século de existência as Histórias em Quadrinhos alcançaram uma posição significativa nos meios de comunicação e indústrias de entretenimento, passando por um período de resistência e críticas que, depois de superado, contribuiu ainda mais para a concretização do meio. Hoje, as revistas são publicadas em vários países, os personagens quadrinhísticos são conhecidos em todo mundo e as HQs apresentam uma proposta ainda pouco explorada e que fornece boas perspectivas para o seu futuro: o uso enquanto ferramenta pedagógica. (CARVALHO, 2006, p. 22)

As Histórias em quadrinhos contadas, por meio de imagens sequências, apresentado textos ou não, se consolidaram como uma das formas mais simples, claras, objetivas e democráticas de se transmitir mensagens, pois os mesmos compõem uma linguagem universal, diferenciadas por abranger a linguagem da imagem, simples de ser decifrada e rica em conhecimento.

7.2 A VISÃO CONTRÁRIA ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONFLITO IDEOLÓGICO

Como linguagem gráfica, as histórias em quadrinhos existem praticamente desde o início da história do homem, quando os nossos ancestrais, por meio de desenhos canhestros, contavam graficamente, nas paredes das cavernas em que habitavam as

peripécias de suas caçadas ou refletiam sobre o seu cotidiano. Como meio de comunicação de massa, pode-se dizer que os quadrinhos existem há mais de um século, florescendo vertiginosamente na imprensa sensacionalista norte-americana de finais do século 19. (VERGUEIRO, 2005, p. 1)

Sem dúvidas as Histórias em quadrinhos estão se mostrando um meio de comunicação de massa que está invadindo o gosto popular. Porém a história dos quadrinhos vem mostrar que seu caminho foi difícil e longo. De acordo com Eisner (1985), os quadrinhos por muito tempo foram condenados por muitos pais e professores no mundo inteiro por acharem que estes eram apenas para veiculação comercial, de maneira que atrapalhavam as crianças e os jovens no seu aprimoramento cultural, intelectual e moral, afastando-os de uma leitura profunda e desviando-os de um futuro responsável.

Diante dessa condenação os quadrinhos foram banidos das salas de aula tendo em alguns casos punições severas caso o aluno fosse pego com uma revista de História em quadrinhos. Com o período de pós-guerra e com o início da Guerra Fria a desconfiança em relação aos quadrinhos cresceu bastante. Foi um período que apareceram novos gêneros como terror e suspense, que também eram um incentivo para a leitura, onde mostrava representações bem realistas, refletia o momento em que a sociedade estava vivendo. Foi nesse período nos Estados Unidos que o psiquiatra alemão Fredric Wertham ganhou espaço para apresentar os efeitos maléficos que esse tipo de material poderia causar nos adolescentes.

Segundo Eisner (1985), o psiquiatra Wertham se baseou nos atendimentos que fazia com jovens problemáticos, publicando vários artigos, dando entrevistas em programas de rádio e televisão, sempre apresentando os pontos negativos de uma leitura de História em quadrinhos. Ele tentava provar como as crianças que liam quadrinhos apresentavam as mais variadas anomalias de comportamento. Reunindo suas observações lançou em 1954 um livro chamado “A sedução dos inocentes” com título em inglês “*Seduction of the innocent*”, que defendia que a leitura da história do Batman podia levar os leitores ao homossexualismo por causa de seu companheiro Robin. A partir das conclusões do psiquiatra a sociedade norte-americana se tornou mais vigilante quanto a esse tipo de leitura.

De fato, de uma maneira geral, as revistas de histórias em quadrinhos posteriores ao *Comics Code* caminharam decididamente para a mediocridade, passando a veicular, em sua grande maioria, histórias pífias e sem grandes pretensões criativas, que realmente pouco contribuíram para o aprimoramento intelectual de seus leitores. Por outro lado, isto fez com que qualquer discussão sobre o seu valor estético e pedagógico das HQs fosse descartada nos meios intelectuais, e as raras tentativas acadêmicas de dar algum estatuto da arte aos quadrinhos logo seriam encaradas com absurdas e disparatadas. (VERGUEIRO, 2004, p. 13)

Em 1940 alguns editores norte-americanos publicaram uma proposta bem genérica que garantia aos pais e educadores que os conteúdos dos quadrinhos não iriam prejudicar o intelecto e a moralidade de seus filhos e alunos, mas ainda assim, não foi suficiente para acalmar a população. Diante disso após a publicação do livro do doutor Wertham, a *Comics Magazine Association of América* elaborou um código mais detalhado e para cada revista lançada nos Estados Unidos um selo foi fixado bem visível na capa garantindo a qualidade do material e assim acalmando a população do país mantendo os valores morais e religiosos.

Infelizmente com essa repercussão negativa muitos quadrinhos foram sumindo, assim como excelentes editoras de grande potencial. Já no Brasil, os editores elaboram um código próprio e deram as revistas um selo semelhante ao criado nos Estados Unidos da América. O Código de Ética dos quadrinhos garantia total respeito quanto à formação de seus adolescentes banalizando qualquer publicação que pudesse comprometer a moral de seus jovens.

Já no Estado de Goiás, Melo (2007, p.176) conta que:

Os jornais, com leitura permitida, dão também espaço a denuncia das leituras “impróprias”, principalmente, para crianças e adolescentes. O jornal Oió, de janeiro de 1958, condena a revista em quadrinhos, os gibis, com o seguinte artigo: [...] os quadrinhos é mau por si mesmo, por ser forma de leitura desaconselhável. O quadrinho não desenvolve a sua imaginação, pois parte de texto em cada história é mínima, predominando a gravura, que pouco apelo faz a inteligência e à fantasia [...]. Não somos pelos remédios drásticos de controle policial, a não ser daqueles que apresentam temas imorais. Somos isto sim, pelo esclarecimento dos pais e educadores, no sentido de não deixarem entrar nos seus lares e nas escolas esta forma de leitura. Em cada grupo ou escola primária deveria ser criada uma biblioteca de leitura, com livros selecionados por grupos de idade, e com proibição expressa de ali não entrarem as revistas em quadrinhos. [...] Nossos meninos podem encontrar em bons livros brasileiros interesses, esperança, sadios e ensinamentos e criar, por meio deles, o amor pela sua pátria, cujos destinos lhes serão entregues amanhã. A vida da leitura dos quadrinhos e dos folhetins de aventura, pelas crianças e pelos jovens, é ameaçada, em nível nacional, pela escola e pela imprensa que a representam com “leitura imprópria”, porque atende unicamente à imaginação dos leitores, os “ensinamentos” dessas revistas formam os “maus leitores”. (MELO, 2007, p.176)

Quadro 1 – Código de Ética dos quadrinhos*

1 As Histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.
2 Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.
3 É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou deem motivo a exageros da imaginação da infância e da juventude.

4 As Histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros.
5 Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.
6 Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiadas, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.
7 A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.
8 Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas nem sequer sugeridas.
9 São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridade ou palavras e símbolos que adquiram dúvida e inconfessável.
10 A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível à boa linguagem.
11 São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes íntimas ou as que retratam poses provocantes.
12 A menção dos efeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.
13 Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.
14 As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como a atividade sórdida e indigna e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo as suas ações.
15 As revistas infantis e juvenis só poderão instituir concursos premiando os leitores por seus méritos. Também não deverão as empresas signatárias deste Código editar, para efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância.
16 Serão proibidos todos os elementos e técnicas não especificamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.
17 Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das histórias em quadrinhos, mas também, às capas das revistas.
18 As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na capa, em lugar bem visível, um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.

Notas: *Elaborado por um grupo de editores brasileiros de revistas de histórias em quadrinhos, que incluía a Editora Gráfica O Cruzeiro, Editora Brasil-América Ltda, Rio Gráfica e Editora Abril.

Fonte: SILVA, Diamantino da. Quadrinhos para quadrados. Porto Alegre: Bels, 1976. p. 102-104.

8 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A EDUCAÇÃO

A área da Ciência da Informação, como recordam Costa e Orrico (2009), surgiu em decorrência da explosão informacional ocorrida ao final da Segunda Guerra Mundial, como uma forma de pesquisa sobre as informações nos mais variados contextos sociais. Diante dessa explosão de informações, vários autores da época pesquisavam soluções para amenizar e ao mesmo tempo aproximar as pessoas dos mais diferentes conhecimentos.

Busch (1945) pretendia solucionar o problema informacional, tornando acessível uma grande quantidade de acervo, a fim de resolver o problema, procurando soluções através das tecnologias da informação para achar meios possíveis para a organização desse fluxo informacional, ou seja, os pesquisadores preocupados com as demandas de informações que iam surgindo, procuravam achar meios mais simples para que a informação pudesse chegar ao cidadão.

A explosão da informacional é um problema social que teve seu início com o desenvolvimento das ciências e hoje se estende para todas as atividades humanas. E é por isso que a Ciência da Informação, “é vista como um campo de conhecimento interdisciplinar de importância estratégica não somente no âmbito da ciência, mas – principalmente nos dias atuais – nas mais diversas esferas que englobam o contexto social contemporâneo” (COSTA; ORRICO, 2009, p. 8 *apud* SARACEVIC, 1995).

Diante dessa esfera, a Ciência da Informação revelou-se ser de extrema importância para esse “boom” informacional, pois lida com a recuperação, análise, tratamento e disseminação da informação. Esse campo tem a difícil tarefa de resolver os mais variados problemas relacionados à informação demanda, estabelecendo uma relação com as diversas áreas do conhecimento, como, por exemplo, a Psicologia Social, a Computação, a Biblioteconomia e especialmente com os estudos da linguagem (COSTA; ORRICO, 2009, *apud* SARACEVIC, 1995).

Diante desse pressuposto, é por meio da linguagem que os grupos humanos constroem os contextos sociais, estabelecendo relações afetivas, comerciais, informacionais. De modo que a linguagem independe, “do contexto social ao qual esteja ligada, todo e qualquer tipo de informação pertence a uma determinada linguagem que pode ser compreendida como o meio pelo qual as culturas humanas constroem narrativas e discursos que orientam suas ações” (COSTA; ORRICO, 2009, p.8).

É nesse âmbito que os quadrinhos entram na área da Ciência da Informação, pois esse campo abrange diversas linguagens, como a da fotográfica e cinematográfica até, por

exemplo, a quadrinística. Ainda segundo Costa e Orrico (2009) compreender como ocorre à construção do sentido nas mais variadas linguagens depende da compreensão da construção informacional nos diferentes suportes e linguagens que compõem cotidiano, ou seja, compreender como a informação se dá através dos mais variados tipos e suportes, podendo tornar-se um meio que facilite a transmissão da mensagem ao seu receptor.

Assim sendo o artigo de Costa e Orrico (2009) é voltado de modo a compreender a linguagem dos quadrinhos, tendo em vista um maior entendimento de como ocorre o processo de construção de sentido nessa linguagem singular tomando-o como um meio facilitador de transmissão informacional.

Quando se fala de inovação geralmente está atrelada/ligada à tecnologia. Uma aula pode ser inovadora com o uso das Histórias em quadrinhos, pois estas “fazem parte da cultura de massa, constituindo um material válido para o ensino” (GEREMIA, 2005. p. 194). Ainda de acordo com o mesmo autor, uma aula poderia ser considerada como inovadora e significativa a partir do momento que mexesse com os sentidos e sentimentos dos alunos, ou seja, algo que marcasse o momento e a aprendizagem.

De acordo com Geremia (2005), as Histórias em quadrinhos são um tipo de produção riquíssimo por juntar imagem e texto, pois são constituídas por elementos que se complementam. Em determinados contextos o texto e a imagem tornam-se colaboradores para o entendimento do conteúdo.

As Histórias em quadrinhos possuem um caráter multicultural, que segundo o mesmo autor, poderia engrandecer o ensino, pois levam consigo códigos presentes na identidade cultural do seu executor, ou seja, os quadrinhos proporcionam uma linguagem mais simples e geralmente está atrelada ao cotidiano do leitor.

Segundo relatos de pesquisas recentes, as histórias em quadrinhos demonstram ser uma importante ferramenta, que pode facilitar a verificação dos conhecimentos prévios, sendo que sua leitura é essencial, pois se percebe uma nova forma de ver, ler, além de poder desenvolver habilidades de compreensão. “Histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9). “Uma das manifestações discursivas da cultura contemporânea são as histórias em quadrinhos (HQs)” (COSTA; ORRICO, 2009, p. 1).

A pesquisa tem como foco mostrar que as Histórias em quadrinhos podem ser entendidas como fontes de informação e um veículo de comunicação e, além disso, um poderoso instrumento de aprendizado. Sua história tem os primeiros resquícios na pré-

história, onde os desenhos eram utilizados como uma forma de transmitir/contar fatos, chamados de pinturas rupestres, consideradas as precursoras dos quadrinhos. A partir do século XIX é que realmente surgem as Histórias em quadrinhos. Depois foram ganhando espaço nas publicações de jornais. No Brasil, em 1959 é que os quadrinhos se fixam e excelentes quadrinistas vão surgindo, como, por exemplo, Mauricio de Souza.

Os quadrinhos são, inegavelmente, um poderoso veículo de comunicação, capaz de atingir com eficácia um grande número de consumidores dos mais diversos setores sociais e, portanto, capazes de divulgar valores e questões culturais que não devem ser simplesmente assimilados, mas avaliados e criticados. Os quadrinhos podem ser percebidos como um produto artístico possível tanto de promover comunicação em um nível estético, quanto de sugerir questionamentos dentro de uma realidade social. (PALHARES, 2008, p. 11)

Dutra (2002, p. 53), em seu trabalho “História e História em Quadrinhos: a utilização dos quadrinhos como fonte histórica político-social” utilizou “seleção de passagens e momentos de histórias publicadas”, pois de acordo com sua pesquisa é possível fazer uma leitura crítica a respeito dos significados desde que se compare o momento político social referente ao período de publicação.

Quando o assunto envolve Histórias em quadrinhos, fica visível que estas são de extrema riqueza informacional. O tema retratado no trabalho do autor apresenta detalhes da história que é estudada nas escolas com temas de racismo e preconceito. “É chegada a hora de deixarmos de lado preconceitos em relação a esse tipo de literatura e encararmos as HQs como fonte séria de pesquisa. Os campos de análise podem ser os mais variados possíveis: história, sociologia, psicologia, moda, desenho, comunicação” (DUTRA, 2002, p. 53).

Assim sendo as Histórias em quadrinhos são de grande relevância para todas as áreas, pois, como é mostrado nos parágrafos anteriores, seu conteúdo é cheio de informações e se levadas a sério podem trazer benefícios a todos como, por exemplo, incentivos a leitura e obtenção e disseminação de conhecimentos que são necessários para o cotidiano, através de uma linguagem artística e, se usadas de maneira correta, podem proporcionar acesso as mais diversas formas de conhecimento e implantadas nas mais variadas unidades de propagação de informações.

Segundo Gasque e Ramos (2012), as bibliotecas e as unidades de informação, devem proporcionar acesso às diversas fontes de informação aos seus usuários. Buscando por meio das atividades de informação e recursos que auxiliam em novas perspectivas aos aprendizes. De acordo com os mesmos autores, o exemplo a se seguir é o uso das Histórias em quadrinhos com recurso de informação e aprendizagem, levando em consideração a flexibilidade em

relação ao seu uso, podendo servir para diversos fins, pois os quadrinhos por meio da sua linguagem permitem a interdisciplinaridade em diversas áreas.

Carvalho (2006), em seu livro “A educação está no gibi” declara que as HQs são instrumentos potenciais para educar, Will Eisner um dos maiores expoentes dos quadrinhos, foi contratado pelo governo dos Estados Unidos para elaborar HQs que ajudassem os soldados na utilização de equipamentos, no domínio de técnicas de higiene e em outras atividades. Em 1949 o deputado Gilberto Freire tirou conclusões bastante positivas sobre as Histórias em Quadrinhos de que estas ajudam na alfabetização e que por meio de seus enredos elas ajudam os leitores a ajustar suas personalidades a época e ao mundo.

De acordo com entrevista feita por Alves (2009) a educadora Natânia Nogueira, disponibilizada no site Educação Pública, os quadrinhos, apresentam textos ágeis, diretos, cheios de diálogos e apoiados nas imagens, são uma forma de entretenimento fácil, de comunicação clara, da qual todos guardam lembranças agradáveis ao crescer. Ainda sobre a entrevista é visto que, os professores que aderiram a essa nova metodologia escolheram as Histórias em quadrinhos de cunho informacional, ou seja, aquelas que têm algo para “ensinar”. Nogueira (2009), conta que optou em classificar os quadrinhos como: educativas aquelas que têm por finalidade "ensinar" alguma coisa. Nessa categoria, desde uma adaptação de O Capital, de Karl Marx, até HQs como Dom João Carioca, Chico Rei, Zumbi e quadrinhos distribuídos pelo MEC ou por empresas com finalidade de informar ou prevenir doenças e acidentes.

Ainda sobre a entrevista realizada com a educadora, o Ensino Público dirigiu uma pergunta sobre como ela trabalha as histórias em quadrinhos em suas aulas de História e como resposta, disse que em 2008 fez uma experiência que deu muito certo. Nogueira (2009) fala que montou uma cartilha para os seus alunos do 6º ano, onde mesclou o conteúdo de História como ilustrações e atividades seguindo o formato dos quadrinhos. Ela comenta que os alunos gostaram muito da ideia e que o nível de aprendizado melhorou.

Segundo a entrevistada Nogueira (2009), os quadrinhos conseguem prender a atenção dos estudantes, mesmo tendo uma mistura de texto. Usar os quadrinhos como complemento de atividades, em avaliações e em trabalhos feitos em grupo é uma excelente maneira para o professor tornar as aulas mais divertidas. Nogueira (2009) declara que gosta de usar a série “Você sabia?” da Turma da Mônica, para realizar os trabalhos em grupo com seus alunos, pois a série possui temas ótimos ligados a História.

As Histórias em quadrinhos são um meio de comunicação de massa e produção cultural, desse modo podendo gerar e transmitir informação para atingir uma grande parcela

da população. Sendo assim, a escola por ser um espaço de reflexão, de manifestação cultural e social, pode e deve explorar as infinitas possibilidades das histórias em quadrinhos e seu caráter interdisciplinar como aquisição de conhecimento. Ambas as autoras defendem a ideia de que as Histórias em quadrinhos são um meio de obter conhecimento e produzir informação, pois hoje o ensino está ligado à questão da interdisciplinaridade. A partir do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula a abordagem será mais ampla através do ensino interdisciplinar (AVELAR; RODRIGUES, 2009).

O ensino interdisciplinar vai além da interação com as disciplinas, pois faz com que o aluno adquira conhecimento mais amplo com reflexões mais críticas. “A inclusão dos quadrinhos na sala de aula possibilita ao estudante ampliar seu leque de meios de comunicação, incorporando a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, que normalmente utiliza” (VERGUEIRO, 2009, p. 21-23), ou seja, os autores defendem que o uso das Histórias em quadrinhos na sala de aula ajuda o aluno a ser mais crítico, detalhista, mais interpretador, ter mais desenvoltura na escrita, além de ser um ótimo estímulo para a leitura. “As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico” (VERGUEIRO, 2009, p. 21-23).

As histórias em quadrinhos inegavelmente surgem como um meio de comunicação de massa com um grande percentual de consumo popular, pois são mais acessíveis ao público em geral, tanto por causa do preço quanto pela linguagem de fácil entendimento. Portanto “os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século” (AVELAR; RODRIGUES, 2009 *apud* MOYA, 1972, p. 23). Levando em consideração os apontamentos feitos pelos autores, as Histórias em quadrinhos seriam uma forma de apresentar informações com uma linguagem mais simples, convidando as pessoas a praticar o ato de leitura.

Vergueiro (2009, p. 50) ressalta que as histórias em quadrinhos são criadas com formatos que levam em consideração todos os elementos para influir na leitura, visando meios que facilitem o entendimento. A base dos elementos dos quadrinhos é constituída em sua estrutura: personagens, tempo, espaço e ação, que utilizam uma série de recursos para representar a fala. Possui em seu conteúdo a linguagem não verbal representada pelos desenhos e a verbal por textos (AVELAR; RODRIGUES, 2009).

A prática dos usos das Histórias em quadrinhos vem sendo cada vez mais utilizada para a propagação da informação e, diante desse panorama, levou a professora de Belo Horizonte (Minas Gerais) a aderir em sala de aula às tirinhas da Mafalda, do argentino Quino.

De acordo com a matéria divulgada no dia 30 de março de 2012, pelo site Terra, as Histórias em quadrinhos são lidas por 30% dos leitores do País. Essa porcentagem foi calculada no ano de 2011, pela 3ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. Segundo os relatos da pesquisa os quadrinhos ficam à frente dos textos escolares, de internet, e de livros digitais, ficando atrás apenas de revistas, livros, jornais e livros didáticos.

O estudo teve como base uma amostra da população brasileira com cinco anos ou mais e que leram livros nos três meses antecedentes à pesquisa. De acordo com a amostragem, o número de leitores desse tipo de leitura é bastante elevado, sendo assim, os argumentos de quem defende sua utilização em outros ambientes, como a escola, se sustentam.

Com base na matéria feita pelo site Terra, os quadrinhos podem ser ótimos instrumentos para a transmissão/revisão do conteúdo como nas áreas de conhecimento das quais podem ser citadas: História, matemática, física, geografia, português, informática, entre outros. De acordo com Barbosa Filho (2012) os quadrinhos, apesar de serem, um registro de informação que ainda sofre discriminação no meio acadêmico, oferecem um aprendizado e ao mesmo tempo remete ao lazer.

De acordo com o Coordenador do Observatório de Histórias em quadrinhos da Universidade de São Paulo (USP), Waldomiro Vergueiro, o limite e a criatividade da imaginação do professor em relação à utilização dos quadrinhos, dependerão do contexto a ser explorado em sala de aula, se você quer discutir uma questão de física, por exemplo, pode trabalhar alguma história de super-heróis. O mesmo autor ainda ressalta que os estudantes já estão familiarizados com os quadrinhos e que diminui o desinteresse ou rejeição do assunto.

Existe toda uma vertente para a utilização desse material que requer métodos, técnicas, escolhas e seleção apropriada. São vários critérios para a análise da fonte de informação mais adequada. Onde se usa as Histórias em quadrinhos como uma metodologia de ensino, possibilita um aumento em relação ao interesse dos alunos pelo tema em questão, além da ampliação do diálogo em sala de aula (VERGUEIRO, 2012).

A professora Magna de Assis, do Colégio Pitágoras, de Belo Horizonte (MG), que aderiu a utilização dos quadrinhos, é também defensora desse tipo de metodologia nas aulas e sempre que possível costuma aplicá-los em suas turmas do ensino fundamental. Já na turma de ensino médio, a educadora busca materiais mais elaborados, como as tirinhas da época da ditadura e a obra Mafalda do humorista argentino Quino. Segundo a professora Assis (2012), as Histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas, partindo de uma crítica interessante sobre política, estimulando o aluno a perceber um contexto histórico-geográfico. Pode-se dizer que, onde existe humor, só é engraçado para quem compreende e avalia.

Assis (2012), fala que o uso da linguagem se aproveita tanto na leitura quanto na produção de textos. Por meio desta ação dá para perceber o nível de aproveitamento do aluno em relação ao conteúdo. Quando o mesmo compreende o processo histórico das Histórias em quadrinhos os professores podem sugerir atividades que envolvam o conceito e os personagens. Várias são as atividades que englobam os quadrinhos, oficinas de escrita é um exemplo, através desta proponha exercícios de criação das Histórias em quadrinhos.

Vergueiro (2012) ressalta a importância de o aluno dominar os principais elementos da linguagem, conseguindo se expressar por meio dela, ou seja, os quadrinhos são uma ferramenta de ensino para todas as idades e apesar da linguagem ser simples é preciso decodificar o universo ao qual estão inseridos.

Os quadrinhos são uma arte que agrega valores específicos, por meio de desenhos e palavras. A leitura de um quadrinho não é tão simples, pois eles possuem uma essência que necessita ser desvendada pelo leitor. É por meio desses aspectos que se vê a importância de inseri-las no ensino para estimular tanto a leitura quanto o raciocínio dos estudantes.

Segundo Nogueira (2009), os quadrinhos não foram criados com fins pedagógicos ou educativos, mas passaram incorporá-los a partir do momento que se tornaram meios de comunicação, cheio de ideias, símbolos e sentidos, com o intuito de formar ou reforçar opiniões. Para Tanino (2011), a utilização das Histórias em quadrinhos em sala de aula, como uma nova metodologia, justifica-se pelo fato deste material estar presente no cotidiano dos alunos.

Ramos (2011), afirma que a narrativa da História em quadrinhos, propõe o desdobramento de uma ficção, através de um seguimento de imagens fixas, estruturadas em sequências. Por meio da sobreposição de imagens e palavras, o leitor consegue fazer o uso de habilidades interpretativas visuais e de caráter artístico, interpretando aspectos de perspectiva, composição, simetria, aspectos literários, como, ação, enredo personagens e linguísticos gramática, sintaxe e diálogos.

Segundo Kamel e Rocque (2005) a leitura dos quadrinhos, não é uma leitura que remete a um único tipo de interpretação. As Histórias em quadrinhos podem induzir seus leitores a ampliarem seus conceitos de compreensão e desenvolver novas habilidades de interpretação, possibilitando um caminho entre as relações de comunicação do sujeito com a sociedade.

Os quadrinhos por apresentarem a combinação de textos e imagens, amplia a comunicação e a ajuda nos processos de interação entre seres humanos. “[...] considerá-los com estratégias construtivas no sentido de que fomentam reflexões e construção de

significados com resultado da compreensão de diversas situações” (KAMEL; ROCQUE, 2005, p. 8).

De acordo com Gonçalves, Cacione e Vergueiro (2004, p. 21-25) a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) salientam que:

- Estudantes quando recebem os quadrinhos, ficam entusiasmados e mais ativos nas atividades desenvolvidas em sala de aula (GONÇALVES; CACIONE; VERGUEIRO 2004, p. 21-25);
- As revistas de Histórias em quadrinhos oferecem um alto nível de informação, seja qual for o gênero, disponibilizando um leque de informações que podem ser debatidas em sala de aula. “Os quadrinhos em uma aula, podem ser empregados tanto como reforço a pontos específicos do programa como para proporcionar exemplos de aplicação dos conceitos teóricos desenvolvidos em sala” (VERGUEIRO, 2004, p. 21-25);
- A junção de palavras e imagens favorece a transmissão do conhecimento, de forma eficiente, desenvolvendo novas habilidades de compreensão e comunicação (GONÇALVES; CACIONE; VERGUEIRO, 2004, p. 21-25);
- Os quadrinhos englobam diversificadas áreas do conhecimento, possibilitando a interdisciplinaridade entre as ciências (GONÇALVES; CACIONE; VERGUEIRO, 2004, p. 21-25);
- As Histórias em quadrinhos podem ajudar no processo de leitura, enriquecendo ainda mais o vocabulário dos estudantes (GONÇALVES; CACIONE; VERGUEIRO, 2004, p. 21-25);
- O espaçamento entre as cenas dos “quadrinhos” favorece o uso da imaginação, estimulando o leitor a criar momentos entre esses espaços, contribuindo para o pensamento lógico (GONÇALVES; CACIONE; VERGUEIRO, 2004, p. 21-25);
- O emprego das Histórias em quadrinhos pode ser utilizado em todos os níveis escolares e com diversos temas (GONÇALVES, CACIONE; VERGUEIRO, 2004, p. 21-25);

A utilização das Histórias em quadrinhos na sala de aula dependerá da criatividade do professor, e a conciliação entre o tema proposto, e do nível de interesse e aproveitamento por parte dos alunos. É um material rico em informações, favorece o raciocínio lógico, exerce

habilidades interpretativas visuais e verbais, permite a interdisciplinaridade entre as áreas do conhecimento, e serve como estímulo à leitura.

8.1 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Os quadrinhos proporcionam experiências narrativas, fazendo com que o aluno adquira uma nova linguagem, pois tanto crianças como adolescentes acompanham a história do começo ao fim, de modo que compreendem seus personagens, seu enredo e a noção de tempo e espaço, sem a necessidade de um vocabulário sofisticado e habilidades de decodificar o conteúdo. As imagens servem de suporte para o texto permitindo aos alunos reconhecer pistas contextuais para o significado das palavras. Corroborando esse pensamento, Luyten (2011, p. 21), doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo, declara que “os quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante”.

O uso de quadrinhos tem o objetivo de ajudar, motivar e estimular o aluno a desenvolver habilidades, além de ensinar de forma lúdica. Os benefícios serão muitos. As Histórias em Quadrinhos dão uma extraordinária representação visual do conhecimento, mostram o que é essencial, ajudam na organização narrativa da história, são de fácil memorização, enriquecem a leitura, a escrita e o pensamento e desenvolvem conexões entre o visual e o verbal. (LUYTEN, 2011. p. 25).

Todo docente deve compreender que o ensino começa com a obtenção da atenção do discente nas aulas. As Histórias em quadrinhos ajudam os alunos que são relutantes ao aprendizado e à leitura, pois é um formato literário que já conhecem, se identificam e entendem o que está sendo proposto. Os quadrinhos proporcionam até para os estudantes que já tem o hábito de leitura formado uma oportunidade de ler um material que combina imagem com texto para representar simbolismos, humor, sátira e drama, ou seja, todos os gêneros em apenas um único material.

Para que os quadrinhos sejam de fato usados em sala de aula, a doutora em Ciências da Comunicação Luyten (2011, p. 21) declara que o que precisa ser feito, na realidade, é incluir as Histórias em quadrinhos num plano já preestabelecido de uma determinada disciplina antes do início do ano letivo para poder usufruir seus resultados. O professor ao usar os quadrinhos em sala de aula deve se familiarizar com sua linguagem, que é diferente da usada no ensino.

A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização. Em primeiro lugar, nota-se 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. Alguns elementos da mensagem são passados exclusivamente pelo texto, outros têm na linguagem pictórica a sua fonte de transmissão. A grande maioria das mensagens dos quadrinhos, no entanto, é percebida pelos leitores por intermédio da interação entre dois códigos. Assim, a análise separada de cada um deles obedece a uma necessidade puramente didática, pois dentro do ambiente das HQs, eles não podem ser pensados separadamente. (VERGUEIRO, 2004, p.31).

Existem diversas maneiras de se usar as Histórias em quadrinhos, como por exemplo, revistas, as tiras de jornal ou adaptações de romances para quadrinhos. De acordo com Luyten (2011, p. 23), uma das possibilidades está no uso de quadrinhos como tema de discussões, a partir de uma reflexão sobre os conteúdos. Os quadrinhos em definição bastante simples são construídos por dois códigos de signos: a imagem e a linguagem escrita.

Devido à mudança dos quadrinhos no período de 1990 (na década de 1950 até os anos 80 os quadrinhos eram mais restritos a leitura), que possibilitou uma explosão de materiais mais complexos, explorando o mundo com mais profundidade. Como afirma Luyten (2011, p. 23) neste sentido, a partir de características da personalidade dos heróis, pode-se realizar um juízo crítico de valores que podem ser aceitos ou não pela sociedade. Isto proporciona debates sobre, violência, racismo ou a tolerância.

Outra possibilidade como orienta Luyten (2011, p. 23) está no uso dos quadrinhos na linguagem escrita e oral, pois esse material pode incentivar muitos exercícios, podendo ser um excelente incentivo nas criações literárias e artísticas dos estudantes. Quando o assunto diz respeito ao ensino de línguas estrangeiras, existem oportunidades de propiciar a formação de diálogos nos balões em uma história já desenhada, adaptada e recortada para este propósito.

A análise de conteúdo também pode ser outro meio de ensino, como informa Luyten (2011, p. 23) ao avaliar os personagens como heróis ou vilões no seu aspecto físico em organização com o psicológico. O vocabulário dos desenhistas, os sentimentos que despertam no leitor, as reações de medo, raiva e coragem, podem ser critérios de avaliação.

Pontos como estereótipos da apresentação da família dos personagens, dos profissionais, questões sociais, nacionais e culturais são critérios para que o aluno possa analisar. Estudar as personalidades dos personagens das Histórias em quadrinhos é uma possibilidade de aplicação nas salas de aula, pois isso permite ao aluno identificar o leitor-personagem e se identificar por meio da fantasia aquilo que almeja ser.

Com o incentivo do professor os alunos podem realizar vários exercícios utilizando as Histórias em quadrinhos, como afirma Luyten (2011, p. 24). Dentre eles estão: leitura de um texto com a delimitação do tamanho da história; criação de uma história em quadrinhos sobre

um tópico; ponto de vista sobre um tema qualquer, ou seja, os quadrinhos são um meio de ensino bastante eficaz, além disso, ajudam na concentração do aluno.

Os jovens de hoje sempre estão conectados com uma ou mais tecnologias o que ocasiona a falta de atenção. Quando procuram ler uma revista de Histórias em quadrinhos, há um exercício de concentração em um veículo de informação. Como afirma Lovetro (2011, p. 15), pode-se até ouvir música ao mesmo tempo, mas o leitor estará educando seu cérebro para a concentração. Isso é essencial para que o jovem se interesse em leitura de forma concentrada. Os quadrinhos colaboram com o trabalho do professor para transmitir as informações.

Lovetro (2011, p. 15) trás várias formas de Histórias em quadrinhos que seguem caminhos não comerciais, como: quadrinhos de informação empresarial - toda empresa precisa de um projeto em que flua a informação; quadrinhos para serviço público - como campanhas de saúde, educação e de cunho social; quadrinhos para a área publicitária - com campanhas destinadas a um público-alvo; quadrinhos para profissionais liberais - como, médicos, advogados, engenheiros entre outros profissionais para a apresentação de seus serviços; quadrinhos paradidáticos - que são adaptações de obras famosas, biografias e textos diversos; quadrinhos jornalísticos; quadrinhos terapêuticos - os psicólogos e psicanalistas podem desenvolver a criação dos quadrinhos como uma forma de terapia de aproximação para seus pacientes; quadrinhos religiosos; quadrinhos de vanguarda - artistas que usam a linguagem dos quadrinhos para refletir em suas artes; quadrinhos no design e decoração; quadrinhos no cinema; quadrinhos nos rádios.

Quando o assunto é a linguagem das Histórias em quadrinhos, há possibilidades de utilização em outras artes. Lovetro (2011, p. 17) destaca: o teatro, cinema, moda, literatura, artes plásticas, psicologia, arquitetura, design e ciência. “O desenhista é um diretor de cinema que escolhe as cenas para induzir o leitor a criar as imagens em movimento em sua cabeça” (LOVRETO, 2011, p. 19).

Os quadrinhos são um material rico em utilidades, pois desde o seu formato quanto a sua linguagem podem ser inseridos em várias artes e nas mais diversas áreas profissionais. Lovetro (2011, p. 19-20) ainda ressalta que “a linguagem dos quadrinhos é essencial para a utilização na educação. Ao entrar na experiência de criar uma história, entra-se nesse mundo de alternativas e conhecimento”.

Segundo Vergueiro (2012), a linguagem dos quadrinhos ou surgiu no ambiente próprio das Histórias em quadrinhos ou teve inspiração em diferentes meios e formas de expressão,

adaptando-se a criatividade de seus escritores. O cinema foi o que mais emprestou recursos, por estarem próximos tanto na sua história quanto à preferência do público.

Os quadrinhos apresentam sequências intercaladas por espaços vazios possibilitando ao leitor soltar a imaginação, criando seus próprios conceitos sobre a história. Essa abertura que as Histórias em quadrinhos proporcionam é um fator importante que permite o leitor ser o coautor da história, decidindo qual vai ser a voz dos personagens, concedendo a interpretação com maior dramaticidade e convicção. Diante dessas considerações os quadrinhos são uma ferramenta útil para se utilizar no ensino, pois possibilita a interpretação literária. Muitos alunos apresentam dificuldades para aprender, devido à dificuldade na hora da interpretação.

Como podemos ver, o leitor de quadrinhos é praticamente co-autor da história. É a linguagem que praticamente está sendo redescoberta para o futuro. É o primeiro livro de leitura de uma criança, e a cada momento se torna uma força importante na interação das diversas linguagens artísticas. Se antigamente chegava-se a culpar as HQs pela criminalidade infantil e por tomar tempo de estudo das crianças, hoje, a situação é outra. O ensino necessita desta linguagem para fortalecer o aprendizado. (LOVETRO, 1995, p. 67).

Segundo Lovetro (1995, p. 95), o impacto visual é sempre a “mola” que move a vontade de ler, pois de acordo com suas considerações, tanto crianças como adultos gostam de poder criar uma imagem sobre um papel. A imagem é o que impulsiona o leitor a imaginar e ter essa vontade de criar e interpretar a história.

A onomatopeia é outro fator que permite a imaginação aflorar, pois as grafias dos sons é que possibilitam ao leitor essa interpretação.

Os sons transformados em palavras são mágicos e dão a acústica da ação. Enfim, é uma linguagem que não serve apenas ao contador de histórias, mas também ao médico que precisa explicar às pessoas menos informadas sobre como evitar a Cólera, ou ao advogado que defende seu cliente com explicações mais detalhadas da ação. (LOVETRO, 1995, p. 95)

De acordo com Lovetro (1995, p. 95), as Histórias em quadrinhos ganham importância à medida que é constatado que o gibi é um dos primeiros livros que a criança tem contato, ou seja, não dá mais para ignorar o fato de que os quadrinhos estão presentes desde o começo na vida das pessoas. Por apresentar uma linguagem de mais fácil interpretação, além é claro da riqueza das imagens, cores e textos, isso facilita o contato entre a leitura e o leitor, pois os quadrinhos se colocam como um meio entre o visual e a palavra, induzindo as pessoas a usarem a imaginação.

[...] num momento em que o visual, o grafismo, toma conta de nossas comunicações, o quadrinho se coloca como um meio entre o visual e a palavra: a tevê e a literatura. Nesta linguagem que surgiu junto com o cinema, encontramos a arte gráfica, a literatura e a agilidade do cinema. Melhor ainda, os quadrinhos dão chance de seu leitor usar a imaginação criadora. Enquanto o cinema e a tevê nos dão imagens

prontas, sem possibilidade de retorno, a não ser através de um videocassete, o quadrinho mostra uma sequência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens de ligação. Entre um quadrinho e outro, a ação tem continuidade na cabeça do leitor. Nos quadrinhos não se nota muito isto, assim como no cinema, onde pelo menos um quarto do filme a que assistimos é o preto total das faixas que intercalam os fotogramas. Na tela vemos a passagem de 24 fotogramas por segundo e não percebemos. (LOVRETO, 1995, p. 65).

Hoje a linguagem das Histórias em quadrinhos, vem sendo cada vez mais utilizada. Exemplo disso foi um trabalho apresentado no Simpósio Nacional de Ensino de Física em 2009, com o seguinte tema: “A linguagem dos quadrinhos no estudo da radioatividade no ensino médio: o acidente com césio-137 em Goiânia, 20 anos depois”, por Giovanni Grassi e Paulo Celso Ferrari. Consiste na elaboração de um quadrinho, onde são explicados e discutidos os principais conceitos sobre radioatividade que estavam envolvidos no acidente.

Eisner (1985) fala que ler uma revista de História em quadrinhos, pela sua configuração geral, por apresentar uma sobreposição de palavras e imagens, demanda sobre o leitor a necessidade de exercer habilidades de interpretação visual e verbal. Existe, dentro dos quadrinhos, uma série de fatores, dentre eles a linguagem que exige do leitor uma capacidade de fazer o uso implícito de uma determinada área do conhecimento ou utilizar seus conhecimentos gerais.

Para Santos (2003, p. 4), a linguagem dos quadrinhos, quando é bem utilizada pode se tornar uma grande aliada na sala de aula, “(...) a união de texto e desenho consegue tornar claros, para os alunos, conceitos que continuariam abstratos se confinados unicamente à palavra” (SANTOS, 2003, p. 4).

Segundo Busch (2013), a leitura dos quadrinhos se torna interessante a partir do momento em que o leitor, começa a interpretar de forma inconsciente os elementos existentes entre as linguagens verbais e visuais. Quando a leitura de uma história em quadrinhos se torna dinâmica exige do leitor uma interpretação inconsciente das relações entre mensagens verbais e visuais em sequência.

De acordo com McCloud (2005, p. 63), “essa interpretação inconsciente do leitor, se dá através do fenômeno de conclusão, onde o leitor retira suas próprias conclusões como participante da história”.

A participação é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação. Há muito tempo os cineastas perceberam a importância de deixar o público usar a própria imaginação. Mas enquanto o filme utiliza a imaginação da plateia para efeitos ocasionais, os quadrinhos fazem isso com frequência. (...) a conclusão deliberada e voluntária do leitor é o método básico para os quadrinhos simular o tempo e o movimento. (McCLOUD, 2005, p. 69).

Busch (2013), explica que os quadrinhos também podem favorecer a memorização. Isso ocorre no momento da empatia com os personagens, pois é a partir da identificação dos leitores com os personagens das Histórias em quadrinhos, que se ocasiona a aceitação de uma história.

Eisner (1985, p. 51), declara que a:

Empatia é uma reação visceral de um ser humano ao empenho de outro. A habilidade de “sentir” a dor, o medo ou a alegria de alguém dá ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor. Nós vemos uma ampla evidência disso nas salas de cinemas, onde as pessoas choram por causada tristeza de um ator que está fingindo estar vivendo uma coisa que não está realmente acontecendo. (EISNER, 1985, p. 51)

A linguagem das Histórias em quadrinhos incentiva a criatividade, pois “a utilização da fabulação verbal e do desenho cômico, do engraçado e da ficção possibilita a liberação dos primeiros elos que prendem e bloqueiam a criatividade”. Segundo o mesmo autor, “coisas e situações engraçadas ajudam a criar um clima agradável e leve na sala de aula, um ambiente nem sempre descontraído. O humor tende a fazer com que as ideias fluam com mais naturalidade” (GOMES, 2001, p.113).

A linguagem das Histórias em quadrinhos apresentam vários aspectos, como: as molduras de cada cena; os balões de pensamento e fala; os retângulos das legendas e as onomatopeias, que as tornam diferenciadas dos outros recursos informacionais, como referencia Pigozzi (2013, p. 17):

(...) os quadrinhos se tornaram um suporte de informação que apresenta uma linguagem diferenciada dos outros recursos informacionais, possuindo vários mecanismos comunicativos de significativa riqueza, o que acaba por potencializar a sua capacidade para o registro de informações, para diversas formas de expressão e comunicação. Com isso, os quadrinhos possuem, em termos de linguagem, um potencial diferenciado em relação aos demais instrumentos de ação, comunicação e de luta pelo poder nas diversas esferas da sociedade. (PIGOZZI, 2013, p. 17)

De acordo com Pigozzi (2013, p. 17), “as linguagens que compõem as Histórias em quadrinhos, por meio dos diversos aspectos artísticos, educacionais, estéticos e políticos e sociais, trabalham fortemente a leitura de imagens e de textos (...)”. Por meio desses aspectos, (idem, 2013, p. 17) afirma que os quadrinhos se tornam um veículo eficaz na transmissão de registros sobre acontecimentos culturais, econômicos e sociais.

As mesmas linguagens podem produzir efeitos psicológicos nos leitores, por meio, das emoções que podem influenciar e persuadir o público consumidor das Histórias em quadrinhos, ocasionando impacto tanto na publicidade quanto nas decisões de compra dos leitores. “Com isso, os quadrinhos, como mídia e fonte de informações, possuem significativo

potencial educacional, em função das suas várias possibilidades de leitura (imagética e verbal)” (PIGOZZI, 2013, p. 17-18).

Para Vergueiro (2006), a linguagem das Histórias em quadrinhos passou por uma renovação muito grande, o que gerou um importante avanço. Com a produção voltada para atingir o público, e pensando em “ganhar” mais leitores, os produtores de quadrinhos investiram em sua arte, com publicações ambiciosas, com maior visibilidade, e profundidade nas histórias, tanto que hoje já existem muitas Histórias em quadrinhos produzidas para serem utilizadas nas escolas, como o intuito de estimular a leitura, facilitar a transmissão das informações e estimular o aluno a exercer habilidades de interpretação e também fazer o uso de conhecimentos gerais e específicos. Ou seja, as Histórias em quadrinhos são um meio efetivo de informação e comunicação, olhando-as como linguagem.

As Histórias em quadrinhos, como qualquer forma de expressão artística, possui sua própria linguagem, com seus códigos regras próprios que devem ser respeitados pelo autor ao criar sua HQ, sob pena de não conquistar a cumplicidade do espectador para com o seu universo ficcional. (GUIMARÃES, 2002, p. 7)

De acordo com Guimarães (2002, p. 8), a linguagem das Histórias em quadrinhos apresenta vários elementos essenciais. O estilo da imagem é um elemento importante da linguagem das Histórias em quadrinhos, pois está relacionado à forma de captar uma imagem da natureza. Informações recebidas visualmente são difíceis de serem representadas fielmente, então existe a necessidade de uma simplificação. Uma das estilizações mais comuns é o traço, que delimita o contorno das figuras e objeto representados.

Outro elemento crucial dos quadrinhos consiste na representação dos movimentos, é a tentativa de transmitir os movimentos através de imagens paradas. Existem vários recursos que podem ser utilizados, como a deformação de folhas e galhos de uma árvore causada pelo vento, à inclinação do corpo para indicar que está correndo e as mudanças nas dobras das roupas com sentido de deslocamento.

Já nas Histórias em quadrinhos caricaturais e semicaricaturais os recursos utilizados são as ‘linhas de ação’. Consistem em um traço indicando a trajetória de um objeto, apenas representando o movimento. “A origem deste recurso é simples: na realidade, um objeto com rápido movimento repetitivo parece à vista humana com se fossem vários objetos” (GUIMARÃES, 2002, p. 8).

A sequência de imagens é outro elemento fundamental da linguagem dos quadrinhos, pois representar a ação de algo em apenas uma única imagem é impossível. Desse modo é necessário criar uma sequência de imagens que vão se desenrolando ao longo da história. Normalmente a codificação usada para este recurso é a apresentação de imagens separadas,

seguindo a mesma regra de leitura para textos escritos no ocidente da esquerda para a direita e de cima para baixo.

A representação de sons é feita dentro dos quadrinhos, por balões com falas que apontam para as bocas dos personagens, as onomatopeias, usadas para transmitir um som, e as legendas, que são geralmente e um comentário do autor entre dois quadros consecutivo, ou dentro dos próprios quadros.

A linguagem dos quadrinhos é rica em detalhes, possibilitando abranger vários elementos que dão “vida” a cada traço, gestos e ação e é por meio desse jogo de elementos, de combinações, que faz das Histórias em quadrinhos uma poderosa fonte de informação para a educação.

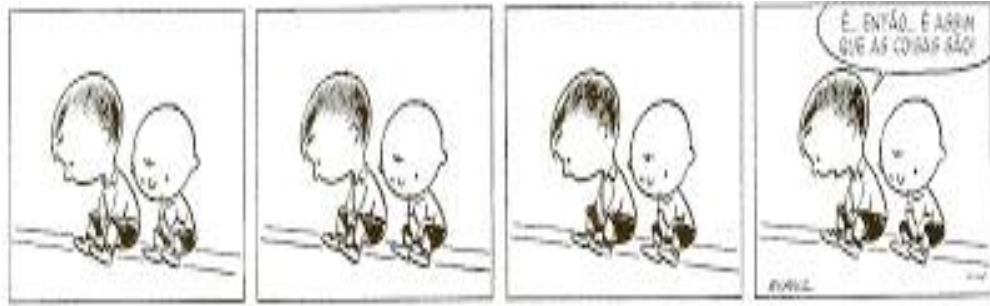
8.1.1 Arte Sequencial e seus elementos

De acordo com Carvalho (2006, p. 42) assim como qualquer outra narrativa as histórias em quadrinhos têm como elementos personagens, tempo, espaço e ação, mas a forma como essa narrativa é feita a torna um pouco peculiar, pois os autores narram por meio de uma sobreposição de imagens e palavras e o leitor de quadrinhos vai precisar utilizar de suas habilidades interpretativas visuais e verbais. A leitura dos quadrinhos é uma percepção estética e de esforço intelectual, apresentando uma estrutura bem complexa.

Os quadrinhos podem ser utilizados na educação como ferramenta de prática educacional, porque se pode encontrar neles elementos que são úteis como instrumento de alfabetização e leitura saudável. O que se pode ser visto e usado também são suas técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras coisas encontradas nas Artes Visuais que podem se assimilar perfeitamente com a educação nos oferecendo teorias e práticas para podermos utilizar os quadrinhos como um meio artístico e pedagógico na sala de aula (NOVAIS, 2009. p. 36-37).

O quadro/requadro é uma moldura da história. É neste local que compõem os desenhos. No Ocidente, os quadrinhos são lidos da esquerda para a direita e, cada quadrinho representa uma nova cena, onde o momento é “congelado”, concebendo uma história sequencial. O quadro também pode ser um recurso narrativo, pois sua forma, tamanho e a disposição destes influenciam na velocidade da leitura e na interpretação da história.

Figura 4: Exemplo de requadro



Fonte: SCHULZ, 1950.

O balão é a linha que envolve as palavras que são atribuídas a um personagem e indica qual ele é também serve para saber que está falando primeiro. Existem vários tipos de balões, cada um demonstrando um sentido ao que o personagem quer expressar. Dentre eles estão, o de fala, pensamento, grito e sussurro, mas existem vários outros, como o de comunicação eletrônica e até vozes guturais, ou seja, cada um com seus critérios que ajudam a definir o que cada personagem está querendo passar, de modo que os quadrinhos tendem a se adaptar as novas demandas de necessidades de seus leitores.

A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado [...]. Os balões, outro dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, também são úteis no delineamento do tempo. Os outros fenômenos naturais [...] representados por signos reconhecíveis, tornam-se parte do vocabulário usado para expressar o tempo. Eles são indispensáveis ao contador de histórias, principalmente quando ele está procurando envolver o leitor (EISNER, 1985, p. 28).

Os balões surgiram nas HQ, de forma tímida, em *Yellow Kid*, passando a ser usado regularmente em criações posteriores. Seu emprego cria a intersecção entre a imagem e o texto, transmitindo ao leitor elementos da fala, pensamento e ação dos personagens. Sua decodificação deve associar-se aos demais elementos figurativos do quadro, podendo variar conforme a expressão que se queira transmitir. Assim, como característica única dos quadrinhos, o balão representa uma densa fonte de informações, que começam a ser transmitidas ao leitor antes mesmo que este leia o texto, ou seja, pela própria existência do balão e sua posição no quadrinho (VERGUEIRO, 2004, p. 6).

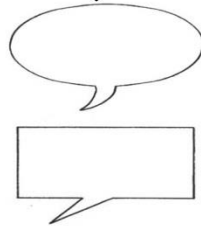
Os balões começaram a surgir lentamente nas Histórias em quadrinhos, a sua primeira aparição foi em *Yellow Kid*, posteriormente sendo usado em várias outras criações. A evolução dos seus formatos, com o passar dos anos foi significativa, pois existem vários tipos (Fala comum, expressão de medo, pensamento, sussurro, fala eletrônica, grito e frio), e cada um destina-se ao momento específico da fala dos personagens. Tornando-se um dos elementos mais característicos da linguagem dos quadrinhos.

Figura 5: Exemplo de Balões

MODELOS DE BALÕES

A PARTE EXTERNA DO BALÃO OBEDECE A NORMAS DE EXPRESSÃO. VEJA ABAIXO AS MAIS COMUNS.

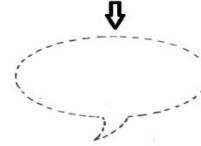
FALA COMUM: UMA LINHA SIMPLES, INTEIRIÇA, OVAL OU RETANGULAR, COM PONTA DIRECIONAL SIMPLES.



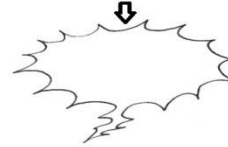
PENSAMENTO: LINHAS CURVAS IMITANDO NUVEM E PONTA DIRECIONAL COM BOLINHAS. TAMBÉM USADO PARA SONHOS.



SUSSURRO: LINHA PONTILHADA E PONTA IDEM.



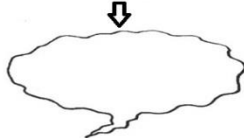
GRITO: LINHAS ESPALHADAS EM FORMA DE EXPLOSAÇÃO E PONTA IGUAL. AS LETRAS SÃO GRANDES.



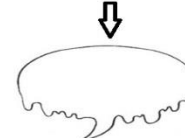
FALA ELETRÔNICA: LINHA SIMPLES E PONTA DIRECIONAL EM FORMA DE RAIOS. USADO PARA SONS DE RÁDIO, TELEFONE, TV E ROBÔ.



EXPRESSION DE MEDO: LINHA INTEIRIÇA, MEIO TRÊMULA, COM PONTA DIRECIONAL IGUAL.



FRIO: LINHA ESCORRIDA, PONTA IGUAL. TAMBÉM SERVE PARA EXPRESSAR FRIEZA AO FALAR.



Fonte: RANIMA ART, 2013.

Recordatórios são painéis dentro dos quadrinhos usados pelo “narrador” quando existe uma necessidade de explicação fundamental para a história, pois não está clara no desenho e nem pode ser dita pelos personagens. O recordatório diz respeito a algo que ocorreu. Indica tempo/espaço, acontecimentos paralelos.

Figura 6: Exemplo de Recordatório



Fonte: MULTIVERSO, 2011.

As linhas cinéticas são os “risquinhos” que remetem movimento. Indicam a trajetória de um objeto ou do personagem. Existem outras formas de fazer com que algo esteja em

movimento, como desfocar o cenário, usar linhas e traços em maior quantidade e complexidade, ou até mesmo utilizar cores diferentes onde o ar foi deslocado.

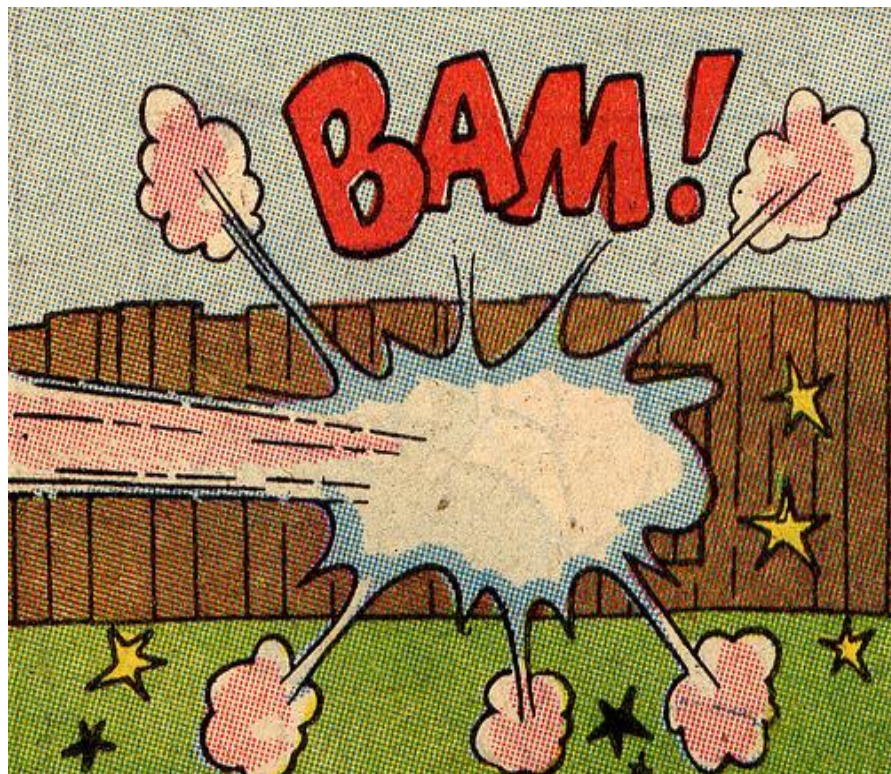
Figura 7: Exemplo de Linhas Cinéticas



Fonte: ESTAÇÃO DOS QUADRINHOS, 2009.

As onomatopeias assim como os balões servem para dar autenticidade e vida às Histórias em quadrinhos, pois ambos constituem um dos elementos mais característicos da linguagem dos quadrinhos.

Figura 8: Exemplo de onomatopeias



Fonte: DICAS LEGAIS, 2010.

Esses elementos que compõem os quadrinhos podem ser relacionados com os critérios de avaliação de uma fonte de informação, pois tudo depende de como estão dispostas e de

quanto facilitam a compreensão de uma história. De acordo com Tomael et al. (2004, p. 21) “a apresentação das informações em uma fonte deve, primeiramente estar organizada para possibilitar o uso eficiente de seus recursos e depois ser agradável aos olhos do seu usuário. Os dois aspectos são complementares”.

Para Eisner (1985, p. 7), nos tempos modernos a revista em quadrinhos se constituiu como o principal veículo da Arte Sequencial. Na medida em que percebeu o seu potencial nessa forma, foi atribuída maior atenção na qualidade do material e sua produção tornou-se mais cara, o que, conseqüentemente, proporcionou a fabricação de revistas mais coloridas e com melhores resoluções para chamar a atenção do público mais refinado. Ao mesmo tempo os quadrinhos em preto-branco também conseguiam seu público. Segundo Eisner (1985, p.7) as histórias em quadrinhos persistem em crescer como forma válida de leitura.

Por volta de 1934 foram surgindo às primeiras revistas em quadrinhos. Elas geralmente dispunham de uma coleção aleatória de obras curtas. Depois de 50 anos o aparecimento de *graphic novels* (novelas gráficas) completas possibilitou encontrar o foco nos parâmetros da sua estrutura. De acordo com Eisner (1985, p. 7) quando se explora uma obra em quadrinhos como um todo, o arranjo dos seus elementos específicos evidencia a característica de uma linguagem.

O vocabulário da Arte Sequencial tem se desenvolvido incessantemente nos Estados Unidos, como afirma Eisner (1985, p. 7). Desde que veio ao conhecimento do público, pela imprensa diária, essa forma de leitura ganhou uma clientela ampla, e passou a fazer parte da leitura inicial da maioria dos jovens. Corroborando Eisner (1895, p. 7) os quadrinhos difundem numa linguagem que proporciona a experiência visual comum ao criador e ao público. É esperada uma compreensão fácil da combinação de imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto, como argumenta o mesmo autor (1895). Os quadrinhos podem ser intitulados como leitura, em uma definição mais ampla, que o habitualmente usado ao termo.

Segundo Eisner (1985 *apud* Wolf, 1977, p. 7):

Durante os anos últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... aprender a ler... tem significado aprender a ler as palavras... Mas... gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais... (EISNER, 1985, p. 7 *apud* WOLF, 1977).

Para McCloud (2005, p. 60-93), muitos autores de quadrinhos ainda medem a arte e o texto por diferentes padrões, mas mantém-se a base na combinação harmoniosa entre elas, em virtude da qualidade. As palavras e imagens nas Histórias em quadrinhos são como parceiros de dança, um conduzindo o outro, sempre em sintonia. Ainda segundo o mesmo autor, quando a imagem é a parte predominante no quadrinho, o texto é liberado para explorar algo mais amplo dentro da história e vice-versa.

Existem outros gêneros não verbais ou icônico-verbais que se assemelham às Histórias em quadrinhos, são eles: os cartuns, as charges, as caricaturas e as tiras e se tratando de uma pesquisa que envolve os quadrinhos é importante diferenciá-los.

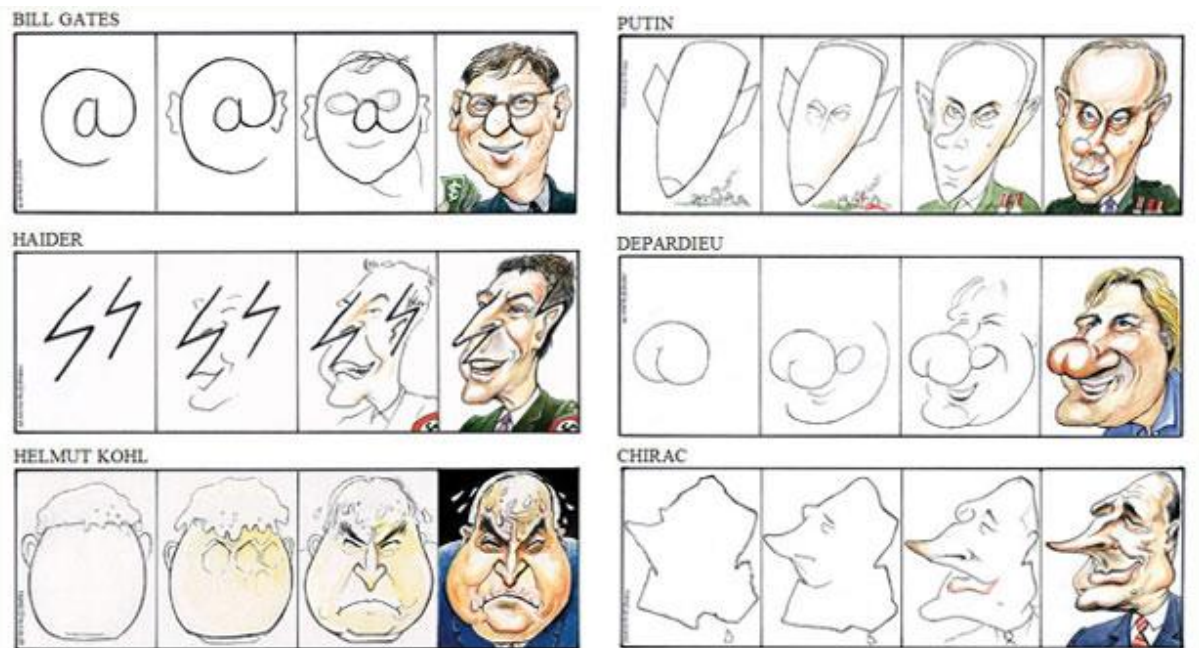
As charges seguem o modelo das caricaturas, através de uma pequena narrativa, apresentando temas da atualidade e os personagens são desenhados, seguindo o estilo das caricaturas, que por sua vez são retratadas por meio de desenhos de pessoas, objetos, animais ou fatos em suas, com traços mais exagerados.

Figura 9: Exemplo de Charge



Fonte: QUERO DESENHO, 2011.

Figura 10: Exemplo de Caricatura



Fonte: COMO FAZER CARICATURA, 2014.

O cartum pode ser confundido com as charges, mas a diferença está nas abordagens dos fatos. O cartum retrata assuntos mais universais, independente da época ou do contexto. Seus temas podem ser entendidos no mundo todo, ou seja, são atemporais, podem vir com uma sequência de quadros ou não.

Figura 11: Exemplo de Cartum



Fonte: COUTINHO, 2011.

8.2 QUADRINHOS COMO FONTE DE INFORMAÇÃO

De acordo com Rodrigues e Blattmann (2011), podem-se definir fontes de informação como tudo o que gera ou veicula informação, podendo ser descritas como qualquer meio que responda a uma necessidade de informação, incluindo produtos e serviços de informação, pessoas ou rede de pessoas, programas de computador, meios digitais, sites e portais.

A informação está ligada a comunicação, que visa o conhecimento, e está atada no cotidiano das pessoas quando assimilam, questionam, produzem, manipulam, trabalham e transmitem, tudo se relaciona com a produção e disseminação do saber. Existem inúmeras fontes de informação como livros, imagens e instituições, ou seja, tudo aquilo que produz ou gera conhecimento pode ser considerada uma fonte.

Cunha e Cavalcanti (2008, p. 172) fazem a definição de “fonte de informação” como “documentos que fornecem respostas específicas e, entre suas várias espécies, encontram-se enciclopédias, dicionários, fontes biográficas, fontes estatísticas, índices, tratados e manuais específicos”. Brigidi (2009, p. 10) conclui que “as fontes são a origem de toda informação e do conhecimento, pois remetem a algo que vem sendo investigado, pesquisado e analisado. Esta definição permite observar a aproximação dos termos ‘fonte’ e ‘informação’, que na área da Biblioteconomia estão interligados”.

Com a era digital quase tudo o que é produzido virou fonte de informação, mas nem todas podem ser consideradas como tal. Suas classificações que são primárias, secundárias e terciárias. Os documentos primários são aqueles que contêm, principalmente, novas informações ou novas interpretações de ideias ou fatos acontecidos. Já os documentos secundários contêm informações sobre os documentos primários e são arranjados segundo um plano definitivo; são, na verdade, os organizadores dos documentos primários e guiam o leitor para eles. Por sua vez, os documentos terciários têm em sua função principal ajudar o leitor na pesquisa de fontes primárias e secundárias, sendo que, em sua maioria, não trazem nenhum conhecimento ou assunto como um todo, isto é, são sinalizadores de localização ou indicadores sobre os documentos primários ou secundários, além de informação factual.

Para alguns autores as fontes de informação devem apresentar os seus atributos de qualidades que servem para analisar se as informações possuem confiabilidade e precisão. Dentre os autores podem ser citados:

Quadro 2: Critérios para seleção de fontes de informação

Wanger e Strong (1996)	Dizem que os atributos de qualidade estão na categoria de representação; devem ser passíveis de interpretação, de fácil entendimento.
Lee et al. (2002)	O foco está na quantidade apropriada, ou seja, em quantidade suficiente e apropriada às necessidades. As fontes devem ser de fácil manuseio (uso fácil perante uma necessidade específica / facilidade de integração), livres de erro (corretas, precisas e confiáveis), de livre interpretação (unidades de mensuração são claras; facilidade de compreensão) e relevantes (úteis, apropriadas e aplicáveis).
Tomaél et al. (2004)	Declara que os atributos de qualidade estão na adequação da fonte, no tipo de linguagem adotada e coerência com os objetivos.
Barnes e Vidgen (2004)	O foco está na qualidade das informações, ou seja, na conveniência da informação para os propósitos do usuário como, por exemplo, precisão, confiabilidade, pertinência, fácil entendimento, formato apropriado e profundidade da informação.

Fonte: Baseado nas informações preparadas pela Prof.^a Maria de Fatima Garbeline do curso de Biblioteconomia da UFG, para a disciplina de Fonte de Informação II.

A partir de alguns conceitos é possível relacionar as Histórias em quadrinhos como fonte de informação, pois sua definição fala que está relacionada a toda e qualquer produção do conhecimento, desse modo, as Histórias em quadrinhos são produtoras assim como podem “traduzir” e facilitar o entendimento de suas informações.

Calazans (2004, p. 21), apresenta alguns critérios de avaliação para as Histórias em quadrinhos que são destinadas para o aprendizado. É mostrado que um dos requisitos mais importantes dos quadrinhos é o fato de possuírem trama, verbo, ação e movimento, constituído de ricas páginas coloridas. Os personagens devem prender a atenção do leitor e o material deve possuir uma linguagem acessível. No caso de apresentarem longos discursos, ou balões muito extensos, o material pode virar algo entediante, desestimulador, afastando o aluno ao invés de prender sua atenção. “É necessário que o livro capte o interesse dos leitores,

reproduza a signagem, o visual. A estética e o ritmo narrativo o qual os alunos estão habituados em sua leitura espontânea” (CALAZANS, 2004, p. 21).

É interessante o professor mostrar o material para os alunos e pedir para que o avaliem. As respostas poderão ser negativas quanto positivas e o educador deve estar preparado para as críticas, pois é a partir do gosto dos estudantes que irá direcionar o estímulo, motivação e o prazer para o estudo e a leitura.

De acordo com Tomaél (2004) os atributos de qualidade de uma fonte de informação estão na adequação da fonte, no tipo de linguagem adotada e coerência com os objetivos. Nesse contexto é que se deve tomar cuidado, explica Luyten (2011, p. 25), pois existem muitos livros didáticos no formato de quadrinhos, mas alguns só têm a finalidade comercial, ou seja, não tem a preocupação se o material vai ajudar em sala de aula, por isso é essencial que o professor esteja familiarizado com a linguagem das Histórias em quadrinhos e que faça disso uma questão de aula por meio de uma leitura crítica com os alunos. Desse modo poderão observar critérios de avaliação das fontes, das quais Luyten (2011, p. 25) ressalta: quadrinhos com excesso de texto nos balões, tornando mais difícil a assimilação do conteúdo; imagens muito chamativas que tiram o foco da mensagem principal.

O mais importante: os quadrinhos, em sua estrutura, formam uma imagem descontínua. O espaço em branco entre um quadrinho e outro tem que ser preenchido rapidamente na mente do leitor para formar uma imagem contínua, como se fosse um filme ou um desenho animado. Este espaço em branco, ao qual ninguém dá importância, tem uma função extraordinária: ajuda o cérebro a pensar. (LUYTEN, 2011, p. 25)

De acordo com Santos e Ganzaroli (2011), as Histórias em quadrinhos podem ser consideradas fontes de informação que merecem atenção e tratamento especiais, pois incentivam a leitura; é muito abrangente e possui conteúdos diversificados. Os quadrinhos estão conquistando cada vez mais seu espaço e afirmando ser um material de altíssimo valor informacional, que estimula o leitor a usar novas habilidades interpretativas. A sociedade está deixando de lado a visão ruim sobre as Histórias em quadrinhos e estão inserindo cada vez mais no seu cotidiano de leituras.

As bibliotecas também desempenham papel fundamental na utilização das Histórias em quadrinhos como fonte de informação, pois é nesse ambiente que se encontram grande parte dos registros em termos de conhecimento. Cabe ao profissional Bibliotecário (a) inseri-las cada vez mais no acervo, servindo como um material próprio para a leitura e busca pelo conhecimento. Deve-se perceber a importância que os quadrinhos têm, pois proporcionam a multimodalidade e podem ser utilizados de diversas maneiras graças ao reconhecimento pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) juntamente com os Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCN), que sugerem exemplos de como utilizar o material em várias disciplinas que fazem parte do currículo da educação básica.

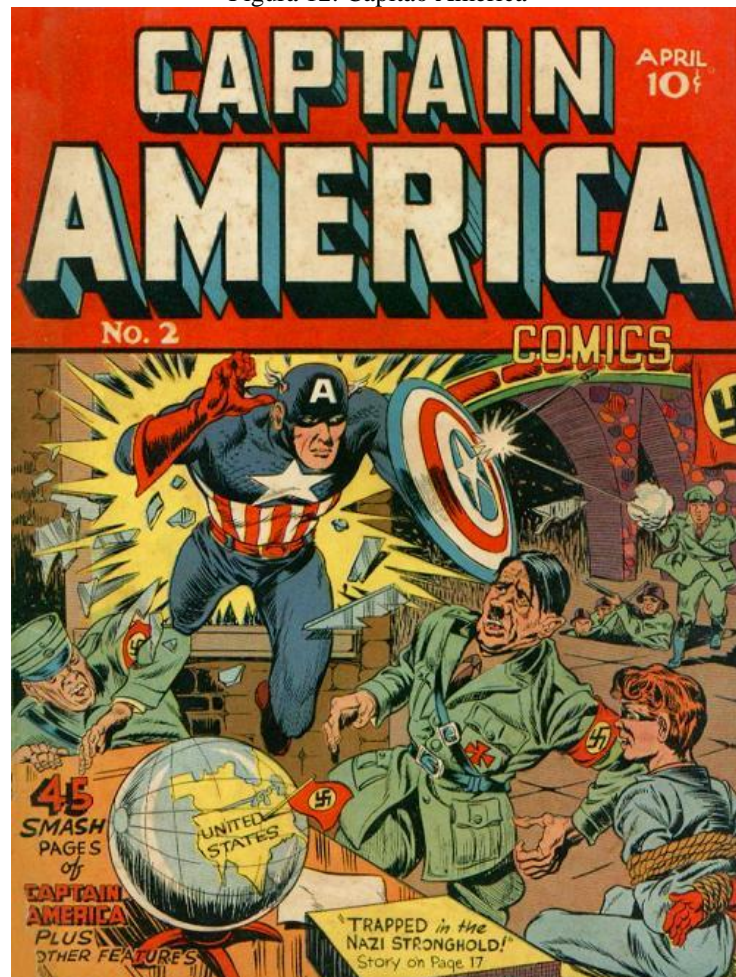
Segundo Gasque e Ramos (2012), as Histórias em quadrinhos estão em sintonia com as inovações, com a ajuda conjunta de vários profissionais, artistas, editores e roteiristas, que embarcam nos fatos reais e conduzem essas noções para as páginas das Histórias em quadrinhos. Os mesmos autores declaram que nos Estados Unidos da América, que é o berço dos super-heróis, ou em outro país, ao desempenhar esta alteração de forma didática e prazerosa, os autores utilizam a noção de realidade e a incorporam, por meio da linguagem dos quadrinhos, com o referencial que o leitor tem da ficção e que pode vir a ter da realidade em questão.

Pode ser constatado por vários argumentos sobre as Histórias em quadrinhos como um material valioso para ser utilizado no processo de ensino-aprendizado. E de acordo com alguns autores, os quadrinhos são fontes de informação, pois os quadrinhos geram e veiculam informação, estimulam a leitura e abrangem vários conteúdos permitindo a multidisciplinariedade em suas histórias.

Existem várias maneiras para usar uma História em quadrinhos, podendo criá-la com seu próprio enredo e personagens, seguindo os critérios de uma boa fonte de informação ou utilizar as Histórias em quadrinhos de super-heróis, para transmitir valores pessoais, conhecimentos sobre elementos químicos e físicos, História, entre outros. Muitos quadrinhos envolvem aspectos da história passada ou atual, seja a dos Estados Unidos da América ou de qualquer outro país, e isso é algo valioso. Poucos sabem que essas narrativas transmitem uma poderosa gama de informações úteis, que podem ser aplicadas nas aulas de História.

O exemplo mais conhecido envolvendo história e guerra são os quadrinhos do Capitão América, o personagem é um símbolo do patriotismo norte americano, um herói da II Guerra Mundial, por meio da sua história são narrados vários acontecimentos e fatos da guerra. Essas Histórias em quadrinhos podem ser usadas em uma aula que envolva o tema sobre a II Guerra.

Figura 12: Capitão América



Fonte: L&PM, 2012.

Tanto a criação de História em quadrinhos ou a utilização das mesmas de editoras renomadas como, a Marvel ou a DC Comics podendo servir de instrumento de ensino, desde que tenha a ver com o tema em questão e sempre procurar seguir alguns critérios das fontes de informação (objetivos claros, passíveis de interpretação, e linguagem), deve tomar cuidado com certos tipos de materiais, pois nem todos podem ser intitulados como uma verdadeira História em quadrinhos.

Pode-se falar de um dos fatores que impulsionaram os quadrinhos para chegar a serem utilizadas como meios informacionais na educação está relacionado a sua linguagem, pois é nela que se encontram os elementos essenciais para o leitor exercer suas habilidades de interpretação, utilizando conhecimentos gerais e específicos de um determinado assunto, estimulando o raciocínio.

A combinação de palavras e imagens existe em diversos tipos de materiais, como em um livro de Biologia retratando as partes de uma planta, por exemplo. Mas é por meio das

Histórias em quadrinhos que as imagens e as palavras se relacionam de uma forma, onde ambas se comunicam, transmitindo uma ligação.

Os elementos constituintes da linguagem dos quadrinhos são outros fatores essenciais em sua composição, os símbolos visuais criam combinações incríveis entre um quadro e outro e é nesse espaço entre os quadros que se encontra o coração das Histórias em quadrinhos, pois aqui o leitor soltará a imaginação dando vida às imagens inertes.

A linguagem, a combinação de palavras e imagens que se relacionam e os símbolos visuais são os elementos mais característicos das Histórias em quadrinhos, é por meio destes que existe uma infinidade de possibilidades no seu uso.

Portanto está mais que comprovado o uso destas para transmitir e veicular informações e conhecimento, por meio da sua linguagem é possível criar infinitas possibilidades quanto a sua utilização, seja para fins educacionais, ou de lazer ou em relação ao estímulo da leitura.

9 CONCLUSÃO

A pesquisa foi elaborada para o trabalho de conclusão de curso (TCC), com a seguinte proposta: analisar as Histórias em quadrinhos como um novo suporte para o processo de ensino-aprendizagem. Foram levantados dados sobre o tema, a fim de solucionar a questão problema deste estudo, vários autores foram citados, para dar embasamento a pesquisa e comprovar o que está sendo proposto.

Dentre os principais argumentos, apresentados nesta pesquisa, as Histórias em quadrinhos se fazem um meio bastante eficiente para ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem, para as mais diversas faixas etárias, como um recurso informacional, didático e literário, compondo um valioso instrumento de pesquisa e ao mesmo tempo transformando-se em um material para o lazer. Podem ser estruturadas com uma linguagem simples, clara e objetiva, além de poderem proporcionar aos seus leitores uma vasta gama de conhecimento e estimulando o raciocínio.

O artista que faz histórias em quadrinhos lida com as informações sobre a história e o cotidiano, convertendo-as em ficção. Sua procura é a difícil tarefa de entreter e informar, sendo ele um formador de opinião, servindo aos poderes sociais. Junto com a narrativa dos fatos surge a ficção histórica, pois aqui o autor irá mesclar toda a carga de informações que recebe com os seus parâmetros de subjetividade e abstração, construindo uma nova visão para essas informações.

Para a leitura de um quadrinho, às vezes, se faz necessário adquirir o conhecimento prévio sobre o tema ou assunto, pois o leitor poderá apresentar dificuldades em compreender o contexto da história, pois a estrutura da linguagem das Histórias em quadrinhos, com a sobreposição de textos e imagens, em certos momentos exigem mais do raciocínio do leitor. Por isso o papel do professor, antes de ir para a sala de aula, é o de conhecer e entender a linguagem dos quadrinhos, e posteriormente trabalhar com seus alunos, estimulando-os a uma leitura agradável e a um estudo mais interessante e divertido.

Esse conjunto de palavras e imagens, juntamente com os elementos componentes dos quadrinhos se transforma em um poderoso instrumento para a propagação e aquisição da informação e do conhecimento. É por meio deste conjunto que se estrutura sua linguagem, convertendo-se em um material válido para a educação da sociedade.

As Histórias em quadrinhos constituem uma importante fonte de informação pois, tudo o que gera e produz informação é considerada como uma fonte, portanto os quadrinhos são

um recurso informacional, compondo um valioso meio para análises, podendo ser inseridas no acervo da biblioteca para possíveis pesquisas dos usuários.

É importante ressaltar o benefício dos quadrinhos, para uma sociedade que tem pressa, e acaba deixando a leitura de lado, com o pretexto de não ter tempo para ler. Diante disso, as Histórias em quadrinhos podem se tornar um dos principais meios de ligação entre o leitor e a leitura.

Uma das características mais importantes das Histórias em quadrinhos está no fato de apresentarem uma linguagem e uma estrutura de elementos bem característicos dos mesmos, onde é permitida tal flexibilidade em relação ao seu uso. Por meio dela podem ser desenvolvidos vários materiais com os assuntos de preferência, destinados a várias instituições, como as educacionais, religiosas e as empregatícias.

É visto que a sua utilização já é reconhecida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) juntamente com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) sendo autorizada pelo Governo Federal através do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), estimulando o uso das Histórias em quadrinhos e a sua distribuição nas escolas da rede pública, pois foi verificada a necessidade de uma nova linguagem que possa transmitir informações e conhecimentos e ao mesmo tempo incentivar a leitura.

Por algum tempo os quadrinhos sofreram preconceito e foram banidos das escolas e da leitura de várias pessoas, pois algumas autoridades da época, como os professores, começaram a julgar que as Histórias em quadrinhos tinham pouco valor informacional e que a sua leitura privava os jovens da boa educação e do crescimento saudável.

Neste momento várias pesquisas surgiram tratando desse assunto. O que ficou mais destacado foi o estudo do psiquiatra Wertham. Ele criticava o uso e a leitura dos mesmos. A repercussão sobre a proibição repercutiu o mundo todo e os quadrinhos entraram em período negro. Com o passar dos anos ganharam espaço novamente e também expandiram seu crescimento com novas histórias, novos personagens, novos escritores atribuindo elementos essenciais que compõem a estrutura da linguagem dos quadrinhos.

Os elementos que estruturam a linguagem quadrinística são os balões, quadros, onomatopeias, linhas cinéticas, linhas de expressões, as palavras e as imagens. Por meio deste conjunto se dá abertura para o leitor exercer o poder do raciocínio. É nos espaços entre as sequências de imagens que se encontra o estímulo para desenvolver a leitura e deixar a imaginação ir além da proposta do autor da história. É aqui que se permite adquirir uma vasta gama de vocabulário e conhecimentos, além de por em prática novas habilidades adquiridas por meio da linguagem dos quadrinhos.

Essa configuração de textos e imagem é o que diferencia as Histórias em quadrinhos dos demais meios de leitura. A combinação as deixa mais atrativas aos olhos do consumidor, tornando a leitura mais prazerosa. Alguns editores de livros se arriscam colocando textos com figuras, o que geralmente causa uma quebra de sentido e apenas isso, (este estudo não está julgando outros tipos de materiais como ruins ou melhores que as Histórias em quadrinhos), pois a imagem vem acompanhada de um texto enorme e desse modo o leitor, não sabe se dá mais atenção à imagem cheia de legendas ou ao texto. Geralmente esse jogo de elementos só é bem sucedido nos quadrinhos, charges, tirinhas, cartum, pois estes conseguem criar uma sintonia em sua estrutura, fazendo com que os elementos conversem entre si.

Os autores Cardoso e Pelozo (2007) declaram que nos dias atuais, quem tem a habilidade para leitura, é muito mais capaz de decodificar um texto. É possuir a competência de exercer várias atividades, adotando diferentes tipos de linguagens e textos, não se restringindo apenas em pedaços de livros, ou ao mesmo tipo de material, experimente novos meios de se adquirir informação e conhecimento.

Segundo Eisner (1985), mesmos os leitores que já possuem suas preferências de leituras, podem passar a gostar das Histórias em quadrinhos, pois é algo novo e com características próprias e uma linguagem diferenciada, dos demais meios. Os quadrinhos se tornaram uma fonte de informação valiosa, à medida que os estudiosos foram descobrindo o seu potencial. Uma fonte de informação é tudo o que gera, produz e veicula informação e, por meio de vários argumentos dos autores citados nesta pesquisa, pode-se comprovar que os quadrinhos são uma fonte informacional.

Cada indivíduo tem em mente o melhor para si. Em termos de leitura, existem aqueles que preferem um determinado tipo de gênero. Desse modo, cada um se adapta ao melhor. Não adianta um professor forçar certo tipo de material ao aluno. O mesmo serve para a escolha das Histórias em quadrinhos. Não existe um meio melhor ou pior, mas sim aquele que atende as necessidades do leitor.

Os quadrinhos se tornaram uma nova metodologia para enriquecer ainda mais o cenário educacional, ou seja, vieram para acrescentar e mostrar que por meio da sua linguagem se tornaram um instrumento eficiente de ensino, estimulando a leitura e o raciocínio crítico.

As Histórias em quadrinhos podem ser inseridas em diversas disciplinas da grade curricular, como matemática, língua portuguesa, geografia, história, biologia, química e física. Basta saber colocar a temática dentro do contexto abordado e seu uso é infinito. É possível encontrar exemplares de quadrinhos envolvendo informática, manuais, leis, matemática mais

avançada e religião. A interdisciplinaridade está presente e é possível criar vários cenários com os mesmos, infinitas são as possibilidades de seu uso.

Tanto professores como qualquer outra pessoa que forem utilizar as Histórias em quadrinhos devem tomar o cuidado ao escolhê-las, pois existem alguns materiais que não podem ser considerados como quadrinhos. Recomenda-se uma análise criteriosa, como se estivesse escolhendo um livro de matemática, pois nem todas as fontes podem ser consideradas confiáveis. Haverá livros ruins e bons e, do mesmo modo, existirão Histórias em quadrinhos excelentes e outras nem tanto.

O potencial das Histórias em quadrinhos está ligado a sua linguagem verbal e icônica e aos seus elementos. Proporcionam aulas diferenciadas, despertam discussões sobre as temáticas e agregam conhecimentos. Essa combinação dos mesmos potencializa um ensino mais eficiente, estimulando a leitura, assim como de diversos outros suportes informacionais, auxiliando o leitor a codificar, apropriar e dominar as diferentes linguagens.

Portanto as Histórias em quadrinhos são um meio de propagação e disseminação e veiculação da informação, rica por apresentar uma linguagem diferenciada, sendo válida para se utilizar tanto na área escolar, quanto em outras. Produzem conhecimento, estimulam a leitura e o raciocínio, desenvolvem habilidades de decodificação de vários suportes e permitem a interdisciplinaridade em suas histórias.

Tudo isso se deve ao jogo de palavras e imagens e seus elementos, criando uma lógica sobre sua estrutura permitindo ao leitor se conectar com esse mundo fascinante das Histórias em quadrinhos. Apesar da sua aparente simplicidade, os quadrinhos podem ser a ponte para a busca por outras fontes mais densas de leitura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AFONSO, Edna Antunes; ANDRADE, João Paulo da Silva. O uso das histórias em quadrinhos como recurso didático-pedagógico para o ensino de história e literatura. In: CONGRESSO NORTE-MINEIRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DIFERENTES LINGUAGENS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES, 3., 2011, Montes Claros. **Anais...** Montes Claros: Universidade Estadual de Montes Claros, 2011. Disponível em: <http://www.coped-nm.com.br/terceiro/index.php?option=com_content&view=article&id=53:o-uso-das-historias-em-quadrinhos-como-recurso-didatico-pedagogico-para-o-ensino-de-historia-e-literatura&catid=4:alfabetizacao-letramento-e-outras-linguagens&Itemid=28>. Acesso em: 05 julh. 2014.
- ALVES, Alexandre Rodrigues. O valor das histórias em quadrinhos: entrevista com Natânia Nogueira. **Educação Pública**, S.l., 2009. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/jornal/materias/0394.html>>. Acesso em: 16 abr. 2014.
- AVELAR, Távita; RODRIGUES, Cleide Aparecida Carvalho (Co-autora). A interdisciplinaridade nas histórias em quadrinhos. [S.l.: s.n., 2009?].
- BRIGIDI, Fabiana Hennies. **Fotografia: uma fonte de informação**. Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/18712/000717631.pdf?sequence=1>>. Acesso e: Acesso em: 24 nov. 2013.
- BUSCH, Fernando. **Potenciais da linguagem dos quadrinhos como ferramenta educacional**. Carazinho, RS: Universidade Luterana do Brasil, 2013.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática, 1975.
- CALAZANS, Flávio. **Histórias em quadrinhos na escola**. São Paulo: PAULUS, 2004.
- CARDOSO, G. C.; PELOZO, R. C. B. A importância da leitura na formação do indivíduo. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**, Garça, n. 9, jan. 2007. Disponível em: <<http://www.revista.inf.br/pedagogia09/pages/artigos/edic09-anov-art03.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2014.
- CARUSO, Francisco, CARVALHO, M., SILVEIRA, Maria C. Uma proposta de ensino e divulgação de ciências através dos quadrinhos. Disponível em: <http://www.nre.seed.pr.gov.br/irati/arquivos/File/BIOLOGIA/quadrinhos_em_ciencias.pdf>. Acesso em: 29 set. 2013.
- CARVALHO, D.J. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.
- CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1990.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. **DataGramZero**, v.10, n. 2, 2009. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr09/Art_01.htm>. Acesso em 11 nov. 2013.
- COUPERIE, P. et al. **História em quadrinhos e comunicação de massa**. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.

CUNHA, M. B. da; CAVALCANTE, C. R. O. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008.

DIAS, Celia. **FONTES**. Disponível em: <<http://fontesgerais.blogspot.com.br/2011/06/tipos-de-fontes-de-informacao-historia.html>>. Acesso em: 20 out. 2013.

DUARTE JR, J. F. **Fundamentos estéticos da educação**. Campinas: Papiros, 1988.

DUMONT, L. M. M.; RAMOS, R. B. T. Leitura e obtenção de conhecimento nas histórias em quadrinhos de super-heróis. In: LARA, M. L. G. de.; SMIT, J. (Org.). **Temas de pesquisa em ciência da informação no Brasil**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

ESTEVAM, Fabiana Cristina Dantas. **História em quadrinhos**: fonte de informação na educação do cidadão. Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia, v. 1, n. 1, 2006. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/abcib/article/view/8976>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

FONTES de informação: conceitos e tipos. Biblioteconomia: poupando o tempo de quem precisa de informação e tecnologia. Disponível em: <<http://biblioteconomiadigital.blogspot.com.br/2012/02/fontes-de-informacao-conceitos-e-tipos.html>>. Acesso em: 08 mar. 2014.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GASQUE, K. C. G. D.; RAMOS, R. B. T. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **DataGramZero**, v. 13, n. 2, 2012. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr12/Art_07.htm>. Acesso em: 09 nov. 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1985.

GOMES, L. V. N. **Criatividade**: projeto, desenho, produto. Santa Maria, RS. 2001.

GONÇALVES, S.; CACIONE, C. **A arte sequencial com recurso na educação musical**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2004. Disponível em: <http://abemeducacaomusical.org.br/Masters/anais2007/Data/html/pdf/art_a/A%20Arte%20Seq%20C3%BCencial%20como%20recurso%20na%20Educa%20C3%A7%C3%A3o%20Musical.pdf>. Acesso em: 07 out. 2014.

GRASSI, G.; FERRARI, P. C. A linguagem dos quadrinhos no estudo da radioatividade no ensino médio: o acidente com o Césio-137 em Goiânia, 20 anos depois. In: SIMPOSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 18., 2009, Vitória. **Anais...** Vitória: UFG, 2009. p. 1-10. Disponível em: <http://www.cienciamao.usp.br/dados/snef/_alinguagemdosquadrinhosn_1.trabalho.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2014.

GUIA de apresentação de teses. 2 ed. São Paulo: [2005?]. Disponível em: <<http://www.bvs-fsp.usp.br:8080/html/pt/paginas/guia/home.htm>>. Acesso em: 05 ago. 2014.

GUIMARÃES, E. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 25., 2002, Salvador. **Intercom**: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/31334389205109716883020426641198370007.pdf>>. Acesso em 08 out. 2014.

INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Parâmetros Curriculares Nacionais, 2011. Disponível em: <<http://provabrazil.inep.gov.br/parametros-curriculares-nacionais>>. Acesso em: 23 fev. 2014.

KAMEL, C.; LA ROCQUE, L. **As histórias em quadrinhos como linguagem fomentadora de reflexões**: uma análise de coleções de livros didáticos de ciências naturais do ensino fundamental. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://www.cienciamao.usp.br/dados/ard/_ashistoriasemquadrinhoscomolinguagemfomentadorade.arquivo.pdf>. Acesso em: 01 out. 2014.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. In: MOYA, Álvaro de. Shazam. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46). p. 103-113.

LOVETRO, J. A. **A linguagem do futuro**. [S.l.], 2011. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/c_ideias_17_065_a_076.pdf>. Acesso em: 24 set. 2014.

LOVRETO. J. A. Quadrinhos a linguagem completa. **Comunicação e Educação**, São Paulo, n. 2, 1995.

LUYTEN, S. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MAFFESOLI, M. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1995.

MANUAL de normas para elaboração de projetos e monografias. Disponível em: <http://fio.edu.br/manualtcc/co/21_Consideracoes_finais.html>. Acesso em: 01 dez. 2013.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books. 2005. p. 217.

MELO, Orlinda Carrijo. **A leitura de vida dupla**. A invenção da cidade: leitura e leitores. Goiânia: Editora UFG, 2007, p. 176.

MENDES, Josimara Evangelista. Jubiabá de Jorge Amado em HQ: a linguagem quadrinística em prol do gosto pela leitura hoje. In: Colóquio Internacional “Educação e contemporaneidade”, 6., 2012, São Cristóvão. **Anais...** São Cristóvão, 2012. Disponível em: <http://educonse.com.br/2012/eixo_12/PDF/31.pdf>. Acesso em: 03 set. 2014.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: L&PM, 1993.

Muito além dos quadrinhos análises e reflexões a 9º arte. VERGEUEIRO, W.; RAMOS Paulo (Org.). São Paulo: Devir Livraria, 2009. p. 207.

NOVAIS, J. C. S. **A ideologia nas histórias em quadrinhos e seu uso como recurso didático**. São José do Rio Preto, 2009.

PALHARES, Marjory Cristiane. **História em quadrinhos**: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história, 2008. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr09/Art_01.htm>. Acesso em: 19 out. 2013.

PESSOA, Alberto Ricardo; UTSUMI, Luciana Miyuki Sado. A formação do professor e as histórias em quadrinhos na sala de aula. **Academos Revista Eletrônica da FIA**. São Paulo. Disponível em: <http://intranet.fainam.edu.br/aceso_site/fia/academos/revista5/1.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2014.

PIGOZZI, Douglas. **Os quadrinhos como fonte de informação para o estudo da realidade social**: o pensamento anarquista e o autoritarismo em V de vingança e Watchmen. São Paulo: Universidade de São Paulo: 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013.

Quadrinhos na Educação: da rejeição a prática. VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). São Paulo: Contexto, 2009.

RAHDE, M. B. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista FAMECOS**, n. 5, nov. 1996. Disponível em: <http://rtietz.com/fronteiras/aula_03/2954-10321-1-PB.pdf>. Acesso em: 05 out. 2014.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo. **Histórias em quadrinhos**: gênero ou hipergênero. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009. Disponível em: <http://gel.locaweb.com.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf>. Acesso em: 15 julh. 2014.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **A formação da identidade dos leitores na leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis**. Goiânia: UFG, 2011. Disponível em: <http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/rubem_amos.pdf>. Acesso em 02 set. 2014.

RODRIGUES, Charles; BLATTMANN, Ursula. Uso das fontes de informação para a geração de conhecimento organizacional. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, v. 1, n. 2, jul./dez. 2011. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/pgc/article/view/9999/6922>>. Acesso em: 23 jun. 2014.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emília. História em quadrinhos: formando leitores. **TransInformação**, Campinas, v. 23, p. 63-75, jan/abr. 2011.

SANTOS, R. E. dos. A história em quadrinhos na sala de aula. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26., 2003, Belo Horizonte. **Intercom**: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP11_santos_roberto.pdf>. Acesso em: 25 set. 2014.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aplicações da história em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, ECA-USP, n. 22, p. 46-51, set./dez. 2001.

SARACEVIC, Tefko. Ciência da Informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SILVA, Andréia Gonçalves Silva. O acesso à informação jurídica através de histórias em quadrinhos e cartilhas. **Informação e Informação**, Londrina, v. 17, n. 1, p. 166-183, jan./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/9019/11379>>. Acesso em: 28 set. 2013.

SILVA, N. M. **Comercialização, cultura jovem e cotidiano nos quadrinhos**. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco: 1999. Disponível em:<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero1/artigosn1_1v2.htm>. Acesso em: 15 jun. 2014.

SILVA, N. M. da. Elementos para a análise das histórias em quadrinhos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande/MS. **Anais...** Campo Grande: INTERCOM, 2001.

TANINO, Sonia. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para o processo de ensinar**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/SONIA%20TANINO.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2014.

TAVARES, Mayara Barbosa. Leitura dos quadrinhos e sociedade reflexões sobre a educação. In: SANTOS, A. P. dos.; LIMA, A. P. de.; CHAVEIRO, E. F.; SILVA, L. C. da. (Org.). **Leitura, espaço e sujeito**. Goiânia: FIC/FUNAPE/IESA-UFG, 2014.

TERRA. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/educacao/historias-em-quadrinhos-facilitam-o-aprendizado-em-aula,50a942ba7d2da310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>. Acesso 03 jun. 2014.

TERRA. **Histórias em quadrinhos facilitam o aprendizado em aula**. 2012. Disponível: <<http://noticias.terra.com.br/educacao/historias-em-quadrinhos-facilitam-o-aprendizado-em-aula,50a942ba7d2da310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 04 set. 2014.

TOMAÉL, M. I. et al. **Avaliação de fontes de informação na internet: critérios de qualidade**. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/viewFile/293/216>>. Acesso em: 14 abr. 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero**, v. 6, n. 2, 2005. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm>. Acesso em: 17 nov. 2013.

VERGUEIRO, W. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/gibiusp/vergueirowaldomiro.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: Rama, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004, p. 31.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Caminho das pedras: a vida adulta das HQs**. São Paulo, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos**: uma apostila acadêmica? São Paulo: Canal da Imprensa, 2006.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.