



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

TONY EMERSON MARIM

**PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ON-LINE: UMA PODEROSA
FERRAMENTA NO AUXÍLIO À APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR**

São Carlos

2022

TONY EMERSON MARIM

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ON-LINE: UMA PODEROSA FERRAMENTA NO AUXÍLIO À APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR

Projeto do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) apresentado na disciplina TCC II, como exigência para obtenção de título de Licenciado em Pedagogia, na Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, sob orientação da Prof.^a DR^a Maria Iolanda Monteiro.

São Carlos

2022

*“Sentir, sente quem lê”
Fernando Pessoa*

RESUMO

O trabalho apresentado visa investigar as principais especificidades das linguagens adotadas nas histórias em quadrinhos e como se dá sua atuação ao conectar o estudante durante a leitura com diversos sentimentos humanos, como divertimento ou objeto de comoção, tornando-se assim um forte aliado à docência na formação de leitores. Partindo dessa premissa, foi estabelecido uma pesquisa qualitativa a partir das palavras-chave, onde foi possível estabelecer o estado da arte. Com a metodologia estabelecida o trabalho tem como objetivo apresentar as muitas formas de identificar conceitos e especificidades que são adotadas na arte sequencial, possibilitando contribuir para a possibilidade de aplicação e desenvolvimento de um projeto de construção de história em quadrinhos, elaboradas em sala de aula. Além do aprendizado de como deve ser estabelecido as histórias de forma que a leitura seja fluída, deve ser abordado também o auxílio da tecnologia para a elaboração de enquadramento e da sequência, possibilitando assim que os alunos de uma turma possam realizar uma História em Quadrinhos (HQ) autoral, tornando-os assim idealizadores de suas ideias. Esse trabalho tem o interesse em contribuir de forma direta a formação de novos leitores, demonstrar a enorme contribuição que as histórias em quadrinhos trazem para a educação, informar o professor das regras necessárias na elaboração de atividades, atualizar o professor quanto as tecnologias que podem o auxiliar e possibilitar novas discussões sobre a temática abordada. Todo conteúdo apresentado tem com resultado uma prática que pode ser desenvolvida em projetos futuros, ficando assim como sugestão para futuros projetos voltados à educação.

Palavras-chave: Educação. História em quadrinhos. Quadrinhos on-line.

ABSTRACT

The presented paper intends to investigate the main specificities of the languages adopted in comics and how they act when connecting the student during the reading with several human feelings, as fun or as an object of emotion, thus becoming a strong ally to teaching in the formation of readers. Based on this premise, a qualitative research was established based on keywords, where it was possible to establish the state of the art. With the methodology established, the work aims to present the many ways to identify concepts and specificities that are adopted in the sequential art, enabling to contribute to the possibility of application and development of a project of construction of comics, prepared in the classroom. Besides learning how the stories should be established so that the reading is fluid, the help of technology should also be addressed for the elaboration of framing and sequence, thus enabling the students of a class to make an authorial comic book, thus making them idealizers of their ideas. This work has the interest of contributing directly to the formation of new readers, to demonstrate the enormous contribution that comics bring to education, to inform the teacher of the necessary rules for the elaboration of activities, to update the teacher about the technologies that can help him/her, and to enable new discussions about the approached theme. All the content presented has as a result a practice that can be developed in future projects, thus remaining as a suggestion for future projects focused on education.

Keywords: Education. Comics. Web-comics.

Lista de Figuras

Figura 1: Interesse das crianças em leitura.....	2
Figura 2: Matemática em quadrinhos.....	7
Figura 3: Artes em quadrinhos.	7
Figura 4: Biologia em quadrinhos.....	8
Figura 5: História do Brasil em quadrinhos.....	8
Figura 6: Cavernas de Lascaux, França.	12
Figura 7: Ilustrações nas colunas de Trajano.....	13
Figura 8: As aventuras de Nhô Quim de Ângelo Agostini.	13
Figura 9: Yellow Kid de F. Outcalt.	14
Figura 10: Criança lendo uma HQ nos anos 30.....	15
Figura 11: Action Comics 1 de 1938.....	16
Figura 12: Quadrinhos na Segunda Guerra.	17
Figura 13: Wertham e suas conclusões sobre Batman (a) e Mulher-Maravilha (b).	18
Figura 14: Resultado do apoio popular às acusações de Wertham.	19
Figura 15: Proibição impostas às revistas de terror.....	19
Figura 16: As imagens e as capas de Spider-man 96, 97 e 98 de 1971.	20
Figura 17: O Tico-tico, publicada no Brasil em 1905.....	21
Figura 18: Exemplos da inserção dos quadrinhos no ensino escolar.	23
Figura 19: HQs dos anos 80 que elevaram o gênero a outro patamar.....	23
Figura 20: Os personagens criados por Ziraldo.....	24
Figura 21: Os personagens criados por Maurício de Souza.	25
Figura 22: Algumas capas das edições de Graphic MSP.	26
Figura 23: Exemplos da inserção dos quadrinhos nas políticas empresariais.	27
Figura 24: Exemplos da inserção dos quadrinhos na cidadania.....	27
Figura 25: Exemplos da inserção dos quadrinhos no contexto religioso.....	28
Figura 26: Exemplos da inserção dos quadrinhos para fins terapêuticos.	28
Figura 27: Exemplos de quadrinho paradidático.....	29
Figura 28: Histórias em quadrinhos no ensino de História.	32
Figura 29: As variações da Língua Portuguesa nas Histórias em quadrinhos.....	33
Figura 30: Diversidade geográfica nos quadrinhos.....	34
Figura 31: Exemplo da arquitetura apresentada em Histórias em quadrinhos.	35

Figura 32: Ensino de Ciências nas Histórias em quadrinhos.	36
Figura 33: Onomatopeia clássica representando uma explosão.....	39
Figura 34: Introdução ao site.....	42
Figura 35: Criação de avatar para identificação.....	43
Figura 36: Acessando com contas existentes.....	43
Figura 37: Formato de controle dentro do site.	44
Figura 38: Aba my class room do site.....	44
Figura 39: Campo de inserção do título.....	44
Figura 40: Ferramenta para criação do ambiente.....	45
Figura 41: Modelo dos personagens prédefinidos.	45
Figura 42: Ferramenta de ênfase para atrama.....	46
Figura 43: Expressões que representam as emoções do personagem.	46
Figura 44: Ações disponíveis para personagens.....	47
Figura 45: Visualização prévia da HQ elaborada.....	47

Sumário

1 INTRODUÇÃO	2
1.2 Objetivo geral	4
1.3 Objetivo específico	5
1.4 Justificativa e referencial teórico	5
2 METODOLOGIA	10
2.1 Organização da pesquisa	11
3 REVISÃO DA LITERATURA	12
3.1 A origem das histórias em quadrinhos	12
3.2 Ascensão da arte sequencial	14
3.3 A censura nos quadrinhos	16
3.4 Os quadrinhos no Brasil	21
3.5 Os cartunistas geniais dos quadrinhos brasileiros	24
4 OS DIFERENTES CONTEXTOS DE APLICAÇÃO DOS QUADRINHOS	26
4.1 A linguagem dos quadrinhos	29
4.2 O ensino de História por meio de quadrinhos	30
4.3 O ensino de Língua Portuguesa por meio de quadrinhos	32
4.4 O ensino de Geografia por meio de quadrinhos	34
4.5 O ensino de Ciências por meio de quadrinhos	35
4.6 Outras discussões permitidas nas histórias em quadrinhos	36
4.7 As múltiplas linguagens inseridas nos quadrinhos	38
4.8 A introdução da tecnologia na elaboração das HQs	40
4.9 As ferramentas tecnológicas na criação das HQs On-line	41
4.10 O uso do aplicativo na criação de HQs on-line	42
4.11 Proposta de uma oficina de Arte Sequencial como ferramenta pedagógica	47
5 CONCLUSÃO	49
6 REFERÊNCIAS	51

PREFÁCIO

Cena de fim de ano, em uma certa escola pública de um município brasileiro:

Os alunos da Escola Estadual Professora Heloísa Carneiro, na Vila Santa Catarina, Zona Sul de São Paulo, resolveram "comemorar" o fim de ano queimando os livros e apostilas didáticos. Foi preciso chamar o Corpo de Bombeiros para apagar o fogo, resultado da queima de cadernos, livros e apostilas. O ato aconteceu na quinta-feira (24) e foi gravado por uma das alunas. As cenas foram parar na internet.

Os papéis foram jogados em cima de carros e de pessoas. A Rua Antônio Covello foi quase bloqueada. Nesta segunda-feira (28), a limpeza já havia sido feita, mas é possível encontrar restos de cadernos. “Começaram a botar fogo nas apostilas. Então jogaram todas no meio da rua e atearam fogo. Ficou um negócio até feio e achamos que ia pegar a fiação. Veio a polícia, o Corpo de Bombeiros para apagar o fogo”, conta o dono de um pet shop Cláudio Miguel.

Depois da confusão, a escola tomou uma providência para evitar mais destruição. “Na sexta-feira, a diretora estava recolhendo [livros e apostilas] de todo mundo, passou de mesa em mesa”, conta uma estudante, do terceiro ano do ensino médio.

Segundo outra aluna que estudou na Heloísa Carneiro há dois anos, a queima de livros e apostilas é uma espécie de "tradição de fim de ano".

“Todo ano sempre tem. É uma forma de liberdade”, diz a segunda estudante abordada pela reportagem.

Ao contrário do que falaram alunos e vizinhos, a diretora da escola, disse que isso não acontece todo ano. Ela afirma que os alunos armaram a comemoração pelas redes sociais.

Em nota, a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo lamentou a atitude dos alunos da Escola Estadual Professora Heloísa Carneiro. "No dia do incidente, a direção da unidade acionou prontamente a Ronda Escolar e comunicou a Associação de Pais e Mestres (APM). Na sexta-feira (25), um dia após o fato, a direção da unidade passou de sala em sala para esclarecer o ocorrido e reforçar a campanha de conscientização", diz o texto.¹

¹ <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2011/11/alunos-de-escola-publica-queimam-livros-para-comemorar-fim-de-ano.html>

1 INTRODUÇÃO

Impossível em um primeiro contato com o prefácio desse trabalho ler e não relacionar as atitudes ali demonstradas ao clipe da música “*Another Brick the Wall*” da banda inglesa *Pink Floyd*, lançada em 1979 e transmite ao público uma concepção de mudanças ao sistema educacional, que deve motivar as crianças em processo de formação, ao invés de oprimi-las com exigências alienantes e antidemocráticas.

Faz parte do trabalho docente, explorar as diversas linguagens aplicadas em áreas do ensino deve ser um campo a ser trabalhado por todos os profissionais responsáveis por atividades no âmbito da educação.

As histórias em quadrinhos são dotadas de múltiplas linguagens que podem colaborar com a alfabetização do aluno, principalmente nos anos iniciais, criando os primeiros laços entre a criança e o prazer da leitura.

Algumas histórias em quadrinhos têm poder de estabelecer uma conexão tão forte com o leitor, a ponto de despertar diversos sentimentos humanos, muito além da diversão. Os quadrinhos são um gênero de grande amplitude que abordam várias formas de linguagem (RAMOS, 2009).

De leitura dinâmica e atrativa, as Histórias em Quadrinhos – HQs – ou Gibis, nomenclatura adotada no Brasil, conquistam e encantam novos leitores a cada ano que passa desde o século passado e por essa e por outras razões tem se tornado objeto de estudo de pesquisas em diversas áreas.

Apesar de diversos problemas no sistema educacional, o ambiente escolar ainda é um espaço privilegiado e propício para a inserção dos processos culturais que permearão o ser humano da infância até a velhice.

Figura 1: Interesse das crianças em leitura.



Fonte: <https://bityli.com/jelsYXX>

Em tempos passados, mas ainda no século XX, as histórias em quadrinhos não eram permitidas nos ambientes escolares, onde os alunos que eram surpreendidos da posse de qualquer material relacionado a isso, sofriam punições e eram encaminhados a secretaria.

Ainda que as HQs sejam vistas por poucos educadores como uma forma de entretenimento infantil, descartável que pouco contribui para o processo de aprendizagem, o quadro é bem diferente, pois a maioria dos professores, educadores e pedagogos, conseguiram integrar os quadrinhos aos livros didáticos e as salas de leitura.

As Histórias em Quadrinhos fazem parte de materiais pedagógicos utilizados nas escolas e visam despertar a criatividade, provocar a sensibilidade senso crítico e a imaginação devido a sua linguagem simples, curta e seus quadros coloridos (OLIVEIRA, 2005).

A habilidade do aluno em fazer uso de diversas linguagens, como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, a fim de atender as diferentes situações de comunicação - verbal, lógica, plástica, gráfica ou corporal - está citada como um dos objetivos nos Parâmetros Curriculares Nacionais e que devem ser viabilizados por meio das escolas os acessos dos alunos ao universo dos gêneros sociais.

Os PCNs para o ensino destacam a importância dos diversos gêneros dos quadrinhos como fontes histórica (2006, p. 73) e de pesquisa sociológica (p. 130), assinalando, no segundo caso, que tanto as charges como os cartuns e as tiras constituem “dispositivos visuais gráficos que veiculam e discutem aspectos da realidade social, apresentando-a de forma crítica e com muito humor” (BARI; VERGUEIRO, 2007, p. 7).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, promulgada em 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996), indicava a necessidade de formas contemporâneas de linguagem para qualificar a prática de leitura, então adotando as histórias em quadrinhos em sala de aula, professores conseguem despertar na criança o interesse primeiramente pelo significado de suas imagens, avançando rapidamente para a leitura e compreensão dos textos, conforme afirma Hila Rodrigues professora de jornalismo na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) em entrevista ao Jornal Futura do Canal Futura em 2015².

O despertar a criança para a leitura tem como resultado a produção de textos eficazes, pois a prática da leitura fornece matéria prima para a escrita “do que escrever e

² <https://www.youtube.com/watch?v=TzSwlmgrc2Q>

como escrever”. Leitura e escrita são ações complementares e devem ser incentivadas desde cedo.

Ao inserir as histórias em quadrinhos em sala de aula, o professor não percebe nenhuma rejeição por parte dos estudantes, na verdade eles se sentem mais entusiasmados e propensos a uma participação mais ativa no processo de leitura, além da identificação por parte das crianças com ícones da denominada cultura pop, cultura de massa, entre os quais estão inseridos diversos personagens que surgiram das páginas dos gibis (RAMA; VERGUEIRO, 2009).

Vale destacar que programas que visam intensificar o gosto pela leitura em sala de aula se faz necessária, pois segundo o relatório do PISA 2018 – Programa Internacional de Avaliação de Alunos³ – os brasileiros não atingiram o mínimo de proficiência que todos os jovens devem adquirir até o final do ensino médio, deixando o Brasil na posição 55º do ranking de 79 países participantes (INEP, 2021).

Para Vergueiro (2009), “leitura não é só o livro, leitura é tudo”. Introduzir as histórias em quadrinhos como forma de leitura, abre caminho para outros gêneros e sua inserção nos anos iniciais de forma redigida e lúdica passa a ser um recurso viável e que contribui para a formação de leitores de pensamentos críticos, onde a leitura do mundo precede a leitura da palavra (FREIRE, 2006).

Visando identificar quais os aspectos das linguagens das Histórias em Quadrinhos podem ser aplicados dentro da sala de aula, a fim de auxiliar os professores em diversas áreas de ensino, neste trabalho de conclusão de curso, foi realizado uma pesquisa bibliográfica partindo dos preceitos da importância das histórias em quadrinhos, no qual eles transmitem uma ação, uma história, um pensamento ou uma informação, buscando responder ao seguinte questionamento: quais as contribuições as histórias em quadrinhos e sua produção em sala de aula com auxílio de recursos tecnológicos podem trazer ao professor como recurso didático-pedagógico nos ambientes de ensino?

1.2 Objetivo geral

Com o advento da tecnologia cada vez mais presentes no cotidiano, modificando o estilo de vida das pessoas, a inserção do avanço tecnológico também tem mudado a maneira de como a educação deve ser implementada, tornando comum em ambiente escolar o uso de softwares aplicativos em diversas atividades.

³ Pisa 2018 revela baixo desempenho escolar em leitura, matemática e ciências no Brasil - Artigo - INEP

[...] podemos dizer que o uso das tecnologias digitais, no contexto escolar, passa a ser uma possibilidade de integrar, de contextualizar os conteúdos escolares, de modo que o aluno perceba as ligações, as relações, as conexões existentes entre um conteúdo e outro, incidindo na produção do conhecimento (FRIZON et al.2015).

O Objetivo Geral desse projeto é refletir sobre as possibilidades que a prática das histórias em quadrinhos, especificamente ‘*webcomics*’ realizadas em ambiente informatizado e com o uso de software específico pode oferecer como ferramenta de apoio ao professor no ambiente pedagógico, visando contribuir para despertar a criatividade e a formação do pensamento crítico do aluno como leitor, escritor e produtor de conteúdo.

1.3 Objetivo específico

Para atingir ao Objetivo Geral desse trabalho, deve cumprir alguns objetivos específico:

- Elaborar uma pesquisa sobre os temas, envolvendo uma busca em teses e dissertações, além de livros com autores renomados no assunto;
- Analisar *softwares* e sites que disponibilizam recursos para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos;
- Pesquisar as regras editoriais existentes na elaboração de uma história em quadrinhos;
- Elaborar um tutorial que possa auxiliar o docente na prática de elaboração de histórias em quadrinhos como atividade em salas de aula.

1.4 Justificativa e referencial teórico

É impossível estimar qual a idade certa para começar a ler histórias em quadrinhos, assim como é impossível também estimar quando se deve parar, também é impossível estabelecer limites para suas mais variadas temáticas. McCloud (1994) adota uma posição similar sobre Histórias em Quadrinhos “em quadrinhos as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo a narrativa” (MCLOUD, 1994, p.156).

Quando o leitor entra em contato com as linguagens gráficas e visuais da arte sequencial dos quadrinhos, o caráter de subjetividade oferece uma sensação de

dinamismo e flexibilidade que respeita as individualidades, criando assim um vínculo entre obra e leitor muito pouco valorizada, tomando como referência os ambientes escolares.

[...] sequência dinâmica de situações, numa narrativa rítmica em que o texto, quando ele existe, tanto pode aparecer como legenda abaixo da imagem, como com outros espaços a ele destinado, ou em balões ligados por um apêndice à pessoa que fala (ou pensa). Para atingir sua finalidade básica, a rapidez de sua compreensão, as HQ lançam mão de símbolos, onomatopeias, códigos especiais, elementos pictóricos que lhes garantam uma universalidade de sentido (ANSELMO, 1975, p.20).

As histórias em quadrinhos fazem parte da grande indústria de lazer e entretenimento atual, mostram-se muito mais interessantes do que outros textos acadêmicos ou didáticos graças as suas características de diversão presente nas páginas. Conforme Vilela (2007),

A maioria das histórias em quadrinhos faz parte da chamada “indústria do entretenimento”. Foram publicadas com fins comerciais, portanto. Mas isso não impede que uma história em quadrinhos seja uma obra de arte ou que tenha pretensões intelectuais (p. 115).

A proposta desse estudo é de conceituar as possibilidades mais diferentes possíveis do uso das HQs na educação, como uma ferramenta que possa vir a auxiliar o docente no ensino sobre as disciplinas existentes na formação do aluno.

Por se tratar de uma mídia de leitura, seu auxílio na formação de leitores é justificado, mas será possível aplicar para a formação de outros conhecimentos? Matemática (Figura 2)? Artes (Figura 3)? Biologia (Figura 4)? História (Figura 5)? Como dito anteriormente, não existem limites de idade para iniciar ou para parar de ler história em quadrinhos, então é possível aplicá-las além do ensino básico e fundamental? E como despertar desde cedo a criatividade e a capacidade no aluno de produzir suas próprias histórias em quadrinhos, utilizando a tecnologia como ferramenta de auxílio, transformando o leitor em autor de sua propriedade intelectual?

No decorrer da análise as histórias em quadrinhos vão se revelar uma ferramenta que não conta com uma natureza essencialmente pedagógica, mas que podem oferecer grande potencial para essa finalidade e que mesmo sendo bastante conhecidas e pesquisadas, ainda é pouco explorada por muitos educadores.

Ainda que inconscientemente, toda história em quadrinhos reflete valores,

visões de mundo, ideologias. O autor pode tanto expressar uma posição estritamente pessoal (o chamado “trabalho do autor”) quanto, no caso de uma história em quadrinhos criada sob encomenda, reproduzir um discurso que reflita o posicionamento político da editora ou companhia para a qual trabalha. (VILELA, 2007, p. 114).

Figura 2: Matemática em quadrinhos



Fonte: https://issuu.com/editorablucher/docs/issuu_cb950c7a0b3bfc

Figura 3: Artes em quadrinhos.



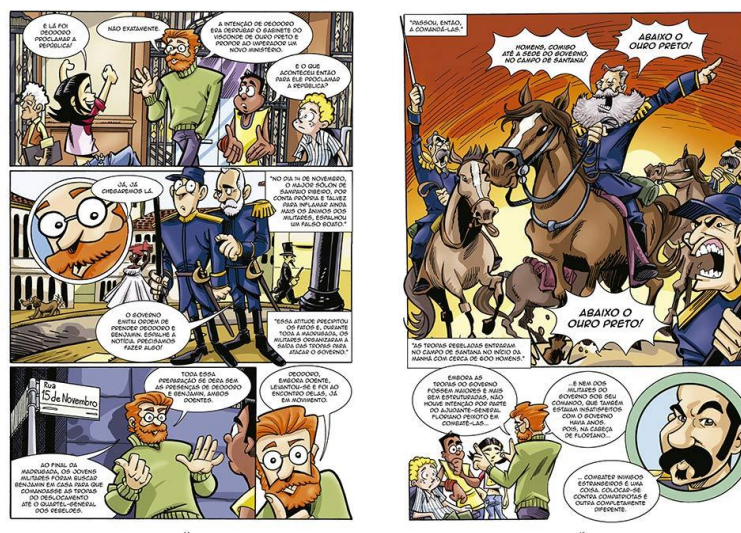
Fonte: <https://bityli.com/zshWvt7>

Figura 4: Biologia em quadrinhos.



Fonte: <https://xcaboquinho.wordpress.com/2012/02/03/no-trampo-ciencia-em-quadrinhos-3/>

Figura 5: História do Brasil em quadrinhos.



Fonte: <http://leitordegibi.blogspot.com/2018/04/historia-do-brasil-adicionada-edicao.html>

O entretenimento e a diversão que as HQs trazem em sua essência, deixam de ser um obstáculo, passando a ser um elemento catalisador, estimulando os estudantes e tornando-os mais dispostos ao aprendizado no período de escolarização e para toda a vida.

Trazer as histórias em quadrinhos para a sala de aula propicia ludicidade e oportunidade para exercitar o olhar crítico que favorece a formação de comunidades de leitores, moldando a inteligência, criatividade, os valores e a sensibilidade dos alunos (AMARILHA, 2009).

Tomar os quadrinhos por si só, já é possível exercer o processo de interpretação, mas é importante que o professor conduza sua utilização durante as atividades de ensino, com um dinamismo que proporcione o prazer, pois de uma forma geral não existe uma

regra formal.

[...] Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição de enfoque dado por outro meio de comunicação. (VERGUEIRO et al., 2009 p.29).

A prática da leitura de histórias em quadrinhos dentro das salas de aulas é defendida por diversos pesquisadores. Santos (2001) relata que, criança que não lê nem história em quadrinhos tão pouco se sentirá disposta a aceitar o desafio de enfrentar textos didáticos, literários e informativos.

Portanto, ao pensar formas de ensino por meio de tecnologias digitais, é preciso repensar a formação inicial e continuada do professor, onde os cursos superiores de licenciatura possam formar no futuro docente, capacidades para o uso eficaz das tecnologias digitais e softwares (FRIZON et al., 2015).

De uma forma geral, essa é a premissa, ao qual esse estudo deve se desenvolver.

A pesquisa desenvolvida deve seguir um caráter exploratório, organizada em oito seções, que são “Introdução”, onde apresenta-se os objetivos, justificativa e referencial teórico, que contemplam a pesquisa.

Seção dois: “Metodologia” deve descrever o material pesquisado para oferecer um embasamento teórico necessário para responder o problema da pesquisa levando no início questões de interesses amplos e que no final se tornam bastante específicos.

Seção três: “Revisão de literatura”, apresentando uma breve exposição de como e quando as histórias em quadrinhos foram apresentadas ao mundo e como chegou ao Brasil.

Seção quatro: “Os diferentes contextos de aplicação dos quadrinhos”, onde deve ser apresentado a linguagem das HQs, seus elementos básicos e sobre o uso e o impacto que as histórias em quadrinhos podem causar positivamente nos segmentos informativos. Aqui também é apresentado o surgimento do conceito das histórias em quadrinhos eletrônicas e as polêmicas e oportunidades na hibridização do gênero quadrinho.

Seção: A “Conclusão” deve trazer a finalização do trabalho, partindo do levantamento bibliográfico e da análise e discussão dos resultados.

2 METODOLOGIA

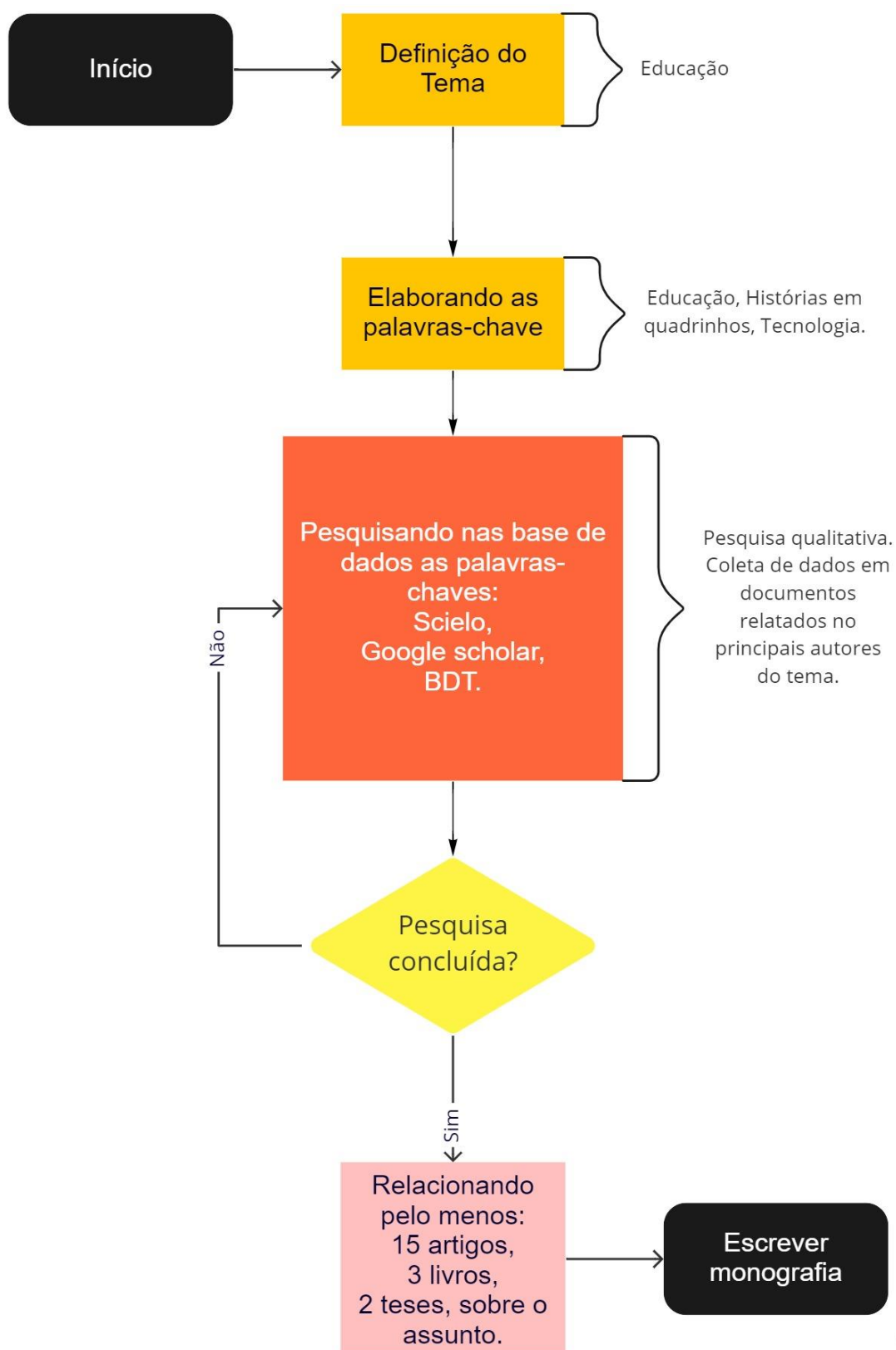
O trabalho de conclusão de curso apresentado é resultado de uma pesquisa bibliográfica que utiliza como base diversos autores especializados na inserção da arte sequencial em áreas de ensino.

Destaca-se como critério de escolha, os mais citados nos diferentes documentos pesquisados como, Angela Rama, Gonçalo Junior, Paulo Ramos, Tulio Vilela e Waldomiro Vergueiro. Além da pesquisa bibliográfica, foram analisadas diversas histórias em quadrinhos e histórias em quadrinhos em formato digital (*webcomics*), softwares e tecnologias digitais, resultando em uma proposta didática pedagógica para auxiliar o professor nas atividades de ensino no ambiente escolar.

Vale destacar que a pesquisa traz em si diversos tipos de pesquisa (artigos, dissertações, teses e livros) e em diversas bases (SciELO, Banco de dissertações e Tese, Google Scholar, entre outras). Detalhes podem ser vistos na Figura 65.

2.1 Organização da pesquisa

Figura 6: Fluxograma da metodologia adotada.



Fonte: o autor.

3 REVISÃO DA LITERATURA

3.1 A origem das histórias em quadrinhos

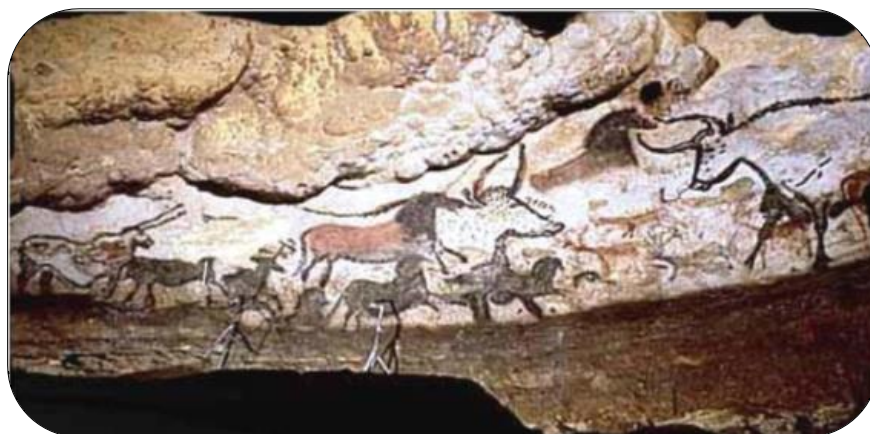
Na história da comunicação desenvolvida pelo ser humano, o desenho é parte importante para se expressar suas vontades e desejos a partir dos seus significados. Muito antes de aprender a falar, crianças utilizam os desenhos como uma forma de comunicação, e possuem a capacidade de exprimir a interatividade e a comunicação entre si (SARMENTO, 2011, p. 51).

Falar sobre a inserção de desenhos dentro de quadrinhos de maneira sequencial para contar um fato histórico é um assunto em que muitos pesquisadores ainda não chegaram a um ponto em comum, a um marco essencial nesse grande universo.

Existem relatos e comprovações de que homens primatas registravam seus afazeres e suas histórias nas cavernas em formas de desenhos (Figura 76). Nossos ancestrais contavam graficamente, nas paredes das cavernas em que habitavam, por meio de desenhos canhestros as peripécias de suas caçadas ou do seu cotidiano (VERGUEIRO, 2009).

Dessa forma o homem criava a capacidade de se comunicar e contar uma história por meio de imagens gráficas.

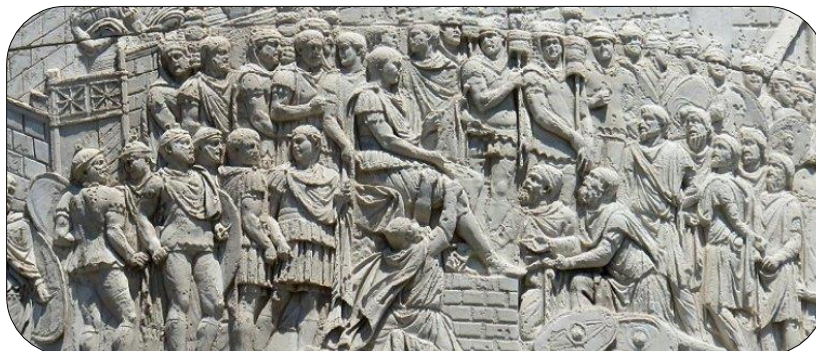
Figura 7: Cavernas de Lascaux, França.



Fonte: <http://chc.cienciahoje.uol.com.br/a-longa-historia-dos-quadrinhos/>

Mais à frente, no período da história das civilizações, as narrativas expostas por meio de ilustrações nas paredes de templos egípcios contam histórias de grandes feitos como, grandes batalhas, caçadas, reuniões, oferendas e outras atividades desenvolvidas na época por esses povos (Figura 87).

Figura 8: Ilustrações nas colunas de Trajano.

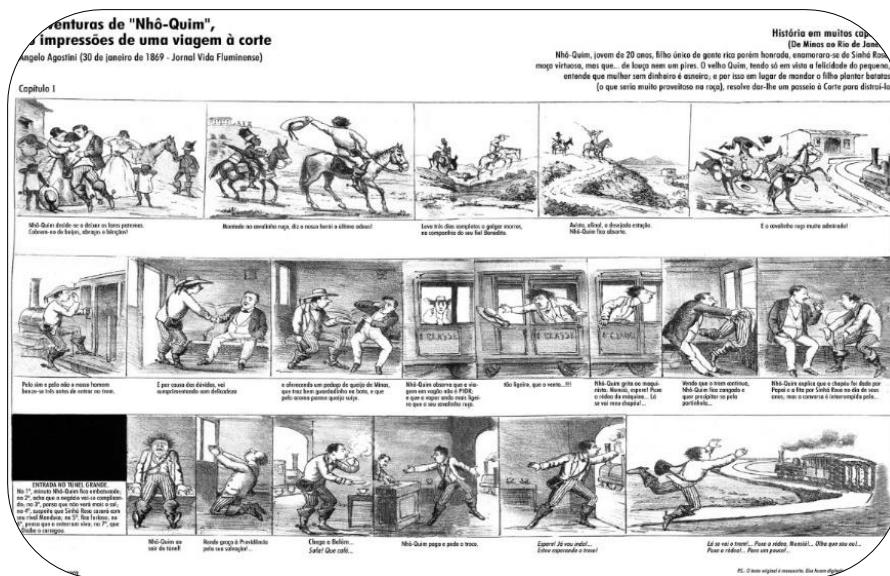


Fonte: <https://apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/262/a-coluna-de-trajano>

Assim como muitas coisas que fazem parte da história, a maneira de se contar os fatos por meio de desenhos e gravuras foram sendo aperfeiçoados por meio de novas tecnologias disponíveis em cada época, recebendo o termo que ficou conhecida até os dias de hoje como arte sequencial. Segundo Lyuten (1985, p.11), “As histórias em quadrinhos são formadas por dois códigos de signos gráficos que são a imagem e a linguagem escrita numa sequência narrativa contínua”.

Os pesquisadores atualmente discordam em trazer uma data precisa do surgimento dos primeiros relatos das histórias em quadrinhos como se conhece atualmente. Lovreto (2011) aponta a obra “As aventuras de Nhô Quim” de Ângelo Agostini de 1869 (Figura 98) como o primeiro relato contado em histórias em quadrinhos com uma abordagem que se conhece até hoje, em desenhos e textos de forma sequencial.

Figura 9: As aventuras de Nhô Quim de Ângelo Agostini.



Fonte: www.quadrinho.com

Por outro lado, Lucchetti (2001) traz a luz do conhecimento *Yellow Kid* de Richard Felton Outcault de 1895 (Figura 109), que aproxima mais os personagens dos textos empregados na obra, além de inserir balões de falas e pensamentos, características fundamentais que permanecem até os dias de hoje nas HQs.

Antes de *Yellow Kid*, os textos eram inseridos na parte inferior dos desenhos. Para o autor José Alberto Lovreto (2001), o fato de os textos estarem inseridos de forma diferente não diminui o fato da obra de Agostini ser considerada como a primeira história em quadrinhos a ser produzida mundialmente, “Isso é o mesmo que dizer que cinema mudo não é cinema” p.11.

Figura 10: Yellow Kid de F. Outcalt.



Fonte: <https://tinyurl.com/5n784trs>

As mudanças no cenário cultural associadas a explosão da imprensa norte americana e o sucesso popular da charge foram fatores que favoreceram o reencontro das duas linguagens, dando origem as histórias em quadrinhos no formato conhecido (VERGUEIRO, 2003).

3.2 Ascensão da arte sequencial

Os jornais dominicais norte-americanos foram as portas de entrada para os quadrinhos, sendo apresentado ao público especialmente aos migrantes no final do século XIX na mesma época do surgimento do cinema. Os quadrinhos eram majoritariamente compostos de teor cômico, desenhos satíricos e personagens caricaturais.

[...] Yellow Kid era de estatura baixa; tinha feições de chinês, uma cabeça grande e totalmente sem cabelo, um enorme par de orelhas, apenas dois dentes na boca e um sorriso zombeteiro; usava como indumentária um camisolão, que, na maioria das vezes, exibia frases irreverentes e sarcásticas - grande parte dessas frases fazia referência a fatos políticos, que podiam ser, por exemplo, a campanha de William Jennings Bryan (1860-1925) à presidência norte americana ou as relações entre os Estados Unidos e a Espanha -; andava constantemente com os pés descalços; e estava sempre de frente, encarando os leitores (LUCCHETTI, 2001, p.1).

Não demorou, e as histórias em quadrinhos tornaram-se popular. Composto por uma linguagem simples e direta em formas de tiras, alfinetavam o sistema político vigente, conscientizando uma boa parcela da população, até então carente de uma compreensão mais crítica do cenário social da época (MOYA, 1977).

Em 1930, chegavam nas bancas de jornais as primeiras revistas de histórias em quadrinhos, o que anteriormente era distribuído em tiras em um caderno específico de algum jornal, passou a ser reunido em um único fascículo.

O pessoal do jornal queria manter as prensas funcionando, então juntaram várias tiras num livrinho que chamaram de Comic Book e resolveram imprimir aquilo. Acontece que em apenas um dia, aquele livrinho vendeu um milhão de exemplares. Estava descoberto o novo mercado e começaram então a ser publicadas histórias em sequência (CARVALHO, 2006, p.26).

De enorme sucesso, mas dividindo opiniões do público, havia pessoas que as adquiriam e outras que as ignoravam. Muitas pessoas da época atribuíam o desinteresse das crianças aos estudos e a leitura devido as revistas de histórias em quadrinhos (Figura 1110).

Figura 11: Criança lendo uma HQ nos anos 30.



Fonte: <https://tinyurl.com/2p9dbx6z>

Mesmo assim, grandes sindicatos das indústrias jornalísticas e de entretenimento se encarregaram de distribuir as histórias em quadrinhos pelo mundo, colaborando com o cinema para o processo de globalização dos valores e da cultura estadunidense.

3.3 A censura nos quadrinhos

Sendo visto como algo que tiravam o público infante juvenil do interesse da leitura e dos estudos, as histórias em quadrinhos passaram a ser perseguidas e terem suas publicações proibidas.

Com o passar do tempo, as histórias em quadrinhos tiveram seus traços mais naturalistas e que causavam um impacto visual junto ao público leitor, isso ampliou consideravelmente o consumo da mídia por leitores mais jovens, favorecendo a potencial ascensão dos quadrinhos como uma lucrativa indústria de entretenimento (VERGUEIRO et al., 2004, p.11).

No ano de 1938, a estreia da revista *Action Comics* (Figura 1211) introduziu no mercado dos quadrinhos um dos mais icônicos personagens da cultura popular e que se faz presente até hoje nos meios de entretenimento, o *Superman*. Junto com o personagem, explodiu um dos subgêneros mais representativos férteis dos quadrinhos: o super-herói.

Figura 12: Action Comics 1 de 1938.



Fonte: <http://aquemarropa.es/superman.html>

O público viu o gênero super-herói eclodir durante a Segunda Guerra Mundial, com o engajamento fictício de diversos personagens no conflito bélico, fazendo com que os jovens fossem incentivados a participar do conflito ou entretecem aqueles que já se encontravam em frente de batalha (Figura 1312).

Figura 13: Quadrinhos na Segunda Guerra.



Fonte: <https://tinyurl.com/yc8dhhm3>

Com o final da guerra, se encerra também o período que ficou conhecido como a Era de Ouro dos quadrinhos de super-herói, fazendo com que outros gêneros fossem criados e tornando-se popular, como os periódicos de terror e suspense.

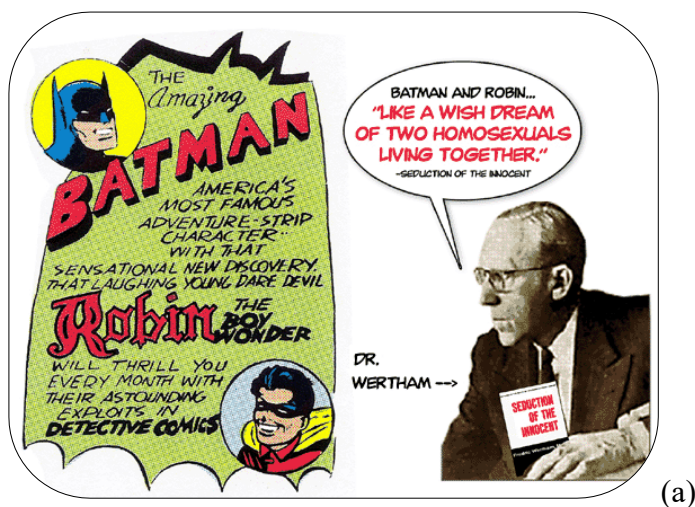
Com a aceitação e popularidade principalmente entre o público jovem, esse gênero passou a preocupar grande parte da sociedade conservadora norte-americana, que demonstraram muita preocupação com a influência dessas histórias nas mentes infantis.

Foi nesse cenário pós-guerra, que o psiquiatra alemão *Frederic Wertham* desenvolveu diversos estudos sobre os efeitos nocivos que diversas mídias, entre elas as histórias em quadrinhos, teriam na formação das crianças e adolescentes e publicou o seu livro *Seduction of The Inocent* (Sedução do Inocente), defendendo a tese de que quadrinhos eram uma fonte de cultura negativa e introduziam os leitores na marginalidade

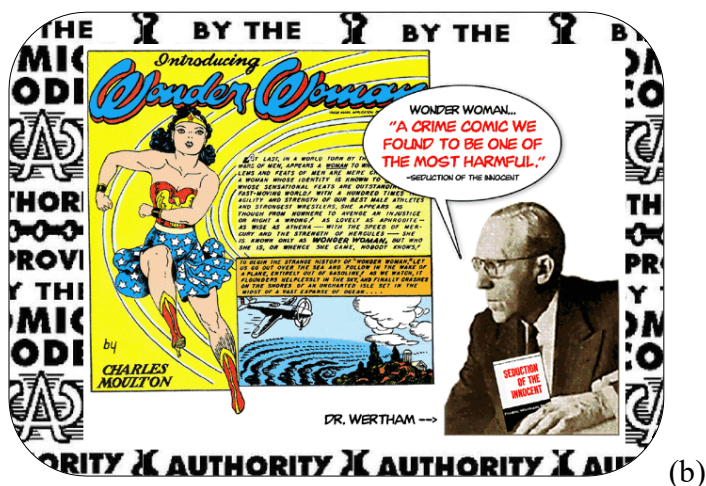
e delinquência juvenil. *Wertham* generalizava suas conclusões a partir de alguns segmentos da indústria das revistas de terror e de super-heróis e dos casos patológicos que tratava nos presídios em que trabalhava (VERGUEIRO, 2004).

Wertham investiu publicamente contra a mídia das histórias em quadrinhos, associando diversos desvios comportamentais ao consumo por parte da população jovem. É dele as teorias de que o *Batman* é pedófilo e que junto com *Robin* incentivavam o homossexualismo (a) e que a combinação de independência e força fazia da Mulher-Maravilha um forte incentivo ao lesbianismo (b).

Figura 14: Wertham e suas conclusões sobre *Batman* (a) e *Mulher-Maravilha* (b).



Fonte: <https://tinyurl.com/5e2fzs8v>



Fonte: <https://tinyurl.com/3usd2t94>

O impacto das acusações tornou os malefícios da leitura de histórias em quadrinhos parte de um senso comum, unindo outros segmentos conservadores da sociedade norte-americana como profissionais da educação (Figura 1514), grupos

religiosos e mães, contra a indústria das HQs (MOYA, 1977).

Figura 15: Resultado do apoio popular às acusações de Wertham.



Fonte: <https://tinyurl.com/mr3h8e5v>

Todo esse movimento resultou no *Comic Code Authority* criado pela *Comics Magazine Association Of America (CMAA)* no ano de 1954, um selo de censura que obrigava a todos os estabelecimentos comerciais a venderem somente publicações que contassem com esse código.

O código deixava claro que nenhuma das publicações poderiam conter conotações sexuais, contar histórias de terror, imagens violentas ou menções a corrupção ou ao divórcio e que o matrimônio deveria ser valorizado (Figura 1615).

Figura 16: Proibição impostas às revistas de terror.



Fonte: <https://tinyurl.com/msu7jrbw>

Em busca de ações rígidas do Estado contra as histórias em quadrinhos, *Wertham* levou o assunto ao Senado Norte Americano. Porém, suas dissertações não foram o suficiente para responsabilizar as histórias em quadrinhos pelo aumento da criminalidade e da delinquência juvenil.

As imposições colocadas pelo *Code* fizeram com que diversas editoras fechassem

as portas. Dentre as mais perseguidas estava a *EC Comics*, que publicava as revistas de terror mais procurada pelos americanos: *Crypt of Terror*, *Vault of Evil* e *Haunt of Fear*.

O código de censura elaborado, por se tratar de uma iniciativa privada não teria uma autoridade legal, mas devido à grande comoção que tomava conta da opinião popular da época levou os distribuidores a se recusarem a fazer entregas das revistas que não tivessem o código estampado na capa.

Todo o movimento formal de classificação de quadrinhos, serviu para “a pasteurização dos conteúdos das histórias nas revistas, em sua maioria com histórias pífias, sem grandes pretensões criativas e que realmente pouco contribuíam para o aperfeiçoamento moral de seus leitores”.

O resultado de todo esse acontecimento levou o descarte no meio intelectual de qualquer discussão sobre o valor estético e pedagógico das histórias em quadrinhos, tornando também raras as tentativas acadêmicas em dar algum estatuto de arte aos quadrinhos tornando-os como temas absurdos (VERGUEIRO et al., 2009).

O movimento causado por *Wertham* e a força do *Code* permaneceu até o início da década de 1970, quando encabeçados pela editora norte-americana *Marvel Comics Entertainment*, publicou uma história em quadrinhos na revista do Homem-Aranha (Figura 1716) que abordou o tema da problemática sobre o uso de drogas entre os jovens da época, fazendo com que a equipe editorial assumisse os riscos e publicassem a obra sem o selo da *CCA*.

Figura 17: As imagens e as capas de Spider-man 96, 97 e 98 de 1971.



Fonte: <https://livro-reportagem.com.br/cultura-e-sociedade-homem-aranha-vs-duende-verde/>

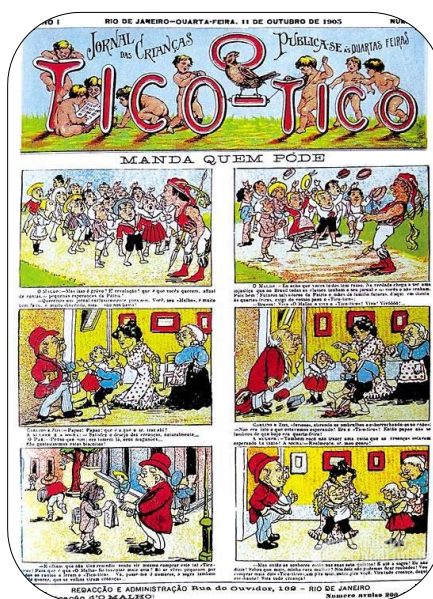
Como resultado, a obra foi bem recebida pelo público e conseqüentemente um enorme sucesso. Iniciou-se então a queda do *Comics Code Authority* que veio a ter seu fim somente em 2001, quando as próprias editoras, encabeçadas novamente pela *Marvel* adotaram seus sistemas próprios de classificação etária nas revistas, levando o fim de uma censura aos quadrinhos que permanecia válida desde os anos 50.

Apesar do cenário atual ser diferente do que as histórias em quadrinhos enfrentaram no período do *Code*, não se pode afirmar ainda que a barreira pedagógica tenha deixado de existir. Não é raro encontrar notícias de pais que proíbem os filhos de lerem histórias em quadrinhos, atribuindo qualquer tipo de problema comportamental ou ao baixo rendimento escolar, relacionando-os a leitura de gibis (VERGUEIRO et al., 2009).

3.4 Os quadrinhos no Brasil

A primeira charge publicada no Brasil foi veiculada pelo “Jornal do Commercio”, em 14 de dezembro de 1837, por Manuel Araújo Porto Alegre, mas ao abordar quadrinhos é importante citar Ângelo Agostini, que foi o criador de “As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte” que datam de 30 de janeiro de 1869 e é considerada por muitos pesquisadores como a primeira série em quadrinhos publicados no país (CARDOSO, 2002).

Figura 18: O Tico-tico, publicada no Brasil em 1905.



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tico-tico-o-n-3/ti173100/24469>

Em 1905, também foi publicada no Brasil aquela que muitos pesquisadores acreditam ser a primeira revista no mundo a publicar uma história em quadrinhos completa, conhecida como “Tico-tico”, dedicada ao público infantil (Figura 1817).

Acompanhando seu histórico, as polemicas envolvendo as histórias em quadrinhos, não foram diferentes no Brasil. Em 1928, a ABE – Associação Brasileira de Educadores começou a protestar contra as HQs, alegando que elas introduziam hábitos estrangeiros nas crianças.

O INEP – Instituto Nacional da Educação e Pesquisa, apresentou em 1944 um estudo no qual defendia que as HQs eram responsáveis por uma “lerteza mental” nas crianças, defendendo o fato delas preferirem ler história em quadrinhos ao invés de livros.

No ano de 1949, a pressão popular e política fez com que o Congresso Brasileiro tomasse alguma providência em relação ao assunto, que resultou em uma comissão para análises dos quadrinhos, elegendo o relator sociólogo Gilberto Freire (1949), que considerou:

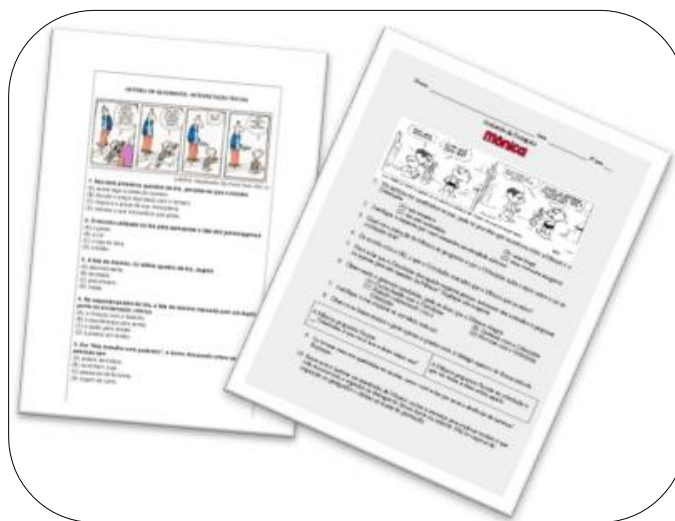
- As histórias em quadrinhos são resultado de quem as usa, elas em si não são boas nem más;
- As histórias em quadrinhos auxiliam na alfabetização;
- As histórias em quadrinhos preenchem a necessidade de histórias e aventuras da mente infantil.

Em 1954, as teorias sustentadas pelo Doutor *Frederic Wertham*, e a criação do *Comics Code Authority* influenciaram a população brasileira da época, reforçados por diversos jornais e revistas formadores de opinião que publicam artigos e matérias apontando que os quadrinhos não eram para o público infanto-juvenil, pois envolver-se nesse tipo de entretenimento os tornariam adolescentes desinteressados pelos estudos e propensos à prática da violência. Como resultado, o Senado brasileiro exigiu que fossem proibidos quadrinhos que tivessem imagens consideradas imorais e que 50% das HQs vendidas no país fossem feitas por brasileiros.

Segundo Vergueiro (2003, p.14) “[...] no Brasil, os editores também elaboraram um código próprio e aplicaram às revistas um selo semelhante a aquele desenvolvido nos Estados Unidos.”

Na Europa, houve um acentuado uso das HQs para tratar diversos assuntos escolares a partir de 1970. Esse ato ampliou-se ao mundo todo, demonstrando a possibilidade de uso dessa linguagem que possibilitava atingir objetivos mais amplos e muito além do simples entretenimento.

Figura 19: Exemplos da inserção dos quadrinhos no ensino escolar.



Fonte: <https://tinyurl.com/yxuxrye>

Apesar de sofrer uma inclusão tímida nos assuntos escolares, com o tempo a inserção das histórias em quadrinhos em materiais didáticos constatou resultados bastante positivos sendo adotados em livros, provas de avaliação e praticamente em todas as áreas de ensino, pois torna mais fácil o entendimento em diversas situações (Figura 1918).

A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens nele presentes e, também, para que o professor possa obter os melhores resultados em sua utilização (RAMA, 2007, p.31).

Depois de anos de críticas e limitações, os quadrinhos passaram a ocupar posições de destaque nas livrarias, graças a títulos como *Watchmen* (1986), *O Cavaleiro das Trevas* (1986), *Maus* (1986) e *Um Contrato com Deus* (1978) que tiveram reconhecimento de público e crítica devolvendo a eles o estado de arte (Figura 2019)

Figura 20: HQs dos anos 80 que elevaram o gênero a outro patamar.



Fonte: www.guiadosquadrinhos.com

Atualmente os próprios órgãos dos governos em diversos países passaram a

reconhecer a importância da inserção da linguagem da arte sequencial no currículo escolar. No Brasil, a Lei de Diretrizes e Bases de 1996, a Base Nacional Comum Curricular e os Parâmetros Curriculares Nacionais⁴ de 1998 preveem o emprego da linguagem dos quadrinhos como uma eficiente ferramenta pedagógica.

3.5 Os cartunistas geniais dos quadrinhos brasileiros

No Brasil vale destacar dois artistas principais que contribuíram muito para o crescimento e a popularização da arte sequencial e seus personagens que têm encantado gerações e são publicados até o dia de hoje.

O primeiro deles é o mineiro Ziraldo Alves Pinto, responsável pela produção de uma revista em quadrinhos que fez um enorme sucesso na década de 60. A turma do Pererê, que tinha como personagem principal um mito do folclore brasileiro, o Saci Pererê.

As histórias da Turma do Pererê tiveram uma importância bastante significativa, pois anos mais tarde foram reeditadas para auxiliar na educação do ensino fundamental no Brasil, responsável por apresentar o folclore do país para as crianças. No total as histórias do Pererê totalizaram 43 números e 182 histórias, publicadas de 1960 a 1964 (CIRNE, 1975, p.37).

O sucesso e reconhecimento ao artista veio em 1980 quando Ziraldo criou o seu personagem mais famoso, que levava seu leitor a participar de suas aventuras imaginárias: O Menino Maluquinho (Figura 2120).

Figura 21: Os personagens criados por Ziraldo.



Fonte: <https://tinyurl.com/mur9vt9>

⁴ BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos, apresentação de temas transversais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

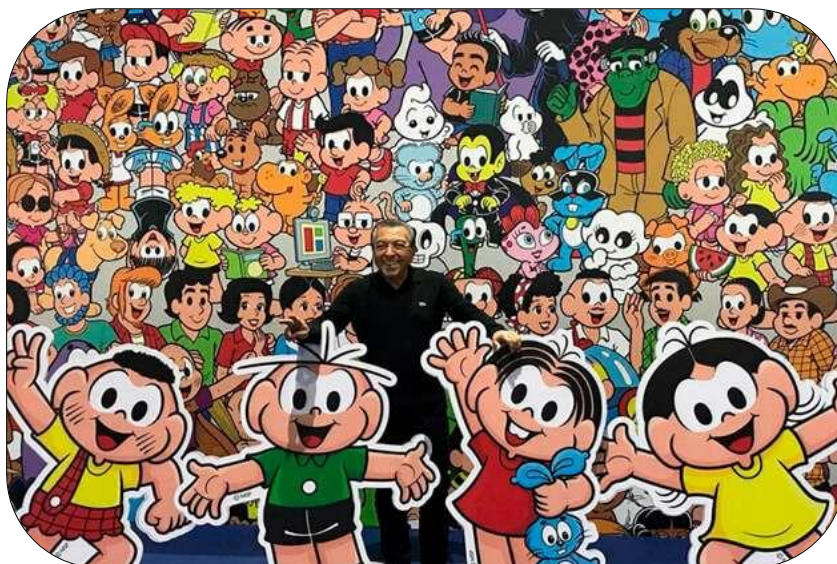
O outro grande artista brasileiro que merece todo reconhecimento como um gênio das histórias em quadrinhos no Brasil é o paulista Maurício de Souza. Sua carreira iniciou-se quando foi contratado para trabalhar no Jornal Folha da Manhã, mais tarde rebatizado como Folha de São Paulo, e no ano de 1959 apresentou o personagem Bidu, um cãozinho que em suas tiras, ainda em preto e branco, foi aceito com grande sucesso pelo público leitor do veículo de comunicação.

A maior criação do artista, foi um grupo de crianças que em um curto período se tornou febre nacional, pois buscava representar e causar identificação com as crianças brasileiras: a Turma da Mônica (Figura 2221).

Com o enorme sucesso e aceitação do público, o artista publicou sua obra durante 17 anos pela editora Abril, eternizando e elevando a nível de reconhecimento internacional personagens como a Mônica, o Cebolinha, o Cascão, a Magali e o Chico Bento.

Depois desse período a Editora Globo tornou-se a nova casa da turminha do “bairro do Limoeiro”, oferecendo a oportunidade de levar os personagens a segmentos além das páginas do gibi, incluindo cinema e séries de TV.

Figura 22: Os personagens criados por Maurício de Souza.



Fonte: <https://tinyurl.com/mrxpkenp>

A partir do ano 2007, as histórias da turma da Mônica passaram a ser publicadas pela multinacional italiana a Editora Panini, deixando o *status* de histórias infantis, atingido outros públicos, criando uma linha juvenil com a criação da Turma da Mônica Jovem e o público adulto com as *Graphics MSP* (Figura 2322).

Figura 23: Algumas capas das edições de Graphic MSP.



Fonte: <https://aodisseia.com/leitura-obrigatoria-graphic-msp/>

4 OS DIFERENTES CONTEXTOS DE APLICAÇÃO DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos podem ser vinculadas a outros segmentos além de instrumento como incentivo à leitura. Pode-se atribuí-las a veículos de comunicação, *marketing*, campanhas de segurança e prevenção, instrumento de transmissão de conhecimento e ferramenta pedagógica. Segundo Moya, os quadrinhos são uma forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contatos entre homens do nosso século (1977, p.23).

Por meio das histórias em quadrinhos, é possível contar sobre os mais diversos temas e explorar um imenso campo de abordagens, sendo capaz de atingir as mais diversas classes populares, assim Lovreto (2011) demonstra que fora das bancas e livrarias especializadas, as histórias em quadrinhos podem seguir por caminhos limitados somente pela imaginação.

Dentre suas aplicações destacam-se:

- Aplicação de quadrinhos como informativo empresarial, atinge todo tipo de colaborador, do mais simples ao *CEO* da empresa e auxilia em assuntos pertinentes informações à gestão (Figura 2423);

Figura 24: Exemplos da inserção dos quadrinhos nas políticas empresariais.



Fonte: <https://tinyurl.com/2t89b7ju>

- Aplicação dos quadrinhos a serviços públicos (Figura 2524), a fim de auxiliar a conscientização na área da saúde, educação e segurança. Geralmente fazem parte de campanhas sendo distribuídas gratuitamente e atingindo inclusive a população mais carente;

Figura 25: Exemplos da inserção dos quadrinhos na cidadania.



Fonte: www.guiadosquadrinhos

- Aplicação para fins religiosos, podem ser utilizados por diversas denominações de igrejas, para ensinar sobre suas doutrinas, campanhas ou evangelização (Figura 2625);

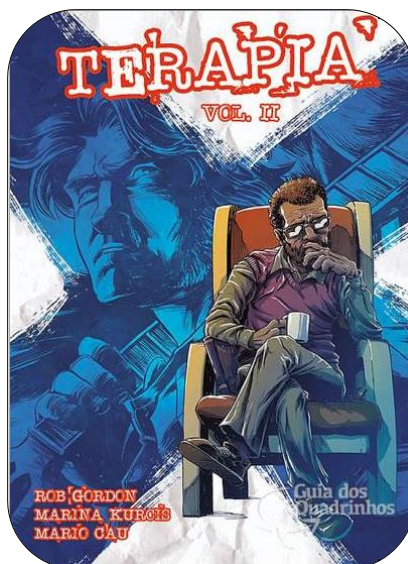
Figura 26: Exemplos da inserção dos quadrinhos no contexto religioso.



Fonte: www.guiadosquadrinhos

- Aplicação para fins terapêuticos (Figura 2726), para auxiliar profissionais da área em tratamentos de pessoas que necessitam de distração ou relaxamento;

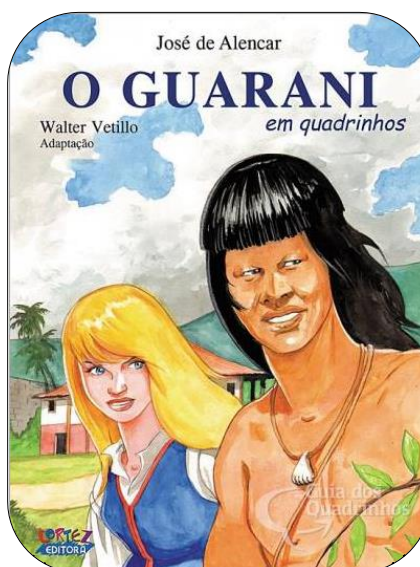
Figura 27: Exemplos da inserção dos quadrinhos para fins terapêuticos.



Fonte: www.guiadosquadrinhos

- Aplicação para o ensino paradidático, onde podem ser aplicados as adaptações de personagens importantes ou livros literários no universo dinâmico dos quadrinhos (Figura 2827);

Figura 28: Exemplos de quadrinho paradidático.



Fonte: www.guiadosquadrinhos

4.1 A linguagem dos quadrinhos

Aproximar o aluno à literatura e a livros mais complexos, é o primeiro pensamento que se tem quando o assunto é adotar esse objeto como ferramenta pedagógica na sala de aula, como auxílio e incentivo a disciplina de Língua Portuguesa. É impossível negar a importância das histórias em quadrinhos na área da gramática, podendo utilizá-las para por exemplo demonstrar as variações linguísticas em diversos aspectos – como as histórias de Chico Bento personagem de criação de Maurício de Souza com características bastante regionais – porém é possível apontar outros benefícios que a leitura das HQs pode proporcionar.

Pode-se adotar HQs no ensino a Geografia, demonstrando a variação de escalas utilizadas pelos desenhistas, levando ao aluno o entendimento a comparação de mapas cartográficos, que põem apresentar mais detalhes ou menos detalhes de acordo com a escala determinada.

Ainda no ensino de Geografia, também pode-se trabalhar os conceitos de paisagens e espaço geográfico, a leitura de obras nas quais retrata-se o Brasil, avaliando se o que está contido nas histórias correspondem com a realidade, como os estereótipos, clichês, tempo e lugar, podendo dar também uma ampla identificação e características do sistema econômico de um país (RAMA, 2009).

No ensino de História, os quadrinhos ultrapassam a barreira de suporte de

conteúdo, assumindo o elemento responsável pelo conceito de tempo, o *flashback* no resgate de mostras de acontecimentos anteriores vividos pelos personagens, abordando diferentes pontos de vistas de uma mesma história, trabalhando o conceito da memória, isto “[...] pode contribuir para que os alunos compreendam mais facilmente a existência de diferentes versões da História, assim como a subjetividade presente nelas”. (VILELA, 2007).

Algumas histórias em quadrinhos podem na disciplina de História apresentar conceitos costumes e de aspectos sociais de comunidades do passado por meio de ilustrações que contenham elementos retratados fielmente ou levantar discussões importantes sobre obras que não reproduzem o período histórico relacionado, como é o caso de HQs que contêm anacronismo.

O setor de ensino onde as histórias em quadrinhos podem demonstrar maior força é no ensino de Educação Artística.

Todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos. Assim, para o educador, as HQs podem vir a ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar e mostrar aos alunos, de forma divertida e prazerosa, a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição. (BARBOSA, 2007, p. 131).

Ao falar do ensino de perspectiva é possível que o professor aborde comparativos entre as que os autores utilizam nas páginas das HQs e a que os famosos pintores utilizam em suas pinturas.

Pode se trabalhar também as diferenças nas anatomias e formas da figura humana abordada nas diferentes obras em diferentes épocas, lugares e estilos. “Os quadrinhos podem ser utilizados em sala de aula não apenas para explicar elementos das artes plásticas, mas também como exercício prático, uma oportunidade de discutir e praticar o processo criativo”. (BARBOSA, 2007, p. 143).

4.2 O ensino de História por meio de quadrinhos

O emprego das histórias em quadrinhos como ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem de História vai de encontro as revisões curriculares e historiográficas, que se iniciou nos anos 1980, trazendo novos caminhos e diferentes possibilidades para a prática dos educadores e suas perspectivas metodológicas.

Apesar da utilização das HQs no âmbito pedagógico para o ensino de História ainda seja pouco aplicada, elas oferecem uma perspectiva diferenciada que se insere no contexto das renovações propostas, procurando desconstruir os rótulos que a disciplina carrega como algo decorativo e pragmático, sem possibilidades de alteração e levando em conta que, da maneira como é aplicada, é impossível interferir no curso da história.

Nessa disciplina os métodos de ensino priorizam a participação do educador como único detentor do conhecimento, que passa aos alunos o conteúdo de maneira unilateral, onde a prioridade são os grandes heróis e fatos.

A conseqüente falta de interesse dos estudantes é resultante dos rótulos atribuídos à disciplina, que se limita a reproduzir um conhecimento histórico marcado por sua falta de flexibilidade e seus respectivos materiais didáticos e práticas pedagógicas que não se renovam.

Deve-se compreender o quão forte é o ensino de História como um instrumento que auxilia na reflexão, na crítica e na contestação, ligando-se a perspectivas ideológicas e aos interesses daqueles que governam o país.

Ao propor uma abordagem aos conteúdos históricos fazendo uso das histórias em quadrinhos como uma ferramenta pedagógica, não deve ser vislumbrada como saída definitiva para melhorar a educação e nem como um método infalível, devendo ser encarada como um elemento que venha a soma no âmbito da vivência em sala de aula, não sendo o único material pedagógico responsável pela salvação do processo educacional.

Esse ensino da História pressupõe, fundamentalmente, que se tome a experiência do aluno como ponto de partida para o trabalho com os conteúdos, pois é importante que também o aluno se identifique como sujeito da História e da produção do conhecimento histórico. Nesse sentido, há consenso entre as diferentes correntes historiográficas contemporâneas de que a História é feita por todos os homens, e não somente pelos heróis ou personagens importantes. Assim, a História ensinada deve levar em consideração a multiplicidade e a multilinearidade históricas (SCHIMIDT; CAINELLI, 2004, p. 50).

Adotar o uso das HQs como um artifício para o ensino de História passa pela avaliação dos docentes, que devem ser os responsáveis pelo processo de agrupamento e sondagem do material empregado ao ensino.

No material selecionado, alguns personagens são nitidamente favorecidos ao apresentarem temáticas e caracterizações que remete a um objeto histórico, contribuindo amenizar o possível choque nos estudantes que estão acostumados com os materiais

didáticos tradicionais.

[...] uma história em quadrinhos pode mostrar um mesmo fato narrado do ponto-de-vista de diferentes personagens, o que pode contribuir para que os alunos compreendam mais facilmente a existência de diferentes versões da História, assim como a subjetividade presente nelas (VILELA, 2007, p.107).

O uso das histórias em quadrinhos traz diversas propostas de retratar determinados recortes históricos, por meio de metáforas carregando uma ideologia implícita ou exaltando alguma determinada fase, tendo como base uma discussão ideológica. O artista sueco Art Spiegelman (2005) traz em sua obra “Maus” um retrato autobiográfico que remete ao período do Holocausto, protagonizado pela Alemanha Nazista e vivenciado pelo pai do autor, que sobreviveu ao massacre dos judeus (Figura 2928).

Figura 29: Histórias em quadrinhos no ensino de História.



Fonte: <https://www.agenciajovem.org/wp/hq-maus-ratinhos-e-gatinhos-nada-fofos/>

Em sua obra o autor utiliza de uma metalinguagem onde utiliza animais com características humanas, representando os nazistas como gatos e os judeus como ratos além de outros países que participaram do momento histórico.

4.3 O ensino de Língua Portuguesa por meio de quadrinhos

As HQs passam a entrar oficialmente na sala de aula com a Lei das Diretrizes e Bases 9394/96 (BRASIL, 1996), deixando de lado o mero entretenimento e tornando-se uma ferramenta pedagógica.

Algumas tiras de personagens mais conhecidos exemplificando conteúdos gramaticais aparecem normalmente nos livros didáticos chamando a atenção dos alunos, mas não como uma forma de ser estudada. “Ter álbuns e revistas de quadrinhos disponíveis nas salas de aula ou nas bibliotecas escolares não implica, necessariamente, no uso correto do material por parte dos professores” (CHINEN, 2010 p.84).

Durante a disciplina de Língua Portuguesa, as HQs podem ser de grande importância no processo de alfabetização e conseqüentemente na formação de um leitor que seja capaz de evidenciar o que o gênero textual agrega ao seu conhecimento (MORIN, 2011).

Ao reconhecer como gênero textual, as HQs passam a ser melhores entendidas dentro do ambiente escolar, reconhecida como ferramenta de ensino como outros gêneros, tornando-se fundamental para a leitura da Arte Sequencial, [...] “quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares” (MARCUSCHI, 2007. p 29).

No caso específico do Brasil, existem diversos processos que desencadeiam o desinteresse pela leitura, sejam de ordem socioeconômica ou de ordem política (SANTOS, 2001, p. 47).

Figura 30: As variações da Língua Portuguesa nas Histórias em quadrinhos.



Fonte: <https://tinyurl.com/3c4d262k>

O enriquecimento das histórias em quadrinhos como instrumento de ensino pode inserir muitas ideias e mensagens podendo ser inseridas ou absorvidas pelo leitor.

As histórias do personagem Chico Bento (Figura 3029), por exemplo, demonstram a valorização da vida simples em contraste ao primo que vive na cidade grande e mostra a variedade linguística do interior.

4.4 O ensino de Geografia por meio de quadrinhos

Alguns exemplos do uso das histórias em quadrinhos, foram apresentados como propostas de trabalho por Rama (2005), no livro *Como usar história em quadrinhos na sala de aula*, onde temas geográficos como cartografia, escala, paisagem, economia, espaço (rural e urbano) e geopolítica podem ser analisados e ensinados por meio das HQs em sala de aula.

Em sua obra a autora fala sobre a necessidade de desenvolver habilidades como visão vertical e oblíqua e leitura de símbolos, habilidades que são as mesmas utilizadas na alfabetização dos quadrinhos segundo Vergueiro (2009).

Figura 31: Diversidade geográfica nos quadrinhos.



Fonte: <https://alvescomics.carbonmade.com/projects/2802943>

O uso de quadrinhos e charges para discutir temas geográficos já foi foco de diversos estudos, dentre eles Gomes e Góis (2008) desenvolveram uma metodologia de análise para capturar o que os autores chamam de geograficidade nas HQs (Figura 3130), diferenciando a sua leitura da de outras imagens analisadas por geógrafos, como fotos, pinturas ou desenhos, representações fixas de paisagens (Figura 3231).

Figura 32: Exemplo da arquitetura apresentada em Histórias em quadrinhos.



Fonte: <https://tinyurl.com/yckpdj3d>

As histórias em quadrinhos exigem ferramentas conceituais que com o imaginário do leitor e produzindo uma sensação de movimento faz a narração ganhar vida.

4.5 O ensino de Ciências por meio de quadrinhos

As HQs quando forem utilizadas para registrar e divulgar informações científicas deve ser tão rigorosa quanto os pesquisadores que fazem Ciência, incorporando as características do comportamento científico. Diversas histórias em quadrinhos trazem em seu contexto temas como a preservação ambiental, alimentação saudável, doenças, dentre muitos.

A maioria das histórias em quadrinhos, principalmente as que contém assuntos relacionados à ficção, trazem em seus conteúdos algum tema científico, mesmo que de forma equivocada, podendo ser utilizada em sala de aula.

Esses conteúdos conceituais fazem parte do currículo em Ciências e, portanto, podem ser de grande valia para a prática docente, ainda que a forma de apresentação dos mesmos seja passível de revisão e questionamentos na busca de conciliações viáveis entre o conhecimento escolar e o conhecimento científico (PIZARRO, 2009).

A série *Os Cientistas* (Figura 3332), criada pelo cartunista e jornalista João Garcia, traz em seus conteúdos humor e conhecimento científico. Apesar de publicações como essa não chegar tão facilmente ao público escolar, onde a maioria das crianças só tem acesso as HQs de bancas de revistas, das bibliotecas ou gibitecas escolares, são

importantes relacionar os temas a serem utilizados nas aulas para fomentar reflexões e construir significados como resultados da compreensão de diversos conceitos científicos.

Figura 33: Ensino de Ciências nas Histórias em quadrinhos.



Fonte: <https://tinyurl.com/3c4d262k>

Outro bom exemplo é a revista *Saiba Mais* pertencente aos Estúdios Maurício de Souza, que apesar de mostrar alguns equívocos em conceitos científicos não são graves que possam comprometer seu uso em sala de aula e que segundo Vergueiro:

Este tipo de história em quadrinhos não representa algo novo para os Estúdios de Maurício de Sousa, que há muitos anos possuem um ativo e eficiente departamento voltado para projetos especiais, com o propósito de elaborar histórias em quadrinhos com finalidades específicas. Em geral preparando material para campanhas governamentais de todos os tipos, mas também atendendo a solicitações oriundas de organizações não governamentais, seja para fins de treinamento de funcionários, para relações públicas ou simples publicidade de seus serviços, essa área da empresa do mais bem sucedido empresário brasileiro de quadrinhos adquiriu com os anos um 'know-how' invejável na área, produzindo materiais de ótima qualidade, que satisfaziam plenamente a demanda de seus clientes (VERGUEIRO, 2005).

São infinitas as possibilidades de aplicações das Histórias em quadrinhos em sala de aula, existem atualmente uma enorme variedade de temas para todas as idades, que abordam fatos históricos ou contemporâneos.

4.6 Outras discussões permitidas nas histórias em quadrinhos

Diversos outros temas podem ser discutidos em sala de aula na formação do aluno, como a *Graphic Novel Jeremias Pele*, do selo *Graphic MSP*, onde personagem Jeremias

criado por Maurício de Souza, depois de quase 60 anos de existência ganha uma edição com seu nome, vinculando interpretações à discussão sobre o tema das questões raciais envolvidas.

Em sua premissa os autores Rafael Calça e Jefferson Costa (2018) desenvolvem no personagem um contexto pessoal e personalidade. Jeremias, o protagonista, é o melhor aluno da sala, possui pais amorosos e adora ciências, mas logo se vê diante da dura face do racismo que envolve além dele, seus colegas negros e seus pais, passando a enxergar tudo o que isso pode significar e acarretar a sociedade que vive.

Jeremias Pele tornou-se uma edição premiada, vencendo o prêmio Jabuti e HQ Mix de 2019, na categoria Histórias em Quadrinhos e retornou em uma segunda edição intitulada como *Jeremias Alma*, onde a trama aborda os temas sobre ancestralidade, racismo, merecimentos e história.

Outra história relatada em formato de HQ e da mesma série de *Graphic Novels* do selo *Graphic MSP* intitulada de *Tina, Respeito*.

A verossimilhança é apresentada de forma natural, porém intensa e de uma maneira muito sensível. Ao iniciar a leitura nos é apresentado o Curriculum Vitae de Tina, no qual encontramos suas experiências profissionais, fato que, de imediato, já nos conta uma história. A seguir, nos deparamos com uma mulher introspectiva e sem vontade de dialogar com o mundo exterior. A cena causa uma sensação incômoda, pois a personagem sempre foi representada como uma mulher alegre e à frente de seu tempo (PÍCOLI, 2019, p.68).

Na edição a personagem Tina, criação de Maurício de Souza aborda, pela visão da quadrinista Fefê Torquato observações do feminino na atualidade. Em uma entrevista concedida para a jornalista Natália Éiras do *site UOL*⁵ a autora relata:

A história que criamos é boa para o público feminino para validar a gravidade dessas situações que, muitas vezes, são mascaradas. Convidamos o leitor masculino para o exercício da empatia, onde a leitura pode auxiliá-lo numa experiência de vida, a partir de uma perspectiva de vida a partir de uma perspectiva diferente da dele, que ao ler a obra ele possa se tornar a Tina por um momento para entenderem o que passamos diariamente. O assédio de todos os dias (TORQUATO, 2019).

Os limites para as abordagens estabelecidas por meio das histórias em quadrinhos, no que se refere aos autores não existem fronteiras, dependendo única e exclusivamente

⁵ <http://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2019/09/24/tina-ganha-hq-sobre-assedio-e-chance-do-homem-ver-como-mulher-se-sente>.

até onde os docentes querem chegar.

4.7 As múltiplas linguagens inseridas nos quadrinhos

A proposta inicial do objeto de pesquisa de trabalhar a construção do saber por meio da utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula, só se torna efetiva quando o professor pode utilizar conhecimentos e ferramentas que o auxiliem nessas atividades. Para isso é necessário conhecer as linguagens dos quadrinhos e aplicativos que tornam a tarefa de passar para o visual o pensamento criativo.

Para as linguagens dos quadrinhos, Vergueiro et al. (2009) as dispõe das seguintes formas: a visual ou icônica e a verbal.

Na linguagem visual, encontram-se os desenhos e os quadrinhos, que segundo o autor formam a menor unidade narrativa. Os quadrinhos, assim como em outros meios de expressão artísticas (cinema, pintura ou fotografia) são representações de acordo com os planos e ângulos de visão, onde os planos são nomeados de acordo com a representação do corpo humano, podendo ser divididos em:

- Plano geral, abrangendo a figura humana e o ambiente ao seu redor;
- Plano todo, representando a figura humana completa e sem muitos detalhes do ambiente;
- Plano médio, onde a figura humana é representada da cintura para cima;
- Plano americano, traz a representação da figura humana a partir da altura dos joelhos;
- Primeiro plano, expõe a expressão do personagem a partir de um enquadramento na altura do ombro;
- Plano de detalhe, é o equivalente ao *zoom* das câmeras de vídeo ou fotográficas, nesse plano a função é realçar o objeto, proporcionando o destaque narrativo.

Ao ângulo de visão, cabe demonstrar a maneira ao qual o autor quer que seja alcançada de determinadas cenas, podendo ser divididas em: ângulo de visão médio, ângulo de visão superior e ângulo de visão inferior.

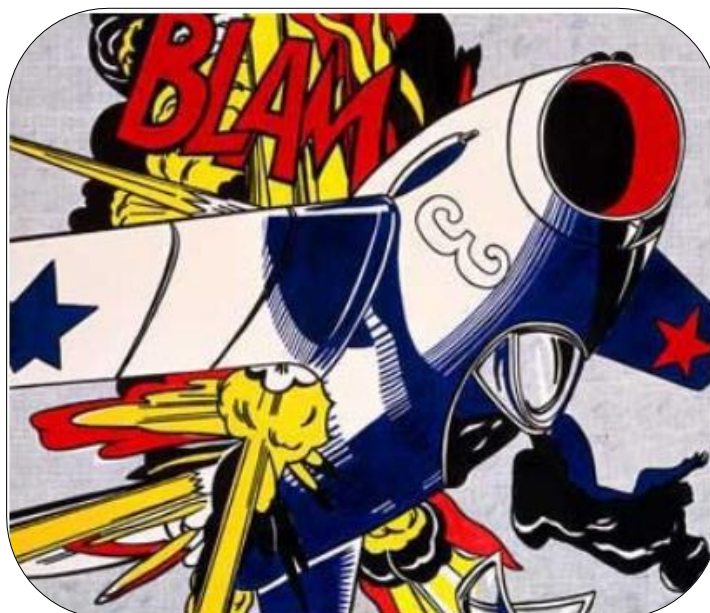
No ângulo de visão médio é como se o leitor contemplasse a cena a altura de seus olhos, enquanto no ângulo de visão superior, é o qual o leitor tem a sensação de observar a cena de cima para baixo e ângulo de vista inferior é o desenvolvimento da cena de baixo

para cima.

Pode-se destacar ainda na linguagem visual as figuras cinéticas e metáforas visuais. As figuras cinéticas são recursos que transmitem a ideia de movimento ao leitor e as metáforas visuais são responsáveis por transmitir sentimentos ou expressões, representados por símbolos, um recurso bastante utilizado em quadrinhos de humor, tiras ou cartuns.

A linguagem verbal dos quadrinhos se traduz basicamente nos balões, nas onomatopeias e legendas e em outras representações gráficas como placas, escritas em paredes e outros (Figura 3433).

Figura 34: Onomatopeia clássica representando uma explosão.



Fonte: <http://artsyfartsy.design/collections/roy+Lichtenstein>

Assim como em tudo apresentado, para a inserção dos balões, existem algumas regras. Para indicar qual personagem está falando deve ter seu balão demonstrado por um prolongamento, tratando-se de um discurso direto, respeitando normas da escrita, da esquerda para a direita e decima para baixo, o que proporciona uma ordem ao diálogo.

Deve-se considerar ainda a representação do balão em forma de ‘nuvem’ e o prolongamento em forma de bolhas, que estão ligados ao significado do pensamento dos personagens. Um balão com linhas tracejadas indica falas em tom baixo ou sussurros, balões com diversos formatos pontiagudos representam o inverso, são representações de falas em alto som ou gritos e por fim, quando escritas são representadas em letras maiores ou em negrito, simbolizam comando.

4.8 A introdução da tecnologia na elaboração das HQs

Com o decorrer do tempo, desde sua primeira aparição, as histórias em quadrinhos desenvolveram uma gramática visual agregando diversas imagens simbólicas que adquiriram um sentido global tornando suas características inconfundíveis.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação que cria a ‘gramática’ da Arte Sequencial. (EISNER, 2001, p. 8).

A partir de meados dos anos 80, começaram a surgir mudanças de suporte das HQs tradicionais (impressas em papel) para as mídias eletrônicas. Novas características passaram a serem inseridas nesse novo suporte, possibilitando a composição desse formato híbrido de entretenimento.

Para Franco (2004, p. 144), as principais características que compõe as histórias em quadrinhos eletrônicas são:

- Animação, que sugerem possibilidades de movimentos a objetos e personagem elaborados em ambientes 2D e 3D;
- Diagramação dinâmica, onde os quadros ganham mobilidade, apresentando novas experiências, influenciando diretamente no fluxo temporal e ritmo da leitura;
- Trilha sonora, que pode ser executado durante a narrativa, criando atmosferas para o enredo;
- Efeitos sonoros, que vem como uma alternativa para substituir ou complementar as onomatopeias ou mesmo as falas dos personagens;
- Tela infinita, trazem ao leitor a possibilidade de explorar o interior dos quadros das HQs, por meio de zoom, além do controle realizado pela barra de rolagem vertical ou horizontal, que não propõe limites ao conteúdo elaborado;
- Recursos de criação de objetos 3D, transformando esses objetos em bibliotecas que podem ser reaproveitados posteriormente, dispensando a necessidade de redesenhá-los;
- Uso de hiperlink, possibilitando ao leitor acessar sites que complementem

os assuntos;

- Colaboração mútua, que pode por meio de acessos compartilhados, inserir uma equipe responsável pela elaboração da obra;
- Narrativa multilinear, propõe ao leitor opções de narrativas e formação de uma teia de intersecções não lineares;
- Interatividade, que em complemento a narrativa possibilita escolher os caminhos a serem seguidos, podendo muitas vezes alterar o curso da história e realizar mais de um final à trama.

Desse modo, as histórias em quadrinhos eletrônicas tornam possível os espaços para uma diversidade de linguagens, novas experiências e estratégias para explorar o imaginário de novos autores.

4.9 As ferramentas tecnológicas na criação das HQs On-line

É possível afirmar que os quadrinhos *on-line*, trata-se de uma nova modalidade que se utiliza da internet para contar novas histórias.

Quando falamos de webcomics, nos referimos aos quadrinhos feitos primeiramente para a Internet, feitos por um criador independente (...), que não possuem uma versão original impressa e nem patrocinadores corporativos. Esta é uma definição muito solta que mudará por si só (FENTY et. al, 2004).

A HQ *on-line* é uma modalidade de história em quadrinhos onde o autor desenvolve sua obra, com a intencionalidade primordial de publicação na *WEB*.

Com o advento dos computadores, cada vez mais comuns nas atividades cotidianas, passou-se a incluir também no surgimento dos quadrinhos digital essa ferramenta, proporcionando um avanço no panorama das HQs e em seu método de criação quando ocorre a adoção na utilização das imagens sintéticas, substituindo técnicas tradicionais de desenho a lápis, caneta, pincéis e outros ferramentais artísticos tradicionais.

Outra questão a ser considerada é a liberdade de qualquer conteúdo na Internet que alcança em pouco tempo amplitude e alcance e uma multiplicidade de pontos de vista diferentes.

Características libertárias da Internet ao veicular os conteúdos por meio das *webcomics* não implicam em qualidade artística duvidosa pois não limitam criadores

amadores que não possuem conhecimentos técnicos necessários para desenhar ou roteirizar uma arte em sequência.

Outro favorecimento da utilização das HQs *on-line*, está relacionado ao custo de alocação e manutenção de uma página, que ao utilizar o conceito de dados guardados na nuvem, tornou-se desnecessário ser proprietário de espaços como blogs.

Em pouco tempo de pesquisa na internet, é possível encontrar diversos aplicativos on-line que proporcionam a oportunidade da criação de histórias em quadrinhos, oferecendo todas as ferramentas necessárias, desde o título até a sua finalização.

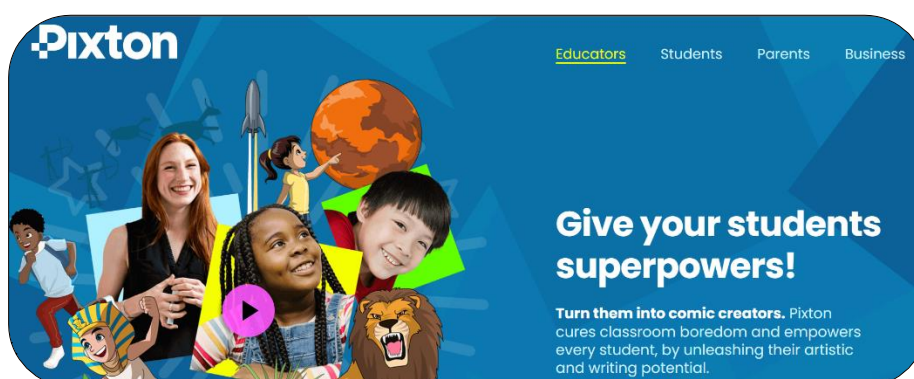
Dentre os sites pesquisados, destaca-se o *Pixton App*⁶, nele é possível encontrar recursos que podem proporcionar ao educador experiências muito próximas das disponíveis dentro de uma sala de aula. É possível criar grupos ou turma e administrar tarefas, além de uma gama de ferramentas.

4.10 O uso do aplicativo na criação de HQs on-line

Toda aprendizagem, depende da dedicação de um tempo para atender a necessidade de conhecimento de todas as ferramentas e recursos e com o uso de um software não é diferente.

Segundo a própria descrição do site (Figura 3534), o *Pixton App* pode de “Transformar os alunos em criadores de quadrinhos. *Pixton* cura o tédio da sala de aula e capacita todos os alunos, liberando seu potencial artístico e de escrita”.

Figura 35: Introdução ao site.

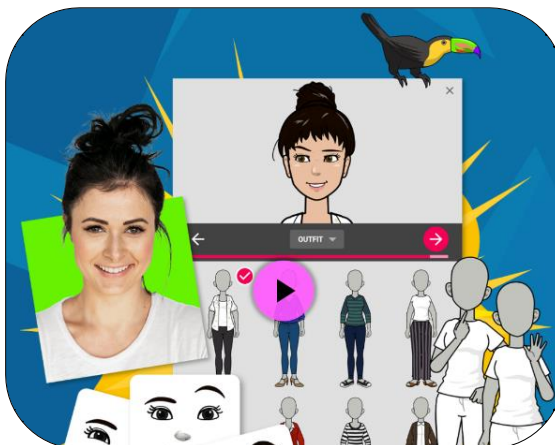


Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

⁶ <https://app.pixton.com/#/>

Acessando a ferramenta de criação de Histórias em quadrinhos *on-line*, o usuário pode elaborar figuras de avatares onde os alunos podem identificar-se (Figura 3635).

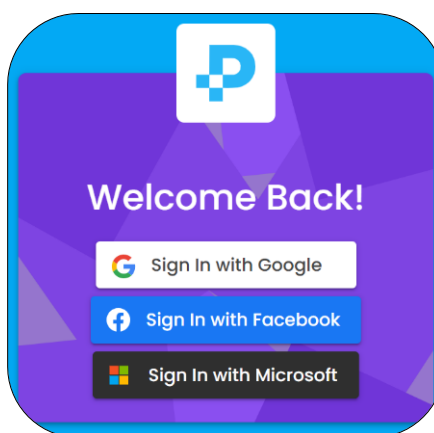
Figura 36: Criação de avatar para identificação.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

O acesso pode ser atribuído a uma conta existente conforme visto na Figura 3736.

Figura 37: Acessando com contas existentes.

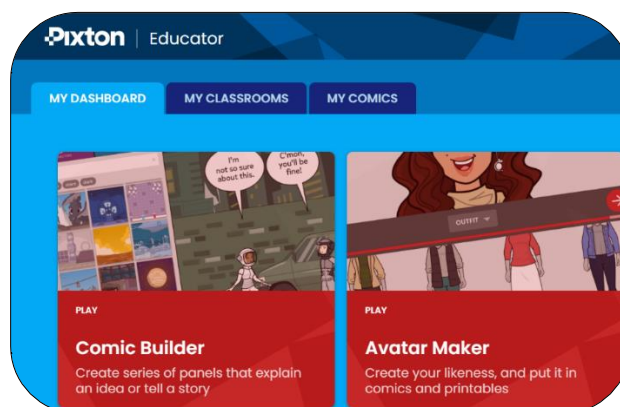


Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

No ambiente de elaboração da HQ, o educador pode observar que mesmo sendo uma ferramenta paga é possível com o plano básico gratuito explorar a criatividade dos alunos (Figura 3837).

Ao criar uma conta, o primeiro passo é elaborar qual personagem deve ser o protagonista da história, por isso necessita-se a criação do avatar. O *software* conta com recursos interativos que facilitam a elaboração do personagem, gerando uma identificação ao criador da HQ. Outras opções irão surgir como atributos a serem inseridos.

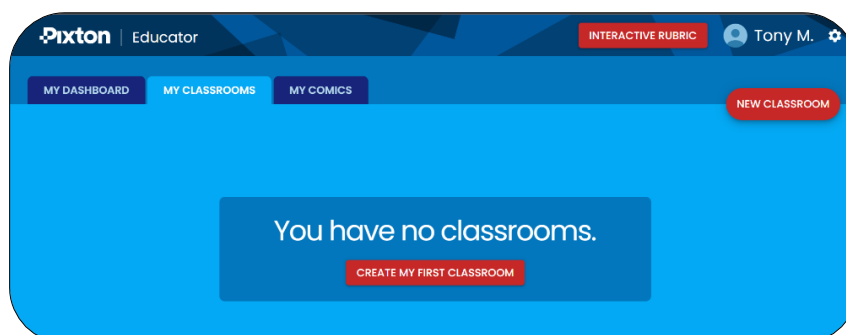
Figura 38: Formato de controle dentro do site.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

No ambiente 'My Classroom' é possível criar uma classe e acompanhar as atividades da turma em qualquer lugar de maneira remota (Figura 3938).

Figura 39: Aba 'my class room' do site.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

Em 'My Comics', a primeira opção que aparece é a criação de um título que vai ser dado a atividade, no caso a História em quadrinhos (Figura 4039).

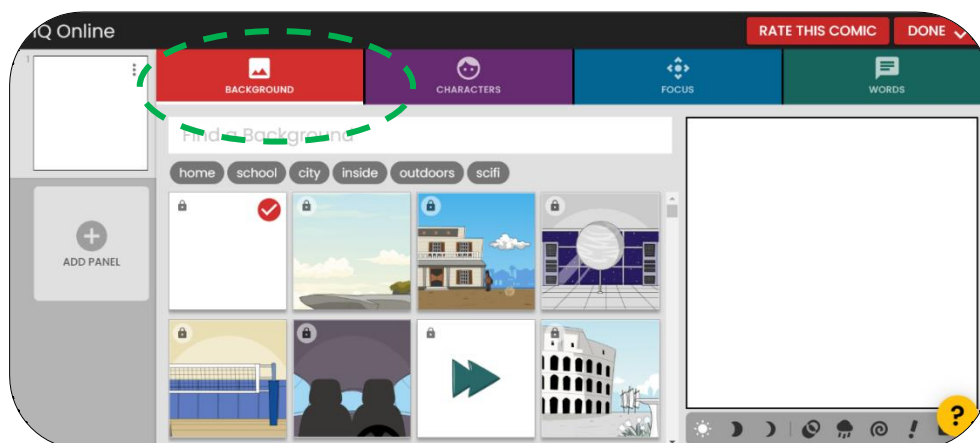
Figura 40: Campo de inserção do título.

Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

Inserir o título – Continue.

O próximo passo é ser levado ao ambiente onde deve ser elaborado a atividade. Na primeira aba *Background* é possível escolher qual o fundo vai ser elaborado o primeiro quadro do autor (Figura 4140).

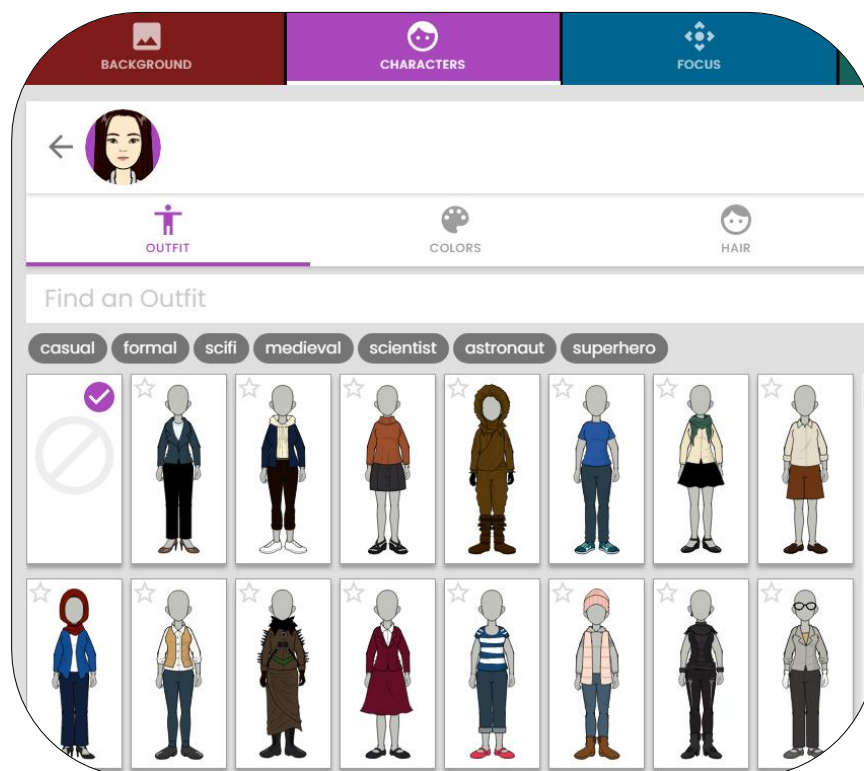
Figura 41: Ferramenta para criação do ambiente.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

Na segunda aba o autor pode escolher o personagem que deve protagonizar sua obra que pode ser editável conforme a necessidade de se contar a história (Figura 4241).

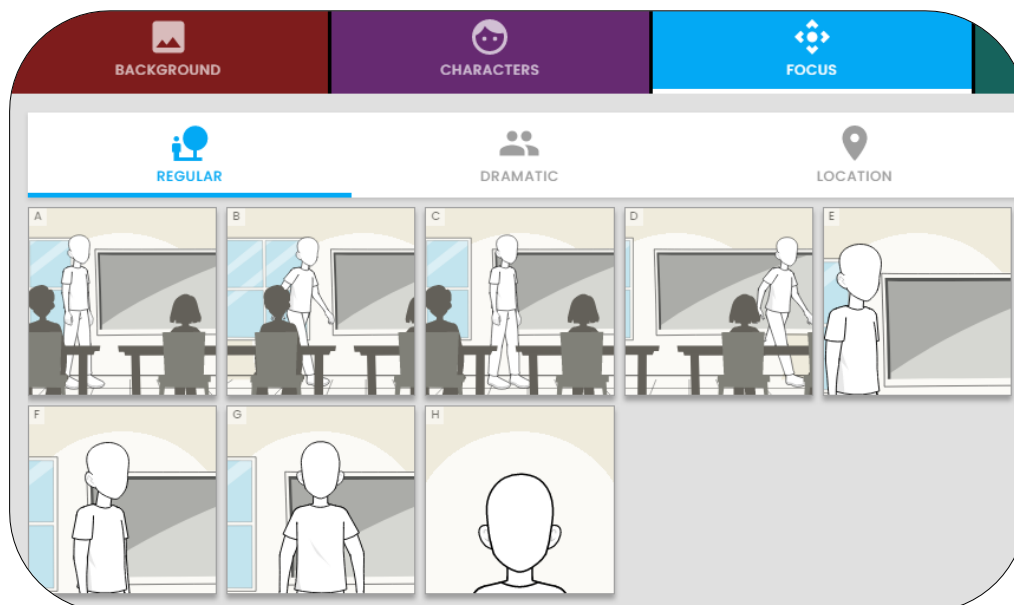
Figura 42: Modelo dos personagens predefinidos.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

Seguindo é apresentado uma ferramenta que ajuda na ênfase para contar a história, a possibilidade de alterações do foco (Figura 4342).

Figura 43: Ferramenta de ênfase para trama.

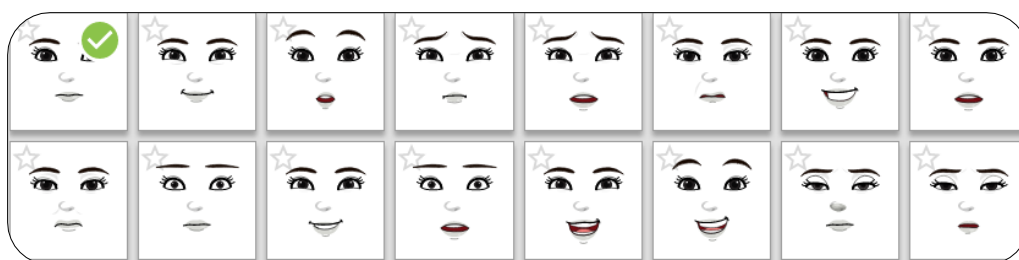


Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

Na aba *Word* os textos de fala podem ser inseridos e assim o autor pode selecionar o balão de fala que mais se condiz com o roteiro adotado.

Em *Faces* estão dispostas as expressões que podem ser adotadas para transmitir os sentimentos dos personagens envolvidos na trama (Figura 4443).

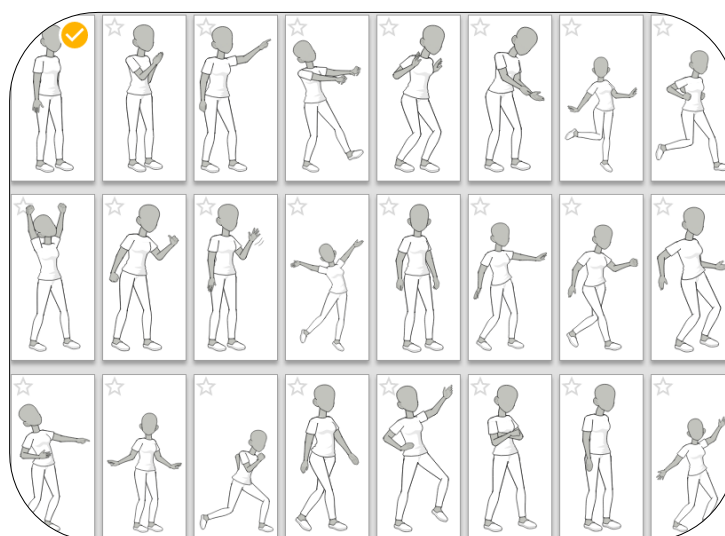
Figura 44: Expressões que representam as emoções do personagem.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

Finalmente em *Actions*, é possível dar ações à história, onde o sentimento de movimento pode ser adotado (Figura 4544).

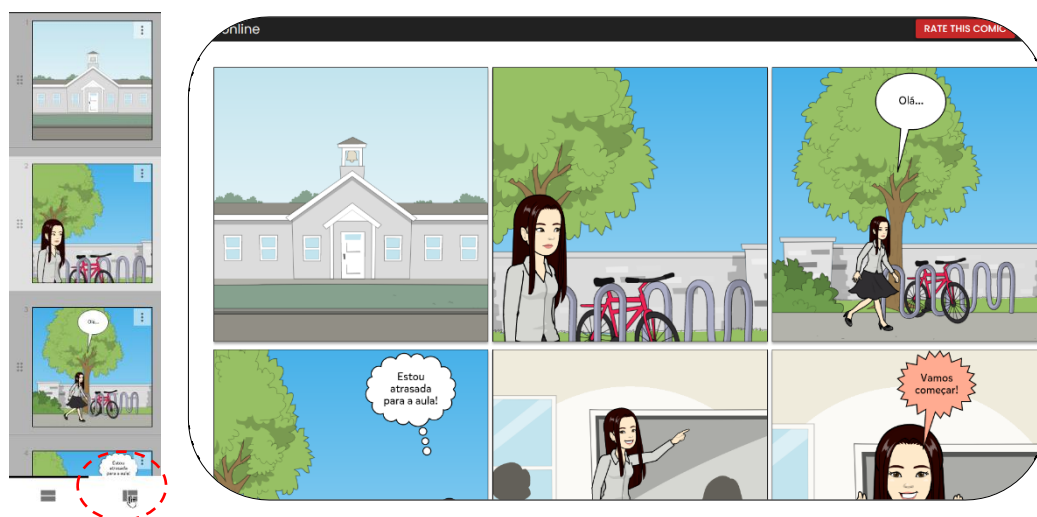
Figura 45: Ações disponíveis para personagens.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

À esquerda ficam expostos todos os quadros elaborados. Para ter a noção de como a história em quadrinhos está sendo relacionada, uma prévia pode ser vista ao escolher o botão de montagem do quadrinho indicado na Figura 4645.

Figura 46: Visualização prévia da HQ elaborada.



Fonte: <https://app.pixton.com/#/>

4.11 Proposta de uma oficina de Arte Sequencial como ferramenta pedagógica

É compreensível as dificuldades que podem aparecer no início de uma atividade que envolva ensinar os alunos os conceitos de uma nova abordagem de assuntos por meio de histórias em quadrinhos, seja pela falta de preparo e experiência no assunto ou pela

falta dos recursos necessários. Não faz parte desse trabalho analisar a desigualdade social quanto ao acesso à internet ou apontar falta de investimentos nas escolas quanto aos recursos tecnológicos, uma vez que a educação no país apresenta diversas dificuldades.

Para o início de uma atividade que envolva os alunos e que possa trazer resultados e contemplar o sucesso da oficina de arte sequencial, o primeiro passo é a criação de uma gibiteca na escola, com diversas obras e temas, um período em que os alunos possam discutir suas ideias trazendo sua visão sobre o que eles leram.

Com afinidade no assunto, deve ser proposto a elaboração de um roteiro simples, que se pode tratar de um tema livre ou proposto pelo professor.

Contando com o recurso tecnológico necessário, as atividades passarão a ser desenvolvidas em laboratórios de informática, onde o docente pode acompanhar a evolução dos alunos em relação as atividades, guiando-os conforme a necessidade e dentro das regras de elaboração da arte sequencial.

Ao final, o professor pode estabelecer critérios que devem ser cumpridos nas HQs produzidas e criar uma gibiteca de histórias autorais ou uma feira para demonstrar os trabalhos, transformando assim os alunos em produtores de conteúdos e despertando-os para o que pode ser a primeira de muitas obras.

5 CONCLUSÃO

O presente estudo apresentou uma reflexão acerca dos contextos históricos e sociopolíticos das histórias em quadrinhos desde suas primeiras produções, com o propósito de apresentar a longa caminhada dessa mídia de comunicação até os dias atuais.

Foi demonstrado que até as décadas finais do século passado, as HQs carregavam sobre si rótulos de puro divertimento ‘barato’ e ‘infantil’, sem reconhecimento acadêmico e conseqüentemente social.

Quando se trata de histórias em quadrinhos, artistas do mundo todo merecem destaque, mas é impossível não atribuir seus feitos principalmente a cultura estadunidense, que nas décadas de 1960 e 1970 no período da ascensão da *pop art* e contou com o apoio de diversos cineastas que se diziam influenciados pelas HQs em suas obras, provocando uma aceitação e compreensão do significado das histórias em quadrinhos para a sociedade.

Esse reconhecimento resultou em referenciais teóricos sólidos nas mais diversas áreas do conhecimento, envolvendo a análise das linguagens adotadas nas HQs.

Para a educação as histórias em quadrinhos não são prontamente encaradas como uma possível ferramenta facilitadora do ensino. Entretanto, nesse trabalho foi possível observar que uma nova visão vem sendo construída, graças as pesquisas e trabalhos dos mais diferentes autores, que apontam características que podem incentivar o desenvolvimento de uma abordagem metodológica, que facilite a aprendizagem e torne o ensino menos formal e mais flexível.

Ainda na aplicação das HQs quanto ao ensino, ela não deve ser vista como um recurso pedagógico ‘melhor’ quando comparada com outras produções midiáticas como vídeos, *blogs*, jogos, *podcasts* etc., e sim ser mais uma ferramenta de auxílio de aprendizagem na sala de aula.

Os exemplos demonstrados e as análises apontadas dos especialistas, no que se refere ao emprego dos quadrinhos enquanto material de apoio didático pedagógico, apontaram observar a real viabilidade da adoção dessa ferramenta ainda pouco utilizada e que causa insegurança em grande parcela dos educadores, seja pela falta de recursos ou pela falta de conhecimento no uso do material e suas regras.

Seria nesse caso a necessidade do aprendizado de linguagens contemporâneas, inclusive a dos quadrinhos, de forma mais profunda aos professores em sua formação? Esse tema poderia substituir algumas disciplinas que fazem parte da formação docente

nas universidades, atualizando o currículo da formação do professor?

Ou mesmo colocar o projeto da criação da oficina de arte sequencial como projeto experimental para obter dados reais?

Essas são questões que podem ser exploradas em trabalhos futuros.

6 REFERÊNCIAS

- AMARILHA, M. História em quadrinhos e Literatura: leveza e drama na formação do leitor. **Revista Educação em Questão**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2009.
- ANSELMO, Z. A. Histórias em quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975 apud GIORA, R. C. Mônica e sua turma: um estudo sobre as representações sociais. 1988. 198f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1988).
- BARBOSA, A. et al. Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula. 3ª Ed., São Paulo: Contexto, 2007.
- BARI, V. A.; VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com base em depoimentos universitários. **Revista Comunicação e Educação**. São Paulo: Paulinas, v. XII, n.1, p.15-24, jan./abr. 2007.
- BRASIL. **Congresso Nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996). Rio de Janeiro: Qualitymark, 1997. 68 p.
- BRASIL. Ministério da Educação. Programa Internacional de Avaliação de Alunos – PISA. Brasília. Disponível em < <http://portal.mec.gov.br/busca-geral/211-noticias/218175739/83191-pisa-2018-revela-baixo-desempenho-escolar-em-leitura-matematica-e-ciencias-no-brasil> > . Acesso em 02 set. 2021.
- BRASIL. **Ministério da Educação**. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1997
- BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- CALÇA, R. COSTA, J. **Jeremias Pele**. São Paulo: Panini, 2018.
- CARVALHO, D. **A educação está no Gibi**. São Paulo: Papirus, 2006
- CIRNE, M. **A linguagem dos quadrinhos**: O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 1975.
- CHINEN, N. A história do Gibi. In: **Gibi**: a Revista sinônimo de Quadrinhos. SANTOS, E. VERGUEIRO, W, CHINEN, N. RAMOS, P.(org). São Paulo: Via Lettera, 2010.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 154 p.
- FRANCO, E. S. **Hqtrônicas**: Do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume;

Fapesp, 2004. 286 p.

FENTY, S.; HOUP, T.; TAYLOR, L. *Webcomics: The iInfluence and Continuation of Comix Revolution*. Disponível em <https://imagetextjournal.com/webcomics-the-influence-and-continuation-of-the-comix-revolution/> > Acesso em 24 de dez. de 2021, publicado em 2004. Traduzido por Jorge Freitas.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 35 ed. São Paulo: Paz e Terra. 2006.

FRIZON, V.; LAZZARI, M. De B. et al. A formação e professores e as tecnologias digitais. **Educere – xii Congresso Nacional de Educação**. PUCPR, Paraná, out. 2015. Acesso em 29 de set. 2021: < https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/22806_11114.pdf >

GOMES, P. C. C. da.; GÓIS, M. P. F. de. **A Cidade em Quadrinhos**: elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. *Revista Cidades*, São Paulo, v.5, n.7, p. 17-32, 2008.

LOVRETO, J. A. Quadrinhos além dos gibis. **Salto Para o Futuro**. Ano XXI, Rio de Janeiro, abr. 2011.

LUCCHETTI, M. A. O menino amarelo: o nascimento das histórias em quadrinhos. **REVISTA OLHAR**, ano 03, n. 5 dez. 2001. LUYTEN, S. M. B. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: definições e funcionalidade In: DIONISIO, A. P. MACHADO, A. R. BEZERRA, M. A. (org) **Gêneros Textuais & Ensino** – 5.ed. – Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Book. 2004.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Ed. Cortez. 2ª Edição, 2011.

MOYA, Á. de. **Shazam!** 3ª edição, São Paulo: Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, M. J. de. **A dinamização de coleções de histórias em quadrinhos nas bibliotecas populares do Rio de Janeiro**. 2005. 65 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia e Documentação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2005.

PÍCOLI, A. S. V.; FERREIRA, R. S. S. de. **Representações do feminino na Graphic MSP Tina, Respeito**. *Web Revista Linguagem, Educação e Memória*. V.19, N.19. 2020. P. 60 – 72.

PIZARRO, M. V. **As histórias em quadrinhos como linguagem e recurso didático no ensino de Ciências**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 7., 2009, Florianópolis.

RAMA, A. (org.); VERGUEIRO, W. (org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2009. 155 p.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. 157 p.

REVISTA NOVA ESCOLA. São Paulo: Traga os gibis para a sala, ano XVIII, nº 111, abr. 2008.

SANTOS, R. E. dos. **A História em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Paulinas, 2001.

SARMENTO, M. J. Conhecer a infância: os desenhos das crianças como produções simbólicas. In: MARTINS FILHO, Altino José & PRADO, Patrícia Dias. **Das pesquisas com crianças à complexidade da infância**. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

SCHIMIDT, M. A. & CAINELLI, M. **Ensinar história**. São Paulo: Scipione, 2004.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Cia das letras, 2005.

TORQUATO, F. **Tina, Respeito**. São Paulo: Panini Brasil, 2019.

VERGUEIRO, W. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação: da origem à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos, bibliotecas e bibliotecários: Uma relação de amor e ódio**. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/> .

VERGUEIRO, W. **As gibitecas: um espaço privilegiado para a leitura e difusão de histórias em quadrinhos no Brasil**. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/>.

VERGUEIRO, W.; OLIVEIRA, G. F. de. De discursos não competentes a saberes dominantes: reflexões sobre as histórias em quadrinhos no cenário brasileiro. **Revista Ibero-americana**. V. LXXVII, n. 234 mar. 2011, p.135-148.

_____. **Você Sabia? Turma da Mônica: uma revista de quadrinhos com finalidades educativas**, 2005. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/ivoce-sabia-turma-da-monica-uma-revista-de-quadrinhos-com-finalidades-educativas> . Acesso em:

12 de dez. 2021.

VILELA, T. Os quadrinhos na aula de História In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007. p. 105 – 129.