



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA - LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA - FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

PAULO RICARDO PAGIOSSI

**AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA
METODOLÓGICA NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Itaituba - PA

2018

PAULO RICARDO PAGIOSSI

**AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA
METODOLÓGICA NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à
Faculdade de Itaituba para obtenção do título de
Licenciatura Plena do Curso de História.

Orientador: Prof. Me. Ricardo Nei de Araújo

Itaituba - PA

2018

Pagiossi, Paulo Ricardo

As Histórias em Quadrinhos Como Ferramenta Metodológica no Ensino de História/Paulo Ricardo Pagiossi. Itaituba: FAI, 2018.

44 f.

Orientador: Ricardo Nei de Araújo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Itaituba, 2018.

1. História. 2. Quadrinhos. I. Araújo, Ricardo Nei. II. Faculdade de Itaituba. Itaituba, BR – PA, 2018.

PAULO RICARDO PAGIOSSI

**AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA
METODOLÓGICA NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à
Faculdade de Itaituba para obtenção do título de
Licenciatura Plena do Curso de História.

Orientador: Prof. Me. Ricardo Nei de Araújo

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ Nota: _____

Prof.^a Dr.^a Djalmira de Sá Almeida

Orientador: _____ Nota: _____

Prof. Mestre Ricardo Nei Araújo.

Avaliador: _____ Nota: _____

Prof. Esp. Huyrismar Almeida Barros.

Resultado: _____ Média: _____

Itaituba – PA, 19 de março de 2018.

A minha família, em especial a minha mãe que desde criança me proporcionou diversos livros de sua coleção e me incentivando na leitura e nos estudos. Dedico-lhe essa vitória.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, prima, meu irmão Renato Pagiossi.

A meu orientador Mestre Ricardo Nei, pela paciência, observações, apoio e orientação na construção deste trabalho.

Aos professores do curso que direta ou indiretamente contribuíram para o melhoramento de meu aprendizado.

Aos meus colegas de curso com os quais tive convivência e aprendizados durante estes quatro anos.

Professores ideais são aqueles que se transformam em pontes e que convidam os alunos a cruzá-la, depois de ter facilitado sua passagem, com alegria e colapso, incentivando-os a criar pontes a partir de suas próprias atitudes. (Nikos Kazantzakis)

RESUMO

O presente estudo visa identificar lacunas e sugerir soluções na relação entre o Ensino de História e o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) em sala de aula. O objetivo desse trabalho é evidenciar as HQs enquanto recurso didático profícuo para as aulas de História, com a finalidade de dinamizar a relação dos alunos com o processo de ensino-aprendizagem diferenciado. Para coleta de dados utilizou-se a pesquisa bibliográfica, procurando descobrir e sistematizar conceitos, definições e concepções de autores nacionais e estrangeiros verificados à luz do contexto da origem e evolução das HQs, bem como, o seu processo de reconhecimento pelo ambiente escolar, sobretudo na disciplina de História. O trabalho também aponta questões acerca da importância cultural das Histórias em Quadrinhos para o melhoramento dos jovens na leitura, diante um quadro que vem sendo desmistificado sobre a alegação de que as HQs são apenas materiais para o público infantil e jovem consumir. Assim, a pesquisa identificou diferentes interesses atrelados às Histórias em Quadrinhos, quando traduzem a realidade a partir de dados e informações que influenciam o mundo real, a partir de temas diversos que abrangem universos possíveis de serem explorados.

Palavras-chave: Ensino de História. História em Quadrinhos. Recurso Didático.

ABSTRACT

For many years, teaching the discipline of History has been repetitive and less stimulant, for this reason, this work tends to teach History in a different form, in this case, with utilizing comic books. The objective of this work is to reach a pedagogic methodology utilizing the comic books to teach History, with the objective of reach another level teaching in the classroom and the students to learn in a different way. The concepts that was worked are topics like the origins of comic books and its evolution, the comic books in the classroom and how to teach History with comic books as an auxiliary tool. A vast Information was collected about many important things related comic books, to know better about this that will be an auxiliary tool. Was realized an bibliographic search to know the most that can about comic books, then, we would found better ways to work with them and History in the classroom. This work has the purpose of set another way to teach History, and get off the repetitive way, and show the value that comic books has and its possibilities as an tool in teaching History in the classroom and change the negative way that many people see the comic books.

Keywords: Comic Books, History in the classroom.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 ORIGEM E EVOLUÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	11
2.1.1 As HQs e o início da comercialização em massa.....	12
2.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO AMBIENTE ESCOLAR	20
2.2.1 Políticas Públicas de Educação e a Cultura das HQs	23
3 METODOLOGIA	26
3.1 TIPO DE PESQUISA	26
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES DOS DADOS	28
4.1 O ENSINO DE HISTÓRIA TRABALHADO ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	28
4.2 ANÁLISE DOS DADOS	36
5 CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho abordará a temática “A História Em Quadrinhos como Ferramenta Metodológica Para O Ensino De História”, o tema e os primeiros levantamentos foram realizados no mês de fevereiro de 2017. No mês de junho do corrente ano a proposta de estudo foi apresentada em uma pré-banca, onde a finalidade era evidenciar no tempo e no espaço a utilização das Histórias em Quadrinhos (HQs) enquanto alternativa metodológica para o Ensino de História.

O referido estudo busca responder a seguinte problemática: Seriam as Histórias em Quadrinhos um recurso didático positivo para o Ensino de História? Verifica-se que é notável a ausência de inserção das Histórias em Quadrinhos nos meios educacionais, bem como, a falta de conhecimento por parte dos professores de como se trabalhá-las em sala de aula.

O tema abordado é justificado pela necessidade de demonstrar que as HQs são relevantes diante a um cenário que almeja um ambiente escolar com aulas dinâmicas e diferenciadas, as quais poderiam expandir as habilidades de compreensão e de leitura dos alunos. O Brasil tem um histórico de precariedade no ensino escolar, afetado pelo nível alarmante de analfabetismo funcional, onde as pessoas aprendem somente a ler e escrever e, por fim, acabam não tendo a habilidade necessária para interpretações de textos. São necessários projetos e atividades que tenham a finalidade de erradicar a falta de interesse pela leitura, para futuramente alcançar melhor desenvolvimento nas áreas relacionadas à educação, e consequentemente nas áreas pessoais e profissionais.

Neste estudo será apresentada formas de ensinar História para adolescentes utilizando as HQs como recurso didático possível, explorando diferentes contextos a partir dos estudos de Angela Rama (2004), Alexandre Barbosa (2004), Paulo Ramos (2004), Waldomiro Vergueiro (2009), Túlio Vilela (2004). Estes teóricos trazem questões pontuais a respeito do processo de inserção e aplicação das HQs no ambiente escolar.

O interesse pela temática partiu de início por ser colecionador de HQs e durante os últimos anos no Curso de História na Faculdade de Itaituba (FAI) verificou-se que era possível desenvolver o Trabalho de Conclusão de Curso. No entanto, as dificuldades desafiaram as pesquisas desde os primeiros levantamentos de dados e informações, dada a carência de trabalhos voltados para o Ensino da História através

das HQs. As obras estrangeiras, sobretudo de língua inglesa, contribuíram significativamente para o entendimento desta temática em estudo.

Observou-se que muitos professores não veem as HQs como recurso analítico para o trabalho com os conteúdos da área de História. A relevância social deste trabalho se dá pela necessidade de despertar a curiosidade do alunado por fontes alternativas. As HQs podem despertar nos alunos satisfação na leitura, conhecer mundos novos, analisá-los, correlacioná-los com o mundo real e principalmente perceber que é possível elaborar o pensamento crítico a partir de metodologias alternativas.

A metodologia utilizada é de uma pesquisa bibliográfica embasada em teses, dissertações, artigos acadêmicos, livros que abordam o tema estudado, sites da internet e documentação oficial de governo. Com esses recursos, aprofundaremos nas questões propostas e buscaremos respostas satisfatórias para chegarmos a uma conclusão positiva.

O referido trabalho será estruturado em capítulos: o primeiro trata da Introdução; o segundo da fundamentação teórica com temas e subtemas descritos no estudo; o terceiro descreve a metodologia, a qual informa o tipo de pesquisa, bem como, a análise sobre o Ensino de História trabalhado através das Histórias em Quadrinhos; o quarto apresenta os resultados e discussão dos dados e o quinto a conclusão.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ORIGEM E EVOLUÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

O ser humano desde os tempos primitivos procuravam meios de terem uma comunicação entre si, por meio de linguagens sejam rabiscos em paredes, gestos ou grunhidos. O que as histórias em quadrinhos têm em comum com a comunicação e linguagem dos homens primitivos? Nada mais, nada menos que a imagem gráfica. A história em quadrinhos, conforme muitos teóricos, suas raízes provêm da pré-história, basta analisar os desenhos rupestres deixados pelos homens das cavernas em locais como Altamira, na França. Os homens das cavernas deixavam imagens das caçadas, das quais eram registradas nas paredes, com desenhos de animais e acontecimentos do dia a dia, que, muitas vezes, seguiam uma ordem, gerando aí um estilo de arte sequencial.

O homem primitivo, por exemplo, transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem-sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro etc. (VERGUEIRO, 2009, p. 8).

Olhando por este ângulo, vemos que desde o início das manifestações que seriam chamadas de artísticas e comunicativas, podemos notar que desde os homens das cavernas já existiam um sentimento de passar uma mensagem através da representação ilustrativa.

A imagem tem uma força imediata na compreensão humana, seja nos antigos homens das cavernas, seja nas crianças, adolescentes ou adultos, todos, com suas visões individuais, ao ver uma imagem, na maioria das vezes, conseguem compreender a mensagem que a imagem quer passar. “Ainda que de maneira intuitiva, tanto o homem das cavernas como a criança de hoje parecem ter compreendido que, como diz a sabedoria popular, uma imagem fala mais do que mil palavras” (VERGUEIRO, 2009, p. 8). A imagem será sempre presente na vida do ser humano, exercendo essa função de ajudar as pessoas a compreender inúmeras coisas através dos significados e insinuações que a imagem insiste em mostrar.

No Século XIX, os temas das histórias em quadrinhos ainda eram voltados somente para o humor e situações cômicas, como, por exemplo, The Yellow Kid (O

Garoto Amarelo). Este personagem é de grande importância histórica no mundo das HQs, pois, foi a primeira tira em quadrinhos do mundo e uma das precursoras a serem impressas coloridas.

The Yellow Kid ou o Garoto Amarelo era o nome mais conhecido de Mickey Dugan, personagem principal de Hogan's Alley, provavelmente a primeira tira em quadrinhos do mundo e uma das primeiras a serem impressas a cores. Ela era desenhada por Richard Felton Outcault e apareceu pela primeira vez, de maneira esporádica na revista chamada Truth, entre 1894 a 1895 (NAKAGAWA, 2008, p. 78).

Para muitos, o “nascimento” dos quadrinhos se deu no final da década de 1920, quando surgiu uma necessidade de deixar os quadrinhos mais naturais, com uma representação mais detalhista de pessoas e objetos, objetivando assim levar os quadrinhos a outro nível e conquistar melhor o leitor, conforme aponta Vergueiro (2009, p.11): (...) no final da década de 1920, veio também a tendência naturalista nos quadrinhos, que aproximou os desenhos de uma representação mais fiel de pessoas e objetos, ampliando o seu impacto junto ao público leitor .

As HQs foram tornando-se mais realistas, pois, no período da Segunda Guerra Mundial, os personagens eram mais humanizados, em todos os sentidos, portanto, a identificação do público com tais personagens como Capitão América, que, enfrentava o Nazismo diretamente, sendo um grande defensor da liberdade e igualdade entre as pessoas, e também como um determinado patriota a serviço de sua nação, no caso, os Estados Unidos da América.

2.1.1 As HQs e o início da comercialização em massa

Os colecionadores assíduos dos primeiros quadrinhos e também da chamada “era de ouro”, consideram que a primeira história em quadrinhos foi a revista publicada em 1933, chamada Funnies On Parade, conforme aponta Petty (2006):

É geralmente unânime entre os colecionadores que a primeira HQ foi FUNNIES ON PARADE, publicada em 1933. Esta foi em grande parte uma coleção de tiras de jornais reimpressas, contendo personagens favoritos como Mutt & Jeff, Joe Palooka, Hairbreadth Harry, Rg'lar Fellers e outros (PETTY, 2006, p.3, tradução nossa).

O embrião da comercialização em massa das HQs de fato iniciou-se em 1938, quando foi publicada a revista chamada Action Comics #1, em junho de 1938. Justamente nessa revista que traz o surgimento do Superman, o homem de aço, que imediatamente se torna uma sensação da noite para o dia, e que deu o pontapé inicial para o surgimento da indústria das histórias em quadrinhos. A HQ que marcou o início da “Era de Ouro” foi a “ Action Comics #1”. “...as HQs realmente tiveram início com a publicação de ACTION COMICS #1 em junho de 1938...Foi a publicação ACTION #1 que marcou o início da “Era de Ouro” das HQs” (PETTY, 2006, p.3 tradução nossa).

A chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos se dá início em 1938 com a Action Comics #1 e o surgimento de diversos outros títulos, nos quais eram baseados nas ações e vidas dos super-heróis e suas aventuras. Os temas das HQs da Era de Ouro eram as aventuras e lutas dos super-heróis contra vilões superpoderosos, ditadores, bandidos e organizações criminosas. Os personagens marcantes da Era de Ouro são: Superman, Batman, Wonder Woman (Mulher Maravilha), Green Lantern (Lanterna Verde), Human Torch (Tocha Humana), Flash, Captain America (Capitão América), e Namor.

Com o sucesso de Superman, um abundante número de personagens foram rapidamente lançados ao ansioso público. Batman, Mulher Maravilha, Torça Humana, Capitão Marvel, Dr. Destino, O Espectro, Capitão América...todos eles vestidos em uniformes coloridos contra o crime, criminosos domésticos, e também nos tempos patrióticos da Segunda Guerra Mundial, inclusive contra a ameaça do Nazismo (PETTY, 2006, p.3, tradução nossa).

Nem sempre as HQs foram vistas com bons olhos por pais, psicólogos e pessoas da imprensa. O período de pós-guerra, foi fundamental para o surgimento de desconfiança em relação aos quadrinhos. O psiquiatra alemão Fredric Wertham, que morava nos Estados Unidos, foi um grande defensor das teorias que as histórias em quadrinhos levavam os jovens a ter rendimento escolar prejudicados e os levava também ao marginalismo.

Baseado nos atendimentos que fazia de jovens problemáticos, o dr. Wertham passou a publicar artigos em jornais e revistas especializadas, ministrar palestras em escolas, participar de programas de rádio e tevê, nos quais sempre salientava os aspectos negativos dos quadrinhos e sua leitura (VERGUEIRO, 2009, p.11).

Fredric Wertham, se aproveitava dos atendimentos psiquiátricos que fazia com os jovens problemáticos e com isso publicava vários artigos e procurava meios de

comunicações como jornais, revistas, rádio e tevê. Também ministrava palestras em escolas para destacar os supostos efeitos negativos das histórias em quadrinhos nas vidas dos jovens. Wertham concluía, através dos tratamentos que realizava em jovens e adolescentes com casos patológicos, e seu alvo de crítica principal na indústria dos quadrinhos, em especial, as histórias nas quais os temas principais eram suspense e terror. Com esses argumentos, Wertham discursava contra os quadrinhos, colocando-os como agentes prejudiciais aos jovens dos Estados Unidos.

“Fredric Wertham, encontrou espaço privilegiado para uma campanha de alerta contra os pretensos malefícios que a leitura de histórias em quadrinhos poderia trazer aos adolescentes norte-americanos.” (VERGUEIRO, 2009, p.11). Através das “falhas” que as HQs possuíam, Wertham aproveitou para ir contra tudo relacionado a elas, as colocando como prejudiciais e desnecessárias para os jovens norte-americanos.

Wertham chegou a publicar um livro, com título tendencioso, chamado *Sedução dos Inocentes* (*Seduction of The Innocent*), publicado em 1954, livro o qual, conseguiu obter sucesso entre o público, e se tornou um livro padrão para quem tinha visão negativa a respeito das histórias em quadrinhos, e que perdurou por muitos anos nos Estados Unidos, e, inclusive, conseguiu alcançar boa parte do mundo.

“A sedução dos inocentes, publicado em 1954, que foi um grande sucesso de público e marcou, durante décadas seguintes, a visão dominante sobre os quadrinhos nos estados unidos, e por extenso, em grande parte do mundo” (VERGUEIRO, 2009, p.12).

Era necessário combater os argumentos e ações nocivas de Wertham a respeito dos quadrinhos, sendo assim, reuniram-se editores norte-americanos para tomar uma providência e não deixar as HQs que produziam caírem em descrédito devido as acusações de Wertham.

Para fazer frente a essa visão, ao final da década de 1940 alguns editores norte-americanos reunidos na Association of Comics Magazine já haviam elaborado uma primeira proposta para depuração das publicações da indústria dos quadrinhos, um Comics Code, que visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos (VERGUEIRO, 2009, p.12).

Essa reunião não foi suficiente para estabelecer uma proposta que conseguisse acalmar a sede de combater as HQs das pessoas moralistas, sendo assim, foi necessário algo mais elaborado e minucioso.

Assim, após a publicação do livro do dr Wertham, a Comics Magazine Association of America sentiu necessidade de elaborar um código mais detalhado, que passou a vigorar para todas as revistas de histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 2009, p.13).

Nos anos 70 e 80 as HQs começavam a retratar temas de proporções sociais mais impactantes, nos quais é de se fazer refletir qualquer leitor ao abrir e ler tais conteúdos envoltos em tais temáticas, conforme nos aponta Sibaja (2011), as HQs se tornariam mais maduras, com publicações sérias, abordando temas como o apartheid e vícios em drogas, em revistas como os Jovens Titans (Teen Titans), X-Men, e também sobre temas políticos e econômicos, como nas revistas Batman o Cavaleiro das Trevas(The Dark Knight Returns) e Watchmen, nas quais falavam da Era Reagan.

A década de 80 no mundo das HQs também teve como destaque o surgimento dos anti-heróis, personagens às margens da lei, violentos, com senso próprio de justiça, visão de bem e mal, e com atitudes totalmente contrárias aos super heróis que estamos habituados a ler. Podemos citar como exemplo o personagem O Justiceiro (The Punisher), o qual em sua história original, se chamava Frank Castle, era militar veterano norte americano, que lutou na guerra do Vietnam, e ao voltar para a sua família e ter uma vida civil normal, ele, sua esposa e filhos, ao desfrutarem de um pique-nique no Central Park em Nova York, presenciam uma execução da máfia local. Os mafiosos os percebendo como testemunhas, tratam de atirar em Frank Castle e sua família, matando a todos, com exceção de Frank Castle, que conseguiu sobreviver. Logo o militar veterano revoltado e com fúria total devido sofrer tamanha perda, resolve se vingar dos mafiosos, se armando, caçando e matando todos os bandidos envolvidos no assassinato de sua família, trajado com a caveira branca estampada no peito, símbolo que se tornaria sua marca registrada e causaria medo tanto nos bandidos, vilões e inclusive em muitos super heróis.

O Justiceiro surgiu em 1974, na revista Amazing Spider Man de número 129. O Justiceiro foi o personagem principal da editora Marvel na questão de personagens anti-heróis – o herói que age por suas próprias leis, o que ajuda pouco, devido não estar agindo de acordo com a lei, e em alguns casos deliberadamente dizer que a lei não funciona. Stan Lee sugeriu chamar o personagem através do nome Justiceiro (o primeiro nome dado ao Justiceiro

seria O Assassino), devido o nome O Assassino “ter uma conotação muito negativa para esta palavra”. O Justiceiro viria a se tornar um dos personagens mais letais da editora Marvel, se não o mais letal personagem do Universo Marvel, sua principal característica é lutar ao lado da justiça mesmo estando às margens da lei (ALLEN, 2014, p.44, tradução nossa).

Muitos eventos marcantes aconteceram no decorrer das origens e desenvolvimento das HQs, desde altos e baixos, fases de boas vendas e fases de declínio e perseguições. Nos anos 90, os quadrinhos, conforme a crítica especializada e os leitores assíduos relatam, foram anos de insatisfação com as revistas e selos mais famosos. A Marvel lançou diversas histórias confusas nas revistas de personagens como Homem Aranha, Vingadores, Quarteto Fantástico e Homem de Ferro, que fizeram muitos leitores deixarem de comprar as revistas que tinham esses personagens como principais, conforme Castelli (2015), os anos 90 foi uma década onde os quadrinhos de super-heróis caíram em decadência, devido roteiros desinteressantes, formas de anatomia dos desenhos estranhas, deixando a desejar muito no quesito qualidade.

Petito (2015) argumenta que a década de 90 não trouxe insatisfação somente para a crítica especializada e para os leitores, vários artistas também estavam saturados da forma como as grandes empresas trabalhavam e não lhes davam o devido crédito ou liberdade para trabalharem, o que geraria uma reação por parte de muitos artistas, como: Todd McFarlane, Rob Liefeld, Jim Lee, Erik Larsen, Marc Silvestri, Jim Valentino, Chris Claremont e Whilce Portacio. Estes, decidiram sair da Marvel e montarem juntos uma nova editora de quadrinhos, chamada Image Comics. Após a saída desses artistas, no dia em que os consumidores tiveram conhecimento das demissões, a Marvel teve uma queda de vendas de 3,25 por cento.

No Brasil, as origens das HQs se tem início com Ângelo Agostini, um cartunista italiano que vivia no Brasil. O estilo de Agostini era baseado na categoria cômica, porém, também continha elementos críticos. Segundo Palankof (2008), a autoria cômica e crítica de Agostine eram utilizadas nas histórias de cortes gráficos que seriam um dos elementos principais para o que viria a ser as histórias em quadrinhos.

Para Uchoa (2015), a HQ denominada Zé Caipora, de Agostini, foi lançada no ano de 1883, e é considerada a primeira HQ de aventura no mundo. Desta forma, Ângelo Agostini é o avô das tiras de aventura e precursor deste tema, e Zé Caipora como o primeiro herói brasileiro e também universal se tratando do tema aventura.

No Brasil, geralmente, as HQs eram usados nos jornais e dependiam destes para serem publicadas, principalmente em seus anos iniciais de circulação no país. A primeira revista que publicaria as HQs no Brasil tinha por nome Tico-tico, datada no ano 1905. Como bem informa Santos (2011), a revista Tico-tico tinha entre seus admiradores Rui Barbosa, Carlos Drummond de Andrade, e continha diversas histórias, personagens e inclusive adaptações de literatura clássicas em forma de quadrinhos.

Santos (2011), enfatiza que um fator interessante na história das HQs brasileiras está no fato de como é conhecida popularmente, sendo chamada por muitos de “Gibi”, nome que foi dado pelo Grupo Globo, em 1939, de Roberto Marinho. Como efeito, a publicação da revista Gibi fez tamanho sucesso que o termo gibi e automaticamente se tornou a referência principal para como se referir as HQs no Brasil.

Nos anos 1950, os artistas do ramo das HQs que iam surgindo não estavam conseguindo trabalhar com personagens de suas próprias autorias. Foi exatamente neste período que surgiram nomes como: Álvaro Moya, Gutemberg Monteiro e Edmundo Rodrigues, logo em seguida Carlos Zéfiro com seus trabalhos independentes, e no final de 1959, estrearam os personagens de Maurício de Souza, criador da “Turma da Mônica” (LOSS, 2010).

De acordo com Sodré (2009), foi a partir de 1960 que as editoras deixaram de fazer “vista grossa” para aproveitar o desenvolvimento de personagens com temáticas baseadas na cultura brasileira. O mesmo autor diz que ao ser vencida a resistência que as editoras tinham de investir em personagens e temáticas nacionais, surgem trabalhos inovadores, a exemplo O Pererê, de Ziraldo, no qual o personagem principal era um saci, e suas aventuras continham temáticas ecológicas ou educacionais.

Diante a esse cenário, no decorrer dos anos 60, surgiram vários super-heróis nacionais nos quadrinhos editados no Brasil, tais como: Capitão 7 (que era inspirado nos personagens Flash Gordon e Superman), Escorpião (inspirado no Fantasma), Raio Negro (inspirado no Lanterna Verde e no Ciclope dos X-Men), O Anjo (de tema policial e que mais tarde irá se tornar um filme chamado O Escorpião Escarlate) e também surgiram quadrinistas que trabalhavam com temas de horror nas revistas da Editora la Selva (SODRÉ, 2009).

Em 1970, os quadrinhos infantis foram majoritários em suas atuações no campo das HQs, tanto personagens da Disney quanto personagens nacionais. Sobre

esta tendência no mercado editorial, Sodré (2009) esclarece que tanto as publicações das revistas de Maurício Souza quanto da criação de um estúdio artístico pela Editora Abril, abriram as portas para muitos artistas dos quadrinhos trabalharem profissionalmente nesse ramo, agindo principalmente nas histórias do Zé Carioca, personagens da Disney e também com outros personagens que a editora iriam comprando os direitos, por exemplo, os da Hanna-Barbera.

Esse mesmo autor (2009), acima supracitado, revela que a Editora Abril, ainda nos anos 70, procurou trabalhar com personagens nacionais, criando um espaço para personagens e autores brasileiros, como podemos constatar a partir do lançamento da revista Crás! (1974-1975), a qual continha alguns personagens satíricos como o Satanésio (de Ruy Perotti) e o Kaktus Kid (de Canini, famoso por desenhar o Zé Carioca).

Ao longo dos anos 80 surgiram grandes nomes nos quadrinhos nacionais, como: Glauco, Laerte e Angeli. Estes artistas eram classificados de underground (palavra de origem no idioma inglês e que significa subterrâneo), por seus trabalhos não serem tão conhecidos como os já famosos e estabelecidos entre o público. Foi exatamente nesse período que vários artistas dos quadrinhos brasileiros conseguiram consolidar seus trabalhos, desenhando para revistas como a Circo e a Chiclete com Banana, da editora Circo Editorial (SODRÉ, 2009).

Na década de 90, eventos nacionais voltados para as HQs, com participações de artistas internacionais deram uma animada a mais nos artistas dos quadrinhos nacionais. Em atenção a estes acontecimentos, Vitta (2014), destaca a 1ª e 2ª Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro nos anos de 1991, 1993, e em 1997, na cidade de Belo Horizonte - MG, cujos eventos contou com a participação de grandes artistas internacionais, onde foram realizados debates, amostras de filmes e também cursos.

Vitta (2014) observa que nos anos 90 a internet foi um grande fator positivo, pois vários artistas dos quadrinhos, anônimos ou famosos, lançaram suas tiras em sites próprios ou em sites como UOL. Assim, diversas HQs tiveram espaço nesse proeminente lugar chamado internet, como os Combo Rangers, criado por Fábio Yazu, e também os Guerreiros da Tempestade, criado por Anísio Serrazul, ambos são super-heróis brasileiros e os temas de suas aventuras são a luta contra vilões vindos do futuro e a preservação das riquezas naturais do planeta Terra.

Verifica-se, ainda, que na década de 90 também tivemos adaptações de personagens da televisão brasileira para as HQs, como no caso dos Trapahões, Xuxa,

Ayrton Senna e Angélica. Estes trabalhos, com suas histórias e paródias, fazem parte de uma fase de ouro para as HQs nacionais, onde diversos artistas da televisão brasileira seriam adaptados para elas, muitos tiveram suas revistinhas (SOUZA, 2017).

Para Batista (2017), as adaptações de personagens da televisão brasileira ofereciam muito material a ser explorado e transposto para as HQs. As histórias em quadrinhos adaptadas de Os Trapalhões são parcelas de uma grande quantidade de temas a serem exploradas, temas estes advindos do cinema também.

Por outro lado, nota-se que ainda nos anos 2000, as HQs brasileiras continuam sendo menos conhecida do grande público, ou seja, são menos consumidas. A este cenário, as HQs brasileiras ainda se encontram em um nível competitivo abaixo das grandes Marvel e DC Comics. Segundo Alencar (2016), no Brasil ainda se encontram entraves para um melhor desenvolvimento do cenário dos quadrinhos nacionais, pois, as obras de quadrinistas brasileiros ainda permanecem distante do conhecimento de muitos leitores, por vezes observa-se uma distribuição péssima e centrada, bem como, o desinteresse de grandes editoras para publicar obras autorais de tais quadrinistas.

Apesar das dificuldades, nesse mesmo período surgiram muitos talentos na área das HQs, assim como melhorias e modernização da mesma. Vários são os artistas que entraram no cenário e deram sua contribuição e autenticidade no mundo dos quadrinhos brasileiros, conforme aponta Alencar (2016). Destaca-se entre eles, grandes quadrinistas no cenário brasileiro moderno, como: Bianca Pinheiro, Carol Rossetti, Cristina Eiko, Paulo Crumbim, Danilo Beyruth, Eduardo Damasceno, Luís Felipe Garrocho, Fábio Moon, Gabriel Sá, Felipe Nunes, Gustavo Duarte, Vitor Caffagi, Marcello Quintanilha, Marcelo D'salete, Pedro Cobiaco e Shiko.

Mas é importante destacar a relevância de algumas regiões brasileiras verificadas. De acordo com Terra (2018), no cenário brasileiro as HQs que têm maiores movimentações culturais dedicadas a elas são nos estados das regiões sul e sudeste. Porém, mesmo com as adversidades, vez ou outra temos atividades em outros estados brasileiros, como na região do Amapá.

O Dia Nacional das Histórias em Quadrinhos é celebrado no dia 30 de Janeiro, em homenagem ao dia da primeira publicação da história em quadrinhos brasileira, pelo grande artista e patrono das HQs nacionais, Angelo Agostini. Em atenção a esta comemoração, Terra (2018) destaca que a Biblioteca Pública Estadual Elcy Lacerda

promoveu como pontapé inicial das atividades do ano 2018 o Dia Nacional do Quadrinho, nos dias 01 e 02 de fevereiro, onde a classificação de idade foi livre e a programação teve como foco as HQs.

2.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO AMBIENTE ESCOLAR

O início das histórias em quadrinhos no ambiente escolar se deu por volta da década de 1940, nos Estados Unidos, em HQs de eventos e personagens históricos. No decorrer da mesma década, através da editora Educational Comics, dedicou-se em publicar histórias em quadrinhos com teor moralista e religioso, tais como *Picture Stories from World History*, *Picture Stories from The Bible*, e *Picture Stories from American History*. As HQ's com fundamentação religiosa continham o objetivo de repassar valores altamente defendidos pela Igreja Católica. A Igreja utilizou bastante as histórias em quadrinhos para direcionar as crianças na fé religiosa, contando com revistas que foram lançadas em várias partes do mundo.

“Na segunda metade daquela mesma década, a editora Educational Comics dedicava-se à publicação de histórias em quadrinhos religiosas e de fundo moral...” (VERGUEIRO, 2009, p.17)

No decorrer da Segunda Guerra Mundial, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, com fins educacionais, contou com a ajuda de Will Eisner, desenhista de alto nível e muito reconhecido, para elaborar manuais de treinamento das tropas americanas. Estes manuais eram em forma de histórias em quadrinhos, nos quais ilustravam instruções militares.

Os personagens das HQs de Will Eisner na P.S. magazine ofereciam dicas essenciais para soluções de problemas dos equipamentos do exército, tais dicas que o Sgt. Maj. Toese J Tia Jr. Jamais esqueceu (SCAVETTA, 2017, tradução nossa).

As HQ's na educação brasileira, infelizmente, ainda não foram exploradas devidamente ou sequer divulgadas de forma adequada, que pudesse despertar interesse no aluno de desenvolver uma melhor leitura e capacidade de compreensão de linguagens e imagens. As histórias em quadrinhos ainda têm que ser muito exploradas e levadas para o campo educacional, pois o leque de informações e contextualizações históricas, geográficas e linguísticas são inúmeras, materiais que podem ser muito bem aproveitados pelos professores para transformar uma aula de rotineira e monótona para uma mais dinâmica e diferenciada.

A julgarmos pela maioria dos livros didáticos disponíveis no mercado, concluímos que a utilização das histórias em quadrinhos no ensino de História ainda é rara e tímida, embora esses mesmos livros indiquem que a utilização de *charges*, seja para ilustrar os conteúdos dos capítulos, seja para serem aproveitadas em atividades pedagógicas, já é bastante difundida no ensino da disciplina (VILELA *et al.*, 2004, p. 105).

Os quadrinhos podem ser de grande utilidade para os professores, porém, não são materiais que simplesmente sendo aplicados trarão resultados imediatos e instantâneos, ou tornar a aula algo inacreditável como num filme de fantasia. Muitos são as dificuldades encontradas e os métodos corretos de se aplicar as histórias em quadrinhos dentro da sala de aula.

Inicialmente, é importante lembrarmos que o uso dos quadrinhos em sala de aula requer planejamento e cuidados. Como bem destaca o professor Waldomiro Vergueiro neste livro, não podemos encarar tal utilização como uma “receita milagrosa e infalível” para tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes para os alunos (VILELA *et al.*, 2004, p. 106).

A grande maioria dos professores, por não conhecerem bem, ou por preconceito, acham que histórias em quadrinhos são historinhas que não tem relevância e importância cultural, ignoram a potencialidade que as HQs podem servir quando sendo bem aplicadas em sala de aula. As HQs por muitos teóricos que estudaram a questão delas na educação, as veem como recurso pedagógico, ou seja, algo que poderá contribuir no ensino e na educação. Quando se abre os olhos e se enxerga que elas podem ser de grande ajuda para uma aula diferenciada e dinâmica, o professor terá uma gama de materiais para explorar.

O potencial pedagógico das histórias em quadrinhos é enorme. Mas, assim como o cinema e a literatura ficcional, os quadrinhos são muitas vezes visto pelo professor de História apenas como suporte de um conteúdo. Eles podem ser mais do que isso (VERGUEIRO, 2009, p. 106).

A ideia de se utilizar as histórias em quadrinhos no campo educacional já vem de muitas décadas atrás, já era pensada por pessoas que desenvolviam e trabalhavam com histórias em quadrinhos. Com o tempo, as barreiras e as acusações contra as histórias em quadrinhos foram derrubadas e anuladas, pois depois de muito estudo do caso foi entendido que as acusações e resistência por parte dos pais e de profissionais da educação contra as HQ's eram todas sem fundamentos e

sustentadas em suposições ignorantes, pois, falavam de algo que tinham muito pouco conhecimento.

A partir daí, ficou mais fácil para as histórias em quadrinhos, tal como aconteceu com a literatura policial e ficção científica, de serem encaradas em sua especificidade narrativa, analisadas sob uma ótica própria e mais positiva. Isto também, é claro, favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas (VERGUEIRO, 2009, p. 107).

As histórias em quadrinhos, nos anos de 1940, já era usada para fins educacionais, por exemplo, a editora Educational Comics criavam histórias em quadrinhos religiosas e com temáticas de moralistas. Nem todas as editoras utilizavam as histórias em quadrinhos apenas para colocar personagens para se confrontarem em combates (raras as vezes mortais), muitas lições benéficas são encontradas em várias histórias de personagens clássicos.

Na segunda metade daquela mesma década, a editora Educational Comics dedicava-se à publicação de histórias em quadrinhos de fundo moral, como *Picture Stories from Bible* (Histórias em quadrinhos da Bíblia), *Picture Stories from American History* (Histórias em quadrinhos da história americana), *Picture Stories from World History* (Histórias em quadrinhos da história mundial) e *Picture Stories from Science* (Histórias em quadrinhos da ciência) (VERGUEIRO, 2009, p. 17).

Nos anos 1950, dessa vez vemos outra forma educacional na qual as HQs seriam inseridas, ou seja, utilizadas pelo governo chinês de Mao Tse-Tung para “educar” a população. De acordo com Vergueiro (2009), a ideia do governo era mostrar exemplos a serem seguidos, isso, através das HQs, na qual serviria de modelo para a sociedade, no sentido de servirem de meio educacional para os fins desejados de Mao Tse-Tung.

Segundo Perez (2017) as HQs foram por muitos anos ignoradas pelos meios educacionais quando se tratava de relacioná-las com as artes e as salas de aula, as deixando marginalizadas, fora do meio educacional. Este cenário veio a ter mudanças a partir dos anos 60, quando as elas adentraram nos meios educacionais e conquistaram a simpatia dos estudantes e também dos professores.

Essa educação através das HQs organizada pelo governo chinês era feita para fortalecer a cultura chinesa contra “invasão” de outras culturas na China, especialmente a japonesa (GUIMARÃES, 2011). Este autor argumenta que a importância dos quadrinhos como forma de comunicação chegou a ser de grande

relevância, tanto que, foram produzidas um montante de propagandas em formato de HQs que visavam bloquear a influência cultural japonesa, evocando um sentimento patriótico e nacionalista no coração dos milhares de chineses. Entre os anos de 1949 a 1963, houveram um número de 560 milhões de exemplares de HQs em circulação na sociedade chinesa.

2.2.1 Políticas Públicas de Educação e a Cultura das HQs

Nos anos 70, na Europa, a inserção das HQs nas escolas para o aprendizado dos alunos estava sendo praticada, visando ensinar os alunos de uma forma diferente. Neste sentido, elas foram inseridas para contribuir nos ensinamentos escolares de uma forma diferenciada do tradicional, ou seja, de forma lúdica, visando assim o aprendizado junto ao entretenimento dos alunos, no intuito de despertar no leitor uma leitura satisfatória (VERGUEIRO, 2009).

Vergueiro (2009) informa, ainda, que na mesma década, na França, já havia uma editora com iniciativa voltada para as HQs no contexto histórico e educacional, chamada Larousse, que lançaria livros contando a história francesa e obtendo um relativo sucesso com a publicação. A editora chamada Larousse, de 1976 a 1978, publicou a história da França em HQ, edição de título *L'Histoire de France* em BD, na qual obteve grandes vendas, o que despertou o interesse dessa editora, na década seguinte, resolvesse lançar outras obras voltadas para a educação.

Nas décadas seguintes, as HQs já estavam ganhando mais espaços e conseguindo consolidar sua participação e melhor interação nos meios educacionais, devido ao fato de tanto os críticos quanto os meios sociais passaram a ver com “bons olhos” o viés educacional que as HQs poderia proporcionar. Ferreira (2015) enfatiza a procura do mercado quadrinhístico, nas décadas de 80 e 90, de novos horizontes e temáticas. A partir desta aceitação do mercado consumidor, gradativamente, as HQs foram ganhando espaço no ambiente educacional, no momento em que a sociedade foi compreendendo que elas, além de um simples lazer, como também uma nova forma de levar conhecimento, pois, já não era mais consumo exclusivo do público infantil (FERREIRA, 2015).

Um marco que fez as HQs serem enxergadas por outro ângulo e as barreiras serem quebradas quanto a sua inserção na educação, foi exatamente quando Art Spiegelman ganhou um prêmio Pulitzer por sua obra *Maus*, de 1992.

A dificultosa relação entre educação e HQs foi, de alguma forma, erradicada em 1992, quando Art Spiegelman ganhou um Pulitzer com o seu trabalho chamado Maus. Maus se tornaria a primeira HQ a ganhar um Prêmio Pulitzer. Diversos artigos surgiram nas notícias por todo o país proclamando que as HQs finalmente “amadureceram”. (YANG, 2003, tradução nossa).

No Brasil, desde o final dos anos 90, o Ministério da Educação através dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) já apresentavam aprovação para a inserção das histórias em quadrinhos em disciplinas escolares, por exemplo, na Língua Estrangeira, para assim, contribuir com a aprendizagem dos alunos.

De acordo com o PCN (1998), a Língua Estrangeira deve ser trabalhada de modo que desenvolva o letramento crítico e o ensino norteado pelos gêneros de textos – sendo as Histórias em Quadrinhos (HQ) um desses gêneros. Este gênero tem sido estudado e trabalhado como um recurso pedagógico em aulas de ensino-aprendizado de Língua Materna e de Língua Estrangeira (SOUZA, 2012, p. 90).

Nos anos 2000, exatamente em 2006, o governo brasileiro começa a selecionar e distribuir HQs para escolas públicas, com total objetivo de melhorar a leitura e visão dos leitores jovens. A partir dessa iniciativa, com bem observa Ramos (2011), o Ministério da Educação (MEC) selecionou HQs para serem distribuídas em escolas públicas de ensino fundamental e médio por toda parte do Brasil, portanto, essa distribuição despertou nas editoras ter grande participação nesse processo de distribuição.

Atualmente o MEC continua dando suporte à inserção das HQs dentro das salas de aulas, pois, sabendo que elas são agentes benéficos e grandes ajudantes no avanço escolar, não se tem motivos para abandonar essa ferramenta ou retirá-la do meio escolar. Em Minas Gerais, em 2017, por exemplo, os professores criaram um projeto e conseguiram transformar histórias de um bairro em uma HQ, e o resultado foi bastante satisfatório. De acordo com Brasil (2017), ela tem por título entre o diário e a história em quadrinhos: construindo a história de um bairro, obra esta, que recebeu um prêmio de primeiro lugar no Prêmio Nacional de Educação em Direitos Humanos, na categoria Educação Formal, e conseguiu melhorar em muitos aspectos a vida dos alunos, como o modo deles verem ao seu redor, sentimento de pertencimento a um local e serem protagonistas de suas histórias.

Na atualidade, ainda continua estabelecido pelo MEC que a leitura é essencial para o desenvolvimento das diversas habilidades, sendo assim, as HQs ainda terão credibilidade e serão utilizadas por muito tempo como ferramentas na educação. De

acordo com Sibovitz (2017), a fonte de conhecimento essencial para as crianças e jovens é a leitura, e os pais professores devem estimular e proporcionar livros, e também, podemos incluir as HQs.

Diante ao exposto, observa-se que as portas para as HQs como ferramenta na educação estão abertas e fixadas, e provavelmente continuarão assim por muito tempo.

3 METODOLOGIA

3.1 TIPO DE PESQUISA

Quanto a abordagem da pesquisa, esta foi feita de forma qualitativa. A Qualitativa nos leva a obter diversos dados de diversas fontes, e minuciosamente obter as melhores informações para a pesquisa. A forma de Pesquisa Qualitativa, conforme Prodanov (2013, p. 70) é afirmada que “Pesquisa qualitativa: considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Tal pesquisa é descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem”.

Pesquisa é entendida tanto como procedimento de fabricação do conhecimento, quanto como procedimento de aprendizagem (princípio científico e educativo), sendo parte integrante de todo processo reconstrutivo de conhecimento. A finalidade da pesquisa é resolver problemas e solucionar dúvidas, mediante a utilização de procedimentos científicos e a partir de interrogações formuladas em relação a pontos ou fatos que permanecem obscuros e necessitam de explicações plausíveis e respostas que venham a elucidá-las. Para isso, há vários tipos de pesquisas que proporcionam a coleta de dados sobre o que desejamos investigar.” (PRODANOV, 2013, p. 42)

A metodologia de pesquisa foi baseada na classificação científica de Prodanov (2013, p. 43) no qual diz que “A pesquisa científica é a realização de um estudo planejado, sendo o método de abordagem do problema o que caracteriza o aspecto científico da investigação. Sua finalidade é descobrir respostas para questões mediante a aplicação do método científico. A pesquisa sempre parte de um problema, de uma interrogação, uma situação para a qual o repertório de conhecimento disponível não gera resposta adequada. Para solucionar esse problema, são levantadas hipóteses que podem ser confirmadas ou refutadas pela pesquisa. Portanto, toda pesquisa se baseia em uma teoria que serve como ponto de partida para a investigação.

A obtenção de dados foi através da pesquisa bibliográfica, a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em sites e artigos científicos, monografias, internet, com a finalidade de entrar em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto em estudo. Em relação aos dados coletados na internet, devemos atentar à confiabilidade e fidelidade das fontes consultadas eletronicamente. De acordo com Antônio Gil (2002, p. 45), na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar.

A pesquisa teve como foco principal *As Histórias em Quadrinhos Como Ferramenta Metodológica no Ensino de História*, citando autores como Waldomiro Vergueiro (2009), Túlio Vilela (2004), Paulo Ramos (2009) e John Petty (2006), entre outros.

Existem várias formas de pesquisar, porém, nem todas são científicas, como bem observa Prodanov (2013, p. 43), ao elucidar que “pesquisar significa, de forma bem simples, procurar respostas para indagações propostas(...), é buscar conhecimento”. Segundo o mesmo, nós pesquisamos a todo momento, em nosso cotidiano, mas, certamente, não o fazemos sempre de modo científico.

Nesta direção, surge entre outras indagações que a seguinte interrogação: o que é pesquisa bibliográfica? De acordo com Prodanov (2013, p. 54), a pesquisa bibliográfica é “elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, etc.” Estes tipos de fontes coloca o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa.

Em relação aos dados coletados na internet, devemos atentar à confiabilidade e fidelidade das fontes consultadas eletronicamente. “Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar.” (PRODANOV, 2013, p. 55). Através dessa citação pode-se entender perfeitamente como se deve proceder em uma pesquisa de teor bibliográfico e se certificar de preencher cada requisito que é cobrado para se realizar adequadamente uma pesquisa bibliográfica.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES DOS DADOS

4.1 O ENSINO DE HISTÓRIA TRABALHADO ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As HQ's, quando contextualizadas na disciplina de História, trazem à tona muitos assuntos relacionados a civilização e fatores históricos, dos quais são bastante relevantes para o ambiente da sala de aula, quando despertam nos alunos reflexões diversas, ao fazerem uso também de comparações verificadas. Temos inúmeros personagens que estão centralizados em tempos históricos, desde pré-históricos, medievais, Egito antigo, Império Romano, quanto do presente a futurísticos.

Dois bons exemplos são os álbuns *A Guerra dos Farrapos* (L&PM Editores), escrito por Tabajara Ruas e desenhado por Flávio Colin, e *Adeus, chamingo brasileiro* (Companhia das Letras) escrito e desenhado pelo antropólogo e historiador André Toral, obra ambientada na Guerra do Paraguai (VERGUEIRO, 2009, p.109).

Apesar de as HQs terem uma narrativa parecida com a da literatura, não é correto afirmar que elas são literatura, pois, apesar de os quadrinhos transcodificar da literatura para o modo gráfico e sequencial, não se deve substituir o texto literal.

Mas, tratada sob o ponto de vista paradidático, é bastante importante recuperar a leitura em relação à obra original proposta pela adaptação, pois nosso foco de interesse está no original. A adaptação aqui é um apoio, uma ferramenta, uma outra leitura. E não podemos nos esquecer disso: a adaptação traz *apenas uma leitura* da obra original e não a solução ou a interpretação definitiva para ela (SANTOS, 2012, p.8).

A importância das HQs no Ensino de História também se deve ao fator da iconicidade. Mas, vamos entender a iconicidade, questionando, por exemplo, o que vem a ser iconicidade? De acordo com Azevedo (2010), iconicidade é a capacidade de representar de forma figurativa ou pictoricamente algo que se tem finalidade de referência.

Para Santos (2012), as HQs, por si só, é icônica, adicionando elementos visuais junto aos verbais. O mesmo autor, argumenta ainda, que na obra literária *O Alienista*, de Machado de Assis, os artistas Gabriel Bá e Fabio Moon criaram uma versão em HQ, em 2007, que, além de conter a história original, também detalha sobre os costumes sociais no fim do século XIX.

Assim, a iconicidade nas HQs tem profunda importância, pois, fazendo a junção de imagens e textos, eleva o nível de compreensão do leitor, levando-o a outro nível de leitura, ao ampliar o sentido e o significados dos elementos que um texto literário poderia apenas fazer uma descrição (SANTOS, 2012).

Um dos grandes problemas encontrados quando se trata da utilização das HQs no Ensino de História é sua pouca utilização, comparado à outras disciplinas.

No entanto, essa utilização ainda é relativamente pequena ou modesta se compararmos com o que já ocorre em outras disciplinas, especialmente Língua Portuguesa e Língua Estrangeira Moderna (Inglês, Espanhol etc.). Nessas disciplinas é frequente o uso de tiras em livros didáticos (seja para fornecer exemplos dos conteúdos trabalhados no corpo dos capítulos, seja como parte de atividades propostas) e em avaliações oficiais como o SARESP; a Prova Brasil e mesmo o ENEM. O mesmo não ocorre nos livros didáticos e avaliações de História. Pelo menos não com a mesma frequência. Uma das razões para que isso ocorra é que tanto a Língua Portuguesa quando a Língua Estrangeira Moderna estão na área de Linguagens e Códigos enquanto História está na área de Ciências Humanas e suas tecnologias (VILELA, 2012, p. 95).

Segundo Vilela (2012), eventualmente, nos livros didáticos de História, podem ser encontradas apenas algumas referências sobre determinados títulos de HQs, o que, infelizmente, são títulos ou personagens que tiveram evidência, porém, no passado, capas de antigas revistas de personagens como Asterix são reproduzidas, geralmente para enfeitar o capítulo do livro, e quando tais personagens ou capas aparecem, são de forma errônea ou fora da realidade atual, pois, personagens como Asterix, Fantasma e Mandrake, foram bastante populares em décadas atrás, portanto, o público atual não os conhecem, mas os livros erroneamente os mencionam como se todos os conhecessem ainda.

Quando se trata de utilizar uma HQ em um livro didático de História, uma grande barreira é encontrada, a qual vem a ser a questão dos direitos autorais dos donos de uma HQ.

Em geral, para reproduzir a imagem de uma HQ num livro didático, os editores precisam da autorização por escrito dos detentores do copyright, ou seja, dos direitos de reprodução daquela HQ que legalmente falando, é propriedade intelectual. Alguns autores de HQs concedem licença do tipo Creative Commons: autorizam de antemão qualquer reprodução de sua obra, desde que seja apenas para fins de divulgação, ou sem fins lucrativos. (VILELA, 2012, p. 96).

Para Martins (2017), é importante que o professor conheça como se constitui as histórias em quadrinhos, dos seus principais elementos de linguagem aos recursos que elas apresentam. Ao se atentar a estes fatores, o professor tem que estar apto para poder trabalhar eficientemente as HQs.

Na tentativa de contribuir com recursos didáticos o Governo brasileiro percebeu que utilização das HQs tanto no Ensino de História quanto nas outras disciplinas já era mais do que uma necessidade. Neste sentido, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), em 2006 oficializou a inclusão delas em sua lista (MARTINS, 2017), quando as HQs foram incluídas de modo definitivo, e desde então, tem tido boa aceitação entre os discentes, docentes e dos estudiosos os quais elaboraram a lista.

As possibilidades de se trabalhar as HQs no Ensino de História são muitas, não podem ser vistas apenas como auxiliares, pois, entre as opções que temos para trabalhar elas no Ensino de História estão o conceito de tempo, o flashback (lembranças que resgatam acontecimentos anteriores), e ilustrações dos aspectos sociais de povos de outras épocas

Entre as inúmeras possibilidades, temos o trabalho com conceito de tempo (sucessão, duração e simultaneidade), muito presente nas HQs, seja indicado por texto ou representações visuais. Outro elemento a se destacar é o *flashback*, que resgata e mostra acontecimentos anteriores aos vividos naquele momento por um ou mais personagens, no qual podem estar presentes também diferentes pontos-de-vista de uma mesma história, sendo possível assim, trabalhar com o conceito de memória (MARTINS, 2017, p. 8).

As HQs quando utilizadas no Ensino de História, abrem muitas portas para aprender mais História de uma forma interessante, pois, podem trazer materiais que servem para iniciar questionamentos e esclarecer pontos históricos.

Os conteúdos das obras, mesmo não mostrando fielmente como eram os fatos nos períodos nos quais se inserem, podem ser utilizados como um ponto de partida para discussões de conceitos importantes para a História, baseando-se em elementos isolados contidos nelas, como culturas e civilizações, por exemplo. É o caso das HQs que contém anacronismo. Além disso, outras questões também devem levantadas. A primeira é sobre quem são os autores, o que muitas vezes explica a razão do surgimento de muitos personagens, como é o caso do Capitão América, cujo criador possui ascendência judaica (MARTINS, 2017, p. 9).

É necessário ter habilidade ao desenvolver o uso das HQs dentro da sala de aula e na disciplina de História. Embora este desenvolvimento não há normas e padrões de como se deve ser trabalhado (DUARTE, 2016), torna-se necessário uma

preparação e adequação para se aplicar nas aulas, para, assim, alcançar os fins educativos desejados. Deste modo, as HQs são ferramentas pedagógicas que não exigem regras, porém, o professor deve ter toda atenção tanto ao planejamento quanto ao conteúdo, ambos ajustados com os seus objetivos e metas.

Segundo Lima (2017), são levantadas diversos modos ou direções para se utilizar as HQs no ensino de História: para fazer ilustração ou fornecimento de uma ideia de aspectos de comunidades e da vida social passada; com finalidade de serem lidas e estudadas como registros da época em que foram produzidas; para serem utilizadas como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História. Estes enfoques podem ser desenvolvidos numa mesma HQ, fazendo com que o professor analise vários aspectos do material explorado.

As HQs são excelentes representações de ilustrações que tornam o Ensino de História mais dinâmico e interessante. Com apenas uma HQ, pode-se trabalhar no Ensino de História sob vários aspectos, temos como exemplo explicativo Asterix, o qual lutou contra o exército romano e contra Júlio Cesar, onde os aspectos culturais da antiguidade são ilustrados.

Uma mesma história em quadrinhos pode ser trabalhada em sala de aula sob diferentes leituras. Tomemos como exemplo as histórias de Asterix: A. podem ser utilizadas para ilustrar a época em que são ambientadas, porque encontramos elementos que remetem à Roma Antiga, nos tempos de Júlio César: a arquitetura das cidades romanas e gregas; os uniformes dos militares romanos; as armas utilizadas pelos gladiadores etc (VILELA *et al.*, 2004, p.111).

Nas HQs de Asterix são encontrados temas importantes que até os dias de hoje são discutidos dentro das salas de aulas e também fora delas, trazendo assim reflexões sobre o mundo, culturas e visões diferentes de fatos.

Podem servir como rico ponto de partida para discutir temas, conceitos e aspectos importantes, sempre atuais: o eixo de dominação-resistência, o direito de autonomia dos povos, o conceito de etnocentrismo, o julgamento de outras culturas pelos valores e ótica da cultura do observador, os ideias de convivência pacífica entre os povos, o respeito à diversidade cultural, o respeito à diferença. No entanto, vale destacar que embora as histórias de Asterix sejam lembradas como uma crítica ao imperialismo (que não deixa de ser), elas também apresentam uma certa dose de chauvinismo (VILELA *et al.*, 2004, p.112).

Segundo Vilela *et al.* (2004), é recomendado reunir informações sobre os autores das HQs, por exemplo, quando é feita a análise do personagem Capitão

América de forma detalhadamente. Este super-herói foi criado durante a Segunda Guerra Mundial por Jack Kirby, cujo nome real era Jacob Kurtzberg. Ele era judeu, portanto, nada mais natural do que este artista ter muitos motivos anti-nazistas e criar um personagem que lutasse contra o nazismo. Outro fator de grande importância é saber as origens da produção de uma HQ que se está trabalhando em sala de aula, perguntas que norteiam quanto a isto são: quem produziu, quando foi produzida, onde foi produzida, em que época e país.

Essas interrogações são o ponto de partida. É necessário os questionamentos das origens de uma HQ, devido aos diversos tipos que existem no mundo, sendo assim, suas diferenças são muito perceptíveis umas das outras.

Quando e onde foi produzida? A época e o país de procedência de uma história em quadrinhos são elementos que devem ser considerados. Diferentes tradições e movimentos de quadrinhos se desenvolveram em diferentes épocas e lugares. Há diferenças visíveis entre os quadrinhos produzidos na Europa, nos Estados Unidos e no Japão; quanto ao estilo, linguagem, gênero, mercado, forma de publicação (em jornal, revista, livro etc) (VILELA *et al.*, 2004, p.113).

Ao se trabalhar com uma HQ, é necessário ter conhecimento do público alvo ao qual ela está destinada, para compreendê-la melhor e não existir nenhum desconforto ou constrangimento ao utilizá-la.

O público-alvo da obra é, também, uma informação relevante, já que, conhecendo suas características, podemos saber a respeito da sociedade na qual estes quadrinhos estão inseridos. Os diversos gêneros encontrados nos mangás, por exemplo, nos dizem muito sobre o povo ao qual se destinam. Por fim, temos a finalidade da HQ (MARTINS, 2017, p.10).

No Ensino de História, não existe regras ou preferência quando se trata de utilizar HQs fictícias ou baseadas em fatos reais, pois, apesar de muitos acharem que todas elas são fictícias, o que vem a ser é um grande equívoco, muitas histórias são baseadas nas vidas de seus próprios autores, quando não autobiográficas, são semibiográficas. Quando um autor cria uma HQ autobiográfica, ele relata suas memórias, sendo que, ela não vem a ser uma total recriação dos fatos referidos, mas sim uma recriação ao modo de como o autor as relembra, portanto, como essas memórias contêm tempo e lugares determinados, elas especificamente estão dentro de um contexto histórico (VILELA *et al.*, 2004).

Uma excelente HQ autobiográfica a ser trabalhada no Ensino de História com diversos horizontes a serem explorados chama-se Gen: Pés Descalços. Esta obra

relata a vida no Japão durante a Segunda Guerra Mundial e as consequências da bomba atômica que atingiu a cidade, trazendo ao leitor profundas reflexões sobre a vida e as questões humanas.

Para a presente reflexão, escolhemos trabalhar com *Gen: pés descalços*, obra de Keiji Nakazawa, inicialmente lançada entre 1972 e 1973, história Histórias em quadrinhos e ensino de História autobiográfica que relata a juventude do jovem Gen no contexto dos ataques de Hiroshima e Nagasaki. Com claros objetivos pacifistas, *Gen: pés descalços* aborda os horrores da guerra e critica as ações norte-americanas e a política militarista japonesa, trazendo uma narrativa que destaca elementos cotidianos vividos no cenário do conflito, como as condições socioeconômicas e alimentares, o clima de tensão com as sirenes que indicavam o bombardeio, os locais de abrigo e as mortes que passavam a fazer parte do dia a dia de todas as faixas etárias. De forma muito marcante, o quadrinho explora a destruição gerada pelas bombas atômicas por meio de corpos desfigurados, cenários arrasados e da comovente perda dos familiares do protagonista (LIMA, 2017, p.164).

Segundo Vilela *et al.* (2004), existem HQs que, apesar de serem atraentes para serem trabalhadas no Ensino de História, como as do Tarzan, podem aferir questões complicadas para o entendimento dos alunos. Sobre o Tarzan, como explicar para as crianças que este personagem foi criado na floresta por macacos, distante de seus semelhantes seres humanos e mesmo assim tenha tido a capacidade de aprender a falar e andar em pé? Afinal, existem até animais de outras espécies que vivem em sociedade, porém eles não têm capacidade de produzir cultura. Existem até casos verídicos de seres humanos que foram adotados por animais selvagens, no entanto, tais pessoas não aprenderam a falar e tinham problemas na coluna, devido imitar os animais que os adotaram.

Apesar da maioria das HQs serem fictícias, é injusto julgá-las inaproveitáveis, pois, existem as quais foram criadas pensando na realidade em que vivemos e nas questões sociais, como é o caso das histórias dos X-Men, onde os personagens e acontecimentos que são retratados nas histórias, têm bases em questões do mundo real.

X-Men - Enquanto nos Estados Unidos, na década de 60, os negros americanos lutavam pelo fim dos preconceitos, pela conquista de direitos civis e o fim das discriminações raciais. Tendo como líderes o pastor pacifista Martin Luther King Jr e o mais exaltado Malcom-X, Stan Lee e Jack Kirby criam o grupo de super heróis conhecido como "X-Men". O líder do grupo é o professor Charles Xavier. Que foi inspirado no próprio Luther King. Assim como a sociedade americana não aceitava os negros como iguais em direitos e dignidade, no mundo dos quadrinhos os mutantes também sofrem a discriminação dos humanos (MARTINS, 2017, p.19).

No Ensino de História, além dos métodos de inserção das HQs que já foram apontados anteriormente, o professor também pode incentivar os alunos a desenvolverem suas próprias HQs na sala de aula e trabalharem em conjunto na atividade, incentivando assim, os alunos a demonstrem suas capacidades e as HQs servirem no fator da interdisciplinaridade. Assim, os alunos poderão desenvolver a competência na representação e comunicação (escrita, pictórica e gráfica), a partir de uma ação coletiva, um aluno cria um roteiro, o outro pode desenhar, enquanto outro cria os diálogos, os balões das falas e a parte de colorir (VILELA *et al.*, 2004).

Através de uma HQ e do carisma dos personagens contidos nela, ela pode ser trabalhada com os alunos tendo como finalidade conhecer de modo lúdico e aprofundado os conhecimentos históricos que também serão apresentados no decorrer do Ensino de História.

É esperado que os alunos ao trabalharem com as fontes históricas de HQs em sala de aula, sob a intermediação do professor, adquiram a percepção dos contextos históricos em que muitos desses personagens foram criados, e dessa maneira lúdica fixem um pouco mais os conhecimentos históricos vistos em sala de aula, ou para aqueles que ainda não viram determinado tema, quero mostrar que é possível por meio das HQs que eles tenham esses primeiros contatos com o assunto. Pois ao adentrarmos no universo dos quadrinhos e ao adquirirmos simpatia por determinado personagem é certo que em algum momento acabaremos lendo e conhecendo a origem desses personagens, e é quase sempre, principalmente na narrativa as origens nessas que iremos nos deparar com a narrativa do contexto histórico em que aquele personagem foi criado (MARTINS, 2017, p. 13).

Ao se trabalhar uma criação de HQ em sala de aula baseada em textos históricos, o professor pode incentivar os alunos a produzirem várias versões da história que estão adaptando, os propondo que analisem e encontrem meios de contá-las de pontos de vistas diferentes umas das outras. Ao propor aos alunos a criação da HQ adaptada dos textos de História, por exemplo sobre o feudalismo, o professor pode sugerir aos alunos que criem histórias sobre diferentes pontos de vistas, por exemplo, que criem uma história sobre o ponto de vista do camponês, e que criem outra história sobre o ponto de vista de um senhor feudal (VILELA *et al.*, 2004).

A criação de uma HQ como atividade no Ensino de História além de trazer uma experiência única aos alunos, também podem ser uma lição de interdisciplinaridade para eles. De acordo com Carli (2008), é única a experiência que o aluno tem ao terem a atividade de criação de uma HQ dentro da sala de aula e inclusive tal atividade abrange a interdisciplinariedade, nas áreas de Artes, Língua Portuguesa e História.

Ao realizar a criação de uma HQ focada em uma época histórica, é recomendado que o professor alerte aos alunos a pesquisar em fontes de confiança e livros sobre o tema que irão trabalhar. Em atenção a estas orientações, Vilela *et al.* (2004) chama atenção de que a pesquisa é essencial para que os alunos criem mecanismos de conferir, checar e fazer comparação e seleção das fontes para que suas HQs não venham a ter anacronismos, pois, por exemplo, se os alunos fossem criar uma HQ baseada no Brasil Colonial, eles deveriam levar em consideração os elementos desse tempo, como os objetos usados pelas pessoas na época, o modo de vestir, como as pessoas residiam e também a linguagem da época.

A pesquisa é de suma importância para evitar erros bizarros que podem estragar a adaptação histórica para a HQ, tanto o roteiro como os desenhos têm de estarem em acordo, caso não estejam a adaptação estaria comprometida. A respeito desta orientação, Vilela *et al.* (2004) diz que:

[...] um roteiro pode, por exemplo, conter informações historicamente corretas (datas, nomes, tipos de situação) mas apresentar desenhos que contenham anacronismos – escravos calçando tênis; a filha do senhor de engenho vestida de minissaia ou indo de “fio dental” para a praia (VILELA *et al.*, 2004, p. 129).

No entanto, Vilela *et al.* (2004) alerta sobre o cuidado necessário que o professor deve ter a partir da produção de HQ com os alunos. Segundo este autor, é preciso que o roteiro tenha informações histórica corretas, como datas, nomes e tipos de situação, mas ter uma atenção redobrada com outros detalhes que podem surgir, a exemplo “desenhos que contenham anacronismos – escravos calçando tênis; a filha do senhor de engenho vestida de minissaia ou indo de “fio dental” para a praia” (VILELA *et al.*, 2004, p. 129). Neste sentido, a pesquisa é de suma importância para evitar erros bizarros que podem estragar a adaptação histórica para a HQ, tanto o roteiro como os desenhos têm de estarem em acordo, caso não estejam a adaptação estaria comprometida.

Os resultados obtidos com a criação de uma HQ dentro da sala de aula, voltada para o Ensino de História, irão possibilitar aos alunos um aprendizado de modo diferente do qual estão habituados. Assim:

[...] além de treinar a leitura, a escrita, bem como as habilidades artísticas, a construção das HQs promoveu o aprendizado por meio do uso de quadrinhos de maneira proveitosa. A imagem associada a palavra contribuiu para a produção de sentidos no contexto sócio-histórico estimulando o imaginário.

Nesse sentido, a atividade executada permitiu criar situações pedagógicas mais atraentes que favoreceram o processo de ensino e aprendizagem da História (GOMES, 2014, p.5).

Por outro lado, ao se criar as HQs dentro da sala, não se pode exigir ou esperar dos alunos algo profissional ou semi-profissional, deve ser respeitado os limites dos alunos ao desenvolver esta atividade dentro da sala.

Os desenhos dos alunos não precisam ser uma “obra de arte”. Basta apenas que sejam funcionais, isto é, possam transmitir uma ideia com eficácia, comunicar os elementos contidos no roteiro. Não é necessário, por exemplo, que um aluno saiba desenhar realisticamente um cavalo, basta apenas que ele desenhe uma figura que seja minimamente identificada como tal (VILELA *et al.*, 2004, p. 129).

Através desta citação, podemos compreender que o que importa não é que o aluno seja um exímio desenhista, mas que consiga atingir o nível de iconicidade com seu desenho. Tal atividade fará os alunos se sentirem agentes do processo histórico transformado em HQ, a partir dessa ação coletiva irão desenvolver diferentes capacidades, sobretudo de representação e comunicação.

O Ensino de História trabalhado através das HQs apresenta um campo profícuo de análise para possíveis incursões até mesmo por outras áreas do conhecimento científico. É constatado que nem todas as produções são somente criações fantasiosas, que nada se pode tirar de proveito para o mundo real, pois diversos dos temas abordados em suas histórias podem ser aproveitados para contextualizar com a realidade. Assim, não se deve confundir elas com a literatura, mas notar que as histórias em quadrinhos apresentam fatos históricos de modo lúdico. Por estes indicativos, as HQs com sua iconicidade, ilustrações e linguagem verbal, tornam o Ensino de História mais dinâmico e interessante.

4.2 ANÁLISE DOS DADOS

No início desta monografia foi indagado a seguinte problemática: Seriam as Histórias em Quadrinhos uma ferramenta dentro da sala de aula uma alternativa para o ensino de História? Outros pontos que motivou este trabalho foram o modo de aulas repetitivas no Ensino de História e a escassez de utilização das HQs nas áreas educacionais, principalmente no Ensino de História. Essas questões envolveram as origens das HQs, suas evoluções, seus principais criadores, defensores e críticos.

Através das origens e evoluções das HQs, vamos vendo que elas estavam se tornando cada vez mais um ponto de referência e material para ser explorado no meio educacional, principalmente dentro das salas de aulas e no Ensino de História, deixando de ser apenas um objeto a ser consumido como lazer ou vista como algo a se deixar reservado para o público infantil.

As HQs no meio educacional constataam que as aulas podem ser ministradas de forma diferente da já habitual e podem trazer benefícios aos alunos, portanto, os professores que não as utilizam em sala de aula dificilmente os farão alcançar, benefícios esses que são atividades que tornam as aulas interdisciplinares, pois, ao se utilizar uma HQ como ferramenta e desenvolver atividades com ela, os alunos aprendem História, Língua Portuguesa e Artes, sendo que, no final todos saem satisfeitos, tanto o professor por ter ministrado uma aula utilizando uma metodologia diferente quanto os alunos que aprendem e desfrutam de uma inovação, não ficando na apatia da repetição que as aulas habituais proporcionam.

A partir dos resultados alcançados verificou-se que as HQs são ferramentas que podem ser utilizadas no Ensino de História, contribuindo para o melhoramento dos alunos não somente no Ensino de História como nas outras disciplinas também. As mesmas poderão ajudar os alunos a terem mais interesse no conteúdo das aulas, pois, os alunos ao terem contato com os elementos textuais e verbais das HQs, a compreensão dos assuntos se tornam mais claros e agradáveis, como bem explanado por Lima (2017).

A pesquisa evidencia que mesmo os agentes contrários às HQs, como o famoso caso do Dr. Fredric Wertham, não conseguiram impedir sua aceitação, evolução, e muito menos, a sua inserção no meio educacional. De acordo com *Wyman* (2014), Fredric Wertham acabou, no final, voltando atrás, reconhecendo que errou nas inúmeras acusações que fazia a respeito das HQs, quando as classificava como materiais indutores de marginalidade e má influência. Nota-se que muitos acusadores e detratores das HQs tiveram que reconhecer que elas não são fatores de marginalismo ou problemas sociais, e ao longo dos anos, elas se mostraram mais benéficas e contribuintes, sobretudo para o público jovem.

Uma constatação relevante sustentada por Vilela (2009) admite que não são os quadrinhos que afastam os jovens da leitura, muito pelo contrário, quando os jovens cultivam o hábito de ler quadrinhos desde criança, estes desempenham melhor habilidade de leitura, comparado às crianças que não fazem leitura das HQs.

No Brasil, os argumentos que as HQs seriam prejudiciais e voltadas apenas para o público infantil, ao longo dos anos, também estão sendo erradicados. De acordo com Honorato (2016), mesmo muitas pessoas tendo a crença que as HQs são coisas infantis, aos poucos, esse pensamento está sendo mudado, no caso, para melhor.

Sabe-se que não há pesquisas nacionais e internacionais que elucidam comprovações científicas aludindo que as HQs não funcionam como ferramenta na educação, muito pelo contrário, a cada dia que passa professores e artistas dos quadrinhos estão cada vez evoluindo nos modos de se trabalhar as HQs dentro das salas de aulas. A trajetória histórica das HQs mostra que, desde os tempos modernos até os anos 2000, as suas produções deixavam de serem vistas como algo sem grande relevância (Vergueiro, 2009), e passaram a ser notadas por outros ângulos, tanto pela sociedade quanto pelos meios acadêmicos e pedagógicos.

Segundo Vergueiro (2009) os PCNs, publicados no final dos anos 1990, foram o caminho que as HQs, as manifestações artísticas e outras linguagens encontraram para adentrar no meio educacional. Destaca-se no PCN a questão da Língua Estrangeira, a qual pode ser trabalhada a partir das Histórias em Quadrinhos.

Nesse sentido foi indagado sobre quais os métodos mais adequados para trabalhar as HQs dentro da sala de aula. Ao longo do texto, buscou-se pontuar alguns avanços e impasses a estas questões. Para Vilela (2009), o trabalho com as HQs na educação ainda está no seu começo, e é necessário que os professores aperfeiçoem suas práticas no que tange o uso das HQs dentro da sala de aula.

O que se pôde analisar com esse estudo foi que as HQs, como ferramenta metodológica, acenam de forma positiva a respeito do papel que elas podem exercer diante da sua aproximação com a educação, sobretudo com o Ensino de História. Outro fator evidenciado na pesquisa é a respeito do melhoramento dos jovens na leitura, na sua importância cultural, diante um quadro que vem sendo desmistificado sobre a alegação de que as HQs são apenas materiais para o público infantil e jovem consumir. Assim, nota-se que aos poucos vão surgindo mais pessoas interessadas em trabalhar com as HQs na educação e no Ensino de História, e este estudo aqui apresentado, traz um breve debate sobre o assunto, aludindo questões não apenas históricas, quando nos faz repensar o sentido e o significado das HQs por outros ângulos analíticos, ou melhor, torna possível e viável explorar novos horizontes teóricos.

5 CONCLUSÃO

A presente monografia foi realizada com intuito de demonstrar para a sociedade escolar e de forma geral a importância das Histórias em Quadrinhos como ferramenta alternativa em sala de aula na disciplina de História. A motivação que levou o pesquisador a realizar esse estudo foi pelo fato de ser colecionador de HQs e durante o percurso acadêmico no Curso de História da Faculdade de Itaituba – FAI as disciplinas que exploram procedimentos metodológicos contribuíram para problematizar este objeto de estudo.

Com o objetivo de analisar de forma mais profunda a problemática do tema proposto, percebeu-se a necessidade de averiguar autores renomados na área para fundamentar o trabalho, entre eles destacam-se: Vergueiro, Vilela, Ramos e Martins.

Observa-se que esse estudo é de grande importância quando se realiza projetos que envolvam o ensino-aprendizagem dos alunos. Desta forma, o pesquisador acredita que os professores de História, para fazerem uso das HQs como recurso didático, devem ter domínio e um bom planejamento de acordo com os objetivos traçados pelo plano de aula.

Uma das constatações que foram evidenciadas nesse trabalho dão conta de trazer para discussão questões acerca do público alvo das HQs e sua relevância para o ambiente escolar. Embora as HQs tendo um histórico de leitura destinada ao público infantil e com finalidade de lazer marginalizada, existem títulos que possuem valores únicos, os quais fazem a aproximação entre a realidade do aluno junto aos temas tratados nos quadrinhos ou apresentando novos universos que elevam a outro nível o seu conhecimento. Assim, como em outros meios de mídia e comunicação, são retratados inúmeros temas pelas HQs, porém cabe ao educador pesquisar a fundo para encontrar temas afins ao conteúdo trabalhado em sala de aula.

Este trabalho nos mostra que as HQs podem e devem ser utilizadas no meio educacional, principalmente no Ensino de História. Verifica-se que está descartado o argumento de que elas servem apenas como produto para ser consumido e utilizadas como forma de lazer. É importante, para os professores, analisarem meios que possam dinamizar a forma de ministrar aulas, inserindo elementos auxiliares. Nesta direção, o professor precisa ser ousado diante da necessidade tornar as aulas mais atrativas. É comprovado que ao se introduzir elementos novos para o campo

educacional pode-se conseguir resultados positivos, que, no final, é satisfatório tanto para os professores quanto para os alunos.

As HQs são fontes de temas diversos e abrangem universos a serem explorados. Sabe-se que o mundo real influencia muitas coisas que são produzidas nas HQs, porém é necessário indagar: as HQs influenciam no mundo real? De que forma? Esta pergunta é respondida por essa pesquisa quando analisamos a dimensão de temas, como: cultura, meios de mídia e de comunicação. Ao observarmos com atenção o mundo em que vivemos é possível identificar diferentes interesses atrelados às Histórias em Quadrinhos. Estes interesses, em muitos casos não tão aparentes, traduzem a realidade a partir de dados e informações que influenciam o mundo real, e as HQs nesse exato momento agem em diferentes campos de atuação, tal perspectiva está muito além de ser apenas uma ficção sem sentido e significado da nossa realidade.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Lucas. **Treze quadrinistas brasileiros que você precisa conhecer**, 2016. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/01/trezequadrinistas-brasileiros-que-voce-precisa-conhecer.html>> Acesso em: 02 de fev. 2018.

ALLEN, Jesse. **Marvel Comics and New York Stories: Anti-Heroes and Street Level Vigilantes Daredevil and The Punisher**, 2014, Graduate Center, City University of New York.

AZEVEDO, Charles Anderson. **Iconicidade e Arbitrariedade**, 2010. Disponível em: <<http://charles-libras.blogspot.com.br/2010/04/iconicidade-e-arbitrariedade.html>> Acesso em: 21 de fev. 2018.

BATISTA, Júnior. **Os trapalhões: das telas para as histórias em quadrinhos**, 2017. Disponível em: <<http://www.tribuna.com.br/noticias/noticias-detalle/categoria/os-trapalhoes-das-telas-para-as-historias-em-quadrinhos/?cHash=0e0cd59a3efdc8a1601c85655bd9ef4d>> Acesso em: 31 de jan. 2018 às 21:00h.

BRASIL, MEC. **Histórias em quadrinhos melhoram autoestima de estudantes em escola de Minas Gerais**, 2017. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/busca-geral/222-noticias/537011943/55061-historias-em-quadrinhos-melhoram-autoestima-de-estudantes-em-escola-de-minas-gerais>> Acesso em: 13 de mar. 2018 às 23:10h.

CARLI, Andrea de. **Utilizando Histórias em Quadrinhos**, 2008. Disponível em: <<http://aartedeensinarblog.blogspot.com.br/2008/03/utilizando-histrias-em-quadrinhos.html>> Acesso em: 07 de março. 2018 às 22:50h.

DUARTE, Lillian Lima. **Incentivo à leitura no Ensino Fundamental: As histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Atlas, 2016.

FERREIRA, Rachel Monnier. **A Inclusão das Histórias em Quadrinhos na Educação Brasileira**, 2015. Disponível em: <<http://www.site.feuc.br/traduzirse/index.php/traduzirse/article/view/24>> Acesso em: 20 de fev. 2018 às 13:17h.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Tissiane Emanuella Albuquerque. **A criação de HQs no Ensino de História: Ferramenta Didática Propulsora da Aprendizagem**. Universidade Estadual da Paraíba, 2014.

GUIMARÃES, Gabriel. **A China e os Quadrinhos**, 2011. Disponível em:< <http://quadrinhospraquemgosta.blogspot.com.br/2011/06/china-e-os-quadrinhos.html>> Acesso em: 09 de fev. 2018 às 18:42h.

HONORATO, Ludimilla. **Histórias em Quadrinhos não são coisas de crianças**, 2016. Disponível em:< <https://enoisconteudo.com.br/2016/01/23/1328/>> Acesso em: 08 de março. 2018 às 21:34h.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. Histórias em quadrinhos e ensino de História. **Revista História Hoje**, v. 6, nº 11, 2017.

LOSS, Patrick. **A História dos Quadrinhos no Brasil**, 2010. Disponível em:< http://gazetaonline.globo.com/_conteudo/2010/04/625299-a+historia+dos+quadrinhos+no+brasil.html> Acesso em: 29 de jan. 2018.

MARTINS, Harleci Rodrigues. **O uso das Histórias em Quadrinhos como fonte histórica**. Universidade do Paraná, Betim, 2017.

NAKAGAWA, Osamu. **The Yellow Kid (O Garoto Amarelo)**, 2008. Disponível em:<<http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/y/yellow-kid.htm>> Acesso em: 6 de nov. 2017.

PALANKOF, Dandara. **Matéria: A História Dos quadrinhos No Brasil – Parte 1**, 2008. Disponível em:<http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=553> Acesso em: 24 de jan. 2018 às 23:45h.

PEREZ, Luana Castro Alves. **História da História em Quadrinhos**, 2017. Disponível em:< <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.Htm>> Acesso em: 8 de fev. 2018 às 21:00h.

PETITO, Cauê. **Os quadrinhos dos anos 90**, 2015. Disponível em:< <http://www.pelatocadocoelho.com.br/entre-baloes/os-quadrinhos-dos-anos-90/>> Acesso em: 24 de jan. 2018 às 23:45h.

PETTY, John. E. **A Brief History of Comics Book**. New York: Cearling, 2006.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMONE, Marcus. **Dez momentos marcantes na indústria dos quadrinhos nos anos 90**, 2015. Disponível em:< <http://www.universohq.com/materias/dez-marcantes-momentos-do-mundo-dos-quadrinhos-nos-anos-1990/>> Acesso em: 24 de jan. 2018 às 12:43h.

RAMOS, Bruna. **30 de Janeiro é o Dia do Quadrinho Nacional**, 2015. Disponível em:< http://www.ebc.com.br/infantil/voce-sabia/2014/01/30-de-janeiro-e-dia-do-quadrinho-nacional_> Acesso em: 7 de fev. 2018 às 10:47h.

RAMOS, Graciliano. **Clássicos da literatura brasileira adaptados para os quadrinhos**, 2011. Disponível em:< <https://imprensaal.wordpress.com/2011/08/31/classicos-da-literatura-brasileira-adaptados-para-os-quadrinhos/>> Acesso em: 20 de fev. 2018 às 23:56h.

SANTOS, Fabiana G. **Histórias em Quadrinhos**, 2011. Disponível em:< <http://fabianaarte.blogspot.com.br/2011/05/historia-em-quadrinhos.html>> Acesso em: 26 de jan. 2018 às 21:15h.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS – Rev. Cient.**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

SCAVETTA, Rick, **Museum celebrates Will Eisner**, 2017. Disponível em :< https://www.army.mil/article/184064/museum_celebrates_will_eisner_who_used_comics_to_educate_soldiers> Acesso em: 6 de nov. 2017 às 15:38h.

SIBAJA, Rwany. **Comic Books in the History Classroom**, 2011. Disponível em:< <http://teachinghistory.org/nhec-blog/24707>> Acesso em: 14 de nov. 2018 às 17:03h.

SIBOVITZ, Tatiana. **História em quadrinhos estimula o hábito da leitura**, 2017. Disponível em:< <http://tatiana-alfabetizacao.blogspot.com.br/2017/04/historia-em-quadrinhos-estimula-o.html>> Acesso em: 13 de mar. 2018 às 09:34h.

SODRÉ, Marcos. **Histórias em quadrinhos no Brasil**, 2009. Disponível em:< http://deixaeu falar-expressart.blogspot.com.br/2009/12/historia-em-quadrinhos-no-brasil.html_> Acesso em: 29 de jan. 2018 às 21:08h.

SOUZA, Eliana Silva de. **“As HQs dos Trapalhões” mostra como foi a empreitada do grupo no mundo dos gibis**, 2017. Disponível em:<<http://cultura.estadao.com.br/noticias/literatura,as-hqs-dos-trapalhoes-mostra-como-foi-a-empreitada-do-grupo-no-mundo-dos-gibis,70001778123>> Acesso em: 31 de jan. 2018 às 19:44h.

SOUZA, Helen Almeida. **A inserção de histórias em quadrinhos no ambiente escolar para o aprimoramento da qualidade e eficácia do ensino da língua estrangeira**, 2012. Disponível em:<http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/ensiqlopedia/outubro_2012/pdf/a_insercao_de_historias_em_quadrinhos_no_ambiente_escolar_para_o_aprimoramento_da_qualidade_e_eficacia_do_ensino_da_linguagem_estrangeira.pdf> Acesso em: 20 de fev. 2018 às 21:00h.

TERRA, Chico. **Amapá celebra Dia Nacional do Quadrinho Nacional na Biblioteca Pública Elcy Lacerda**, 2018. Disponível em:< <https://chicoterra.com/> 2018/01/29/

comemoracao-do-amapa-celebra-dia-do-quadrinho-nacional-na-biblioteca-publica-elcy-lacerda/> Acesso em: 7 de fev. 2018 às 14:55h.

UCHOA, Francisco. **A primeira hq de aventura do mundo é brasileira!** 2015. Disponível em:< <https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>> Acesso em: 24 de jan. 2018 às 11:09h.

VILELA Túlio; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Editora Contexto, 2004.

VILELA, Túlio; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A Utilização dos Quadrinhos no Ensino de História: Avanços, Desafios e Limites.** Universidade Metodista de São Paulo. São Paulo: Faculdade de Humanidades e Direito, 2012.

VITTA, Victoria. **Evolução das histórias em quadrinhos,** 2014. Disponível em:< <http://agemt.org/?p=4249>> Acesso em: 31 de jan. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio. **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

WYMAN, Adrian. **Fredric Wertham's Psychopathology of Comic Books – Leading the Anti-Comics Movement of the late 1940s,** 2014. Disponível em:<<http://www.wyman.info/comics/025-Wertham1940s.html>> Acesso em: 13 de mar. 2018 às 22:54h.

YANG, Gene Luen. **History of Comics in Education,** 2003. Disponível em:< <http://www.humblecomics.com/comicsedu/history.html>> Acesso em: 20 de fev. 2018 às 21:00h.