

Produção científica sobre história em quadrinhos na Scielo (1997-2020): o que dizem as pesquisas



Renata Costa Brito Moraes; Gustavo Cunha de Araújo

Renata Costa Brito Moraes
Universidade Federal do Tocantins, Brasil
Gustavo Cunha de Araújo
Universidade Federal do Tocantins, Brasil

Práticas Educativas, Memórias e Oralidades
Universidade Estadual do Ceará, Brasil
ISSN-e: 2675-519X
Periodicidade: Frecuencia continua
vol. 4, núm. 1, 2022
rev.pemo@uece.br

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/654/6543687039/>

Resumo: A história em quadrinhos é uma linguagem que pode proporcionar aos educadores e educandos um recurso didático e pedagógico importante para auxiliá-los no desenvolvimento de práticas pedagógicas em sala de aula, enriquecendo a aprendizagem. A partir de uma pesquisa de abordagem qualitativa e de levantamento bibliográfico, realizada na Scielo Brasil, objetivou-se investigar o que diz a produção acadêmica a respeito das histórias em quadrinhos indexadas nessa base, no período compreendido entre 1997 a 2020. Foram encontrados 9 artigos científicos sobre as histórias em quadrinhos. Desse total, 2 trabalhos discutem aspectos relacionados à realidade; 4 se referem especificamente às metodologias de ensino, e 3 estão relacionados ao mercado editorial. A pesquisa identificou também que as principais contribuições das HQs analisadas dizem respeito aos benefícios dessa linguagem como recurso didático-pedagógico ou metodologia de ensino na educação, independente do nível de ensino (educação básica ou ensino superior) e da área de conhecimento.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, Ensino, Educação, Scielo.

Abstract: Comic books are a language that can provide educators and students with an interesting didactic and pedagogical resource that can help them develop pedagogical practices in the classroom, enriching learning. From a qualitative research approach and bibliographic analysis carried out in the Scielo Brazil database, we aimed to investigate what the scientific articles reveal about comic books indexed in this database, in the period between 1997 to 2020. Nine scientific articles on comic books were found. From this total, 2 discuss aspects related to reality; 4 refer specifically to teaching methodologies, and 3 articles are related to the publishing market. The research also identified that the main contributions of the comic books analyzed related to the benefits of this language as a didactic-pedagogical resource or teaching methodology in education, regardless of the teaching level (Early Childhood Education, High School or College) and the area of knowledge.

Keywords: Comic books, Teaching, Education, Scielo.

PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SCIELO (1997-2020): O QUE DIZEM AS PESQUISAS

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs ou HQ) podem ser trabalhadas, dentre as suas muitas funções, como material didático e pedagógico (ARAÚJO; COSTA; COSTA, 2008). Além disso, é uma linguagem que pode proporcionar aos educadores desenvolver práticas educativas que promovam a motivação para a leitura, segundo literatura científica consultada nesta pesquisa. A maneira como essas histórias são representadas (junção entre imagens e palavras por meio de uma sequência visual) pode proporcionar o interesse pela leitura e o gosto de aprender dos alunos, devido ao fato das histórias em quadrinhos poderem abordar diferentes conteúdos, desde história da arte, a temas relacionados a meio ambiente, política entre tantos outros (RAMOS; RAMA; VERGUEIRO; VILELA; 2016).

Esta pesquisa teve como objetivo principal investigar o que diz a produção acadêmica a respeito das histórias em quadrinhos indexada na base de dados Scielo (Scientific Electronic Library Online) Brasil, no período compreendido entre 1997 a 2020. Tal período se justifica pelo fato de 1997 ser o ano de criação da Scielo e 2020 como o último ano completo de análise inserido nesta pesquisa, o que pode proporcionar um levantamento mais confiável das produções encontradas. A escolha por essa base foi devido ao fato de ser uma biblioteca científica on line de acesso aberto e que, a partir de critérios de qualidade científica e editorial, indexa uma diversidade de periódicos científicos nacionais e internacionais, visando à disseminação de conhecimento.

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

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

MATERIAL E MÉTODOS

Para realizar esta pesquisa utilizamos a abordagem qualitativa, do tipo bibliográfica e de natureza descritiva (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Realizamos também uma pesquisa de levantamento e análise bibliográfica de artigos científicos presentes na base de dados Scielo Brasil, a partir da palavra-chave: histórias em quadrinhos, no período compreendido entre 1997 a 2020. Esta pesquisa é classificada como sendo de natureza básica, pois permitiu a geração de novos conhecimentos que podem ajudar no avanço da ciência (SILVEIRA; CORDOVA, 2009, p. 34).

Na forma de análises dos dados, utilizamos a perspectiva interpretativa proposta por Erickson (1985), uma vez que analisamos os dados buscando compreender os significados produzidos na literatura científica pesquisada, que possam ajudar no entendimento das HQs quanto ao seu uso didático e metodológico e a sua disseminação no ensino.

O levantamento bibliográfico dos artigos sobre histórias em quadrinhos indexados na Scielo (1997-2020) foi feito da seguinte forma: nessa base, na coleção da biblioteca, entramos em “pesquisar assunto” e utilizamos

a palavra-chave “história em quadrinhos” para iniciar a procura dos textos. Posteriormente, fomos em “pesquisar todos os índices”, com o objetivo de termos uma quantidade mais completa de artigos que foram publicados nessa base. Após isso, apareceram 9 artigos publicados em diferentes revistas e áreas do conhecimento, socializados no Quadro 1.

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

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

A) Histórias em quadrinhos como linguagem para retratar a realidade.

B) Histórias em quadrinhos como metodologia de ensino.

C) Histórias em quadrinhos e mercado editorial.

Neste artigo, essas produções encontradas são discutidas e analisadas, a partir da pesquisa interpretativa, em diálogo com a literatura científica utilizada neste estudo.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Aos poucos os quadrinhos vêm ganhando espaço na educação, contribuindo no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. No entanto, segundo Bettio, Lopes e Marinho (2018), o domínio da tecnologia nos dias atuais afetou um pouco o interesse pela leitura de crianças e jovens. Em consequência disso, mesmo influenciadas pela tecnologia, tanto as crianças quanto os jovens precisam ser motivados a lerem, para que tenham condições de desenvolverem habilidades com a leitura e escrita, e de práticas educativas voltadas para as suas realidades realidade, uma vez que entendemos que levar para sala de aula algo que atraem as crianças, podem motivá-las para aspectos relacionados a leitura na escola. Dito isso, o contato com as HQs como forma de leitura pode proporcionar ao estudante executar um trabalho criativo, expressivo e artístico, importante para o desenvolvimento de sua criatividade e imaginação.

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

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

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

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

Em outro estudo acerca das histórias em quadrinhos na educação, professores de turmas dos 2º anos do ensino fundamental buscaram conscientizar estudantes sobre as maneiras e cuidado com o meio ambiente, ao utilizarem as HQs

como uma ferramenta de incentivo a leitura (ALBUQUERQUE; AGUIRRE; OLIVEIRA, 2018). Segundo esses autores, “cada vez que uma pessoa lê um livro recebe toda aquela riqueza de palavras e amplia seu vocabulário, traz interpretação e raciocínio”. (Idem, p. 75).

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

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

Todavia, com o tema cidadania, alunos também podem desenvolver seus conhecimentos a partir das HQs. Foi assim que turmas do 3º ano criaram as suas histórias em quadrinhos, em uma escola pesquisada, segundo Meza, Ferreira e Luz (2018). Para esses autores, segundo pesquisa realizada com esse público, as crianças podem adquirir conhecimentos de extrema importância, importante para auxiliar na sua vida social, além de ter a experiência de criação de HQs.

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

As onomatopeias apresentam cores fortes e, conforme os autores, podem chamar a atenção dos alunos por conter efeitos sonoros diferentes e visualmente atraentes. Em conclusão, esses autores afirmam que os alunos participantes desse projeto foram bastante receptivos ao assunto, pois demonstraram grande interesse para por em prática as histórias em quadrinhos. Além da produção de onomatopeias feitas por eles, foi promovida também a interdisciplinaridade, envolvendo o tema Pop Art com outras disciplinas curriculares da escola, que revela, novamente, uma rica possibilidade de trabalhar com as HQs no ensino.

No que se refere ao público infantil, a utilização de histórias em quadrinhos pode despertar nelas a sua imaginação e chamar a atenção através das imagens contidas nelas. Além disso, esse contato com a HQ pode proporcionar a criança despertar o gosto por outros meios de leitura: “[...] a história em quadrinhos, ao falar com imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para leitura de obras escritas”. (SANTOS, 2003, p. 03). Assim, entendemos nesta pesquisa que a utilização dessa linguagem pelo público infantil pode contribuir para que elas se tornem futuros leitores.

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

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

Isso nos conduz a dizer que os quadrinhos podem contribuir bastante no ensino de literatura, por exemplo, podendo ser um grande aliado para os professores na sala de aula, uma vez que alguns clássicos da literatura (Grande Sertão Veredas, Dom Casmurro, O Cortiço entre outras), foram adaptados para o formato de HQs. Isso é importante, pois pode ajudar os estudantes a ter maior familiaridade com tipos de obras diferentes e que são relevantes no cenário nacional. Com efeito, ao mesmo tempo em que os alunos leem determinada obra, podem também ler as imagens, uma vez que “[...] os alunos não leem apenas os textos, mas também as imagens”. (ARANTES, 2018, p. 26). Por isso, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos representam tanto a linguagem verbal, quanto a visual.

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

Em outro estudo sobre as histórias em quadrinhos, os autores Okama, Galvão e Góes (2018) apresentaram as HQs aos alunos e colaboradores de uma escola pesquisada por eles, ressaltando a importância e as possibilidades de trabalhar com essa linguagem na sala de aula. Segundo esses pesquisadores, as HQs que os alunos iriam desenvolver nas turmas de 5º ano seriam referentes à temática Saúde e Vida, além de incluir também os quadrinhos nas demais disciplinas curriculares, a fim de promover a interdisciplinaridade e a importância dessa linguagem para o ensino.

No que concerne a essa experiência realizada, os autores concluíram que:

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

Vale ressaltar que nesse processo formativo as histórias em quadrinhos podem contribuir não apenas na criatividade dos alunos, mas na reconstituição de memórias, isto é, podem estar ligadas a algum acontecimento ocorrido na vida do aluno, por exemplo. E esse acontecimento, pode ser representado por meio de desenhos, importante para ampliar a capacidade de leitura e interpretação do discente.

Importa destacar, nessa linha de raciocínio, que ao propor um trabalho com uma HQ na sala de aula, dependendo do público alvo, pode acontecer de muitos estudantes questionarem a sua utilização, como, por exemplo: Histórias em quadrinhos não estão ligadas ao lado lúdico? Muitos professores e alunos cometem esse equívoco de considerar HQ como algo infantil. Ao contrário: essa linguagem pode ser produzida, lida e disseminada tanto por crianças, quando por jovens e adultos, conforme já afirmado em diferentes estudos a respeito das histórias em quadrinhos no país (ARAÚJO; COSTA; COSTA, 2008; SANTOS; GANZAROLLI, 2011; SILVA, 2018a; RAMOS; RAMA; VERGUEIRO; VILELA, 2016), entre outros. Com efeito, “não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos escolares iniciais e tampouco para utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário”. (VERGUEIRO, 2016, p. 24). Desse modo, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos podem ser amplamente utilizadas no ensino escolar e acadêmico como recurso pedagógico.

É essencial assinalar que para se produzir histórias em quadrinhos são necessários materiais acessíveis aos alunos, tais como: papel, lápis, borracha, caneta e lápis de cor, além da criatividade do estudante. Por serem acessíveis (podem ser encontradas com facilidade na internet, mercados, bancas de jornal entre outros) e de baixo custo (pode-se produzir uma HQ com lápis e papel, apenas) (VERGUEIRO, 2016), é importante que esses materiais constem no acervo da escola e no planejamento docente.

Nesse sentido, para que ocorra um aprendizado significativo do aluno em relação ao uso de HQs, se faz necessário que os professores tenham conhecimento da linguagem e especificidades técnicas das histórias em quadrinhos, para que possam proporcionar aos estudantes uma aprendizagem mais significativa e o entendimento do que seja uma HQ. Dito isso, “ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la [...] é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”. (RAMOS, 2016, p. 30).

Ao dominar os conceitos básicos dos quadrinhos, como enquadramento, linhas de movimento entre outros, o professor terá mais segurança para incluí-la em qualquer tema e em outras disciplinas, importante para promover a interdisciplinaridade com as demais áreas, independentemente de suas respectivas especificidades (RAMOS; RAMA; VERGUEIRO, VILELA, 2016).

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

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

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Histórias em Quadrinhos como linguagem para retratar a realidade

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

A partir de análise de uma obra do artista brasileiro Lourenço Mutarelli, o artigo aborda muito a questão da linguagem como forma de representação estética do cinema, buscando revelar questões referentes à realidade

humana. Para tentar retratar isso, Mutarelli, analisado por Cardoso (2015), busca retratar essa realidade a partir de histórias com forte teor de suspense ou gênero policial, sendo esse último como um dos mais utilizados em revistas de histórias em quadrinhos.

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

Essa maneira de ver e interpretar a mulher negra se manteve no período pós-abolição, e, ao longo do século XX, foi difundida de diferentes maneiras, através de livros e revistas, peças de teatro, letras de músicas, anúncios publicitários, programas de televisão, histórias em quadrinhos e nos múltiplos discursos em circulação que ora abastecia, ora era abastecido por essas produções.

Embora essas representações em relação às personagens negras numa época em que o preconceito prevalecia ainda mais que os dias atuais, poucas tinham acesso à educação. Muitas não tinham condições de lutar pelos seus direitos. Além disso, as mulheres negras eram alvos do preconceito e diferenciação de espaços em sua representação de imagens (NETO, 2015).

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

4.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO METODOLOGIA DE ENSINO

No artigo intitulado “Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da Covid-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência” (2020), dos autores Lucas Eduardo Mello Barbosa, Isaque Souza da Silveira, Paula Carvalho Leite, Marialda Moreira Christoffel, Ana Letícia Monteiro Gomes, Tânia Vignuda de Sousa e Gláucia Cristina Lima da Silva, é enfatizado o uso das HQs como metodologia de ensino, a partir da construção de materiais didáticos produzidos com essa linguagem para estudantes e docentes de enfermagem. O objetivo do estudo, a partir desses materiais educativos, foi conscientizar as pessoas da maneira como ocorre a propagação do coronavírus (SARS-CoV-2) causador da COVID-19. O estudo destaca também a importância da produção de novos recursos pedagógicos e tecnológicos, uma vez que esses materiais podem ter um alcance maior de pessoas em tempo de distanciamento social, através da sua disponibilização na internet. Além da produção do material em HQ, esses autores afirmam que foi necessário transferi-las (as HQs) para os programas de digitalização, para a sua divulgação na internet. Essa afirmação ficou mais clara no próprio relato desses pesquisadores:

Esta congregação ocorreu por meio de uma história em quadrinhos, considerada um produto de cultura de massa, presente no cotidiano de crianças, jovens e adultos. Atuando com estudantes em projetos de extensão, vimos a necessidade de disseminar informações, orientações e cuidados para prevenir e evitar a propagação da COVID-19 em crianças e familiares que compartilham do mesmo domicílio. (BARBOSA, et al., 2020, p. 2-3).

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

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

Dito com outras palavras, as HQs devem ser utilizadas adequadamente pelo professor e que ele tenha conhecimento das suas características. Isso é importante para que o aluno compreenda e se aproprie dessa linguagem como um meio não apenas de aprender novos conteúdos, mas também entendê-la como uma forma de conhecimento. Nesse sentido, propor estratégias

de ensino interessantes, de acordo com a faixa etária do discente e próxima a sua realidade, parece ser um bom caminho para promover um aprendizado mais rico e significado para os estudantes.

De acordo com Barbosa et al. (2020, p. 7), “a HQ pode ser utilizada para que as evidências científicas sobre a história natural da doença (COVID-19) e as suas medidas de prevenção sejam traduzidas em linguagem adequada ao contexto das crianças, jovens e adultos”. Ou seja, essas contribuições são pertinentes, uma vez que ao utilizar as HQs como recurso didático e metodológico ajuda a ampliar o entendimento de assuntos do cotidiano e de interesse da população.

O artigo ainda reforça que é preciso reforçar mais possibilidades de incluir as histórias em quadrinhos tanto no espaço escolar, quanto na área da saúde, pois essa linguagem pode levar informação com maior proporção às pessoas, como deixou claro na pesquisa realizada pelos autores desse artigo. Diante disso, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos podem ser uma interessante estratégia para políticas públicas em saúde.

Por outro lado, o artigo intitulado “O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual” (2018), dos autores Elsa Midori Shimazaki, Viviane Gislaïne Caetano Auada, Renilson José Menegassi e Nerli Nonato Ribeiro Mori, se refere às HQs e suas contribuições na aprendizagem de alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do ensino fundamental e médio, que possuem deficiência intelectual; portanto, limitações e dificuldades de aprendizagem. A esse respeito, Shimazaki et al. (2018, p. 122) mencionam que:

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

Nesse sentido, os autores entendem que as histórias em quadrinhos contribuem para que esses estudantes com algum tipo de deficiência tenham maior facilidade de interpretação a partir das HQs.

Ao compreender as HQs como relevantes no ensino, é possível pensar em estratégias que podem contribuir na aprendizagem dos alunos e proporcionar a eles avançarem no conhecimento, a partir da leitura e produção de quadrinhos. Segundo Shimazaki et al. (2018), os alunos podem desenvolver melhor a capacidade de leitura e se sobressair em diferentes campos da linguagem, desde que utilizem as HQs no seu processo de ensino e aprendizagem.

A partir dessas experiências da utilização das HQs em sala de aula, fica evidente que ao trabalhar com essa linguagem como recurso didático e pedagógico, a aprendizagem dos estudantes pode se tornar significativa, pois o modo de aprender se torna diversificado e mais interessante para esses discentes, por meio de práticas pedagógicas voltadas às suas realidades. Para Okama, Galvão e Góes (2018, p. 152), “dentro destes processos de criação os alunos leram, interpretaram, produziram, ampliaram seu repertório linguístico e compartilharam seus conhecimentos já adquiridos”. Desse modo, as HQs proporcionam ao aluno trazer a sua bagagem de vida como algo que ele possa colocar em prática dentro do processo de criação.

Para reforçar essas análises, Araújo (2013, p. 314) assevera que o trabalho com as HQs podem proporcionar aos discentes “conseguir selecionar elementos visuais presentes nessa linguagem artística, determinando melhores condições para se comunicar com o mundo a sua volta”. Assim, a aproximação que os professores fazem com algo contextualizado a partir dos conteúdos trabalhados nas histórias em quadrinhos pode proporcionar aos alunos identificarem elementos próximos das suas realidades. Isso pode garantir melhor participação dos discentes nas aulas e a ter melhor rendimento na produção das atividades propostas pelos docentes.

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

Com essas análises construídas, entendemos que o uso de histórias em quadrinhos no ensino não tem nenhuma restrição, uma vez que podem ser incluídas em qualquer disciplina. Isso é possível devido ao fato da sua comunicação ocorrer por meio de diferentes signos visuais (balões, enquadramentos, onomatopeias entre outros), promovendo a comunicação entre os alunos e incentivando-os a ler, além de proporcioná-los maior facilidade de compreensão dos conteúdos trabalhados (SANTOS; GANZAROLLI, 2011). Com efeito, “As HQs podem ser utilizadas de diversas maneiras no ambiente escolar, como um valioso recurso de incentivo à leitura e um eficiente auxiliar no ensino em diversas disciplinas e atividades”. (Idem, p. 72).

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

Na sequência das análises, no artigo denominado de “Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático para o Ensino do Corpo Humano em Anos iniciais do Ensino Fundamental” (2014), das autoras Elisa Mári Kawamoto e Luciana Maria Lunardi Campos é abordado a relevância das HQs como recurso didático, sendo um suporte pedagógico utilizado para

diferentes temas, anos e faixas etárias. O tema discutido no artigo inclui ainda tópicos relacionados aos aspectos visuais, cognitivos e criativos.

De acordo com Kawamoto e Campos (2014), o professor que inclui as HQs como recurso didático em sala de aula pode tornar as suas aulas mais diversificadas, atraentes e lúdicas, despertando a imaginação dos alunos que, por sua vez, a partir do contato com essa linguagem, podem demonstrar mais interesse nas aulas. Conforme Kawamoto e Campos (2014, p. 153) “as expressões utilizadas por eles denotavam apreciação pelo material que estava sendo apresentado, tanto em relação ao desenho quanto ao conteúdo”.

Essas análises permitem dizer que outros temas como ética e saúde, por exemplo, também podem ser trabalhados no ensino, via perspectiva das histórias em quadrinhos. É a esse respeito que os autores Santos e Ferreira (2018, p. 126) destacam: “pautando sob o tema transversal Ética e Saúde, o projeto promove uma reflexão sobre atitudes simples do cotidiano que, diante da realidade atual, acabam se tornando atitudes próprias de super-heróis”. Com essa reflexão, os autores deixam claro que a presença das histórias em quadrinhos como metodologia de ensino no currículo escolar pode proporcionar melhores resultados para o ensino.

Dito de outra forma, ao utilizar as HQs no ensino, os estudantes poderão ter uma leitura mais atraente, devido às características presente nas histórias em quadrinhos (imagens, balões entre outros recursos), que podem chamar a atenção para aspectos da leitura, escrita, desenhos, além de interesse pela história narrada.

Em seguida, no artigo intitulado “The Comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate Management Program” (2017), de autoria de Anielson Barbosa da Silva, Gabriela Tavares dos Santos e Ana Carolina Bispo, o objetivo do estudo foi avaliar as HQs como estratégia ativa na aprendizagem de estudos de graduação do curso de Administração de uma universidade, a partir de uma pesquisa-ação. Dentre alguns resultados encontrados, os autores mencionam que a utilização dos quadrinhos como estratégia de ensino pode melhorar o entendimento e aprendizado de competências, ajudar no desenvolvimento de inovação, flexibilidade e melhorar o trabalho com conteúdos teóricos e práticos. Melhorar o senso crítico, incentivar a troca de experiências e melhorar a prática reflexiva no ambiente de aprendizagem também foram outros resultados revelados na pesquisa.

Segundo Silva, Santos e Bispo (2017), o uso de histórias em quadrinhos na área da Administração pode proporcionar melhorias no ensino de gestão ofertado aos estudantes que estudam nesse curso, além de promover, a partir de desenhos e histórias produzidas por eles, outras competências relacionadas a essa área, voltadas para a carreira profissional, como, por exemplo, habilidades de comunicação e interação social.

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

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

4.3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MERCADO EDITORIAL

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

O segmento de histórias em quadrinhos no Ceará é marcado principalmente por aspectos amadoristas nas relações negociais. Uma considerável parte dos artistas ainda encara o setor como um hobby e não consegue visualizar o potencial econômico

das HQs. Este fato gera a falta de profissionalismo do artista e por consequência o impede de intitular-se desenhista de quadrinhos, pois ele acaba por desempenhar outras atividades inerentes à indústria criativa e bem próxima do segmento de HQs. São elas: caricaturas, fanzines, desenhos comerciais, figurinos, charges, entre outras. (BATISTA, et al., 2011, p. 386).

Nesse sentido, segundo Batista et al., (2011), esses artistas adquirem outros processos de criação com características próximas as HQs, como as mencionadas acima, mas apesar disso, não se reconhecem pela sua forma de produção artística.

A partir dessa reflexão, vale mencionar Eisner (2005, p. 163) ao lembrar que “uma história em quadrinhos é essencialmente visual, e isso define o produto”. Ou seja, o trabalho artístico de uma HQ influencia diretamente a sua disseminação e, conseqüentemente, a sua venda. Porém, custos relacionados à utilização cada vez mais de impressão de revistas coloridas impactaram nos altos custos de sua produção, o que proporcionou que outros meios de divulgação como a internet fossem mais ampliados nesse meio (SÁ; VERGUEIRO, 2015).

Para ampliar essa discussão, Eisner (2005) afirma também que o mercado influencia a criatividade do artista/quadrinhista, uma vez que ele terá que captar os interesses dos leitores para produzir histórias que lhe chamem a atenção. Contudo, independente da sua veiculação (digital ou meio impresso), as HQs não devem negar ou “fugir” do que o mercado editorial vem discutindo ou debatendo na atualidade.

Por outro lado, no artigo intitulado “Culturas Legítimas: La traducción de historietas latinoamericanas en Brasil” (2018), da autora Bárbara Zocal, é dada ênfase a importância da tradução, especificamente da língua espanhola, de histórias em quadrinhos veiculadas no cenário nacional. É dado destaque as HQs de países latinos americanos traduzidos no Brasil, com o objetivo de observar as regularidades das traduções ocorridas nessas histórias no mercado editorial brasileiro. As análises construídas pela autora seguem a perspectiva sociológica de teóricos como Pierre Bourdieu.

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

Em outro trabalho, no artigo intitulado “Quadrinhos nacionais no Ciberespaço: uma análise de Combo Ranger nos âmbitos digital e impresso” (2014), dos autores Roberto Elisio dos Santos, Victor Wanderley Corrêa, as inovações tecnológicas e artísticas por meio das histórias em quadrinhos são destacadas. A partir disso, os autores analisam uma HQ impressa com outra adaptada para ser veiculada na internet. O objetivo do estudo foi o de garantir, também, que a divulgação das HQs alcance um público ainda maior.

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

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

Com os quadrinhos dispostos na internet, os leitores tiveram a oportunidade de ter outras maneiras de ler e explorar a arte desse gênero, ampliando a sua disseminação e acesso. Por isso, os autores mencionaram o artista Fábio Yabu, por ser um dos principais que trabalha com a produção de HQs a partir da internet, com a sua obra “Combo Rangers”, sendo representada por meio de intertextualidade, que se refere a uma obra criada com versão de outra já existente, de acordo com Santos e Corrêa (2014).

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

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

Como bem deixa claro Eisner (1989) no fragmento acima, é importante lembrar nessas análises que a criatividade do artista/quadrinhista é de fundamental importância para chamar a atenção do leitor, independente do meio de divulgação da HQ (internet ou meio impresso). Dessa forma, esse artista pode colocar em evidência a arte da narração gráfica e socializar conhecimento.

Todavia, Sá e Vergueiro (2015) fazem uma importante observação acerca das histórias em quadrinhos: as HQs precisaram passar por mudanças nos últimos anos (tratar de temas atuais, por exemplo, como questões de gênero) para que pudessem se adaptar a nova realidade digital e social. Contudo, esclarecem que a veiculação das HQs na internet não significa que os seus meios impressos estão perdendo espaço no mercado editorial: ao contrário, as revistas construídas e divulgadas na internet vieram para dar maior visibilidade a artistas, histórias e na produção de conhecimento acerca das HQs, uma vez que esse processo pode contribuir para que um maior número de pessoas tenha acesso a essas histórias e, consequentemente, para a diversidade de meios de entretenimento, pesquisa e educação.

Para encaminhar as conclusões desta pesquisa, dentre as áreas de conhecimento identificadas nos artigos encontrados e analisados da Scielo a respeito das histórias em quadrinhos, e considerando os seus respectivos periódicos de publicação, as áreas abordadas, tendo como parâmetro de consulta a Tabela de Áreas do Conhecimento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), são:

- a) Artigo “Quadrinhos Nacionais no Ciberespaço: uma análise de Combo Ranger nos âmbitos digitais e impresso”, referente à grande área Linguística, Letras e Artes, sub-área Linguística;
- b) Artigo “A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em Diomedes: A trilogia do acidente, de Lourenço Mutarelli”, referente à grande área Linguística, Letras e Artes, sub-área Linguística;
- c) Artigo “Entre o grotesco e o risível: O lugar da mulher na História em Quadrinhos no Brasil”, referente à grande área Ciências Humanas, subárea Ciência Política;
- d) Artigo “Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de Pandemia da COVID-19 retratados em História em Quadrinhos: Relato de experiência”, referente à grande área Ciências da Saúde, sub-área Enfermagem;
- e) Artigo “The Comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate Management Program”, referente à grande área Ciências Sociais Aplicadas, subárea Administração, Ciências Contábeis e Turismo;
- f) Artigo “As relações contratuais das indústrias criativas: O caso dos quadrinhos no Ceará”, referente à grande área Ciências Sociais Aplicadas, sub-área Administração, Ciências Contábeis e Turismo;
- g) Artigo “Culturas Legítimas: La traducción de historietas latinoamericanas en Brasil”, referente à grande área Linguística, Letras e Artes, sub-área Letras;
- h) Artigo “O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual”, referente à grande área Ciências Humanas, sub-área Educação;
- i) Artigo “Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático para o Ensino do Corpo Humano em Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, referente à grande área Ciências Humanas, sub-área Educação.

Claramente se nota que há uma interdisciplinaridade presente do uso e estudo das histórias em quadrinhos em diferentes áreas, o que reforça a tese de que essa linguagem pode ser utilizada como recurso didático-pedagógico e metodologia de ensino em qualquer área do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

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

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

As áreas de conhecimento identificadas nesta pesquisa revelam a diversidade que está presente nos estudos desenvolvidos e analisados das histórias em quadrinhos, como a Administração, passando pela saúde entre

outras. Isso mostra o quanto é possível utilizar essa linguagem em diferentes contextos e lugares, importante para contribuir para a produção de conhecimento sobre o ensino e práticas pedagógicas desenvolvidas na educação básica e universidade a partir das HQs.

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

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

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

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

Esperamos que esta pesquisa possa contribuir para ampliar um pouco mais a discussão sobre as histórias em quadrinhos na educação como metodologia de ensino e recurso didático e pedagógico na escola e ensino superior a partir do levantamento bibliográfico feita da produção dessa linguagem na Scielo, pois, ainda são carentes estudos que abordam esse levantamento na pesquisa educacional.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, F.; AGUIRRE, F. Z. S.; OLIVEIRA, L. S. Histórias em quadrinhos e os super-heróis ganhando espaço nas salas de aula. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 75-78.
- ARANTES, T. T. As histórias em quadrinhos no ensino de literatura: uma proposta para a sala de aula. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 24-28.
- ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A.; COSTA, E. B. As histórias em quadrinhos na educação: Possibilidades de um recurso didático- pedagógico. **Revista A Margem**, Uberlândia, n. 2, jul./dez. p. 26-36, 2008.
- ARAÚJO, G. C. Dialogando com a linguagem Visual das Histórias em quadrinhos em sala de aula. **Revista de Letras Norte@mentos**, Sinop, v. 6, n. 12, p. 303-317, 2013.
- BATISTA, P. C. S. *et al.* As relações contratuais das indústrias criativas: o caso dos quadrinhos no Ceará. **Cadernos EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 377-393, 2011. <https://doi.org/10.1590/S1679-39512011000200009>

- BARBOZA, L. E. M. *et al.* Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da COVID-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 24, ne20200200, 2020. <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2020-0200>
- BARBOSA, V. L. Modalidades da linguagem: interfaces entre as obras literárias e as particularidades das histórias em quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 19-22.
- BETTIO, F. D. R.; LOPES, J. C. C.; MARINHO, L. G. C. A leitura e a imaginação através da história em quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 43-46.
- CARDOSO, A. C. A. A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em Diomedes: a trilogia do acidente, de Lourenço Mutarelli. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Brasília, n. 46, p. 257-277, 2015. <http://doi.org/10.1590/2316-40184614>
- ERICKSON, F. **Qualitative methods in research on teaching**. Michigan: The Institute for Research on Teaching, 1985.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GERHARDT, T. A.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. ed. [S. l. s. n.], 2009.
- KAWAMOTO, E. M.; CAMPOS, L. M. L. Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental. **Ciência & Educação (Bauru)**, Bauru, v. 20, n. 1, p. 147-158, 2014. <https://doi.org/10.1590/1516-731320140010009>
- LIMA, L. S.; FLORES, J. A. V.; AZEVEDO, C. T. O ensino da arte e as histórias em quadrinhos (HQ): A arte Sequencial e o desenvolvimento gráfico. **Revista Palíndromo**, Florianópolis, p. 1-18, ago./dez. 2015.
- MEZA, E.; FERREIRA, J. S. F. P.; LUZ, S. M. A. A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da cidadania. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 104-107.
- NETO, M. G. O. Entre o grotesco e o risível: o lugar da mulher negra na história em quadrinhos no Brasil. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 16, p. 65-85, 2015. <https://doi.org/10.1590/0103-335220151604>
- OKAMA, C. A.; GALVÃO, G. D.; GÓES, H. M. Projetos escolares: uma poderosa ferramenta de ensino. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 150-153.
- RAMOS, P. **A leitura dos Quadrinhos**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2016.
- RAMOS, P.; RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; VILELA, T. (Orgs.). **Como Usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 Ed. São Paulo: Contexto, 2016.
- SÁ, C. C.; VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos e seus suportes: do papel ao ambiente virtual. **9º Arte**, São Paulo, v. 4, n. 2, jul./dez. 2015.
- SANTOS, L. D. C. C. D.; FERREIRA, T. D. J. Produção de histórias em quadrinhos com as temáticas saúde, vida e solidariedade. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 126-129.
- SANTOS, R. E. A história em quadrinhos na Sala de Aula. **Revista Intercom**, São Paulo, p. 1-13, 2003.
- aprendizado: da teoria à prática. **EccoS**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. <https://doi.org/10.5585/eccos.n27.3498>
- SANTOS, R. E.; CORREA, V. W. Quadrinhos nacionais no ciberespaço: uma análise de *Combo Ranger* nos âmbitos digital e impresso. **Galáxia (São Paulo)**, São Paulo, v. 14, n. 27, p. 107-119, 2014. <https://doi.org/10.1590/1982-25542014116091>
- SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, Campinas, v. 23, n. 1, p. 63-75, abr. 2011. <https://doi.org/10.1590/S0103-37862011000100006>

- SHIMAZAKI, E. M. *et al.* O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Bauru, v. 24, n. 1, p. 121-142, 2018. <https://doi.org/10.1590/s1413-65382418000100010>
- SILVA, A. B.; SANTOS, G. T.; BISPO, A. C. K. A. The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. **RAM. Revista de Administração Mackenzie**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 40-65, 2017. <https://doi.org/10.1590/1678-69712017/administracao.v18n1p40-65>
- SILVA, D. V. N. A leitura e os quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018a, p. 37-41.
- SILVA, M. C. Histórias em quadrinhos e ensino de Língua Portuguesa. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018b, p. 14-17.
- SILVEIRA, D. T.; CÓRDOVA, F. P. **Métodos de Pesquisa**. ed. [S. L. s. n.], 2009.
- SOUZA, D. T. F. D.; PAEL, M. G.; BIANCHI, S. W. *Art Pop*, Língua Inglesa e tecnologia no universo do super-herói. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (Orgs.). **#Somos Todos Super-Heróis**. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018, p. 172-176.
- VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMOS, P.; RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; VILELA, T. (Orgs.). **Como Usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4 Ed. São Paulo: Contexto, 2016, p. 31-64.
- ZOCAL, B. Culturas legítimas: la traducción de historietas latino americanas en Brasil. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 57, n. 1, p. 245-264, 2018. <https://doi.org/10.1590/010318138651707357271>