

**CENTRO UNIVERSITÁRIO BARÃO MAUÁ
LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

VALDIR CLAUDINO GRUPIONI

**A IMPORTÂNCIA DOS QUADRINHOS NO ENSINO APRENDIZAGEM DE
HISTÓRIA**

Ribeirão Preto

2022

VALDIR CLAUDINO GRUPIONI

**A IMPORTÂNCIA DOS QUADRINHOS NO ENSINO APRENDIZAGEM DE
HISTÓRIA**

Trabalho de conclusão de curso de
Pedagogia do Centro Universitário Barão
de Mauá para obtenção do título de
bacharel em Licenciatura em História.

Orientador: Ma. Liliane Cury Sobreira

Ribeirão Preto

2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

G941i

Grupioni, Valdir Claudino

A importância dos quadrinhos no ensino aprendizagem de história/ Valdir Claudino Grupioni - Ribeirão Preto, 2022.

87p.il

Trabalho de conclusão do curso de História do Centro Universitário Barão de Mauá

Orientador: Me. Liliane Cury Sobreira

1. HQ 2. História 3. Aprendizagem I. Sobreira, Liliane Cury II. Título

CDU 94:82

Bibliotecária Responsável: Iandra M. H. Fernandes CRB⁸ 9878

VALDIR CLAUDINO GRUPIONI

**A IMPORTÂNCIA DOS QUADRINHOS NO ENSINO APRENDIZAGEM DE
HISTÓRIA**

Trabalho de conclusão de curso de
Pedagogia do Centro Universitário Barão
de Mauá para obtenção do título de
bacharel em Licenciatura em História.

Data de aprovação: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Ma Liliane Cury Sobreira.
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Esp. Amálio Damas da Silva Junior.
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Me. Diego dos Santos Leon.
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Ribeirão Preto

2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus em primeiro lugar.

Ao meu pai Valdir por sempre batalhar nas estradas da vida e trazendo condições favoráveis para que esse momento acontecesse, ao meu irmão Alex por sempre se importar e estar sempre disposto a ajudar se necessário, e em especial, minha mãe Cristiane por sempre acreditar que uma educação de qualidade começa dentro de casa, com respeito, dignidade, amor em família, por sempre ser a estrutura que nos une, que cuida de todos do mesmo jeito, e que é realmente uma mulher maravilhosa.

Ao meu tio Moacyr e a minha tia Iracema.

Gostaria de agradecer à minha orientadora Liliane Cury Sobreira por todo o suporte teórico, por sempre se importar em saber como eu estava e dar continuidade naquilo que tínhamos planejado, pelas conversas e principalmente paciência. Gratidão essa que se estende por todo o corpo docente do curso de História do Centro Universitário Barão de Mauá que de várias formas marcaram e contribuíram para a minha formação e momentos que estão gravados em minha memória.

Como não lembrar e deixar a minha eterna gratidão aos amigos que pretendo levar para a vida, Línia, Willian, David, Juliana e Luana por terem tornado esses 4 anos maravilhosos, e em muitos momentos deixaram tudo mais leve.

Da mesma forma, agradeço aos vários amigos que fiz durante esta jornada, não desejaria voltar atrás, nem por um segundo e nada me faria mudar a minha escolha. Todos estão guardados em meu coração.

“História em quadrinhos é, antes de tudo, roteiro. Não é desenho: desenho vem na sequência. O que eu busco é roteiro, história, texto.”

(Mauricio de Souza)

RESUMO

O uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) em sala de aula, pode ser visto como um instrumento no processo de ensino-aprendizagem, por auxiliar na leitura e no entendimento das ações e palavras. Sendo assim, o referido estudo pautou-se em uma revisão bibliográfica de natureza qualitativa, cuja coleta de dados recai sobre publicações de revista, livros e artigos científicos. Este estudo, teve como objetivo geral reconhecer as histórias em quadrinhos como recurso de desenvolvimento da aprendizagem em História e como objetivo específico, compreender a contribuição da arte rupestre na constituição das HQs como arte sequencial, conhecer o desenvolvimento das HQs ao longo da história e apresentar o potencial das HQs para a aprendizagem do componente curricular História de forma lúdica e prazerosa. Desta forma, justifica-se a escolha do tema por acreditar nas HQs como uma ferramenta favorável para o desenvolvimento da aprendizagem de História. Portanto, este estudo considera as HQs para o ensino de História uma aliada do processo de aquisição do conhecimento tanto para o docente quanto para o discente.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Arte. Ensino de História.

ABSTRACT

The use of comics (comics) in the classroom can be seen as an instrument in the teaching-learning process, as it helps in reading and understanding actions and words. Therefore, this study was based on a bibliographic review of a qualitative nature, whose data collection falls on magazine publications, books and scientific articles. The general objective of this study was to recognize comics as a resource for the development of learning in History and as a specific objective, to understand the contribution of rock art in the constitution of comics as sequential art, to know the development of comics throughout history and to present the potential of comics for learning the curricular component History in a playful and pleasurable way. In this way, the choice of theme is justified by believing in comics as a favorable tool for the development of learning History. Therefore, this study considers comics for teaching History as an ally in the knowledge acquisition process for both teachers and students.

Keywords: Comic. Art. History Teaching.

.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pintura encontradas nas cavernas de Altamira, Espanha (14000 – 9500 a.C.)	14
Figura 2 - Pinturas Rupestres, Tassili região do Saara (cerca de 4500 a.C.)	16
Figura 3 - Imagens na tumba da rainha Nefertari esposa de Ramses II (1279-1213 a.C.)	18
Figura 4 - Hieróglifos egípcios (3000 a.C.)	19
Figura 5 -Vaso Grego	20
Figura 6 - Cerâmica japonesa, século XVIII	21
Figura 7 – Pintura corporal indígena (1892)	23
Figura 8 - Família de um chefe indígena, retratada por Debret (1820/1830)	24
Figura 9 - Loja de carne de porco (Debret – 1827)	25
Figura 10 - Proclamação da Independência (1822)	26
Figura 11 - Artistas brasileiras	27
Figura 12 – Desenho criativo	30
Figura 13 - Primeira edição do New York World, EUA, 1895	33
Figura 14 - Mickey Mouse	34
Figura 15 - Superman capturando Hitler e Stálin, Segunda Guerra Mundial (1939)	35
Figura 16 - Mulher Maravilha (1941)	36
Figura 17 - Turma de Charlie Brown, primeira edição (1950)	37
Figura 18 - Mafalda (1964)	38
Figura 19 - Calvin e Haroldo (1985)	38
Figura 20 – Caça aos carecas	40
Figura 21 – Linguagem cifrada	41
Figura 22 – Graphic novel: Lucíola de José de Alencar	42
Figura 23 – Tirinhas cômicas	43
Figura 25 – Mangá	43
Figura 25 – Primeiro desenho humorístico publicado no Brasil em 1831	45

Figura 26 – As aventuras de Nhô-Quim – Ângelo Agostinho (1869)	46
Figura 27 – Aventuras de Zé Caipóra (1883)	47
Figura 28 - O Tico Tico, ano1, n. 1, 1905	48
Figura 29 – A Gazetinha (1929)	50
Figura 30 - Suplemento Juvenil (agosto de 1937)	51
Figura 31 – A revista Gibi, n. 1, abril, 1939	51
Figura 32 - Amigo da Onça (1943)	52
Figura 33 – Capa da revista Seninha (1994)	53
Figura 34 - Capa da revista Pererê e sua turma (1960)	54
Figura 35 - Turma da Mônica, n. 1, 1970	55
Figura 36 - Graúna por Henfil	56
Figura 37 - Os Piratas do Tiete (2017)	57
Figura 38 – Página de um livro de ciências (1970)	61
Figura 39 – Turma da Monica e o Coronavirus (2020)	63
Figura 40 – Turma da Monica: um pequeno grande vilão (2016)	64
Figura 41 – Encarando as dívidas (2021)	65
Figura 42 - Chico Bento. ENADE (2021)	68
Figura 43 – Turma da Mônica - Viagem Pela Br-174	69
Figura 44 – Turma da Monica: um pequeno grande vilão (2016)	70
Figura 45 – João e Maria, Coleção Algodão Doce 2016	71
Figura 46 – Voluntários da Pátria	73
Figura 47 – Prisioneiros de Guerra - Maus	74
Figura 48 – E aqui meus problemas começaram - Maus	75
Figura 49 – Revolta da Chibata (1910)	76
Figura 50 – Tuma da Monica: Independência do Brasil	77

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 A ARTE NA HISTÓRIA.....	12
2.1 A arte na história: um breve panorama e as contribuições para a formação das HQs.....	12
2.2 A arte no período do Paleolítico Superior e sua contribuição para a constituição das HQs.....	13
2.3 A arte do período Neolítico.....	15
2.4 Um Sobrevoos nas Artes Egípcia, Grega e Asiática.....	17
2.4.1 A Arte Egípcia.....	17
2.4.2 Arte Grega.....	20
2.4.3 A Arte Asiática.....	21
2.5 A Arte no Brasil.....	22
3 PANORAMA HISTÓRICO DOS QUADRINHOS.....	31
3.1 Um breve sobrevoos na trajetória da HQ.....	31
3.2 Os Gêneros de HQs: charge, cartuns, tiras cômicas, graphic novels e mangá.....	39
3.3 As histórias em quadrinhos no Brasil.....	44
4 OS QUADRINHOS E SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA.....	58
4.1 Os Quadrinhos como recurso de aprendizagem.....	58
4.2 Os Quadrinhos em sala de aula.....	66
4.3 Ensinado História com os HQs.....	72
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS	81

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) sempre atraíram a atenção das crianças e até mesmo dos adultos, pois é um tipo de linguagem que foi ganhando cada vez mais espaço. Para Xavier (2018) as palavras são ouvidas; no entanto, nos quadrinhos, os desenhos surgem de forma diferente da linguagem verbal, pois, são apreendidos visualmente e não ouvidos. As imagens também têm a capacidade de nos remeter além do que está nos apresenta visualmente, pois possuem memórias, culturas e tradições.

Desta forma, Xavier (2018, p. 1) considera que ao unir a “[...] imagem à palavra, o potencial comunicativo de ambas é ainda ampliado”, pois, pode criar efeitos e sentidos diferentes.

Baseando-se no universo das Histórias em quadrinhos, este estudo tem como objetivo geral reconhecer as Histórias em quadrinhos como recurso de desenvolvimento da aprendizagem em História e como objetivo específico, compreender a contribuição da arte rupestre na constituição das HQs como arte sequencial, conhecer o desenvolvimento das HQs ao longo da história e apresentar o potencial das HQs para a aprendizagem do componente curricular História de forma lúdica e prazerosa.

Sendo assim, justifica-se a escolha do tema, por considerarmos que o uso das HQs em sala de aula, pode ser visto como um instrumento aliado ao processo de ensino-aprendizagem, por auxiliar na leitura e no entendimento das ações e palavras. Por isso, acreditamos que ela pode ser também utilizada no processo de ensino e aprendizagem de História, sendo uma ferramenta que pode auxiliar o docente em diferentes etapas do processo educativo como, por exemplo, apresentar um assunto ou aprofundar um conceito, saindo do ensino convencional e despertando a curiosidade e a atenção do aluno potencializando a aprendizagem e desta forma, levando a atingir de forma mais eficaz e eficiente o objetivo da aprendizagem.

Portanto, o estudo em questão é de natureza qualitativa e foi realizado por meio de levantamento bibliográfico, pois este nos propicia revisar o tema proposto para investigação a partir do que outros pesquisadores já obtiveram sobre o assunto, o que podemos ver no discurso de Barros e Lehfeld (2000) ao ressaltarem que todo trabalho científico necessita de pesquisa, levantamento e seleção de materiais com

embasamento científico na literatura universal, para sua seleção e elaboração. Desta forma, utilizamos para o levantamento de dados livros, revista e artigos científicos publicados em periódicos.

Para um melhor entendimento deste estudo, dividimos o trabalho em três capítulos. No primeiro capítulo, a abordagem recai sobre a Arte na História, retratando a arte rupestre e sua influência na construção do desenho sequencial, categoria das HQs, em vários países. O segundo capítulo, faz um panorama histórico sobre as HQs e como ocorreu seu desenvolvimento ao longo da história, assim como os principais cartunistas brasileiros. O terceiro capítulo, discorre sobre o uso das HQs no processo de ensino aprendizagem e como esse recurso pode ser útil ao docente em da sala de aula em especial nas aulas de História para o desenvolvimento da aprendizagem.

2 A ARTE NA HISTÓRIA

Neste capítulo discorreremos sobre a contribuição da Arte Rupestre para o desenvolvimento da arte sequencial, levando em consideração alguns períodos como o Paleolítico Superior e o Neolítico, assim como as técnicas de desenho utilizadas na arte Egípcia, Grega, Asiática e no Brasil, pois todos estes povos tiveram grande influência no desenvolvimento das Histórias em quadrinhos.

2.1 A arte na história: um breve panorama e as contribuições para a formação das HQs

O ser humano através do seu desenvolvimento e das suas percepções sobre o lugar ao qual está inserido, conseguiu criar mecanismos que o auxiliaram no dia a dia, capacitando-o para a realização de diversas tarefas, pois ao longo da história, ele foi capaz de grandes feitos. Nesse sentido, a arte teve um papel importante na história e as primeiras manifestações registradas que chegaram até nós, foi na pré-história - a arte rupestre, pinturas feitas nas pedras das paredes de cavernas (PEIXOTO, 2013).

As pinturas primitivas mais estudadas estão nas cavernas de Lascaux, na França e de Altamira, na Espanha, pois foram as primeiras a serem descobertas. Mas também temos pinturas rupestres no Brasil. As principais estão no município de São Raimundo Nonato, no Piauí (PEIXOTO, 2013, p. 8).

O ser humano produz objetos para uma finalidade, mas também é capaz de criar objetos para expressar seus sentimentos, aquilo que seus olhos podem ver, aquilo que é relativamente novo no seu mundo e assim, basicamente, estão registrando um momento histórico. Suas criações são obras de artes, nome pelo qual classificamos uma expressão de sentimento em tempos mais recentes. “Essas criações constituem as obras de arte e também contam – talvez de forma muito mais fiel - a história dos homens ao longo dos séculos” (PROENÇA, 2010, p.7).

Para Proença (2010), a obra de arte faz parte da cultura humana pois ela é, antes de tudo, a manifestação cultural de um determinado período; ela representa aquilo que olho vê, representa os sentimentos do momento da criação. Com o passar do tempo esses valores culturais sofreram algumas alterações, como por exemplo os

padrões de beleza, a combinação de cores, as técnicas, entre outros fatores que compõe as manifestações da arte, alterando a estética da obra, mas nunca mudando o que já foi criado.

Assim, com todas as técnicas descobertas pelo homem os padrões estéticos foram se transformando até chegar na arte que conhecemos atualmente. Como por exemplo, a arte produzida no período Paleolítico Superior e o Neolítico, período estes ainda na pré-história, tinham padrões estéticos diferentes da arte produzida no Egito, na Grécia e em Roma, na Antiguidade Clássica bem como também, nos períodos do Renascimento, do Barroco, do Neoclassicismo, do Rococó, do Realismo, do Impressionismo, entre tantos outros períodos que contribuíram para um registro e a divulgação da arte no mundo.

Porém, quando pensamos no desenho e em como ele se tornou parte da expressão do ser humano, não podemos deixar de destacar em um breve relato, os períodos da pré-história em que os desenhos começaram a surgir.

Todo o conhecimento que temos desse período histórico, é fruto do trabalho de pesquisa de historiadores e antropólogos, que recriaram a cultura desses povos através dos próprios objetos, de vários povos, em várias localidades pelo mundo como Europa, Ásia e África, dentre outras localidades. “Como a duração da Pré-História foi muito longa, os historiadores a dividiram em três períodos: Paleolítico Inferior (cerca de 500 000 a.C.), Paleolítico Superior (aproximadamente 30 000 a.C.) e Neolítico (por volta do ano 10.000 a.C (PROENÇA, 2010, p.10).

Nos subcapítulos a seguir, trataremos da arte na pré-história com foco nos períodos Paleolítico Superior e Neolítico por eles trazerem a arte de uma forma simples, porém, cheia de conteúdo com muitas descobertas como por exemplo a argila e as pinturas nas paredes representando o cotidiano dos hominídeos assim como suas crenças (HIGA, 2022).

2.2 A arte no período do Paleolítico Superior e sua contribuição para a constituição das HQs.

Bastitone Filho (2020) escreve que o mais antigo dos períodos é o Paleolítico, que supostamente iniciou entre 50 mil a 18 mil anos a.C. Foi nesse período que o homem aprendeu a criar seus instrumentos utilizando materiais como pedra, madeira e ossos, bem como também descobriu o fogo, elemento muito útil para sua

sobrevivência, pois, as alterações climáticas castigaram o homem primitivo, e o fogo e as cavernas foram sua salvação, pois, o gelo do Polo Norte avançava para o Sul. Essa época passou a ser chamada de Paleolítico Superior e se estendeu 30 mil a 18 mil a.C., isto fez com que o homem aprimorasse seus instrumentos de caça, pois, necessitava de mais alimentos para sua sobrevivência.

A arte nesse período teve um papel fundamental na história da humanidade, pois, segundo Proença (2010), as figuras desenhadas nas paredes das cavernas provavelmente teriam sido feitas por caçadores, por acreditarem na ideia de magia, a partir da qual tudo que se vê, acontece. Então, as figuras dos animais mortos, poderiam representar a captura de um animal na hora da caça, porém neste período ao desenharem nas paredes não tinham intenção de fazer arte, mas, sim desenhar coisas que colaboravam para sua sobrevivência.

O pintor-caçador do Paleolítico supunha ter poder sobre o animal desde que possuísse a sua imagem. Acreditava que poderia matar o animal verdadeiro desde que o representasse ferido mortalmente num desenho. Assim, para ele, os desenhos não eram representações de seres, mas os próprios seres. Essa é a explicação mais aceita para as pinturas do Paleolítico Superior (PROENÇA, 2010, p.11).

Embora as pinturas do período Paleolítico Superior pareçam simples e com um propósito meramente imaginativo, ela é muito rica, por ser retratado tudo aquilo que os olhos poderiam ver, reproduziam de acordo com seu entendimento.

Figura 1 - Pintura encontradas nas cavernas de Altamira, Espanha (14000 – 9500 a.C.)



Fonte: <https://fliphtml5.com/uuao/yeue/basic>.

Os animais apresentados na figura 1, remetiam a força, pois, naquele tempo o homem desenhava de acordo com o que via, e para ele, o desenho era uma forma de concretizar um fato.

[...] a arte produzida possuía uma funcionalidade material, cotidiana ou mágico religiosa: ferramentas, armas ou figuras que envolvem situações específicas, como a caça. Cabe lembrar que as cenas de caça retratadas em cavernas não descreviam uma situação experimentada pelo grupo, mas possuía um cunho mágico-ritualístico, preparando o grupo para essa ação que lhes garantiria a sobrevivência (SOARES, 2017, p. 5).

Desta forma, Bastitone Filho (2020) ressalta que a pintura no Paleolítico Superior era produzida de acordo com a imagem visual, e como os homens eram dominados por crenças e poderes mágicos, sempre desenhavam os animais feridos por flechas, presos em cercados ou armadilhas, normalmente os animais que apareciam nas imagens representavam o que era necessário para a sua sobrevivência do homem.

2.3 A arte do período Neolítico.

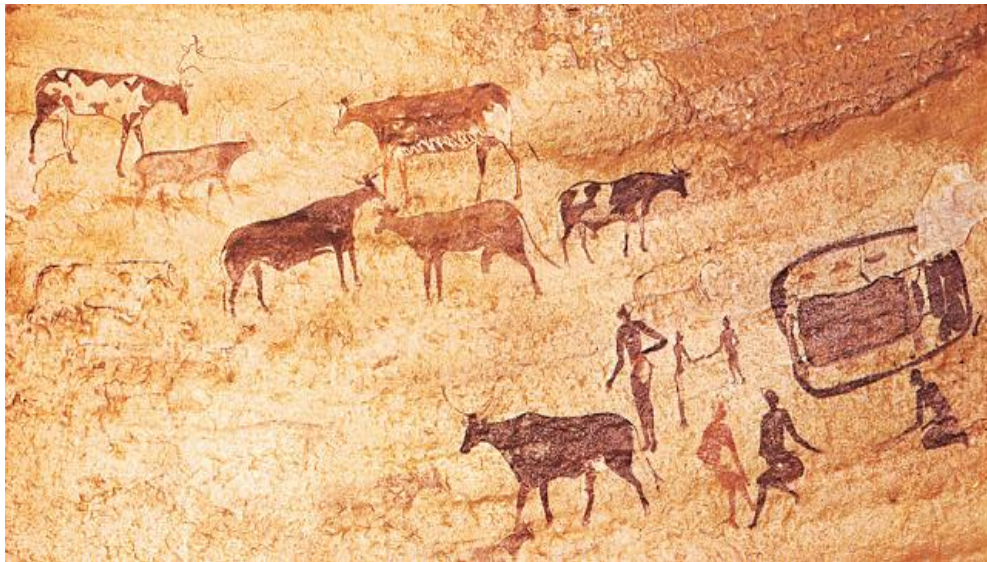
O período Neolítico foi denominado como o terceiro período da “pré-história”, onde algumas técnicas foram aprimoradas e outras desenvolvidas, como por exemplo, a criação de armas e instrumentos com pedras polidas mediante atrito. Outros pontos também marcaram esse período, como o início da agricultura e a domesticação de animais, devido a esses fatores a vida nômade já não era mais necessária, podendo passar para uma vida mais sedentária.

Bastistoni Filho (2020) ressalta ainda que a pintura Neolítica se torna mais decorativa, há uma transformação mais radical nos desenhos, pois, os pintores abandonam o realismo do Paleolítico para simplificar, geometrizar e esquematizar as imagens visuais por símbolos. Mas, continuam como registro, sem intenção de produzir arte.

Devido a evolução do homem, algumas habilidades foram menos desenvolvidas, como por exemplo, o instinto de caça, substituído agora pelas técnicas de domesticação, agricultura e a mais importante para o nosso trabalho, que é o poder da racionalização transformada em arte. A arte deixa de ser somente aquilo que os olhos podem ver e passou a retratar a vida coletiva e a sua importância, as atividades cotidianas permaneciam presentes, só que as imagens tomaram outros sentidos,

dando uma opção maior nas possibilidades, passando a ter uma ideia de movimento. A partir “desses desenhos surge, portanto, a primeira forma de escrita, a escrita pictográfica, que consiste em representar seres e ideias pelo desenho” (PROENÇA, 2010, p.14).

Figura 2 - Pinturas Rupestres, Tassili região do Saara (cerca de 4500 a.C.)



Fonte: <https://fliphtml5.com/uuao/yeue/basic>

A figura 2, mostra a mudança nos traços, as imagens são menores e representavam o modo de vida e cultura. Os desenhos, tornaram-se as primeiras formas de leituras de imagens, que podem ser encontradas como registros daquele período, cenas de caças e os animais, lutas que podem envolver guerras, rituais e danças. “Surge a primeira forma de escrita, a escrita pictográfica¹” (PROENÇA, 2010, p. 14).

Diante do que vimos sobre o Paleolítico Superior e o Neolítico, podemos comparar as situações representadas nos registros das cavernas, às histórias em quadrinhos, pois ambas contam fatos através do desenho, mesmo tendo estruturas de representações diferentes do que vemos hoje, pois, as pinturas paleolíticas foram feitas de forma aleatória; porém, inspiradas em sentimentos e desejos; e as pinturas neolíticas, são mais explicativas, as figuras possuem traços mais delicados, porém,

¹ Sistema primitivo de escrita em que as ideias e os objetos eram representados por desenhos. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pictografia/>

as duas fases representam fatos do dia-a-dia que aconteceram ou que desejavam que acontecessem.

Para Moraes (2019, p. 7) os registros representados nas cavernas “[...] de forma sequenciais, revelam, rudimentarmente, os primeiros relatos do que seriam, séculos depois, as histórias em quadrinhos que conhecemos hoje”, que além da fantasia, também trazem fatos cotidianos.

Dos períodos Paleolíticos e Neolíticos, daremos um salto na história, abordando a Arte Egípcia, Grega e Asiática, pela contribuição que elas deram a formação das HQs.

2.4 Um Sobrevoos nas Artes Egípcia, Grega e Asiática

As figuras apresentadas nos períodos do Paleolítico Superior e Neolítico, tiveram grande significado ao longo da história e representavam a força de muitos povos. Elas eram feitas nas paredes das cavernas e esses povos acreditavam que o desenho tinha o poder de ajudar na realização das tarefas diárias como por exemplo na caça e na pesca. Mas, ao longo da história elas foram se aperfeiçoando e cada povo desenvolveu uma técnica e uma forma de retratar a suas culturas e crenças.

2.4.1 A Arte Egípcia

No Egito a produção artística foi voltada para o aspecto religioso, pois, os egípcios se preocupavam em garantir a vida após a morte; por isso, sua arte estava sempre ligada a alguma concepção espiritual. Acreditar na vida após a morte, levava-os a [...] “construírem tumbas, estatuetas, vasos e mastabas² que representavam sua concepção do além-vida” (SOARES, 2017, p.13).

As figuras a seguir representam algumas das imagens que eram colocadas nas tumbas.

² Túmulos particulares. (SOARES, 2017)

Figura 3 - Imagens na tumba da rainha Nefertari esposa de Ramses II (1279-1213 a.C.)



Fonte: <https://www.revistas.usp.br>.

A figura 3, representa a imagem da rainha em momentos diferentes jogando Senet³, ela foi retratada como um pássaro Ba⁴, em adoração a algumas divindades que não aparece na imagem. De acordo com Duarte (2007), as três imagens foram encontradas na tumba da rainha. Para os egípcios era necessário um guia na vida pós morte, e quanto mais riqueza os túmulos apresentavam, mais fácil se entraria no reino dos mortos.

Segundo Proença (2010) a religião era para os egípcios o ato mais importante, e tudo que era feito estava diretamente ligado a ela, caso contrário, na visão dos egípcios a terra poderia ser destruída. Estas demonstrações de fé eram representadas em forma de desenho nas tumbas e nas paredes das casas, eram réplicas de cenas cotidianas, vasos e estatuetas decorados com suas divindades, como por exemplo: Amon, Anúbis entre outras divindades que acreditavam serem poderosas.

Para Oliveira (2008, p. 27) a arte egípcia teve bastante influência nas histórias em quadrinhos, pois “a arte sequencial, assim como outras formas de expressão humana, surge ligada ao registro de aspectos sociais e cotidianos da

³ O jogo de tabuleiro, possui um significado religioso A palavra Senet significa passagem, e este jogo simboliza a viagem para o mundo dos mortos (SANTOS; NETO; SILVA, 2008).

⁴ O Ba é um dos princípios espirituais ligados ao homem, que constituem a sua totalidade harmoniosa. Os deuses também tinham ba, que era usualmente representado por um jabiru de cabeça humana (SANTOS; NETO; SILVA, 2008).

sociedade, como no caso dos hieróglifos egípcios⁵, que trazem pintados em paredes cenas do dia a dia do povo”.

Figura 4 - Hieróglifos egípcios (3000 a.C.).



Fonte: <https://semioticadaimagem.files.wordpress.com/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf>

Segundo McCloud (1995) os egípcios transmitiam suas histórias através do desenho; as figuras nas paredes, expressavam emoções ou ações e sempre havia figuras que representavam fatos do cotidiano ou alguma entidade (deuses egípcios). Os elementos apresentados nas paredes possuíam um sentido de leitura, que poderiam ser comparados as histórias em quadrinhos, se não fosse pela falta de alguns elementos como por exemplo: balões, onomatopeias, metáforas visuais, entre outros recursos que realmente caracterizasse como quadrinhos.

⁵ Sistema de escrita formal usado no Antigo Egito. Os hieróglifos combinavam elementos logográficos, silábicos e alfabéticos, com um total de cerca de 1 000 caracteres distintos. Acredita-se que tiveram origem por volta de 3000 a.C. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hier%C3%B3glifos_eg%C3%ADpcios

2.4.2 Arte Grega

Os egípcios, por um período, também influenciaram a arte grega; porém, com o passar do tempo, a Grécia construiu sua própria identidade e os vasos de cerâmica tornaram-se uma das principais fontes de representação cultural. Neles eram retratadas pessoas em suas atividades cotidianas ou deuses, pois, “[...] as pinturas em vasos traziam em suas pinceladas narrativas de deuses e heróis mitológicos ou representava cenas cotidianas, como as guerras, as festas e os eventos religiosos” (SOARES, 2017, p. 21). Os vasos normalmente eram pintados com o fundo em preto, como podemos ver na figura 5.

Figura 5 -Vaso Grego



Fonte: <https://pronatec.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2012/07/ilus1.pdf>

Os artistas gregos, criaram originalidade em suas pinturas; as figuras humanas tinham movimento e as representações, contavam uma história. A arte grega influenciou outros povos como por exemplo os romanos, cuja os desenhos também tiveram destaque na história da humanidade (MANGINI; CAVALARO, 2012).

No auge do seu esplendor, o Império Romano estendia-se da Inglaterra ao Egito e da Espanha ao sul da Rússia. Expostos aos costumes de terras estrangeiras, os romanos absorveram elementos de culturas mais antigas – notavelmente da Grécia – e transmitiram essa mistura cultural (greco-romana) a toda a Europa Ocidental e ao norte da África. A arte romana veio a ser a pedra fundamental da arte de todos os períodos posteriores (BOSWELL; STRICKLAND, 2014 apud SOARES, 2017, p. 26).

2.4.3 A Arte Asiática

A cultura asiática, teve grande influência no desenho, assim como nas HQs e na caligrafia, por possuírem origem ideográfica⁶. A cerâmica japonesa, uma das representações da arte asiática, é reconhecida por sua beleza em todo mundo (PEIXOTO, 2017).

Para Nishie (2019) as pinturas asiáticas possuem técnicas diferenciadas dos outros povos, por apresentar um ar misterioso e romantizado, como podemos ver na figura a seguir:

Figura 6 – Cerâmica japonesa, século XVIII



Fonte: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-29052019-143905/publico/2019_KeikoNishie_VCorr.pdf.

O tema representado na figura 6, não são cópias da pintura chinesa, porém, segundo Nishie (2019), os japoneses se inspiraram na arte chinesa para desenvolver suas técnicas, pois, os chineses sempre utilizavam em suas pinturas animais auspiciosos, paisagem e vegetação, e com o aprimoramento das técnicas, os japoneses foram substituindo as imagens chinesas por imagens de elementos da

⁶ [...] A associação de dois ou mais pictogramas (desenho ou pintura) para representar um conceito, um substantivo abstrato, foi o primeiro passo em direção a um sistema de escrita conhecido como ideograma, utilizado na China e também no Egito (PEIXOTO, 2017, 31).

natureza que eram referências para os japoneses, tais como pinheiro, bambu, pessegueiro, cerejeira e ameixeira que são consideradas plantas de boa fortuna no Japão.

As imagens da porcelana japonesa combinam a fauna e a flora trazendo animais como veado, peônias (flor que simboliza a riqueza) e leão *shishi*, todos esses elementos juntos, assim como a simetria e a centralidade remetem ao visual da pintura japonesa (NISHIE, 2019).

Os detalhes dos desenhos e das pinturas japonesas, influenciaram as histórias em quadrinhos no Japão, pois os quadrinhos retratavam o cotidiano da sociedade japonesa destacando detalhes muito bem elaborados de seus personagens (UETA; GUSHIKEN, 2011). As autoras em questão relatam em seus estudos que os quadrinhos japoneses atualmente são bem conhecidos, como por exemplo o mangá, que possui uma estética diferenciada e com muitas referências da cultura japonesa, mas também com influências de muitos países.

Nesse sobrevoo sobre a arte Egípcia, Grega e Asiática, não tiveram a pretensão de estudar a História da Arte, mas, em apresentar elementos dessa cultura que colaboraram com a formação das HQs na atualidade.

2.5 A Arte no Brasil

No Brasil, a arte nativa é produzida pelos indígenas, eles retiravam da natureza a tinta para pintar seus corpos, como por exemplo: o vermelho do urucum, o verde do jenipapo e o branco da tabatinga, a escolha das tintas era importante, por representarem a alegria das cores vivas.

Segundo Proença (2010), para os indígenas as pinturas corporais tinham grande significado, pois, representavam a organização social da tribo e a dignidade do homem, os desenhos demonstram equilíbrio e, além do corpo, a pintura também era utilizada no couro, esteiras e abanos. Como podemos ver na figura 7, uma pintura corporal.

Figura 7 - Pintura corporal indígena (1892)



Fonte: <https://www.culturagenial.com/arte-indigena/>

Seguindo nesse contexto de desenho e pintura, temos a arte barroca que surgiu no Brasil com a chegada dos colonizadores, principalmente dos portugueses, as pinturas eram feitas nas igrejas e são preservadas até hoje, como por exemplo as obras de pintores como: Frei Jesuíno do Monte Carmelo⁷ na capela da cidade de Itu/SP; Manuel da Costa Ataíde⁸ e Antônio Francisco Lisboa⁹ (Aleijadinho) na igreja de São Francisco e na igreja Nossa Senhora do Pilar ambas em Ouro Preto/MG e também na igreja de Nossa Senhora do Rosário, em Mariana/MG (PROENÇA, 2010).

Proença (2010) ressalta que artistas da Missão Francesa que deixaram grandes obras como a de Jean-Baptiste Debret¹⁰, retratou o Brasil do século XIX, contribuindo para o desenvolvimento das artes e da cultura brasileira, representando

⁷ Jesuíno Francisco de Paula Gusmão, Pintor, arquiteto, escultor, encarnador, dourador, entalhador, mestre em torêutica, músico, poeta (1764-1819). Disponível em:

<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa23203/frei-jesuino-do-monte-carmelo>

⁸ Mais conhecido como Mestre Ataíde, foi professor, pintor, e decorador brasileiro (1762-1830).

Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mestre_At%C3%ADde

⁹ Aleijadinho, foi um escultor, entalhador, carpinteiro e arquiteto do Brasil colonial (1730-1814).

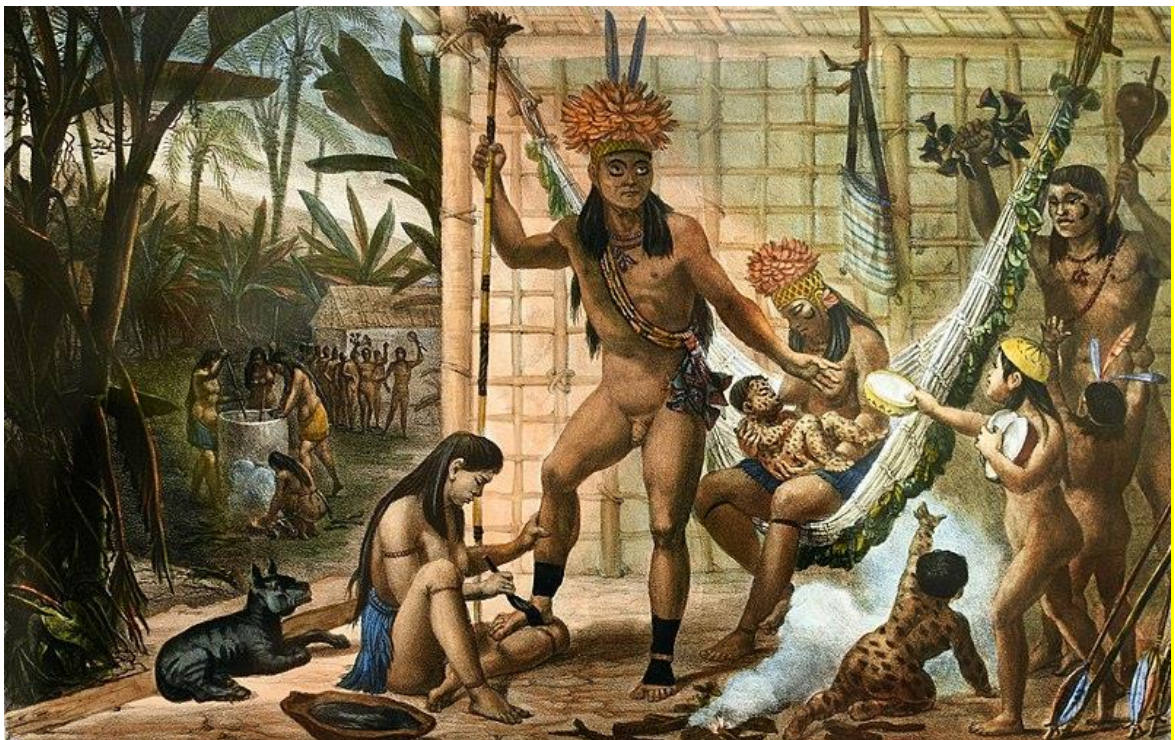
Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aleijadinho>

¹⁰ Pintor, desenhista e professor de francês (1768 - 1848). Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Jean-Baptiste_Debret

as belezas do Brasil através de suas telas, que retratavam cenas do cotidiano dos indígenas, escravos e também os eventos da corte portuguesa. Esta forma de representar a sociedade com seus hábitos e costumes, também podemos ver nas histórias em quadrinhos, charge ou tirinhas no Brasil, a figura 8, retratada por Debret, representa uma família indígena se preparando para uma festa, faz parte da obra do artista Viagem Pitoresca e Histórica ao Brasil. As imagens retratadas por Debret são destaques até hoje nos livros escolares.

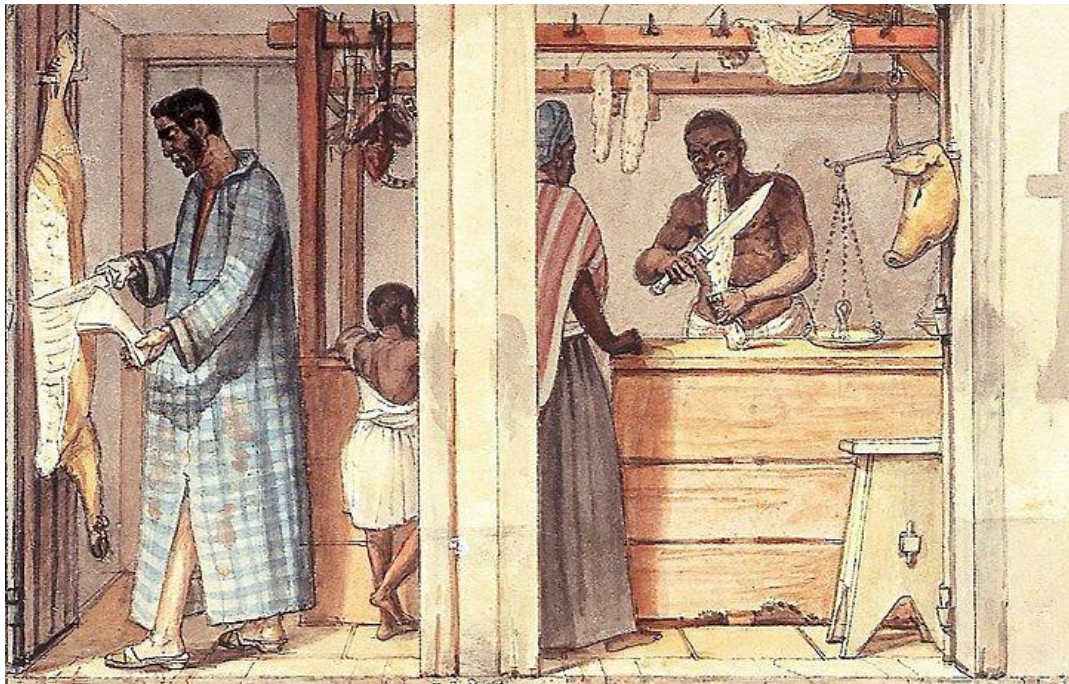
Figura 8 – Família de um chefe indígena, retratada por Debret (1820/1830)



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Famille_d%E2%80%99un_Chef_Camacan_se_pr%C3%A9parant_pour_une_F%C3%AAtte.jpg

Debret, ao compor a obra sequencial Viagem pitoresca e história do Brasil, compõem uma série sequencial de imagens cuja estrutura se assemelha das HQs. Como podemos ver na figura 9.

Figura 9 - Loja de carne de porco – Debret 1827



Fonte: <https://ensinarhistoria.com.br/vida-urbana-no-brasil-segundo-debret/>

Além de Debret, o Brasil também teve outros grandes pintores que, segundo Proença (2010), deixaram obras memoráveis, como por exemplo Pedro Américo de Figueiredo e Melo (1843 – 1905), com O Grito do Ipiranga (Dom Pedro I proclamando a Independência do Brasil), Belmiro Barbosa de Almeida (1858 – 1935) grande desenhista e colorista; Lasar Segall (1889 – 1957) e Anita Malfatti (1889 – 1964), destacaram-se como representantes da arte moderna no Brasil; Emiliano Augusto Cavalcanti de Albuquerque Melo (1897 a 1976), conhecido como “Di Cavalcanti”, também foi grande incentivador da Semana da Arte moderna; Vicente do Rego Monteiro (1899 – 1970), começou a expor seus trabalhos aos 14 anos em Paris; Tarsila do Amaral (1886 – 1973), suas obras são mais modernas e representam as raízes do Brasil; Candido Portinari (1903 – 1962), primeiro artista a ganhar um prêmio no exterior.

Os artistas acima citados colaboraram para a construção da História da Arte brasileira e também foram fonte de inspiração para as histórias em quadrinhos, pois, suas pinturas retratavam as grandes riquezas do país, as paisagens, a sociedade e também a desigualdade social, o que inspirou alguns quadrinhistas, como

exemplo temos o quadro “O grito do Ipiranga” de Pedro Américo de Figueiredo¹¹, o qual serviu de base para o desenvolvimento de uma das histórias que faz parte da coleção de 2009, História do Brasil em quadrinhos dos autores Manoel de Souza¹², Edson Rossatto¹³, em uma das histórias a Proclamação da Independência é representada de forma lúdica o que facilita o entendimento.

Figura 10 – Proclamação da Independência (1822)



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Hist%C3%B3ria-do-Brasil-em-Quadrinhos/dp/8586878529>

A figura 10 apresenta em forma de quadrinhos o momento da Proclamação da Independência do Brasil em 7 de setembro de 1822 por D. Pedro I às margens do rio Ipiranga. De acordo Edson Rossatto, entrevista ao Jornal da Tarde publicada no Centro de Referência Mario Covas (BRASIL, 2009), ele mesmo sempre teve muitas dúvidas sobre o assunto, e contar a história através de textos longos não facilitava a aprendizagem. No entanto, quando se apresenta aos estudantes a história de uma

¹¹ Foi um romancista, poeta, cientista, teórico de arte, ensaísta, filósofo, político e professor, mas é mais lembrado como um dos mais importantes pintores acadêmicos do Brasil, deixando obras de impacto nacional (1843-1905). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pedro_Am%C3%A9rico

¹² Fundador da Editora Heróica

¹³ Formado em Letras, é escritor, editor de livros, roteirista de HQ, palestrante e blogueiro (São Paulo, Capital, em 1978). Disponível em: <http://edsonrossatto.blogspot.com/p/biografia.html>

forma diferente, ela prende a atenção e contribui para o desenvolvimento da aprendizagem. “Para Rossatto, o maior segredo das histórias em quadrinhos (HQs) é associar informação com imagem. É como no cinema, é uma arte sequencial” (BRASIL, 2009).

Dentro deste universo de quadrinhistas que se inspiraram em artistas brasileiros, temos Aline Lemos¹⁴ que lançou em 2018 a obra ‘Artista Brasileiras em Quadrinho’, destacando mulheres de várias regiões do Brasil. “[...] Um projeto que busca tirar das sombras mulheres talentosas cuja existência foi obscurecida pela história ou mesmo esquecida ao longo dos anos” (NOGUEIRA, 2019, p. 1).

Os quadrinhos produzidos por Aline Lemos têm o objetivo discorrer sobre a história da arte brasileira de forma leve e divertida, reunindo artistas como Anita Malfatti, Fédora do Rego, Georgina de Albuquerque e Tarsila do Amaral.

Figura 11 – Artista brasileiras



Fonte: <https://www.jornalopcao.com.br/opcao-cultural/uma-historia-das-mulheres-e-da-arte-por-meio-dos-quadrinhos-169251>. Acesso em 25 maio 2022.

¹⁴ Conhecida pelo pseudônimo Desalineada, é uma quadrinista e ilustradora brasileira, sendo mestre em História com formação complementar em Design Gráfico e Artes Plásticas (1989). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Aline_Lemos

As histórias de Aline Lemos refletem questões da atualidade buscando valorizar as artistas brasileiras, que por muito tempo estiveram à sombra dos homens, pois, este era um espaço dominado por eles. Os quadrinhos de Aline Lemos buscam uma maior igualdade entre homens e mulheres, e que as mulheres são tão criativas quanto eles. Podem ser encontrados na Internet gratuitamente.

Para Couperie, et al. (1970 apud RAHDE, 1993, p. 104) “[...] o advento da história em quadrinhos foi preparado com uma longa evolução, cuja amplitude ultrapassa muito o domínio de seus primeiros protótipos na arte figurativa”.

Desta forma, considerando o que foi apresentado anteriormente, podemos ver que a arte dos quadrinhos acompanhou a evolução da humanidade, relacionando-se diretamente ao que o povo vivenciava, sendo considerada um ponto primordial para a interpretação e análise social. Partindo deste princípio, ao discorrer sobre a evolução do desenho em quadrinhos no Brasil, obtém-se entendimento que houve grandes misturas étnicas em território brasileiro, tendo uma rede cultural ampla.

De acordo com Nunes (2011), em meados do século XVIII houve a chegada aparecimento dos franceses, holandeses, espanhóis, ingleses, alemães em território brasileiro, entretanto, estes solos já eram ocupados por povos espalhados em tribos, povos estes nomeados “indígenas”.

Portanto, a arte indígena se difere bruscamente da ocidental trazida pelos portugueses que evidencia a arte para ser contemplada, Nunes (2011) em sua análise sobre a arte indígena afirma que o significado de arte como nos entendemos é uma visão ocidental que se distingue do que os povos indígenas entendem. Isto, porque a arte indígena não tem relação com a prática social.

Assim, as expressões artísticas indígenas provêm diretamente da sua vida diária e cotidiana: não existe uma esfera separada para os objetos ditos belos, mas sim “criações voltadas para a perfeição formal, cuja fatura, desempenho ou simples apreciação lhes dá gozo, orgulho e alegria (RIBEIRO, 1983 apud NUNES, 2011, p. 146),

Darcy Ribeiro (1983 apud NUNES, 2011) em sua interpretação da arte indígena, traz o objetivo principal das suas confecções: a funcionalidade acima da estética. Para estes povos o importante da criação de seus objetos é a funcionalidade adotando até um certo conservadorismo para inovações. Portanto, as transformações dos objetos são muito lentas e quase imperceptíveis preservando os valores de perfeição prática e tradição formal.

No processo de colonização do Brasil, se destaca também a chegada dos africanos. Sua cultura contribuiu ativamente para a construção do contexto da arte no país, tanto nas artes plásticas como nas artes visuais, no entanto, as vertentes artísticas africanas e indígenas foram marginalizadas e não recebem o reconhecimento necessário.

A produção artística africana sofreu diversas transformações durante a colonização, como não era permitido os escravos trazerem seus pertences pessoais, a cultura ficou marcada como uma era predominantemente imaterial e predominantemente através das expressões religiosas (NUNES, 2011).

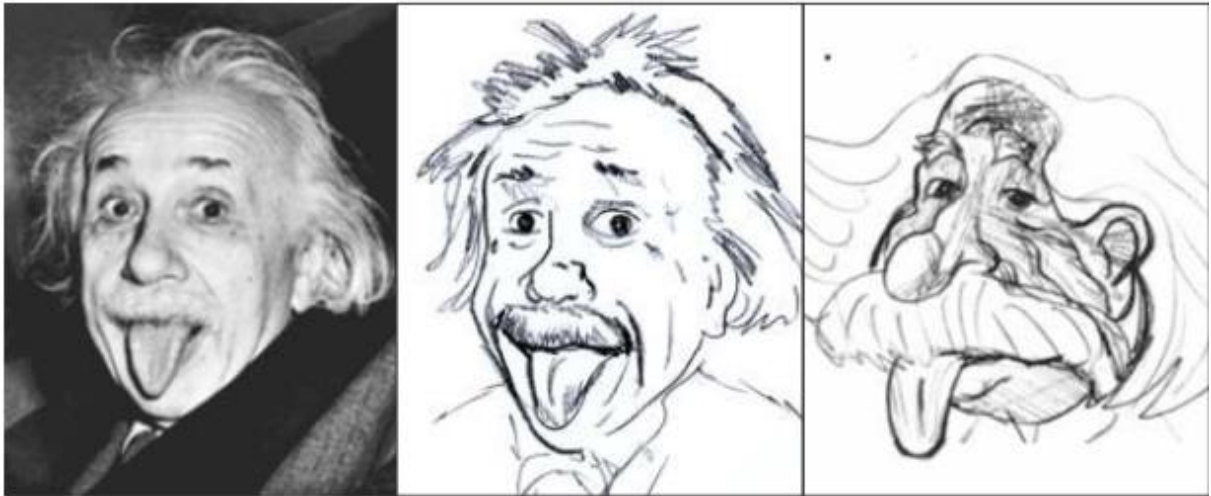
Desta forma, ao retratar o processo de construção do desenho e da pintura no Brasil, percebemos que desenhar vai muito além das brincadeiras de criança, faz parte de nosso cotidiano. Para Peixoto (2010), não precisa ser nenhum artista para saber desenhar, não é necessário ter dom, pois desenhar é uma forma de linguagem e está acessível a todos. O desenho está ligado a tudo que conhecemos pois,

Engenheiros e arquitetos fazem uso recorrente dele para desenvolver seus projetos, assim como as indústrias de metalurgia e maquinário, as costureiras para fazer roupas, os marceneiros para construir móveis e os designers para criar novos objetos para o nosso cotidiano (PEIXOTO, 2013, p. 12).

É através do desenho que se constrói uma casa, um edifício, objetos, roupas, entre outras coisas, pois, para se desenvolver um projeto é preciso pensar antes em como ele será e para isto é necessário primeiro colocar no papel antes de construí-lo.

Para Mangini e Cavalaro (2012) uma das técnicas mais utilizadas é o desenho a mão livre. Nessa técnica não é necessário o uso de régua, somente o de lápis ou caneta. Porém, o maior problema ao desenhar é representar no papel algo que tenha largura, altura e profundidade, assim como cor, textura, cheiro ou seja vários elementos que são necessários para um desenho ele precisa instigar os sentidos, pois quando olhamos para um desenho, precisamos sentir todas as coisas possíveis, por isso, ele precisa ser o mais realista possível. Como podemos ver na figura 12.

Figura 12 – Desenho criativo



Fonte: <https://pronatec.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2012/07/ilus1.pdf>

A figura 12 representa o desenvolvimento do desenho a partir de uma fotografia, posteriormente podemos ver traços realistas e para chegar à uma caricatura. Porém ambos remetem a fotografia original de Einstein. Mangini e Cavalaro (2012) ressaltam ainda que existem formas e tipos de desenhos variados que vão de encontro também com o perfil de quem desenha. Cada desenho possui uma característica própria no caso da charge e cartum estão normalmente relacionados a conteúdos jornalísticos ou políticos.

O cartum são desenhos debochados, uma espécie de caricatura, não só de pessoas, mas também de coisas e de animais. A charge é bastante utilizada no meio jornalístico, para fazer chacota com o cotidiano, com políticos e com situações factuais (MANGINI; CAVALARO, 2012, p. 39).

Portanto, tendo como pressuposto o que foi anteriormente apresentado, ressalta-se os estudos de Peixoto (2013), por considerar que em um desenho, o desenhista coloca detalhes que considera importante para facilitar a compreensão do leitor e quanto mais detalhes colocar, mais próximo ficará da realidade. No entanto, para se analisar um desenho, é preciso estar atento ao que seus olhos veem, pois, todos os detalhes estão de acordo com o olhar de quem desenha, no entanto, quando pensamos nas histórias em quadrinhos imaginamos uma sequência de imagens que mesmo sem texto vai contar uma história.

3 PANORAMA HISTÓRICO DOS QUADRINHOS

Nesse capítulo apresentaremos os filmes de HQs e um panorama histórico das HQs sobre as histórias quadrinhos, buscando retratar o desenvolvimento dos quadrinhos, bem assim como sua trajetória até chegar no Brasil, também discorreremos sobre alguns quadrinhistas que colaboram na propagação das HQs no Brasil, levando em consideração que as histórias em quadrinhos encantaram diferentes gerações e são conhecidas, mundialmente. Pois, as HQs são uma “ [...] forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2005 apud XAVIER, 2018, p. 3).

3.1 Um breve sobrevoo na trajetória da HQ

Desde o seu surgimento, pode-se acompanhar sua popularização da imprensa, do cinema, da publicidade e da televisão, tomando assim seu lugar nas manifestações culturais, gerando diferentes temas de debate entre estudiosos sobre o assunto. Pois,

O histórico das histórias em quadrinhos é grande, e algumas vezes adversa, pois a sua origem é assunto de debates intensos entre os entendidos, há quem diga que a origem dos quadrinhos está na pré-história, nas pinturas rupestres, outros falam do Egito antigo, ou mesmo com a invenção da imprensa e os folhetins do período da revolução francesa ou mesmo do período imperial inglês, basicamente onde se desenvolveu uma forma de contar uma história por meio de imagens (CUNHA, 2013, p. 3).

Nesse contexto, entende-se que a origem das histórias em quadrinhos não está bem clara, mas para Xavier (2018) o desenho sequencial é, e sempre foi, uma das formas de se expressar mais antigas, contando a história de muitas civilizações. Mesmo que indiretamente, foi a base para o surgimento das histórias em quadrinhos, pois as narrações criadas de forma sequencial presentes nas cavernas, nas tapeçarias, nos painéis, nos mosaicos, nos vitrais e nas paredes, entre outros, não tinham objetivo apenas de decorar ambientes, mas como dito anteriormente, era também uma forma de registrar acontecimentos.

Porque a comunicação por meio de imagens reconhecíveis sempre permitiu que se atingisse um público muito mais amplo do que aquele capaz de ler no

sentido tradicional (ler palavras e frases), ou seja, o público alfabetizado. [...] Na Idade Média, por exemplo, a Igreja abusava da arte sequencial para divulgar episódios da vida dos homens santos ou histórias religiosas junto a fiéis de pouca educação formal (VERGUEIRO, 2012; FEIJÓ, 1997 apud XAVIER, 2018, p. 3).

No século XIX, a xilogravura¹⁵ é usada como forma de aproximar a imagem do texto, passando a ter uma melhor representação em 1830 com ilustrações de Alexandre De Bar¹⁶, presente no romance *Paul et Virginie* do escritor francês Bernardin de Saint-Pierre¹⁷, e George Cruikshank¹⁸. Nesse cenário das ilustrações, há uma valorização do artista, o que contribui para o desenvolvimento da história em quadrinhos (RAHDE, 1993).

De acordo com Xavier (2018) os primeiros quadrinhos surgiram nos Estados Unidos no século XIX, com o objetivo de atrair o público de imigrantes semialfabetizado que não dominavam o inglês. Com isso, os proprietários do jornal *New York World*¹⁹, Joseph Pulitzer²⁰ e William Randolph Hearst²¹, direcionaram a maior parte do jornal para narrativas baseadas em desenhos; ou seja, uma sequência de figuras contando as notícias do dia-a-dia.

Como podemos na figura 13 a qual representa uma sátira criada por Richard Felton Outcault²², onde um garoto com traços orientais vestido com uma camisola amarela ficou conhecido como *Yellow Kid*. O desenho, no início, foi feito em preto e branco, mas, conforme foi ganhando espaço também ganhou cor (XAVIER, 2018).

¹⁵ Técnica ou arte de fazer gravuras em madeira, talhadas em relevo, pintadas para reprodução em papel ou em outro suporte. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/xilogravura/>

¹⁶ Ilustrador (Montreal – França 1821 – 1908) (RAHDE, 1993).

¹⁷ Escritor e botânico (Le Havre, França 1737 -1814). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bernardin_de_Saint-Pierre

¹⁸ Ilustrador e caricaturista (Londres 1792 – 1878). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/George_Cruikshank

¹⁹ Jornal que circulou entre os anos de 1860 a 1931. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/New_York_World

²⁰ Jornalista e editor húngaro (Makó 1847 – 1911). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Joseph_Pulitzer

²¹ Empresário americano do ramo de editoras (São Francisco 1863 – 1951). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/William_Randolph_Hearst

²² Autor e ilustrador norte americano de tiras em quadrinhos (Lancaster 1863 – 1928). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Felton_Outcault

Figura 13 - Primeira edição do New York World, EUA, 1895



Fonte: <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>

De acordo com Xavier (2018), o sucesso das histórias em quadrinhos foi tão grande que passou a ser exibida no *New York World* todos os domingos. No início as escritas eram feitas na roupa do personagem, depois passou a ser exibida em balões.

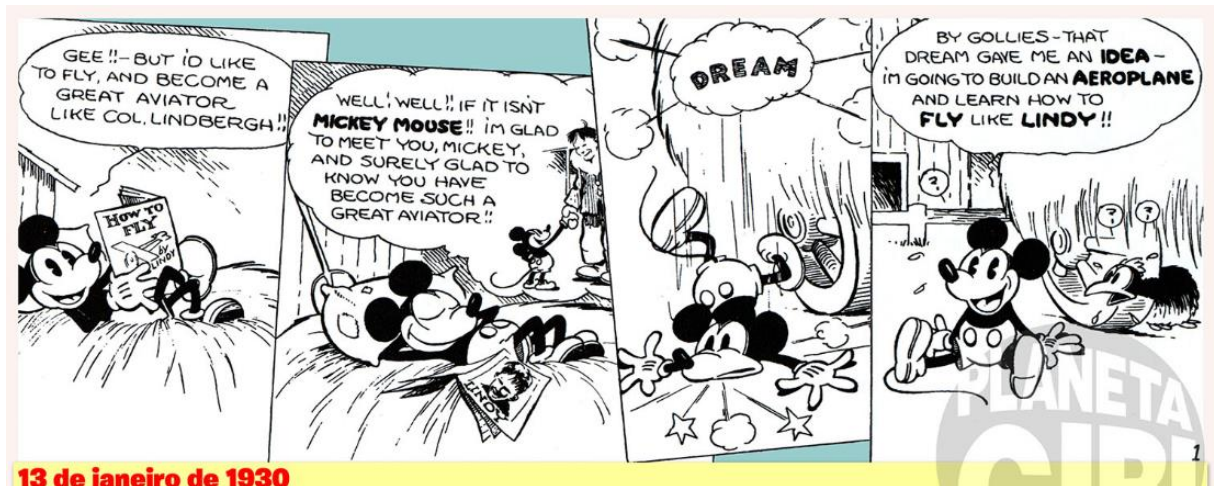
Por ter evoluído da imagem única (lâmina) para a sequência de imagens, ter sido produzida de forma contínua com personagem fixo e já como produto de comunicação de massa, atingindo um vasto público, além de ter introduzido o balão de diálogo na arte sequencial, a série de Outcault ganhou o status de primeira verdadeira história em quadrinhos (FEIJÓ, 1997 apud XAVIER, 2018, p. 4).

Porém, mesmo com todo o sucesso que as histórias de Richard Felton Outcault atingiram com o garoto amarelo nos jornais de domingo, os quadrinhos só vieram ter independência editorial em 1930, com a primeira revista lançada no mercado que apresentava em seu conteúdo as histórias que foram publicadas nos jornais. Com o tempo, as revistas foram se desligando dos suplementos dos jornais e

passaram a criar enredos inéditos que apresentavam mais ação, heróis e violência (GOMES, 2021).

Nesta perspectiva, Xavier (2018) pontua alguns períodos que considera importantes para a história em quadrinhos como por exemplo: em 1930 quando surgem as histórias policiais, de ficção científica, de guerra e cavalaria e de faroeste inspiradas no neoclassicismo; surgem também Tarzan, de Harold Foster²³ (baseado na obra de Edgar Rice Burroughs); Flash Gordon, de Alex Raymond²⁴; em 1938, o Super-Homem (1938), de Joe Shuster²⁵ e Jerry Siegel²⁶; e o Batman (1939), de Bob Kane²⁷. Em 1930 é publicada os primeiros quadrinhos de *Mickey Mouse* personagem de Wald Disney²⁸. (XAVIER, 2018).

Figura 14 - Mickey Mouse



Fonte: <https://www.planetagibi.com.br/2020/04/quadrinhos-disney-completam-90-anos.html>

Juntamente com as histórias em quadrinhos surge também o clube do Mickey, uma grande ideia de *marketing* sugerida e organizada pelo gerente do cinema

²³ Conhecido como Hal Foster foi um desenhista de quadrinhos e roteirista canadense-americano mais conhecido como o criador da premiada tira de jornal Príncipe Valente e pelas tiras de Tarzan (1892 -1982). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hal_Foster

²⁴ Desenhista dos Estados Unidos, criador de personagens como Rip Kirby, Agente Secreto X-9 e Flash Gordon (1909-1956). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Alex_Raymond

²⁵ Ilustrador e desenhista canadense (1914-1992). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Joe_Shuster

²⁶ Uma das maiores figuras da história dos quadrinhos mundial (1914-1996). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jerry_Siegel

²⁷ Roteirista, desenhista e quadrinista (1915 -1998). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bob_Kane

²⁸ Walter Elias Disney conhecido como Walt Disney, foi um produtor, cinematográfico, cineasta, diretor, roteirista, dublador, animador, empreendedor, filantropo e cofundador da The Disney Company conhecido como Walt Disney (Chicago 1901-1966). Disponível em: <https://athonedu.com.br/blog/quem-foi-walt-disney/>

Fox Dome, em Ocean Park, Califórnia, fazendo do rato um fenômeno popular e cultural que ganhou destaque em vários países (RAMONE, 2015).

A década de 1940, marca um novo momento para as HQs, passam a serem direcionados para a Segunda Guerra Mundial e destacando heróis com superpoderes como: Capitão América de Joe Simon e Jack Kirby e a Mulher Maravilha de Willian Moulton Marston, símbolos do poder americano; Capitão Marvel de Charles Clarence Beck²⁹. O Super-Homem de Jerry Siegel, embora tenha surgido em 1930, tem sua história publicada na revista Look³⁰ somente em fevereiro de 1940, pois HQs estavam acompanhando o movimento da guerra (XAVIER, 2018, p. 5).

Figura 15 - Superman capturando Hitler e Stálin, Segunda Guerra Mundial (1939)



Fonte: https://www.researchgate.net/publication/324070412_Super-homens_da_America_por_que precisamos_falar_sobre_os_quadinhos_de_super-herois.

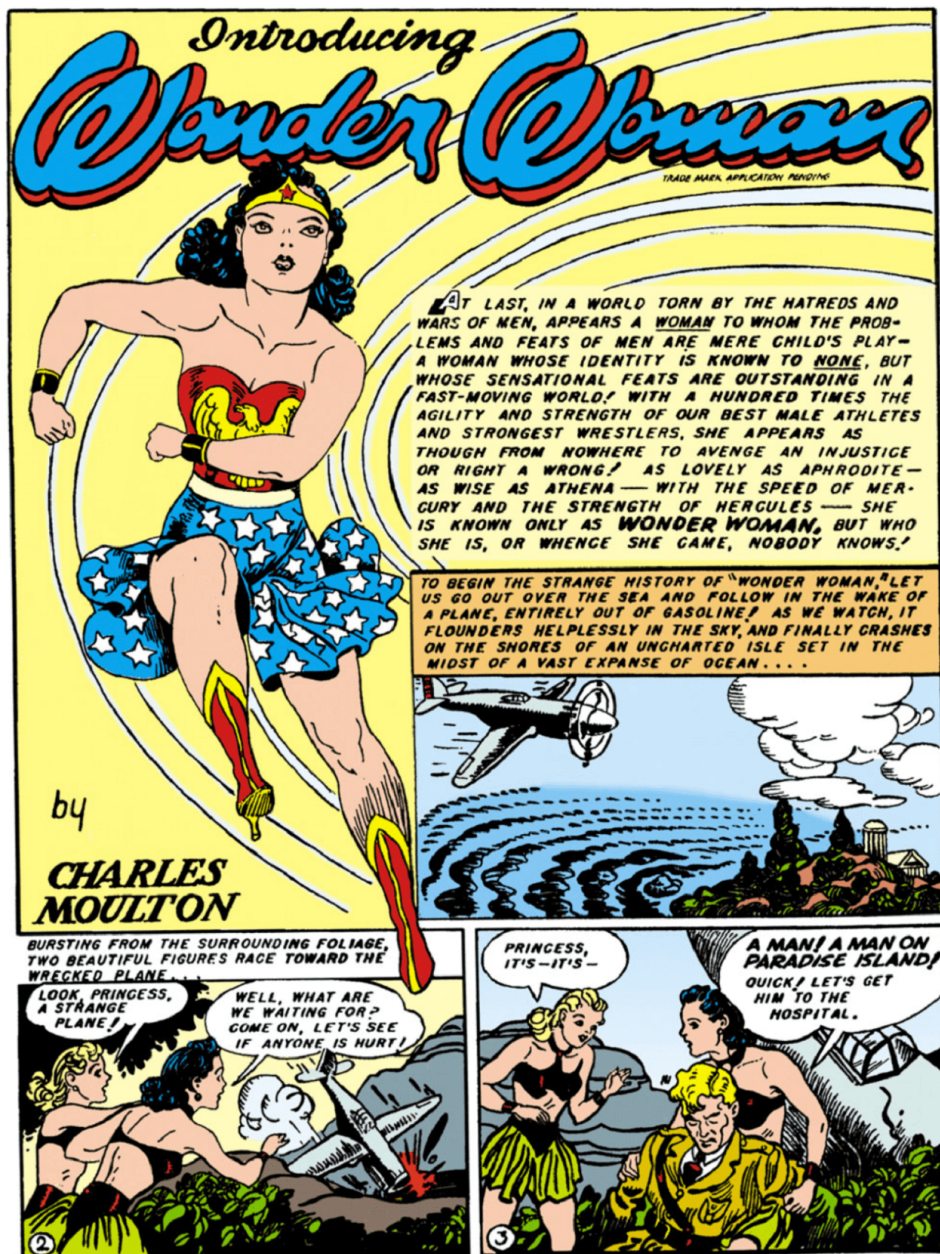
²⁹ Cartunista e quadrinista (1910-1989). Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/C._C._Beck

³⁰ Revista de entretenimento norte-americana, com ênfase em fotografias, a revista manteve-se em circulação de 1937 a 1971. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Look_\(revista\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Look_(revista))

A figura 15, é uma representação de Superman colocando um fim na guerra “capturando Hitler e Stálin e os deixando sob custódia da Liga das Nações”, o personagem luta para resgatar a paz esquecida pela população (NASCIMENTO, 2017, p. 249).

De acordo com Frade (2017), os quadrinhos baseados em super-heróis tiveram o intuito de alertar os leitores de que podiam ajudar o país, estimulando também a participação feminina na guerra dando destaque a super-heroínas como por exemplo a Mulher Maravilha.

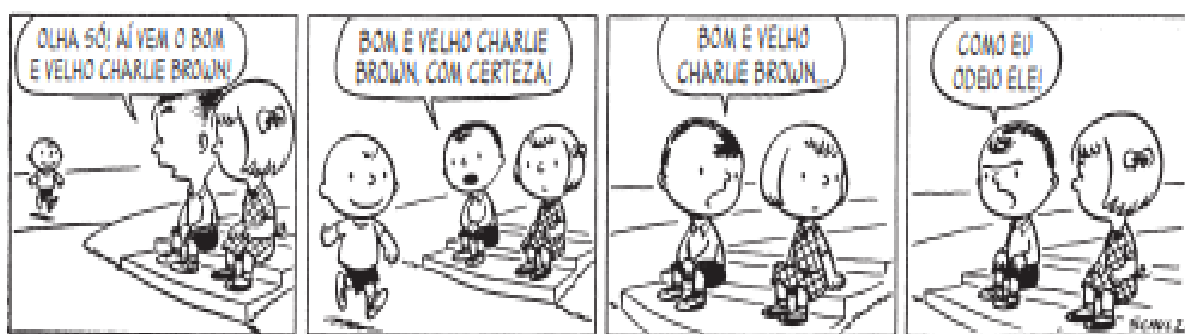
Figura 16 - Mulher Maravilha (1941)



A Mulher Maravilha (figura 16) foi uma personagem criada para ser um modelo para as mulheres, que venceria a guerra com amor e sabedoria. A primeira edição foi publicada em 1941 (FRADE, 2017).

Em seus estudos, Xavier (2018) ressalta que em 1950 os quadrinhos mudam a sua visão e passam a questionar a sociedade sobre aspectos filosóficos e sociopsicológicos. Nesse contexto, surge a Turma do Charlie Brown e renascem as tiras cômicas de jornal.

Figura 17 – Turma de Charlie Brown, primeira edição (1950).



Fonte: https://www.lpm-editores.com.br/site/default.asp?TroncoID=805136&SecaoID=816261&SubsecaoD=0&Template=../artigosnoticias/user_exibir.asp&ID=527292

Segundo Xavier (2018) a tiras cômicas dos jornais haviam perdido seu encantamento dos anos iniciais, tiveram um renascimento com o humor das tiras de Charlie Brown.

Na década de 1960, surge o movimento jovem da contracultura contestando valores tradicionais, promovendo uma revolução de costumes, explorando temas que eram vistos como tabus. Nasce as heroínas, dos movimentos feministas. E na Argentina, Quino³¹ cria Mafalda em 1964, personagem surgiu no Pós-Guerra Fria, expressando suas ideias sobre o mundo recém globalizado e capitalista, o humor de Mafalda era crítico e questionador perante os acontecimentos do mundo. (XAVIER, 2018).

³¹ Joaquín Salvador Lavado Tejón, pensador, historiador, gráfico e cartunista (1932 - 2020)

Figura 18 – Mafalda (1964)



Fonte: <https://mibuenosairesquerido.com/pt/personalidades-argentinas/quino-mafalda/>

Xavier (2018) ressalta ainda em seus estudos que em 1970 as histórias em quadrinhos passaram a serem vistas como uma grande manifestação artística, marcada pelo lançamento de grandes álbuns. Na década de 1980, novas versões são criadas para os super-heróis, a violência passa a ser mais explorada e novos personagens aparecem tais como:

[...] Frank Miller criou o “Cavaleiro das Trevas” (1985), uma nova versão para “Batman”, que colocou o personagem na “sarjeta”, e Alan Moore fez sua releitura do universo dos super-heróis com “V de Vingança” (1983) e Watchmen (1986) (XAVIER, 2018, p. 6)

De acordo com Xavier (2018) a primeira tira de *Calvin and Hobbes* surgiu em 1985 lançada por Bill Watterson³² e teve repercussão mundial durante muitos anos.

Figura 19 - Calvin e Haroldo (1985)



Fonte: <http://m.acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,a-primeira-tirinha-de-calvin-e-haroldo,70003518734,0.htm>

³² William Boyd Watterson II, (Washington - 1958). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bill_Watterson

De acordo com Leite (2020), Bill Waterson, era um jovem cartunista desconhecido que tentava emplacar seu trabalho e *Calvin and Hobbes*, foi a grande revolução das tirinhas de jornais.

Nos anos de 1990, as HQs ganham mais espaço no mercado e um acabamento direcionado ao público adulto: as *graphic novels*. Neste mesmo momento, os mangás retornam como mais força disputando com os quadrinhos americanos um lugar de preferência do povo (XAVIER, 2018).

Para Vergueiro (2005 apud SANTOS; GANZAROLLI, 2011), as HQs juntamente com o cinema, pode ser considerada um dos meios de comunicação de massa de grande importância do século XXI, tendo um papel fundamental junto ao público: onde de informar, entreter e contribuir com a formação do leitor. Porém, ainda visto como transmissores de ideologia, e desde 1930 vem se estendendo para todos os países. Embora os quadrinhos já fizessem parte do cinema, com o surgimento de novas tecnologias os graus de realismos se tornaram ainda maior. E cada vez mais os personagens dos quadrinhos saem do papel e vão para as telas do cinema.

3.2 Os Gêneros de HQs: charge, cartuns, tiras cômicas, *graphic novels* e mangá.

Antes de discorrermos sobre o próximo capítulo, os quadrinhos e sua utilização no ensino de história, acreditamos ser necessário compreender a importância do gênero textual das HQs. Através deste entendimento breve, é possível dominar a semântica dessas histórias e sua aceitação social, principalmente frente aos meios de ensino.

Signor (2003 apud SANTANA; SANTOS, 2017) evidencia a teoria bakhtiniana, pioneira nos estudos sobre gênero textual, que define o texto como um produto de interação social no qual as palavras descritas são entendidas como trocas sociais, ligadas a uma situação material concreta de uma comunidade linguística. Ou seja, um gênero é construído através da relação entre cada situação comunicativa.

Paula (2015) define a linguagem dos quadrinhos como autônoma, pois, oferece ao leitor uma infinidade de elementos como: tipografia, desenhos, onomatopeias, narrativas e oralidade, tudo depende de como a história se apresenta, pois, existe diferentes formas de leituras em uma mesma história, e esta forma de leitura é que constrói as histórias em quadrinhos e chama a atenção dos leitores.

Xavier (2018), realça que dentro deste universo dos quadrinhos, podemos encontrar vários modelos de produção, pois segundo a autora os quadrinhos são hipergêneros agregados a diferentes gêneros, como podemos ver nos tipos de quadrinhos a seguir, como por exemplo as Charges publicadas em jornais com teor humorístico, satiriza momentos atuais, ou seja, situações que a sociedade está vivendo. “Ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual” (ROMUALDO, 2000 apud XAVIER, 2018, p. 9). Como é possível ver na figura 20.

Figura 20 – Caça aos carecas



Fonte: <https://www.scielo.br/j/his/a/tDFMf7bkq4MswP5MTmcSYVv/?format=pdf&lang=pt>

A figura 20 apresenta um grupo de personagens sendo eles Baixim, o papagaio Pô, o personagem Chapéu e o apresentador Chacrinha, com instrumento que para localizar os carecas, a charge faz parte de uma “série intitulada Comitê de Caça aos Carecas - CCC, uma referência ao Comando de Caça aos Comunistas” (PIRES, 2006, 97), esta linha de charges criadas por Henfil se referia a pessoas alienadas, consumistas e de caráter duvidoso, criticavam a política e a ditadura.

[...] ‘eu tô fazendo história em quadrinhos porque eu tenho uma coisa que não é só minha, é luta de muita gente’. Foi a defesa acirrada de tal premissa que o envolveu numa ampla rede de discordâncias que mais tarde foram interiorizadas em alguns de seus desenhos (PIRES, 2006, 97).

Figura 22 – Graphic novel: Lucíola de José de Alencar



Fonte: <https://www.amazon.com.br/gp/product/8520926754?ie=UTF8&tag=indica-livros-20>

Para Xavier (2018) ressalta ainda as tiras cômicas, mais conhecidas como tirinha, que são histórias em quadrinhos mais curtas com teor humorístico, normalmente a sequência dos quadrinhos faz críticas sociais e são publicadas em jornais revistas ou sites.

Figura 23 – Tirinhas cômicas



<https://www.pinterest.es/pin/818177457275071135/>

Um outro estilo de quadrinhos é o Mangá, histórias de origem japonesa, que são “caracterizadas por suas tiragens astronômicas e por um estilo peculiar de desenho e produção” (LUYTEN, 2012 apud XAVIER, 2018, p. 10).

Figura 24 - Mangá

Chapter by Asura & Salagir



www.dragonball-multiverse.com

Fonte: https://www.dragonball-multiverse.com/pt_BR/page-2102.html

Os quadrinhos possuem uma linguagem não verbal sendo tão fundamental quanto a verbal para a compreensão da leitura, e por tanto, adotam alguns elementos específicos para transparecer a linguagem não verbal como requadro, balão, apêndice e legendas para compreensão da narrativa (OLIVEIRA, 2008).

Oliveira (2008) relata que,

[...] a presença ou não de cores, o tipo de traço, o tamanho das figuras, a disposição da linguagem verbal nos balões, (ou a ausência deles), a alternância entre a luz e as sombras e muitos outros recursos são utilizados na composição dos quadrinhos, que se configuram como um mix de diferentes linguagens e recursos compositivos (OLIVEIRA, 2008, p. 45)

A linguagem dos quadrinhos criou um novo significado para a comunicação e informação, com efeito narrativo e cênico. Para a Rahde (1996, p.105) “[...] é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massa ou especificamente da cultura jornalística”.

Este entendimento se dá devido ao fato de que os quadrinhos, iniciaram como mensagens de jornais, mas com o tempo foi ganhando espaço fazendo parte também da publicidade e propaganda, onde passa a ser muito utilizada, pois a linguagem dos quadrinhos atrai os leitores, por ser de fácil entendimento, unindo o desenho e a escrita, tornando assim a leitura divertida e ao mesmo tempo atraente aos olhos.

3.3 As histórias em quadrinhos no Brasil

No Brasil, as HQs sofreram influências de várias partes do mundo, tendo o humor gráfico destacado em vários jornais e muitos artistas se destacaram nas charges e caricaturas. A primeira manifestação de humor gráfico, segundo Vergueiro (2017), é de autor desconhecido, pois a situação política do sistema dominante época eram monarca, não permitia crítica as autoridades.

A charge representada na figura 18 traz um homem corcunda com uma cabeça de asno simboliza a ignorância da elite como sendo um Goya³³, a coluna caindo é uma alusão ao trono de D. Pedro I (NASCIMENTO, 2016).

³³ Santo padroeiro dos cartunistas ibero-americanos, comenta Lailson, referindo-se ao pintor e gravador espanhol Francisco Goya (1746-1828)

Figura 25 – Primeiro desenho humorístico publicado no Brasil em 1831.



Fonte: <https://revistacontinente.com.br/secoes/arquivo/antes-do-imperio-ja-havia-o-traco-critico>

A charge da figura 8, foi publicado em 25 de abril de 1831 no jornal Carnudão em Pernambuco, a grande maioria dos artistas da época concentravam suas publicações voltadas para críticas ao governo (VERGUEIRO, 2017).

Dentre os percussores dos quadrinhos no Brasil cabe aqui destacar Ângelo Agostini³⁴, fundador de dois jornais satírico o Diabo Coxo e o Cabrião, que mais tarde publica as primeiras aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte, considerada como a primeira HQ do Brasil (SANTOS; GANZAROLLI, 2011).

³⁴ Desenhista ítalo-brasileiro que firmou carreira no Brasil e foi o mais importante artista gráfico do Segundo Reinado. Sua carreira teve início quando estouravam os primeiros combates da Guerra do Paraguai e prolongou-se por mais de quarenta ano (1843 - 1910). Disponível em: <https://www.escriitoriodearte.com/artista/angelo-agostini>

Figura 26 – As aventuras de Nhô-Quim – Ângelo Agostinho (1869)

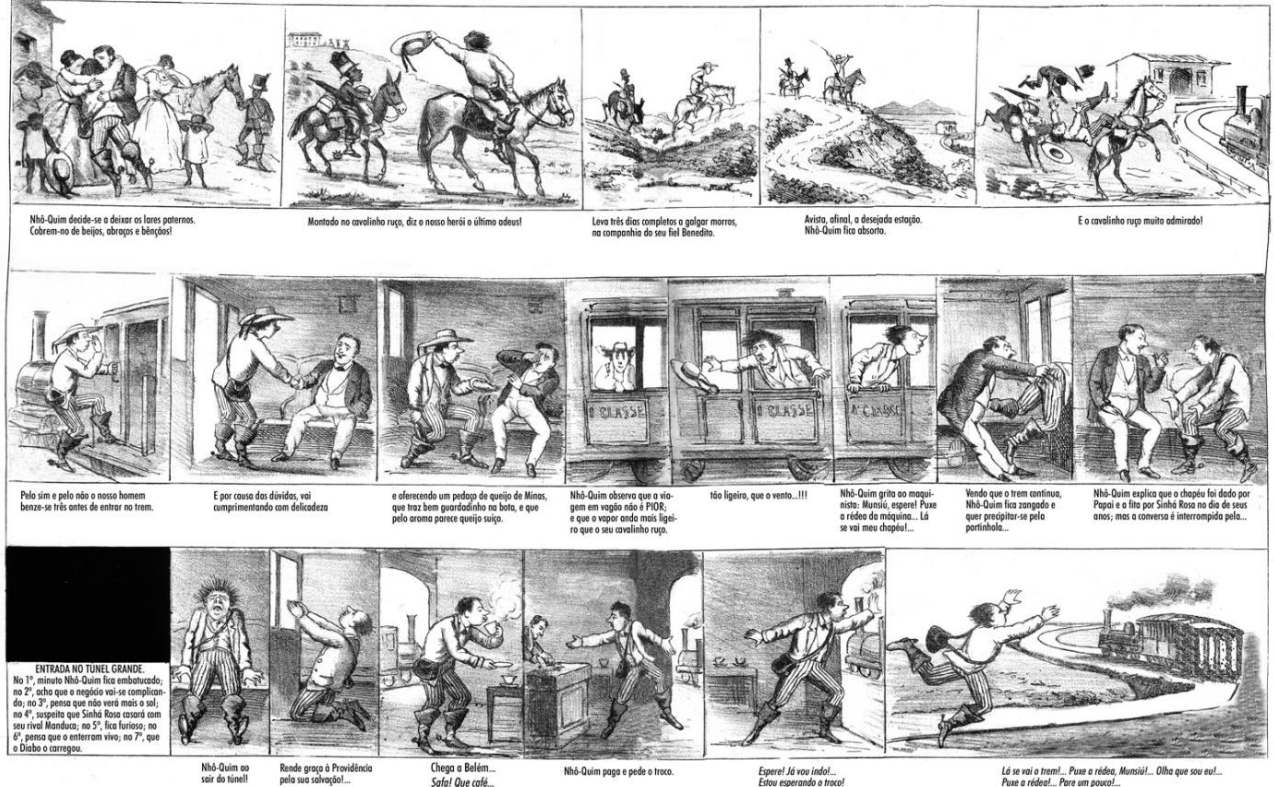
As Aventuras de "Nhô-Quim", ou impressões de uma viagem à corte

Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos
(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém honrada, enamorara-se de Sinhá Rosa, moça virtuosa, mas que... de louça nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é asneira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

Capítulo I



www.quadrinho.com

PS: O texto original é manuscrito. Ele foi digitado pela melhor leitura.

Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/Nh%C3%B4_Quim.jpg

As histórias de Nho Quim, além de divertir a sociedade, também eram uma crítica aos acontecimentos políticos da época, e tanto a charge como os quadrinhos eram utilizadas para informar sobre as disputas políticas. O dia do lançamento de Nhô Quim, 30 de janeiro de 1869, passou a ser o dia do Quadrinho Nacional, proclamado pela Associação dos Quadrinhos e Caricaturas do Estado de São Paulo (VERGUEIRO, 2017).

Ângelo Agostini, também publicou em 1883 na revista Ilustrada, As Aventuras de Zé Caipora, que foi “[...] considerada a primeira história em quadrinhos do gênero aventura produzida no Brasil” (CARDOSO, 2005 apud VERGUEIRO, 2017, p. 23).

Figura 27 – Aventuras de Zé Caipóra (1883)



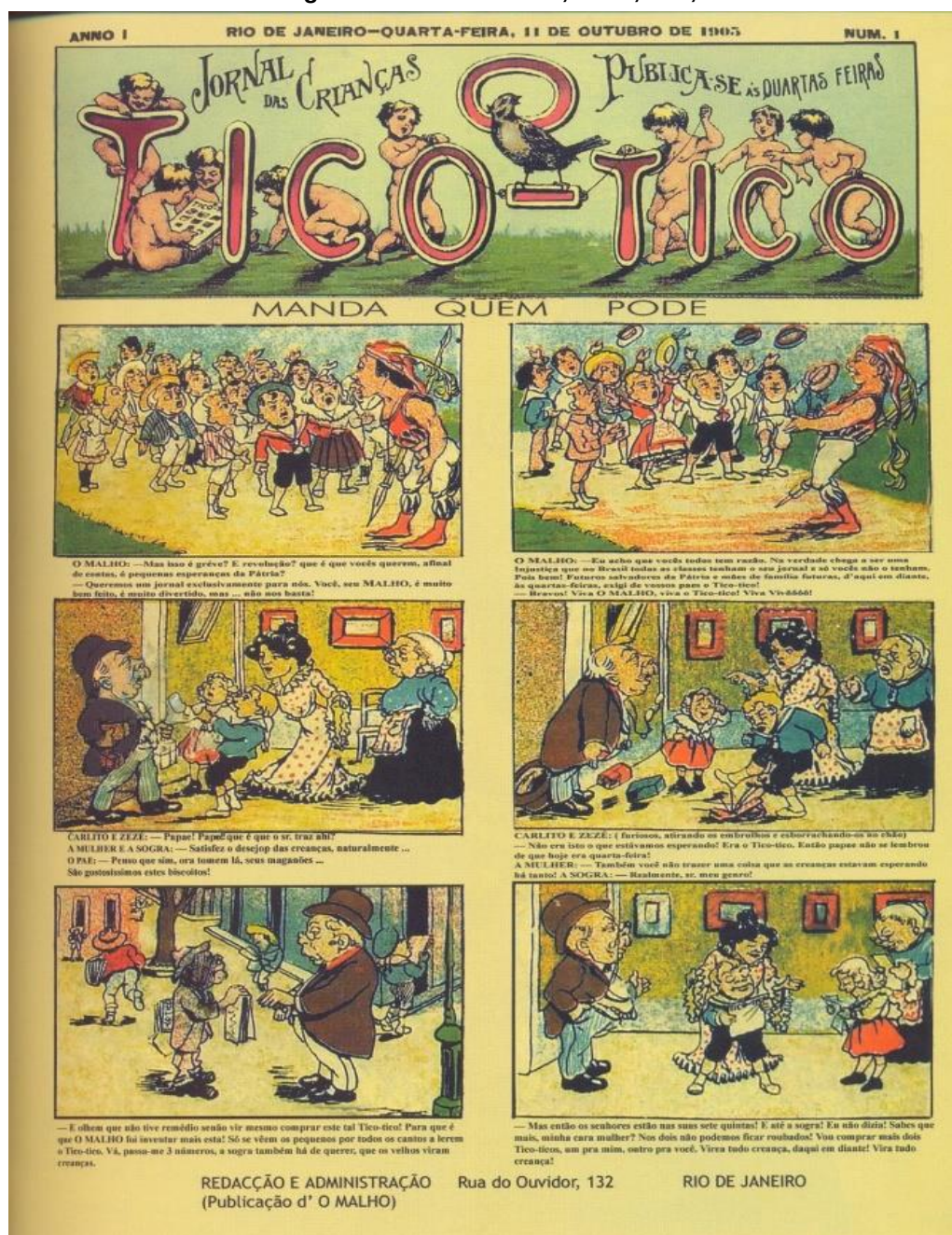
Fonte: <https://quadrinhos.wordpress.com/2015/07/27/agostini-criou-a-primeira-hq-de-aventuras-do-mundo/>

Vergueiro (2017) ressalta que as histórias em quadrinhos de Zé Caipora deixam evidente o domínio que o autor tem sobre as técnicas de contar história de

forma sequencial e por isso, a obra foi considerada referência dos quadrinhos nacionais, Agostini também foi considerado um modelo para todos os quadrinista que vieram depois dele, colocando assim, as narrativas gráficas na história dos quadrinhos brasileiros.

Xavier (2018) relata que no Brasil as primeiras HQs direcionada ao público infantil surgiram em 1905 na revista Tico-Tico. A logomarca da revista foi desenvolvida por Ângelo Agostini e o conteúdo trazia personagens francês e norte-americano.

Figura 28 – O Tico Tico, ano1, n. 1, 1905.



A revista Tico-Tico também apresentava contos infantis, passatempo, poesia, dentre outros entretenimentos. A revista desde a sua primeira publicação sempre incluiu vários personagens dos *comics* norte-americanos, e o primeiro personagem foi Chiquinho, um garoto da aristocracia que sempre aprontava muitas confusões e travessuras. Chiquinho foi baseado em Buster Brown³⁵ criado em 1902 por Richard F. Outcault. As publicações de Chiquinho foram vistas durante muito tempo na revista brasileira (VERGUEIRO, 2017).

No Brasil, foram vários artistas que desenharam diferentes aventuras para Chiquinho, dentre eles estão “[...] Luís Gomes Loureiro (1889-1981), Augusto Rocha (? – 1939), Alfredo Storni (1881-1966), Paulo Affonso, Osvaldo Storni (1906 – 1972) e Miguel Hochman” (VERGUEIRO, 2017, p. 28). Segundo Vergueiro (2017) outros personagens norte-americanos também foram trazidos para o Brasil para completar a revista como Mickey Mouse, Popeye e o Gato Felix. Mas, muitos dos personagens foram criados no Brasil como por exemplo:

Reco-Reco, Bolão e Azeitona, três garotos criados por Luiz de Sá (1907-1979) que foram também muito utilizados em publicidade de diversos produtos durante a década de 1950 e 1960, Bolinha e Bolonha por Nino Borges... Zé Macaco e Fautina, por Alfredo Storni, um casal bastante divertido... Lamparina, uma menina afro-brasileira surgida da genialidade de J. Carlos (1884 – 1950) que também criou para a revista os personagens Carrapicho e Jujuba....Tinoco, o caçador de feras, por Théo (pseudônimo de Djalma Pires Ferreira, 1901-1980), Max Muller por Augusto Rocha, considerado por Athos Eischler Cardoso o primeiro herói de aventuras em quadrinhos do século XX (Cardoso, 2003)... Bolota, por Paulo Affonso; e Kaximbown e o Barão de Rapapé por Max Yantok (1881-1964) (VERGUEIRO, 2017, p. 29).

De acordo com Vergueiro (2017) a revista permaneceu em circulação por décadas, porém em 1962 deixou definitivamente de circular.

Segundo Santos e Ganzarolli (2011), em 1929 nasce a ‘Gazeta Infantil ou Gazetinha’ a qual fazia parte do jornal paulista ‘A Gazeta’, publicava histórias nacionais e estrangeiras. Quando se tratava das histórias nacionais, os desenhistas procuravam características totalmente brasileiras para retratar seus personagens. Como podemos ver na figura 29.

³⁵ Criado em 1902 para o jornal “New York Herald”, esse personagem recebeu, no Brasil, o nome de “Chiquinho”. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/buster-brown/11416>

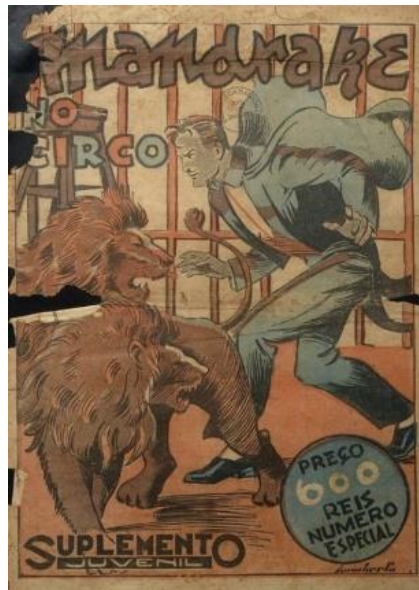
Figura 29 – A Gazetinha (1929)



Fonte: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=764507&pagfis=69>

Em 1934, o jornal A Nação, lança o Suplemento Juvenil trazido por Adolfo Aizen, o qual “[...] foi apontado como um dos principais incentivadores dos quadrinhos em nosso país” (IANNONE, L; IANNONE R., 1994 apud SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p 65). O suplemento teve tanto destaque que em 1937 outros personagens são lançados para satisfazer o público juvenil como: Tarzan, Príncipe Valente, Dick Tracy e Mandrake (SANTOS; GANZAROLLI, 2011).

Figura 30 - Suplemento Juvenil (agosto de 1937)



Fonte: <https://nanquim.com.br/suplemento-infantil-juvenil-adolfo-aizen/>

No ano de 1939, Roberto Marinho³⁶ cria a revista infantil “Gibi” e o nome da revista se tornou tão popular que passou “[...] a ser utilizada para denominar todas as revistas em quadrinhos no Brasil” (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p 65).

Figura 31 – A revista Gibi, n. 1, abril, 1939.



Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/sinonimo-de-quadrinhos-revista-gibi-surgiu-ha-80-anos-23592959>

³⁶ Jornalista e empresário brasileiro. Herdeiro de Irineu Marinho, foi proprietário do Grupo Globo de 1925 a 2003 e um dos homens mais poderosos e influentes do país no século XX (1904 – 2003). Disponível em: <http://memoria.oglobo.globo.com/perfis-e-depoimentos/roberto-marinho-9055075>

Segundo Santos e Ganzarolli (2011), em 1943 surge na revista 'O Cruzeiro'³⁷, nela Péricles de Andrade Maranhão³⁸ lança a charge com o personagem Amigo da Onça, foi um dos grandes desenhistas de charges brasileiro dos anos de 1950.

Figura 32 - Amigo da Onça (1943)



Fonte: <https://jws.com.br/2022/03/memoria-o-amigo-da-onca/>

Mesmo não sendo um herói, 'O Amigo da Onça', fez muito sucesso, não se ofuscou com o aparecimento dos quadrinhos americanos, ele sempre aparecia colocando as pessoas em situações complicadas (SANTOS; GANZAROLLI, 2011).

Segundo Ribeiro, Adams e Castelo (2015) a charge O Amigo da Onça, era uma arte sequencial que satirizava a hipocrisia da sociedade, principalmente as instituições tradicionais como o casamento e o exército, de maneira sarcástica e politicamente incorreta, a felicidade do personagem era baseada na desgraça alheia.

Ao longo da história dos quadrinhos, foram várias as mudanças e muitos personagens surgiram; e alguns deles, fazem parte até hoje dos HQs. Alguns personagens ficaram tão famosos nos quadrinhos, que não só saíram do papel para

³⁷ Revista semanal lançada no Rio de Janeiro, entre 1928 – 1975. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Cruzeiro

³⁸ Cartunista de grande sucesso nos anos de 1940 e 1950 (Recife, 1924 - 1961). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9ricles_\(cartunista\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9ricles_(cartunista))

o cinema, mas também para a vida real, alimentando a imaginação das crianças e até mesmo dos adultos. E outros ainda saíram da vida real para os quadrinhos, como por exemplo a revista Senninha, baseada no piloto automotivo Ayrton Senna³⁹ (VERGUEIRO, 2017).

Figura 33 – Capa da revista Senninha (1994)



Fonte: <https://senninha.com.br/>

A revista em quadrinhos, contém aventuras e humor de forma lúdica para crianças de 3 a 6 anos, as histórias de Senninha também são apresentadas diariamente no canal Globo.

Dentro desse universo, saindo da vida real para os quadrinhos, Vergueiro (2017) também cita Aninha (1998) baseada na apresentadora Ana Maria Braga, Castelo Ra-Tim Bum (1997) programa infantil da Rede Cultura, Oscarzinho (1998) jogador de basquete e Ronaldinho Gaúcho (2007) jogador de futebol.

As histórias em quadrinhos no Brasil, sempre tiveram sob o olhar de muitas pessoas e no decorrer desse processo tivemos e temos muitos artistas que se dedicam a criação das HQs, dentre eles encontramos nomes como Ziraldo⁴⁰, criador

³⁹ Ayrton Senna da Silva foi um piloto brasileiro de Fórmula 1, campeão da categoria três vezes (São Paulo, 1960 – 1994). Disponível em: <https://www.ayrtonsenna.com.br/>

⁴⁰ Ziraldo Alves Pinto é um cartunista, chargista pintor, escritor, dramaturgo, cartazista, caricaturista, poeta, cronista, desenhista, apresentador, humorista e jornalista brasileiro. (Caratinga, MG – 1932). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ziraldo>

da revista 'Perere' e do personagem 'O Menino Maluquinho'. "O Pererê, de Ziraldo, teve a capacidade de aglutinar toda uma tradição brasileira, resgatando temas do cotidiano e do folclore. Sua figura central é o "Saci", personagem típico do folclore nacional (LUYTEN, 1987 apud SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 66).

Figura 34 - Capa da revista Pererê e sua turma (1960).



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-do-perere-a-n-1/tu616101/101906>

Para Vergueiro (2017) enquanto personagens das histórias em quadrinhos tentavam acompanhar a evolução dos acontecimentos do cotidiano, Ziraldo, procurava manter, com a Turma do Pererê, a relação com a cultura brasileira, reproduzindo personagens do folclore assim como suas narrativas, valorizando o povo brasileiro.

Um outro artista que perpetua até os dias atuais é Mauricio de Sousa⁴¹, começou sua carreira de desenhista muito cedo, fazendo cartazes para comerciantes de sua cidade. Bidu e Franjinha foram seus primeiros personagens em tirinhas para o jornal Da Manhã, depois vieram Cebolinha, Cascão e Chico Bento; em 1963 surge a Mônica inspirada na sua filha. O sucesso foi tão grande que em 1970 Mônica ganha uma revista intitulada "Mônica e sua turma" (DIOGO, 2007).

⁴¹ Cartunista, empresário e escritor (1935). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mauricio_de_Sousa

Figura 35 - Turma da Mônica, n. 1, 1970



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-do-perere-a-n-1/tu616101/101906>.

A Turma da Monica foi ganhando novos personagens, em 2008, surge uma outra versão “Monica Jovem” em estilo mangá, direcionada ao público adolescente (DIOGO, 2007).

Vergueiro (2017) ressalta em seus estudos, que o sucesso do quadrinista Mauricio de Sousa, está relacionado com as características de sua produção. Nela o quadrinista procurou omitir características da cultura brasileira, para que seus personagens pudessem ser apreciados por qualquer criança do mundo. A produção trata de temas universais, deixando de estabelecer qualquer tipo de relação direta com fatos ou lugares de seu país.

Ziraldo e Maurício de Souza são os dois quadrinistas brasileiros de maior evidência entre o público infantil, com destaque no mercado nacional e internacional, recebendo prêmios importantes e revelando HQs verdadeiramente brasileiras (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p 66).

Cabe aqui destacar que além de Ziraldo e Mauricio de Sousa, outros quadrinistas e cartunistas também merecem reconhecimento como Henfil⁴², que ficou

⁴² Henrique de Souza Filho, (Ribeirão das Neves, 1944 – 1988) foi um cartunista, quadrinista jornalista e escritor brasileiro. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Henfil>

conhecido por suas tirinhas com desenhos humorísticos, críticos e satíricos. As tirinhas de Henfil resultaram numa renovação dos desenhos humorístico brasileiro, por seu posicionamento político e na luta pela democratização do país, pela anistia aos presos políticos e pelas Diretas Já (DIOGO, 2007).

Para Pires (2006) as histórias do cartunista Henfil, sob sua postura, tiveram grande destaque no jornal Pasquim, pois através dos quadrinhos mostrava sua indignação contra a ditadura militar, regime político da época e os costumes moralista da classe média.

A figura 36 representa o humor de Henfil ao criticar os problemas do Brasil no período da ditadura militar, como por exemplo: desigualdade social, educação, luta armada, coronelismo.

Figura 36 - Graúna por Henfil



Fonte: <https://www.scielo.br/j/his/a/yZxTsvww4BdqxFHmbhr9btP/?lang=pt#>

Vergueiro (2017) destaca também em seus estudos Laerte Coutinho⁴³, por seu grande destaque em produções de história em quadrinhos direcionada para um público adulto criando personagens como O Condomínio, Fagundes o Puxa-Saco, O Palhaços Mudos, Overman, Suriá e Piratas do Tiete, como podemos ver na figura 30.

Figura 37 - Os Piratas do Tiete (2017)



Fonte: <https://desmanipulador.blogspot.com/2017/04/piratas-do-tiete-02.html>.

Atualmente, com apoio de programas ligados ao governo, muitas editoras como forma de incentivo à leitura começaram a publicar os clássicos da literatura em forma de quadrinhos (SANTOS; GANZAROLLI, 2011).

Vergueiro (2017) relata que podemos encontrar obras literárias de escritores renomados da literatura brasileira em forma de HQs como: Pai contra Mãe de Machado de Assis⁴⁴, O bebê de Tarlatana Rosa de João do Rio⁴⁵ e Apóstolo Brasileiro sem Véu de Alegoria, de Alcântara Machado⁴⁶. De acordo com Vergueiro a transformação de obras literárias em quadrinhos permite que o leitor realize uma comparação entre as duas formas de linguagem.

⁴³ É uma cartunista e chargista brasileira, considerada uma das artistas mais importantes da área no país (São Paulo, 1951). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Laerte_Coutinho

⁴⁴ Joaquim Maria Machado de Assis foi um escritor brasileiro, considerado por muitos críticos, estudiosos, escritores e leitores o maior nome da literatura brasileira (Rio de Janeiro, 1839-1908). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Machado_de_Assis

⁴⁵ João Paulo Emílio Cristóvão dos Santos Coelho Barreto foi jornalista, cronista, contista, romancista, tradutor e teatrólogo brasileiro. Considerado um pioneiro da crônica-reportagem, ele era membro da Academia Brasileira de Letras (Rio de Janeiro, 1881 – 1921). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o_do_Rio

⁴⁶ Antônio Castilho de Alcântara Machado d'Oliveira, foi escritor modernista brasileiro (São Paulo, 1901 – 1935). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ant%C3%B3nio_de_Alc%C3%A2ntara_Machado

4 OS QUADRINHOS E SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Este capítulo tem o intuito de apresentar o potencial das HQs para a aprendizagem de História, levando em consideração a sua contribuição como recurso no processo de aprendizagem, bem como as HQs podem auxiliar os docentes no desenvolvimento das atividades de aprendizagem, fazendo com que estas se tornem mais divertidas a partir de uma didática e uma linguagem diferente das que são apresentadas nos livros.

4.1 Os Quadrinhos como recurso de aprendizagem

As histórias em quadrinhos (HQs) ou popularmente conhecidas como quadrinhos, nem sempre foram vistos como recursos promotores da aprendizagem no processo educacional; e a ideia de levá-los para a sala de aula, nem sempre era aceitável. A popularidade das HQs provocava desconfiança quanto a seus efeitos nos leitores principalmente nas crianças, pois, tanto os pais como os mestres acreditavam que os quadrinhos não tinham um bom conteúdo. Ele era usado somente era utilizado por alguns professores mais ousados e mesmo assim, esporadicamente (VERGUEIRO, 2010 apud LAVARDA, 2017).

Desde 1928 as HQs eram criticadas pela Associação Brasileira de Educadores (ABE), a qual protestou contra este tipo de leitura por acreditar que influenciava as crianças com hábitos diferentes dos costumes brasileiros (SANTOS; VERGUEIRO, 2012). Porém, as críticas não eram somente no Brasil, educadores da Europa e Estados Unidos também rejeitavam os quadrinhos.

Na década de 1950 o psiquiatra Fredric Wertham⁴⁷ publicou o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do inocente), criticando a cultura de massa, levando pais e professores a destruírem as revistas desse gênero (VERGUEIRO; RAMA, 2004). Os autores em pauta também destacaram em seus estudos que as críticas sobre os quadrinhos explodiram em vários lugares como Itália, Grã-Bretanha, Alemanha e Brasil, as críticas aconteceram,

⁴⁷ Friedrich Ignatz Wertheimer (1895 – 1981) foi um psiquiatra, pesquisador e escritor alemão e professor, protestava contra os efeitos supostamente nocivos de imagens violentas na mídia de massa e revistas em quadrinhos no desenvolvimento das crianças.

[...] praticamente em todos os países nos quais os quadrinhos eram editados, manifestações contrárias partiram de representantes do mundo cultural, educativo e científico. Alguns países europeus chegaram a estabelecer legislações restritiva aos quadrinhos, proibindo a publicação de material estrangeiro, ou determinados critérios regidos para a sua produção no país (VERGUEIRO; RAMA, 2004, p. 14).

Perante a situação apresentada, os editores de quadrinhos criaram um código de ética para proteger as publicações. Assim, as revistas que eram aprovadas pelo comitê do código de ética recebiam um selo de qualidade, fazendo com que muitas revistas que eram vistas como ruins desaparecem do mercado (BEATY, 2005; NYBERG, 1998 apud SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

Os editores brasileiros também criaram um código de ética próprio e aplicaram um selo nas revistas, semelhante ao utilizado nas publicações dos Estados Unidos, mas, o selo não foi o suficiente para mudar as opiniões. A aceitação dos quadrinhos ainda foi por muito tempo estigmatizada pelo meio cultural, pois para muitas pessoas a leitura não era ideal para as crianças por afastá-las de “objetivos mais nobres, como o conhecimento ‘dos livros’ e o estudo de ‘assuntos sérios’, que causava prejuízo ao rendimento escolar e poderia inclusive, gerar consequências ainda mais aterradoras” (VERGUEIRO; RAMA, 2004, p. 16).

Por um longo tempo as HQs foram vistas como inimigas do ensino e da aprendizagem, por ser um meio de comunicação de grande consumo direcionado as crianças, passaram a serem vistas como um meio restrito sem conteúdo cultural, pois para os adultos o único objetivo das histórias em quadrinhos era meramente comercial e não possuíam uma finalidade moral e nem cultural, e as páginas coloridas das HQs afastavam os jovens de leituras mais profundas com mais conteúdo e afastavam os jovens de um amadurecimento com mais responsabilidade (VERGUEIRO; RAMA, 2004).

No entanto, segundo Vergueiro e Rama (2004) foi com muito esforços dos editores e uma longa jornada que a opinião de alguns pais e educadores sobre os quadrinhos foram se dissipando e com isso, eles começaram a ser vistos de maneira menos pessimista quanto ao seu conteúdo e seu impacto na sociedade, passando a ser melhor analisado.

Segundo Vergueiro e Rama (2004) os quadrinhos começaram a ter um melhor destaque primeiro entre os europeus e depois se estendeu para outras regiões do mundo. Com isso, aos poucos as críticas contra as HQs foram perdendo força, pois

eram desprovidas de fundamentos e estavam sendo sustentadas por afirmações preconceituosas e com pouco conhecimento no assunto.

A partir dos anos 1970, já era possível encontrar narrativas gráficas sequenciais em livros didáticos brasileiros, elaboradas por artistas consagrados, como Eugenio Colonnezze ou Rodolfo Zalla (1992). Esses quadrinhos sintetizavam ou exemplificavam, em uma ou mais vinhetas, o conteúdo do tópico ou do capítulo. Utilizando a linguagem característica dos quadrinhos (balões de fala, recordatórios etc.), estes eram usados para suavizar a diagramação e complementar de forma mais leve o texto didático (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 83).

Para Vergueiro (2014 apud LIMA, 2017) os movimentos realizados no século XX para a aceitação social dos quadrinhos, colaboraram para que este fosse visto como uma leitura comum, pertinente a todas as idades. Em se tratando do campo educacional a aceitação foi bem mais significativa, pois, surgiram os quadrinhos direcionado a fins educativos, fortalecendo a ideia de usá-los em sala de aula como recurso de aprendizagem.

A figura 38, apresenta um quadrinho criado por Rodolfo Zalla⁴⁸ em 1970 para um livro de ciência, buscando incentivar à leitura e facilitar o processo de aprendizagem, através de “atividades lúdicas, como a dramatização a partir de uma história em quadrinho” (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 84).

⁴⁸ Rodolfo Anibal Zalla (1931 – 2016) foi um desenhista de histórias em quadrinhos, argentino radicado no Brasil. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rodolfo_Zalla

Figura 38 – Página de um livro de ciências (1970)



Fonte: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498>.

Lima (2017) ressalta em seus estudos que desde 1980 a utilização dos quadrinhos no processo de aprendizagem vem se ampliando tendo como incentivadores desse processo como Zélia Lopes da Silva⁴⁹, Marco Aurélio Pereira⁵⁰,

⁴⁹ Graduada em História pela UNB (1975), mestrado em História pela UNICAMP (1982), doutorado em História Social pela USP (1992) e livre docência em História do Brasil pela UNESP (2004) e Professora adjunta da UNESP. Disponível em: <https://bv.fapesp.br/pt/pesquisador/92186/zelia-lopes-da-silva>

⁵⁰ Mestre em Educação pela UNIRIO. Tem experiência na área de Educação a Distância - EAD, na UAB/CEDERJ/UERJ no Curso de Licenciatura em Pedagogia, Orientador de Estudos no Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC. Atuou como Professor Convidado na Disciplina Didática na Escola de Formação de Oficiais da Polícia Militar Dom João VI Disponível em: <https://www.escavador.com/sobre/1746271/marco-aurelio-pereira-vasconcelos>.

Sônia Maria Bibe Luyten⁵¹, Waldomiro Vergueiro⁵² e Paulo Ramos⁵³, por apoiarem a utilização dos quadrinhos na aprendizagem.

Porém, as HQs também passaram a ter um melhor destaque com a Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, por “[...] apontar para a necessidade de inserção de novas linguagens e manifestações artísticas nos ensinamentos fundamental e médio” (LIMA, 2017, p. 149), a Lei buscou ampliar o espaço e a utilização dos quadrinhos na educação, proposta essa firmada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1997 (LIMA, 2017).

Essa ampliação das linguagens pela LDB e PCNs, também está presente na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), documento que rege atualmente a educação, recomenda a inclusão de multimodalidades para o ensino da escrita e da leitura, para isto é necessário a utilização dos variados tipos de leituras encontrados na sociedade, pois de acordo com o BNCC, ler vai além de decifrar código verbal e o uso de imagens estática ou em movimentos são essenciais para uma melhor compreensão textual.

A ampliação de repertório, considerando a diversidade cultural, de maneira a abranger produções e formas de expressão diversas – literatura juvenil, literatura periférico-marginal, o culto, o clássico, o popular, cultura de massa, cultura das mídias, culturas juvenis etc. – e em suas múltiplas repercussões e possibilidades de apreciação, em processos que envolvem adaptações, remediações, estilizações, paródias, HQs, minisséries, filmes, videominutos, games etc. (BRASIL, 2018, p. 500).

Para Luyten (2011), os quadrinhos ao serem direcionados para a aprendizagem, podem proporcionar ao aluno um melhor aproveitamento dos conteúdos desde o início da aprendizagem, pois, as formas lúdicas com que as imagens são trabalhadas apoiam o texto, permitindo um melhor aproveitamento, motivando até mesmo aqueles que são relutantes no desenvolvimento da leitura. Os quadrinhos, envolvem o aluno numa linguagem que eles conhecem e se identificam,

⁵¹ Pesquisadora, especialista em histórias em quadrinhos e na cultura pop do Japão, doutorado em Comunicação Social pela USP, desde 1970 dedica-se ao estudo de histórias em quadrinhos. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%B4nia_Luyten

⁵² Waldomiro de Castro Santos Vergueiro (1956) é um bibliotecário e professor. Graduado em Biblioteconomia e Documentação (FESPSP) e mestrado e doutorado em Ciências da Comunicação pela USP. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Waldomiro_Vergueiro

⁵³ Jornalista e professor, doutorado em Filosofia e Língua Portuguesa na USP, trabalhou na Folha de São Paulo e TV Cultura (VERGUEIRO; RAMA, 2004).

pois, a fusão de imagem e texto, torna as HQs uma forma de comunicação aceita pelo aluno.

Histórias em quadrinhos abordam conteúdos de forma divertida, com esquemas e linguagens que podem complementar o ensino-aprendizagem dos assuntos tratados nos livros didáticos. As histórias em quadrinhos, aliadas a um enredo de conteúdo científico, podem levar o aluno a compreender inclusive conteúdos abstratos, muitas vezes considerados difíceis, fazendo-o gostar e se interessar por eles, tornando-se assim um material potencialmente significativo (LAVARDA, 2017, p. 21101).

Como podemos ver, no fragmento a seguir fragmento da HQ Mauricio de Souza aborda de forma educativa um tema tão importante para a sociedade atualmente: o Covid-19⁵⁴.

Figura 39 – Turma da Monica e o Coronavírus (2020)



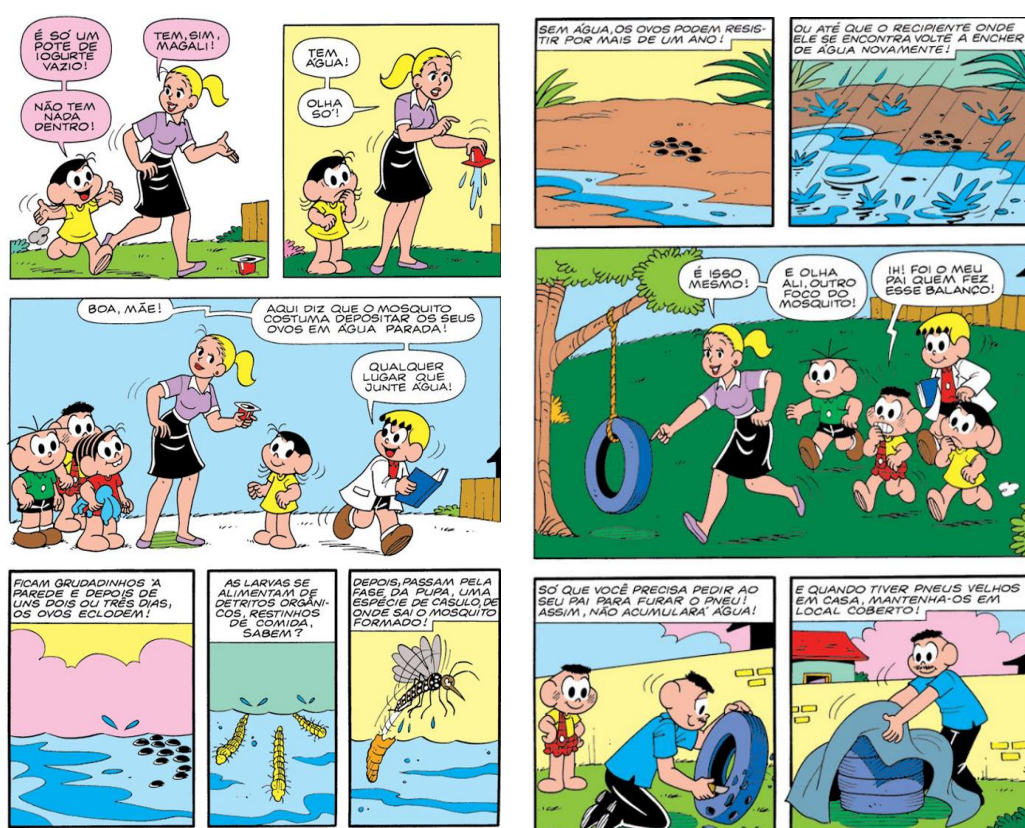
Fonte: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/5/a-utilizacao-da-historia-em-quadrinhos-turma-da-monica-como-ferramenta-pedagogica-para-o-ensino-sobre-a-covid-19>

A revista da Turma da Monica sobre o Covid-19 da série Saiba Mais número 152 publicada em maio de 2020, tem como objetivo chamar a atenção das crianças para um assunto tão importante vivido em 2020, fazendo com que o aluno tenha consciência e coopere com as transformações sociais principalmente nos problemas relacionados a saúde (TIAGO, et al., 2022).

⁵⁴ Doença infecciosa causada pelo coronavírus SARS-CoV-2 e tem como principais sintomas febre, cansaço e tosse seca. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br>

Um outro assunto relacionado a saúde que também é retratado nas histórias de Mauricio de Souza é a Dengue⁵⁵, assunto este que é recorrente na sociedade. Todos os anos os números da Dengue assustam, embora, segundo dados de 2020 da Vigilância Sanitária, com as orientações de higiene para prevenção do Covid-19, os casos de Dengue tenham diminuídos. Mas, os números ainda são altos. Em 2019 foram 4,08 milhões de casos, em 2020 esses números caíram para 2,28 milhões de casos, um número ainda alto (PODER 360, 2022).

Figura 40 – Turma da Monica: um pequeno grande vilão (2016)



Fonte: <https://turmadamonica.uol.com.br/home/>

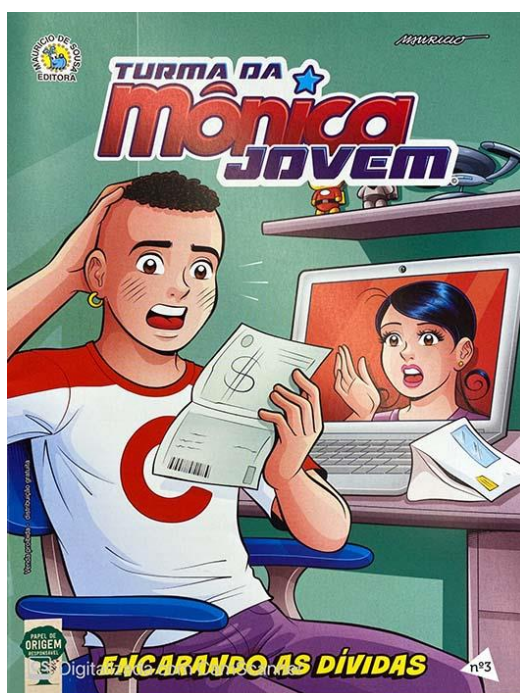
Nos quadrinhos da figura 40, edição especial da turma da Monica publicada em 2003, a turma promove uma forma de conscientização sobre a Dengue não só para as crianças, mas também para os adultos, informando o quanto é importante manter a cidade limpa, eliminando qualquer tipo de objeto que acumule água. As histórias de Mauricio de Sousa desenvolvidas para a área educacional, apresentam

⁵⁵ É uma doença infecciosa febril aguda, que pode se apresentar de forma benigna ou grave, dependendo de alguns fatores, entre eles: o vírus envolvido, infecção anterior pelo vírus da dengue e fatores individuais como doenças crônicas (diabetes, asma brônquica, anemia falciforme). Disponível em: <https://bvsmis.saude.gov.br/dengue-16/>

temas variados como forma de educação e/ou conscientização relacionados a saúde e outros assuntos importantes para a sociedade.

Mauricio de Sousa também lançou a turma da Monica Jovem onde são apresentados temas com uma linguagem fácil direcionadas aos adolescentes, relacionando a vários assuntos como planejamento financeiro, controle de gastos e a importância de saber poupar e investir, dentre outros.

Figura 41 – Encarando as dívidas (2021)



Fonte: <https://www.diariozonanorte.com.br/sicredi-e-turma-da-monica-jovem-distribuem-13-milhao-de-gibis-sobre-educacao-financeira/>

A turma da Monica Jovem: educação financeira, é um projeto do Sicredi⁵⁶ em parceria com Instituições Financeiras Cooperativa e com a Mauricio de Sousa Produções, direcionado aos alunos do Ensino Médio. O objetivo do projeto é contribuir para que os alunos ampliem seus conhecimentos sobre educação financeira através da leitura, fazendo com que estes aprendam a trabalhar com seus recursos financeiros, melhorando assim sua qualidade de vida tanto no presente quanto no futuro (DIARIOZONANORTE, 2021).

⁵⁶ O Sicredi é uma instituição financeira cooperativa comprometida com o crescimento dos seus associados e com o desenvolvimento das regiões onde atua. O modelo de gestão do Sicredi valoriza a participação dos mais de 5 milhões de associados, os quais exercem papel de donos do negócio. Com presença nacional, o Sicredi está em 25 estados* e no Distrito Federal, com mais de 2.000 agências, e oferece mais de 300 produtos e serviços financeiros. Disponível em: <https://www.sicredi.com.br/home/>.

Para Rama et. al. (2004 apud LAVARDA, 2017) a proposta para a utilização das HQs no processo de aprendizagem é unir esse material ao planejamento do docente, com o objetivo de ensinar de forma divertida e motivadora, colocando mais ludicidade em suas aulas.

Porém, Santos e Vergueiro (2012), ressaltam que as HQs foram criadas para atender diversos públicos; por isso, não podem ser usados de qualquer jeito, é preciso saber analisar se o conteúdo condiz com a idade do público-alvo, pois, mesmo as histórias em quadrinhos que não foram criadas especificamente para o uso didático, dependendo de seu conteúdo, podem também colaborar para a construção de conhecimento. Porém, é necessário que haja, por parte do docente, intencionalidade pedagógica ao selecionar o material a ser trabalhado, relacionando a temática e o conteúdo da temática trazida pela HQ ao objeto de conhecimento a ser apreendido, e ampliando desta forma os resultados que podem ser obtidos com as HQs.

4.2 Os Quadrinhos em sala de aula

As HQs podem ser um precioso recurso pedagógico. Saber usá-las em sala de aula pode ser um instrumento favorável no processo de construção do conhecimento, pois, como vimos anteriormente, a linguagem dos quadrinhos é simples e fácil de se compreender; por isso, quando são trabalhados tendo em vista a aprendizagem, atraem atenção dos alunos, pois permite uma leitura simultânea através de textos e imagens (NOGUEIRA, 2005).

No entanto, Luyten (2011) ressalta que para se trabalhar com as HQs em sala de aula, não basta entregar a revista para o aluno e pedir que leia, é preciso inserir os quadrinhos dentro do planejamento da disciplina, para ter bons resultados, conhecer a linguagem dos quadrinhos e se familiarizar com ela. Esse é um dos primeiros passos do docente, pois,

[...] ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal), ressaltando, ainda, que dominar essa linguagem, ... mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto (RAMOS, 2009 apud SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p 85).

Para Vergueiro e Rama (2004) as HQs possuem dois códigos que atuam juntos sendo o visual e o verbal e cada um deles tem um papel especial nos quadrinhos reforçando um ao outro, garantindo assim um melhor entendimento da mensagem. A linguagem visual é a imagem desenhada, o componente básico das HQs, apresenta-se numa sequência em quadros que levam uma mensagem para os leitores seja como ficção ou realidade. A forma como as imagens são distribuídas nos quadrinhos contam a história.

Na linguagem verbal Vergueiro e Rama (2004) ressaltam que esse tipo de linguagem acontece quando se utiliza palavras para expressar a fala ou o pensamento dos personagens e também a voz do narrador e os sons envolvidos nas histórias. Para que haja uma integração desses dois códigos visual e verbal são utilizados vários elementos que ajudam a compor a fala e a ação representadas nos quadros como por exemplo balões com as falas ou pensamentos dos personagens, e onomatopeias⁵⁷ representando acontecimentos da cena dos quadrinhos como por exemplo: Explosão (Bum!), quebra (Crack!), choque (Crash!), queda na água (Splash!), pingos de chuva (Plic! Plic! Plic!), sono (ZZZZZZZZ!), golpe ou soco (Pow!), campainha (Rring! Rring!), Metralhadora (Rá-tá-tá- tá-tá!), beijo (Smack!) e tiro (Bang! Pow!)

Perante isso, entende-se que os quadrinhos podem ser trabalhados de diversas maneiras em sala de aula, com diferentes abordagens e em diferentes disciplinas, seja para ilustrar ou para construir uma história.

De acordo com Ramos (2004 apud LAVARDA, 2017), os quadrinhos podem ser utilizados em várias disciplinas, como por exemplo em Língua Portuguesa onde o docente pode utilizar as HQs como um recurso para estimular discussões e/ou debates sobre o conteúdo trabalhado. Um exemplo para aulas de Língua Portuguesa pode ser as histórias de Chico Bento.

⁵⁷ Onomatopeia é uma figura de linguagem na qual se reproduz um som por meio de fonemas, representado ruídos, gritos, sons de animais, sons da natureza, barulho de máquinas. Disponível em: <https://www.portugues.com.br/gramatica/onomatopeia.html>

Figura 42 - Chico Bento. ENADE (2021)



Disponível em: <https://medium.com/revista-bravo/chico-bento-certinho-n%C3%A3o-funcionaria-2350e0521f96>. Acesso em: 20 jun. 2020.

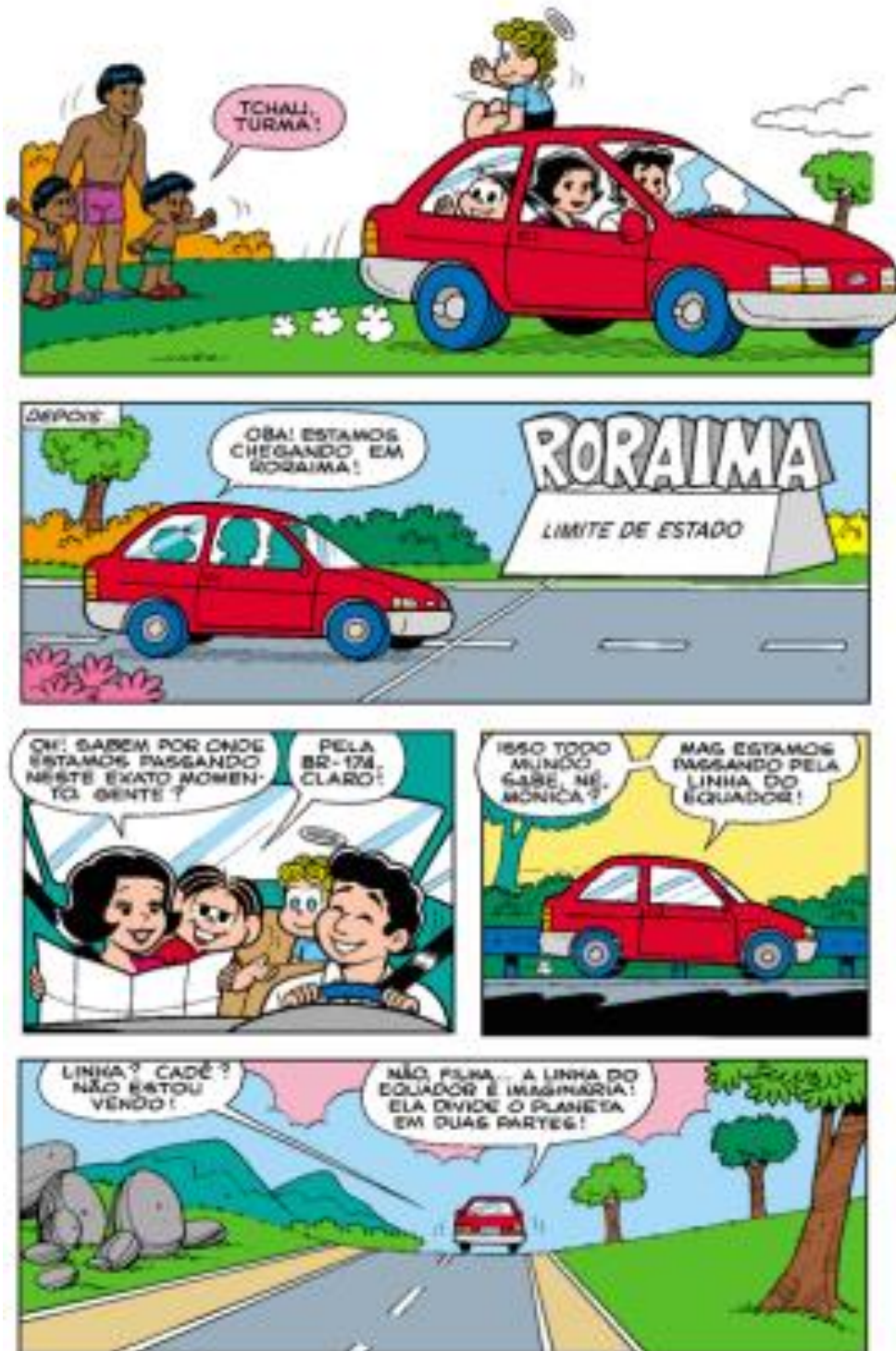
Fonte: <https://www.questoes.indagacao.com/2021/12/o-humor-suscitado-pela-historia-em.html>

A utilização dos quadrinhos de Chico Bento personagem de Mauricio de Sousa em sala de aula, tem como intuito levar o aluno ao reconhecimento da Língua como construção da identidade, refletindo sobre as variações linguística, e como as histórias de Chico, assim como suas falas podem contribuir para a construção da língua materna.

Rama (2004 apud LAVARDA, 2017) ressalta que as HQs também podem ser utilizadas nas aulas de Geografia, pois possuem um conteúdo diversificado com as paisagens e culturas que contém nos quadrinhos.

O podemos ver nos quadrinhos da revista da Turma da Monica, viajando pela BR 174, por apresentar o território brasileiro de uma forma diferente e divertida, o que ajuda a ampliar o conhecimento do aluno, através da união do texto com a imagem.

Figura 43 – Turma da Mônica - Viagem Pela Br-174



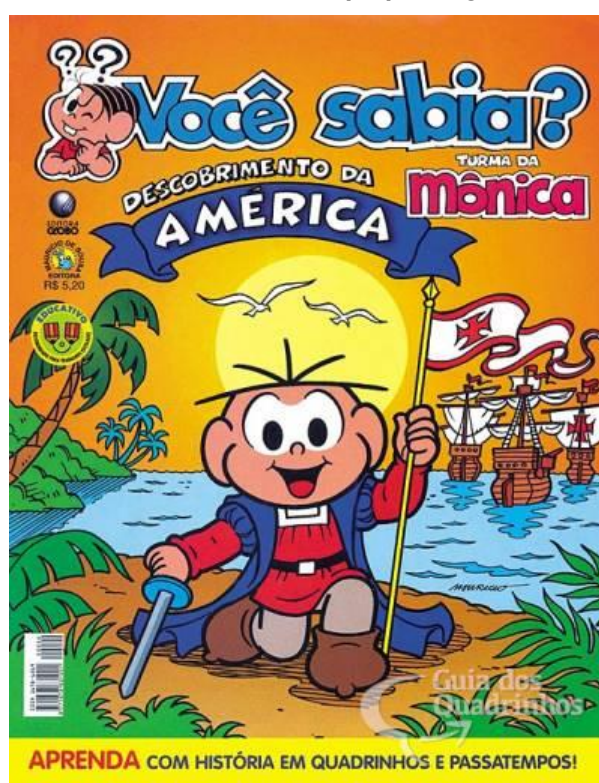
Fonte: https://crianca.mppr.mp.br/arquivos/File/publi/turma_da_monica/monica_br174.pdf

Os quadrinhos também podem ser utilizados nas aulas de História, onde “[...] o professor deve mediar a leitura dos quadrinhos chamando a atenção para

informações historicamente corretas e indagar os alunos sobre o roteiro das histórias” (VILELA, 2004 apud LARVADA, 2017, p. 21103).

Para Palhares (2008) as HQs ao serem utilizadas nas aulas de História servem tanto para pesquisas relacionadas a história antiga ou podem ser utilizados como um recurso novo pelo aluno, como forma de interpretar o passado. Como podemos ver em a Turma da Monica: Descobrindo a América da série: Você Sabia, número 20 publicada em 2005.

Figura 44 – Turma da Monica: um pequeno grande vilão (2016)



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/voce-sabia-turma-da-monica-1-serien-20/vo005100/51876>

Uma outra disciplina ressaltada por Vergueiro e Rama (2004) são as aulas de Artes, não somente para explicar elementos da arte, mas também como exercício, estimulador da criatividade do aluno para produzir seus próprios quadrinhos.

Mauricio de Sousa também enveredou pelo mundo da literatura, substituindo os personagens das histórias clássicas que sempre foram contadas de gerações a gerações por personagens da turma da Monica, também com o objetivo de tornar as aulas de Literatura mais lúdica.

Figura 45 – João e Maria, Coleção Algodão Doce 2016



Fonte: <https://www.estantevirtual.com.br/busca?q=turma%20da%20monica>

Neste clássico apresentado na figura 45, Cascão e Magali, são João e Maria crianças pobres que são abandonadas na floresta pela madrasta, encontram uma casinha de doces recheada de mistérios, o livro faz parte da coleção de contos clássicos e são representados de forma divertida pelos personagens da Turma da Monica.

Desta forma, destacamos os estudos de Palhares (2008) por considerar que o docente, ao escolher utilizar os quadrinhos em suas aulas, está em busca de uma metodologia fora dos livros didáticos, procurando tornar o seu trabalho em sala de aula o mais prazeroso possível tanto para o aluno como para o docente.

Sendo assim, podemos considerar que para se trabalhar com HQs na sala de aula tendo em vista a aprendizagem, não há regras definidas, mas, é necessário a organização e a intencionalidade pedagógica para atingir o objetivo proposto. Portanto, uma aula que utiliza os quadrinhos como um recurso de desenvolvimento da aprendizagem, poder ser de grande valia para o docente pois, pode ser utilizada

em vários momentos seja para introduzir ou aprofundar um assunto ou até mesmo para gerar discussão ou ilustrar uma ideia.

4.3 Ensinado História com os HQs

Analisando o que foi apresentado anteriormente sobre a utilização dos quadrinhos no processo educacional e como este veio se firmando ao longo dos tempos, acreditamos que discorrer sobre as HQs para o ensino de História, torna-se pertinente, por ser um instrumento de auxílio ao docente no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, os estudos de Santos e Vergueiro (2012) ressaltam que o uso das HQs vem se firmando, e desde o fim do século passado pode-se encontrar quadrinhos com cunho educativo.

Palhares (2008) acredita que as HQs possuem funções duplicadas podendo ser fonte de pesquisa histórica ou um recurso para que o aluno interprete fatos passados. As HQs podem ser utilizadas,

[...] no ensino de História: para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida social de comunidades do passado; para serem lidos e estudados como registros da época em que foram produzidos; para serem utilizados como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História (VILELA, 2014 apud LIMA, 2017, p. 153).

Santos e Vergueiro (2012) ressaltam ainda, que existem muitas formas de se trabalhar com as HQs nas aulas de história, podendo ser utilizados quadrinhos ficcionais como Adeus, amigo brasileiro de André Toral (2010).

A figura 46, faz parte do livro Voluntários da Pátria, retratando a guerra do Paraguai (1864-1870) de forma fictícia, onde é apresentado o cotidiano de alguns personagens na guerra sendo um vaqueiro baiano, um jornalista carioca e um paraguaio, o autor mostra como conflito interferiu na vida das pessoas.

Figura 46 – Voluntários da Pátria



Fonte: <http://adeuschamigobrasileiroxxxx.blogspot.com/2010/02/adeus-chamigo-brasil-eiro-parte-6-15.html>

Santos e Vergueiro (2012) ainda citam em seus estudos *Maus*, de Art Spiegelman, que aborda o extermínio de judeus na Segunda Guerra Mundial, a *graphic novel* traz narrativas sobre holocausto⁵⁸ vividos pelo pai do autor, onde ele relata como sobreviveu à perseguição durante a Segunda Guerra Mundial, os traumas vividos durante a infância e adolescência, o difícil relacionamento com o pai. O livro é o retrato de uma família construída na guerra.

⁵⁸ Nome dado ao genocídio cometido na Segunda Guerra Mundial, perpetrado pela Alemanha Nazi e pelos seus colaboradores, com o objetivo de apagar da face da Terra a cultura, as tradições, e o povo Judeu. A principal motivação do Holocausto foi a ideologia Nazi (SILVA, 2022).

Figura 47 – Prisioneiros de Guerra - Maus



Fonte: SPIEGELMAN, A. **Maus**: a história de um sobrevivente, 2009, p. 55

Chamamos a atenção para a linguagem escrita, pois a tradução manteve o sotaque do protagonista como podemos ver em dos trechos da figura 47: [...] “muitos ter feridas de congelamento. Nas feridas ter pus, no pus ter piolho” (SPIEGELMAN, 2009, p. 55).

Segundo a Enciclopédia do holocausto, os judeus não foram os únicos a serem perseguidos pelos nazistas, também foram perseguidos os ciganos, as testemunhas de Jeová, os homossexuais e todos as pessoas que eram consideradas inferiores.

Durante a Segunda Guerra mundial, a organização e escala do sistema nazista de campos se expandiu rapidamente e o propósito do campos foi ampliado: além de locais de detenção, os campos passaram a guardar

prisioneiros para o trabalho escravo e para o assassinato puro e simples (MUSEU MEMORIAL DO HOLOCAUSTO, 2016)

A história de Maus em quadrinhos, apresenta os personagens em figura de animais, trazendo os nazistas como gatos e os judeus como ratos, os poloneses como porcos e os americanos como cães. Para Spiegelman retratar o ser humano como animal é uma forma de entender melhor os fatos vividos durante o holocausto, pois entre os animais sempre a caça e caçador, somente pensando desta forma pode-se compreender a frieza dos homens e os horrores que muitos povos vivenciaram durante a Segunda Guerra Mundial.

Figura 48 – E aqui meus problemas começaram - Maus



A figura 48 nos mostra a chegada dos judeus em um campo de concentração, para onde foram levados milhares de prisioneiros.

Santos e Vergueiro (2012) ressaltam um outro tema de HQs para as aulas de história, como por exemplo, Chibata! João Cândido e a Revolta que abalou o Brasil de Olinto Gadelha e Hemeterio (2008).

Figura 49 – Revolta da Chibata (1910)



Fonte: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498>

Os quadrinhos da figura 49, é uma referência a Revolta da Chibata de 1910, quando marinheiros do Brasil, no início do século XX, descontentes com as condições de trabalho se juntaram em um navio no Rio de Janeiro, contra os castigos físicos aplicados aos negros pelos oficiais. O contexto dos quadrinhos é retratar os principais acontecimentos com a união de textos e imagens. As HQs não servem somente para ilustrar uma história, mas também ajudam na sua construção, pois,

[...] a arte sequencial, por definição de Will Eisner (1999) – produzida num determinado contexto histórico. Assumem papel importante na construção do conhecimento histórico, o qual está associado ao saber acadêmico ou científico e aos meios de comunicação de massa, como o cinema e os próprios quadrinhos (LIMA, 2017, p. 154).

Nesse sentido, podemos ressaltar os estudos de Barbosa (2009 apud LIMA, 2017) por considerar que as HQs pode ser um parâmetro da realidade do indivíduo, em um determinado momento da história, refletindo pensamentos e sentimentos de uma sociedade, construindo assim, um conhecimento histórico sobre o passado presentes na linguagem das HQs juntamente com outras obras acadêmicas. Lima cita também em seus estudos algumas HQs que podem ser

utilizadas nas aulas de História, como por exemplo a Turma da Mônica, de Maurício de Sousa com a obra *Intendência do Brasil* da série *Você Sabia*, número 4 publicado em 2003.

Figura 50 – Tuma da Monica: Independência do Brasil



Fonte: http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/HQ-Independencia_do_brasil.pdf

A figura 50, faz parte da coleção “Você Sabia? Da Turma da Monica”, a coleção é direcionada para temas transversais e datas comemorativas como por exemplo: “Índios, Jogos Olímpicos, Meio Ambiente, Trânsito, Abolição da escravidão, Descobrimento da América, Folclore e Independência” (LIMA, 2017, p. 163), o objetivo

da coleção é ensinar, são inúmeras as contribuições da coleção para o ensino, pois aproxima o aluno da história e auxilia na aquisição do conhecimento.

Para Matos (2020) as HQs desde que foram reconhecidas como recurso pedagógico para a educação básica na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), passaram a serem utilizadas nas escolas como uma prática pedagógica para estimular a leitura, pois os quadrinhos, oferecem informações textuais e visuais, podendo ser utilizados para debater e/ou questionar conceitos.

Desta forma, Vergueiro (2016 apud MATOS, 2020) ressalta que não existe regras para a utilização das HQs, porém, é fundamental que o docente tenha criatividade e saiba como utilizá-las para atingir seus objetivos, empregando-as de forma correta, pois as HQs propiciam novas formas de ensinar, no entanto, é fundamental respeitar o limite de idade de cada turma em sala de aula.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo dessa pesquisa, buscou-se analisar a importância das HQs para o ensino de História. Para isso, foi necessário investigar o processo do desenho desde a pré-história, levando em consideração todos os períodos, no qual o desenho foi utilizado, como por exemplo, a arte rupestre no período Paleolítico Superior e Neolítico, pois acreditavam na magia do desenho, as pinturas nas paredes representavam o sucesso na caça.

Para os povos do Egito os desenhos representavam a entrada para o mundo dos mortos, na Grécia retratava os deuses e heróis da mitologia e na Ásia, os chineses pintavam animais auspiciosos, paisagem e vegetação e o Japão ressaltava em suas pinturas elementos da natureza como pinheiro, bambu e ameixeira consideradas plantas de boa fortuna. No Brasil, a arte representou a força do povo indígena que utilizavam tintas retiradas da natureza para pintar os corpos.

Observou-se ainda nesse estudo, como as obras de artes inspiraram alguns quadrinistas e cartunistas, que através das imagens retratadas nos quadros sobre o período colonial criaram quadrinhos ou tirinhas que representam algum fato da história do Brasil.

No entanto, a trajetória das HQs não foi tão fácil, tiveram seus altos e baixos, principalmente no meio educacional, pois para muitas pessoas eram vistos como inadequados.

Mas, com o passar dos anos e com muita luta de seus editores, foram feitas adequações no estilo dos quadrinhos juntamente com a criação de um selo de qualidade, fez com que muitos quadrinhos desaparecessem do mercado, permanecendo somente as HQs que realmente tivessem um conteúdo que valesse a pena ser transmitido.

Na educação, o uso das HQs foi firmado com as leis LDB (1996), PCNs (1997) e BNCC (2018), pois o uso dos quadrinhos no processo educacional proporciona ao aluno um melhor aproveitamento dos conteúdos de uma forma lúdica.

Atualmente, muito quadrinistas e cartunistas desenvolvem HQs especialmente para o meio educacional com temas variados que podem ser utilizados em várias disciplinas de forma isolada como também, atende a proposta multidisciplinares e interdisciplinares, em todos os períodos da educação infantil, fundamental e médio.

Para o ensino de História verificou-se que existe quadrinhos desenvolvidos especialmente para a disciplina, colaborando para que os alunos interpretem os fatos passados e atuais a partir da HQs.

Portanto, concordamos com Vergueiro (2016 apud MATOS, 2020) ao ressaltar que não há regras para a utilização das HQs, porém é fundamental saber utilizá-las, pois, seu uso em sala de aula, possibilita ao docente um planejamento com aulas mais divertidas, atraindo a atenção do aluno para que este tenha um melhor aproveitamento do conteúdo que está sendo transmitido.

Sendo assim, consideramos que a utilização dos quadrinhos nas aulas de história são uma ferramenta que ajudam tanto o professor quanto ao aluno na transmissão e na aquisição do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. J. S.; LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de metodologia científica: um guia para a iniciação científica**. São Paulo: Makron Books, 2000.

BATTISTONI FILHO, D. **Pequena história da arte**. São Paulo; Papirus, 2020. Disponível em: <https://pt.scribd.com/read/477087728/Pequena-historia-da-arte#>. Acesso em: 01 fev. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/11/7._Orienta%C3%A7%C3%B5es_aos_Conselhos.pdf. Acesso em: 01 jul. 2022.

BRASIL. Centro de Referência Mario Covas (CRMC). **A história do Brasil vira quadrinhos no Ipiranga**. 2009. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/noticia.php?it=12928>. Acesso em: 10 mar. 2022.

CUNHA, R. M. **História em quadrinho: um olhar histórico**. 2013. Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/artigo/historia-em-quadrinho-um-olhar-historico>. Acesso em: 01 fev. 2022.

DIARIOZONANORTE. **Sicredi e turma da Mônica jovem distribuem 1,3 milhão de gibis sobre Educação Financeira**. 2021. Disponível em: <https://www.diariozonanorte.com.br/sicredi-e-turma-da-monica-jovem-distribuem-13-milhao-de-gibis-sobre-educacao-financeira/>. Acesso em: 01 jul. 2022.

DIOGO, E. **Guia dos quadrinhos**. 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-do-perere-a-n-1/tu616101/101906>. Acesso em: 20 fev. 2022.

DUARTE, C. A. A simbologia da transição nas cenas de personagens da realeza calçados no Egito da segunda metade do Reinado Novo. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, v. 17, p. 293-304, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br>. Acesso em: 10 mar. 2022.

FRADE, R. M. **Mulher Maravilha: a origem de um dos pilares da DC Comics**. 2017. Disponível em: <https://judao.com.br/origem-mulher-maravilha/>. Acesso em: 10 mar. 2022.

GOMES, I. L. Leitores e leituras de revistas em quadrinhos: uma história visual (anos 1930–1950). **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 72, p.54-80, jan./abr., 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eh/a/7Lv3hxBLJZ6Mg3QDhjVLwLd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 fev. 2022.

HIGA, C. C. **Pré-história**. 2022. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/prehistoria.htm>. Acesso 22 maio 2022.

LARVADA, T.C.F. **Sugestões do uso de histórias em quadrinhos como recurso didático**. 2017. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25298_12321.pdf. Acesso em: 05 jun. 2022.

LEITE, E. **A primeira tirinha de Calvin e Haroldo**. 2020. Disponível em: <http://m.acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,a-primeira-tirinha-de-calvin-e-haroldo,70003518734,0.htm>. Acesso em: 10 mar. 2022.

LIMA, D. M. X. Histórias em quadrinhos e ensino de História. **Revista História Hoje**, [s.l.], v. 6, n. 11, p. 147-171, 2017. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/332>. Acesso em: 10 mar. 2022.

LUYTEN, S. M. B. Quadrinhos na sala de aula. In: História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem. **Boletim**, [s.l.], n. 01, ano 21, p. 1-30, abril, 2011. Disponível em: https://www.noticiasead.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf. Acesso em: 10 mar. 2022.

MATOS, A. L. F. Histórias em quadrinhos no ensino de história antiga: o uso de asterix em sala de aula. **Revista Interdisciplinar Sulear**, [s.l.], ano 03, n. 8, p. 76-88, dez, 2020. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4601>. Acesso em: 28 abr. 2022.

MANGINI, C. L.; CAVALARO, J. **Ilustrador**. Paraná: Instituto Federal, 2012.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MORAES, N. C. R. **Criação de histórias em quadrinhos**. 2019. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br>. Acesso em: 28 abr. 2022.

MUSEU Memorial do Holocausto do Estados Unidos. **Introdução ao Holocausto**: Enciclopédia do Holocausto. 2016. Disponível em: <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/article/introduction-to-the-holocaust>. Acesso em: 01 jul. 2022.

NASCIMENTO, D. **Antes do Império já havia o traço crítico**. 2016. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/secoes/arquivo/antes-do-imperio-ja-havia-o-traco-critico>. Acesso em: 05 out 2022.

NASCIMENTO, F. A. **Super-homens da América**: por que precisamos falar sobre os quadrinhos de super-heróis? 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/324070412_Super-homens_da_America_por_que_precisamos_falar_sobre_os_quadrinhos_de_super-herois. Acesso em: 28 abr. 2022.

NISHIE, K. **De edo à belle époque**: a arte japonesa kôgei a partir de sua inserção no ocidente. 2019. 152 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Letras, Filosofia e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2019. Disponível em:

https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-29052019-143905/publico/2019_KeikoNishie_VCorr.pdf. Acesso em 20 fev. 2022.

NOGUEIRA, N. A. S. Uma história das mulheres e da arte por meio de quadrinhos. **Jornal Opção**, Tocantins, n. esp., 2019. Disponível em: <https://www.jornalopcao.com.br/opcao-cultural/uma-historia-das-mulheres-e-da-arte-por-meio-dos-quadrinhos-169251>. Acesso em 25 maio 2022.

NOGUEIRA, N. A. S.. Aprendendo história através das HQS: experiências e considerações. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 23., 2005, Londrina. **Anais do XXIII Simpósio Nacional de História**. Londrina: Associação Nacional de História, 2005. p. 1-8. Disponível em: <https://anpuh.org.br/index.php/documentos/anais/category-items/1-anais-simposios-anpuh/28-snh23>. Acesso em: 25 maio 2022.

NUNES, F. V.. As artes indígenas e a definição da arte. In: FÓRUM DE PESQUISA CIENTÍFICA EM ARTE, 7., 2011, Curitiba. **Anais do VII Fórum de Pesquisa Científica em Arte**. Curitiba: EMBAP, 2011. p. 143-153. Disponível em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/anaisvii/143.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2022.

OLIVEIRA, M. C. X.. **A arte dos "quadrinhos" e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura**. 2008. 207 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras Clássicas e Vernáculas, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-30012009-154912/pt-br.php>. Acesso em: 28 abr. 2022.

PALHARES, M.C. **História em Quadrinhos**: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acesso em 28 abr. 2022.

PAULA, M. L. F. A linguagem dos quadrinhos. **Revista da USP**, [s.l.], v. 4, n. 1, p. 101-103, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br>. Acesso em: 28 abr. 2022.

PODER 360. **Restrições da covid reduziram casos de dengue em 2020**. <https://www.poder360.com.br/internacional/restricoes-da-covid-reduziram-casos-de-dengue-em-2020/>. Acesso em 10 jun. 2022.

PEIXOTO, S. **Pensar o desenho**: linguagem, história e prática. Guarapuava: Unicentro, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/913/5/PENSAR%20%20DESENHO%20-%20LINGUAGEM%2C%20HIST%C3%93RIA%20E%20PR%C3%81TICA.pdf>. Acesso em: 01 fev. 2022.

PIRES, M. C. F. Cultura e Política nos Quadrinhos de Henfil. **História**, São Paulo, v. 25, n. 2 p. 94-114, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/tDFMf7bkq4MswP5MTmcSYVv/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 set 2022

PROENÇA, G. **História da arte**. 16. ed. São Paulo: Ática, 2010.

RAHDE, M. B. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 5, p. 103 – 106, nov. 1996. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2954/2238> Acesso em: 25 abr. 2022.

RAMONE, M. **Os 85 anos dos quadrinhos Disney**. 2015. Disponível em: <https://universohq.com/materias/os-85-anos-dos-quadrinhos-disney>. Acesso em: 25 maio 2022.

RIBEIRO, E. F.; ADAMS, N. L.; CASTELO, H.. O Humor Na Revista O Cruzeiro. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2015. p. 1-16. Disponível em: <https://silo.tips/download/o-humor-na-revista-o-cruzeiro-1-emanuelle-fernandes-ribeiro-2-natalia-lago-adams>. Acesso em: 10 set. 2022.

SANTANA, A.P.; SANTOS, K. P. A perspectiva enunciativo-discursiva de Bakhtin e a análise da linguagem na clínica fonoaudiológica. **Rev. Estud. Discurso**, [s.l.], v. 12, n. 2, p. 174-190, maio/ago. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/99qXsdGWrbQ455rgZmjtvNt/?lang=pt>. Acesso em 28 abr. 2022.

SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 72, p. 54-80, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/D9KdmXLWyZcPhMcvH5cgpSg/abstract/?lang=pt>. Acesso em 28 abr. 2022.

SANTOS, C. P.; NETO, J. P.; SILVA, J. N. **História dos Jogos de Tabuleiro**. 2008. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/hm2008_9/4egipto.pdf. Acesso em 28 abril 2022.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS – Rev. Cient.**, [s.l.], n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498>. Acesso em 28 abril 2022.

SOARES, A. C. **História da arte**. Sobral: INTA, 2017. Disponível em: https://md.uninta.edu.br/geral/historia-da-arte/Hist%C3%B3ria_da_Arte.pdf. Acesso em: 05 fev. 2022.

SOUSA, M. **Turma da Monica**: Independência do Brasil. 2004. http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/HQ-Independencia_do_brasil.pdf. Acesso em 28 abr. 2022.

SOUSA, M. **Turma da Monica**: um pequeno grande vilão. 2016. Disponível em: <https://turmadamonica.uol.com.br/home/>. Acesso em: 08 jul. 2022.

SOUSA, M. **Turma da Monica**: viajando pela BR 174. 2014. Disponível em: https://crianca.mppr.mp.br/arquivos/File/publi/turma_da_monica/monica_br174.pdf. Acesso em: 08 jul. 2022.

SPIEGELMAN, A. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

THIAGO, F. et al. A utilização da história em quadrinhos turma da Monica como ferramenta pedagógica para o ensino sobre a covid-19. **Revista Educação pública**, [s.l.], v. 22, n. 5, p. 1-7, fev. 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/5/a-utilizacao-da-historia-em-quadrinhos-turma-da-monica-como-ferramenta-pedagogica-para-o-ensino-sobre-a-covid-19>. Acesso em: 01jul. 2022.

TORAL, A. **Adeus, chamigo brasileiro**: uma história da guerra do Paraguai. Disponível em: <http://adeuschamigobrasileiroxxxx.blogspot.com/2010/02/adeus-chamigo-brasileiro-parte-6-15.html>. Acesso em: 14 jun. 2022.

UETA, T. M.; GUSHIKEN, Y. **Mangá**: Do Japão ao Mundo, uma Trajetória de Híbridações. 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0309-1.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2022.

VERGUEIRO, W. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Petrópolis, 2017.

VERGUEIRO, W.; RAMA, A. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

XAVIER, G. K. R. S. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina**, Revista eletrônica, [s.l.], v. 10, n. 2, p. 1-20, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128>. Acesso em: 20 fev. 2022.