



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO**  
**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PRESIDENTE DUTRA**  
**CURSO DE LETRAS LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA**  
**E LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

**JÉSSICA GABRIELLE MORAES DE SOUSA**

**O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO**  
**DIDÁTICO PARA O INCENTIVO À PRÁTICA DA LEITURA**

**JÉSSICA GABRIELLE MORAES DE SOUSA**

**O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO  
DIDÁTICO PARA O INCENTIVO À PRÁTICA DA LEITURA**

Monografia apresentada ao Curso de Letras  
Licenciatura de Língua Portuguesa e  
Literaturas de Língua Portuguesa, da  
Universidade Estadual do Maranhão – UEMA,  
Centro de Estudos Superiores de Presidente  
Dutra – CESP, como pré-requisito para  
obtenção do título de Licenciado em Letras.

Orientador: Prof. Me. Jonh Jefferson Alves.

Sousa, Jéssica Gabrielle Moraes de.

O gênero textual história em quadrinhos como recurso didático para o incentivo à prática da leitura / Jéssica Gabrielle Moraes de Sousa. – São Luís, 2020.

46 f.

Monografia (Graduação) – Curso de Letras, Universidade Estadual do Maranhão, 2020.

Orientador: Prof. Me. Jonh Jefferson do Nascimento Alves. .

1.Leitura. 2.Gênero textual. 3.História em quadrinhos. I.Título.

CDU: 028(075)

**JÉSSICA GABRIELLE MORAES DE SOUSA**

**O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO  
DIDÁTICO PARA O INCENTIVO À PRÁTICA DA LEITURA**

Monografia apresentada ao Curso de Letras  
Licenciatura de Língua Portuguesa e  
Literaturas de Língua Portuguesa, da  
Universidade Estadual do Maranhão – UEMA,  
Centro de Estudos Superiores de Presidente  
Dutra – CESP, como pré-requisito para  
obtenção do título de Licenciado em Letras.

APROVADO EM: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Me Jonh Jefferson Alves (Orientador)**  
Mestre em Letras – UERN

---

**Prof. Esp. Wlga Alves de Sousa**  
Especialista em Psicologia da Educação

---

**Prof. Esp. Marrony da Silva Alves**  
Especialista em Informática da Educação

Dedico este trabalho aos meus pais, Francisco das Chagas dos Santos Moraes e Márcia de Sousa Nogueira Moraes, e ao meu marido Johny Max Pereira de Sousa, que incessantemente me estimularam a sair da zona de conforto e seguir em busca do conhecimento. A eles, meu amor incondicional.

## **AGRADECIMENTOS**

Primordialmente, agradeço a Deus por ter me dado a oportunidade de ingressar no curso que eu tanto almejava, me dando saúde e disposição para chegar até a conclusão. Com seu amor e infinita misericórdia, me guiou nessa trajetória.

Ao meu marido, que vibrou comigo nas minhas vitórias e sempre serviu de ombro amigo nos momentos de dificuldade, sendo meu pilar de sustentação diante das adversidades que enfrentei, demonstrando seu amor e cuidado.

Aos meus pais, que continuamente me apoiaram e ajudaram na minha jornada acadêmica e me ensinaram a lutar pelos meus objetivos com garra e determinação, respeitando o espaço do meu próximo. Também me repassaram valores e princípios que levarei por toda a vida.

Ao meu irmão Jefferson e minha prima Lays, os quais sempre estiveram presentes na minha vida, com palavras de incentivo e demonstração de afeto.

Aos meus familiares e amigos, que acreditaram no meu potencial, ajudaram a enfrentar os desafios e torceram pela minha vitória.

Aos meus professores, que se dedicaram a repassar seus conhecimentos, principalmente ao meu orientador Jonh Jefferson do Nascimento Alves, que me auxiliou na conclusão deste trabalho, com muita paciência e maestria.

Aos colaboradores da UEMA, que sempre foram solícitos, tornando a instituição um ambiente propício para o aprendizado.

A todos, muito obrigada!

*“A leitura é uma fonte inesgotável de prazer,  
mas, por incrível que pareça, a quase  
totalidade não sente esta sede.”*  
(Carlos Drummond de Andrade)

## RESUMO

O presente trabalho aborda o gênero textual História em Quadrinhos como recurso didático de incentivo à prática da leitura, para crianças e adolescentes, com a finalidade de torná-la um hábito, tendo em vista sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando o desenvolvimento de competências e a ampliação de conhecimentos. A leitura tem papel fundamental na sociedade atual, centrada na cultura da escrita, haja vista a necessidade de compreensão do mundo e da realidade em que vivemos, bem como de processar as informações dos diferentes tipos de comunicação. Diante disso, verifica-se a importância da leitura para assimilar o conhecimento que está à disposição em qualquer tempo e lugar. O estudo visa apresentar as histórias em quadrinhos, como recurso didático eficaz para o incentivo à leitura, bem como aumento de vocabulário e incremento de conhecimento de mundo. As histórias em quadrinhos são bastante úteis, principalmente na literatura infanto-juvenil, uma vez que torna a leitura agradável e prazerosa, devido à combinação perfeita entre textos e imagens, geralmente com teor humorístico e ilustrações chamativas, estimulando a criatividade e o senso crítico do leitor. A metodologia utilizada baseou-se em pesquisa bibliográfica de diversos autores, como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Glacy Xavier. O trabalho demonstrou a influência positiva deste gênero textual no que se refere ao estímulo à leitura, enriquecimento vocabular e desenvolvimento intelectual.

**Palavras-chave:** Leitura; Gênero Textual; História em Quadrinhos.



## **ABSTRACT**

The present work approaches the textual genre Comics as a didactic resource to encourage the practice of reading, for children and adolescents, with the use of using the habit, considering its contribution in the teaching-learning process, enabling the development of skills and expansion of knowledge. Reading plays a fundamental role in today's society, centered on the culture of writing, there is a need to understand the world and the reality in which we live, as well as to process it as information from different types of communication. Therefore, check if the importance of reading for similar knowledge is available at any time and place. The study aims to present comics, as an effective teaching resource to encourage reading, as well as increase vocabulary and increase knowledge of the world. Comics are very useful, especially in children's literature, since it makes reading pleasant and pleasurable, due to the perfect combination of texts and images, usually with humorous content and flashy illustrations, stimulating the reader's creativity and critical sense. The methodology used was based on bibliographic research by several authors, such as Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos and Glayci Xavier. The work demonstrated the positive influence of this textual genre, which refers to stimulating reading, enriching vocabulary and intellectual development.

**Keywords:** Reading; Textual Genre; Comics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>The Yellow Kid</i> .....	22
Figura 2 – Liga da Justiça .....	23
Figura 3 – As Aventuras de Nhô Quim .....	24
Figura 4 – A Turma do Pererê .....	25
Figura 5 – Turma da Mônica .....	25
Figura 6 – Tirinha sobre a ditadura .....	26
Figura 7 – Tirinha sobre o meio ambiente .....	27
Figura 8 – Tirinha sobre política .....	28
Figura 9 – Tipos de balões .....	32
Figura 10 – Onomatopeias .....	33
Figura 11 – Tira cômica .....	35
Figura 12 – Literatura em quadrinhos .....	35
Figura 13 – Charge .....	36
Figura 14 – Cartum .....	36
Figura 15 – Gibi .....	37
Figura 16 – <i>Comics</i> .....	37
Figura 17 – Mangá .....	38
Figura 18 – <i>Graphic Novel</i> .....	38
Figura 19 – HQtrônica .....	39

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 A IMPORTÂNCIA DA LEITURA .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Os Gêneros Textuais no Processo da Leitura .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 A Leitura e Seus Desafios .....</b>	<b>15</b>
<b>3 GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Surgimento e Evolução das HQs .....</b>	<b>21</b>
<b>3.2 Inclusão das HQs nas Escolas .....</b>	<b>26</b>
<b>4 ELEMENTOS ESSENCIAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1 Tipos de Histórias em Quadrinhos .....</b>	<b>34</b>
<b>5 PERSPECTIVAS DAS HQS NO ÂMBITO DA LEITURA .....</b>	<b>40</b>
<b>6 CONCLUSÃO .....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>45</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A leitura é de suma importância para a vida do ser humano, uma vez que, por meio dela, enxergamos o mundo de uma maneira diferente. O indivíduo que não lê se difere daquele que possui esse hábito. Leitores têm o senso crítico apurado, conseguem argumentar bem as suas ideias e possuem um vocabulário extenso. Essa prática traz diversos benefícios para o estudante, visto que desperta a criatividade, imaginação, entendimento e absorção dos conteúdos propostos na escola, pelo currículo; fortalecendo o intelecto e adquirindo uma bagagem cultural que o acompanha por toda a vida. A escola e a família são responsáveis por despertar o gosto pela leitura ainda na infância.

Nesse contexto, pode-se introduzir o gênero textual História em Quadrinhos, ou apenas HQ, como recurso didático para o incentivo à leitura, pela sua riqueza e ludicidade, de forma a contribuir para a aprendizagem. Esse tipo de literatura é considerada eficaz, pois são chamativas e faz com que exista uma conexão, de aspecto emocional, com os personagens. As HQs são meios de comunicação em massa, cujas histórias são narradas através de imagens e textos inter-relacionados. Além de informar e entreter, esse gênero tem, junto a outros canais de comunicação, um papel relevante na formação da criança e do adolescente leitor. As histórias em quadrinhos em muitos contextos são transmissoras de ideologias e, portanto, alimenta o processo educativo de seu público.

A temática é importante, tendo em vista a preocupação na forma como é tratada a prática da leitura nas escolas, como alunos desmotivados e os meios que são utilizados para o processo de ensino-aprendizagem. A discussão sobre o tema é bastante pertinente e necessária, visto que professores ainda enfrentam dificuldades para incentivar os alunos a criarem gosto pela leitura, tendo em vista a falta de interesse. O trabalho busca responder de que forma o gênero textual História em Quadrinhos pode ser eficaz como recurso didático para a prática da leitura.

A metodologia empregada no trabalho caracteriza-se por uma pesquisa bibliográfica. Para tanto, adotou-se uma estratégia metodológica qualitativa descritiva. Consiste na realização de revisão analítica de livros, revistas, páginas da internet e outras publicações, que trazem informações necessárias à obtenção de um panorama geral sobre as histórias em quadrinhos, sobremaneira no âmbito educacional, abordando um histórico sobre as HQs, suas características, elementos essenciais, tipos e aplicações em sala de aula para promoção da leitura, bem como busca torná-la um hábito predominante. O trabalho foi baseado nas obras

de diversos autores, dentre eles, o aporte teórico de Waldomiro Vergueiro (2012), Paulo Ramos (201) e Glayci Xavier (2017).

O objetivo do trabalho consiste em levantar a percepção acerca da importância da prática da leitura, por intermédio do gênero textual História em Quadrinhos, sendo abordado no processo educacional, expondo as dificuldades encontradas por educadores na utilização de recursos didáticos direcionados à leitura, bem como apresentar o gênero como uma forma rica e produtiva de expressar os mais variados assuntos, em que se faz presente a relação entre linguagem verbal e não verbal, entre palavra e imagem, para a atenção de alunos e docentes.

A relevância do tema para a sociedade consiste em apontar o gênero História em Quadrinhos como recurso eficaz para estímulo e incentivo ao leitor a buscar tipos variados de leitura, pois, juntamente com os livros, são instrumentos saudáveis para a imaginação e o raciocínio de crianças e adultos. Para o pesquisador, é possível identificar os diversos fatores que levam as Histórias em Quadrinhos a serem consideradas importantes ferramentas para auxiliar o professor em sala de aula. Além disso, esse trabalho traz contribuição para o campo de estudo sobre a Leitura e Gêneros Textuais, dentro da Licenciatura em Língua Portuguesa.

O trabalho está dividido em cinco partes, que discorrem sobre aspectos importantes da prática da leitura e da utilização de histórias em quadrinhos no âmbito educacional. O capítulo inicial aborda a importância da leitura para o desenvolvimento intelectual dos indivíduos, apresentando os gêneros textuais, bem como os desafios enfrentados pelos educadores no incentivo da leitura. O capítulo seguinte traz o gênero História em Quadrinhos, ou simplesmente HQs, discorrendo sobre seu surgimento e evolução, assim como sobre o processo de inclusão desse gênero nas escolas. A terceira parte do trabalho explana a respeito dos elementos essenciais das histórias em quadrinhos e dos principais tipos comumente utilizados no mercado editorial. O penúltimo capítulo expõe as perspectivas das HQs no âmbito da leitura como recurso didático. Por último, apresenta-se a conclusão, com as considerações finais sobre a consecução dos objetivos do trabalho.

## 2 A IMPORTÂNCIA DA LEITURA

É notório que a leitura tem a capacidade de trazer uma série de benefícios para a vida do ser humano. O hábito de lê promove o crescimento intelectual, aprimora diversas habilidades, entre as quais podem ser citadas a interpretação, a criatividade e a escrita. A leitura possibilita o crescimento pessoal e profissional, dando acesso a um mundo de informações e conhecimentos. Quem lê se torna uma pessoa questionadora e crítica, buscando incessantemente respostas para os problemas que se fazem presentes ao seu redor. O leitor atuante, que compreende o que lê, adquire aptidão para interpretar dados e fatos, organizar o pensamento, formular sínteses e concatenar ideias.

O processo da leitura se dá por meio de representação da realidade. De acordo como o entendimento de Ângela Kleiman (2004), o processo de leitura,

[...] se caracteriza pela utilização de conhecimento prévio: o leitor utiliza na leitura o que ele já sabe, o conhecimento adquirido ao longo de sua vida. É mediante a interação de diversos níveis de conhecimento como o conhecimento linguístico, o textual, o conhecimento de mundo, que o leitor consegue construir o sentido do texto. E porque utiliza justamente diversos níveis de conhecimento que interagem entre si, a leitura é considerada um processo interativo. (KLEIMAN, 2004, p.13)

As funções cognitivas são de grande importância no processo da leitura, tendo em vista que fazem parte do nosso desenvolvimento intelectual e empírico. Elas constituem o entendimento e ajudam a compreender o mundo em que se vive, fornecendo informações por intermédio dos saberes e experiências. A leitura não significa apenas decodificar símbolos linguísticos, também requer uma interação por parte do leitor. Para a compreensão de um texto, ele utiliza o conhecimento adquirido por toda sua vida.

Conforme Cagliari (2009), a leitura é abordada como uma ação com duplo significado.

A leitura é, pois, uma decifração e uma decodificação. O leitor deverá em primeiro lugar decifrar a escrita, depois entender a linguagem encontrada, em seguida decodificar todas as implicações que o texto tem e, finalmente, refletir sobre isso e formar o próprio conhecimento e opinião a respeito do que leu. A leitura sem decifração não funciona adequadamente, assim como sem a decodificação e demais componentes referentes à interpretação, se torna estéril e sem grande interesse (CAGLIARI, 2009, p.133).

Para que haja melhor interpretação textual é necessário que o leitor tenha conhecimento prévio acerca do léxico e da semântica, visto que são elementos fundamentais para o discernimento do que se lê. A falta de conhecimento acerca do vocabulário atrapalha drasticamente a compreensão da leitura, tendo em vista que não dá para assimilar o desconhecido.

Nesse raciocínio, podemos acrescentar o pensamento de Paulo Freire, (1989):

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto (FREIRE, 1989, p. 11).

O homem traz sentido ao que lê por meio de suas experiências vivenciadas. A leitura precede a palavra; perpassa entre o interior e o exterior do ser humano, relacionando-se à prática social, em que as interações verbais ocorrem a todo momento e as experiências cotidianas possibilitam o enriquecimento da própria linguagem, o que influencia na compreensão da leitura em seus diferentes contextos.

## **2.1 Gêneros Textuais no Processo da Leitura**

Os gêneros textuais têm por finalidade, sobretudo, facilitar a comunicação, seja qual for a circunstância, por intermédio de bilhetes, bulas de remédio, receitas, cartas, cordel, romance, histórias em quadrinhos, entre outros inúmeros. A diversificação dos gêneros é de suma importância para a efetivação da leitura em âmbito escolar, haja vista que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) trazem diretrizes que orientam essa abordagem:

É preciso priorizar os gêneros que merecerão abordagem mais aprofundada. Sem negar a importância dos textos que respondem às exigências das situações privadas de interlocução, em função dos compromissos de assegurar ao aluno o exercício pleno da cidadania, é preciso que as situações escolares de ensino de Língua Portuguesa priorizem os textos que caracterizem os usos públicos da linguagem. Os textos a serem selecionados são aqueles que, por suas características e usos, podem favorecer à reflexão crítica, o exercício de formas de pensamento mais elaboradas e abstratas, bem como a fruição estética dos usos artísticos da linguagem, ou seja, os mais vitais para a plena participação numa sociedade letrada (PCN, 1998, p. 24).

Pode-se averiguar que os gêneros textuais são definidos por sua função social, que se realizam por um determinado motivo em uma situação comunicativa (um contexto) para proporcionar uma interação específica. Possuem estabilidade de enunciados, conteúdo, composição e estilo arranjados em função de um objetivo estabelecido. Desse modo, ao produzir um texto, o autor seleciona um gênero de acordo com o que se deseja comunicar, bem como do efeito e ação que se deseja produzir no interlocutor.

Nesse contexto, a inserção de gêneros textuais na sala de aula é essencial, visto que é necessário correlacionar as diversas formas de comunicação em âmbito educacional, conforme explanam Andrea Winkler e Joceane Sangalli (2016):

Trabalhar com gêneros textuais implica, obrigatoriamente, trabalhar as condições nas quais os textos são produzidos, por onde circulam, com quais intenções, quais seus interlocutores privilegiados. Assim, é possível levar para a sala de aula diferentes gêneros nas aulas de Língua Portuguesa, tais como, receitas de bolo, regras de jogos, textos informativos, publicitários e outros. A finalidade é aproximar o máximo possível o que se produz na escola daquilo que circula fora dela, eliminando de vez práticas artificiais de escrita, as redações que meramente realizadas nas aulas, desvinculadas da vida pessoal do educando (WINKLER; SANGALLI, 2016, p. 11).

A partir da compreensão desses gêneros, o leitor é capaz de discernir o que se pretende comunicar de forma crítica e consciente por meio da capacidade de interpretação. Com isso, é possível aproveitar os benefícios que a leitura propicia para o desenvolvimento da imaginação, criatividade e senso crítico. Assim, o indivíduo passa a ser um formador de opiniões e adota a leitura como um hábito prazeroso.

## **2.2 A Leitura e Seus Desafios**

A leitura é imprescindível na vida do homem, já que, por intermédio dela, enxergamos o mundo de uma maneira diferente. Uma pessoa que lê passa por transformações positivas, amplia seus conhecimentos, torna-se um ser crítico e consegue articular bem as suas ideias. O ato de ler é uma habilidade que deve ser desenvolvida para a aquisição de saberes, bem como para a formação como um todo, influenciando positivamente em âmbito pessoal e profissional.



De acordo com Rafael Batista (2017), o ato da leitura é indispensável à interpretação textual e enriquecimento do vocabulário.

Um dos grandes desafios dos professores da educação básica é ensinar a leitura para os alunos, mas ensinar não só a decifrar códigos, e sim a ter o hábito de ler. Seja por prazer, seja para estudar ou para se informar, a prática da leitura aprimora o vocabulário e dinamiza o raciocínio e a interpretação. Um ato de grande importância para a aprendizagem do ser humano, a leitura, além de favorecer o aprendizado de conteúdos específicos, aprimora a escrita. O contato com os livros ajuda ainda a formular e organizar uma linha de pensamento (BATISTA, 2017, p.1).

Ler não diz respeito apenas decodificar signos linguísticos, porém exige do leitor conhecimento de mundo para compreensão textual. Para isso, os livros são fundamentais para a organização do pensamento, porém, com a internet, as pessoas passaram a ter acesso a novas formas de leitura, advindas da evolução dos meios de comunicação, por meio de multimodalidades, mudando as maneiras de ler, como os *e-books*, em que existe liberdade de ler em qualquer lugar e tempo.

Acerca do assunto, Winkler e Sangalli (2016, p.15) acrescentam:

As novas tecnologias proporcionam uma infinita agilidade e facilidade para chegarmos às informações. Ler um livro, demora mais e exige mais do leitor. Em um mundo onde as pessoas estão condicionadas a serem mais apressadas, ler um livro, curtir uma boa história, se tornou algo do passado. Basta apenas um clique, já chegamos a pesquisas e resumos prontos. Devido a isso, para muitos professores, o acesso aos meios tecnológicos tornou-se um problema, na escola a leitura se tornou uma obrigação, muito longe de ser prazerosa para muitas crianças (WINKLER; SANGALLI, 2016, p.15).

De fato, essa tecnologia tem feito com que os jovens depositem seus interesses em redes sociais, jogos, bate-papos, vídeos e outras inúmeras maneiras de entretenimento. As informações são trazidas de maneira instantânea, ocupando a maior parte do tempo destes, a falta de interesse em livros tem aumentado, sendo que muitos alunos têm tido contato apenas para fazer trabalhos acadêmicos, tornando o que deveria trazer satisfação em um ato mecânico e obrigatório. No entanto, a leitura deve ser algo que traga prazer, que seja realizada de maneira voluntária ao ponto de se tornar um hábito agradável.

Em se tratando na formação de alunos leitores, o desafio central para os professores, não é somente ensinar a ler, mas sim, formar alunos praticantes da leitura, que saberão escolher seu gênero adequado para solucionar suas necessidades, tornando-os críticos, assumindo uma posição própria perante a sociedade. Portanto, o professor tem papel importantíssimo na aquisição do gosto pela leitura nas crianças, pois é um dos principais modelos de leitor (WINKLER; SANGALLI, 2016, p. 17).

Os professores tem o desafio de resgatar os estudantes para o universo dos livros, despertando neles o gosto de ler, a partir dos interesses individuais e gostos de cada um em relação a determinado gênero textual. Nesse contexto, a escola tem papel fundamental na formação do leitor, conforme ensinam Passos e Vieira (2017):

A prática e o ensino da leitura estão entrelaçados com a cadeia discursiva que faz parte do cotidiano das pessoas e a escola é um dos ambientes em que esta cadeia se faz muito presente. O diálogo é capaz de promover um ensino-aprendizagem significativo, além de oferecer as condições para o desenvolvimento do aluno como leitor pleno, pois, favorece o conhecimento de novas palavras em uma perspectiva dialógica (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 5).

Ressalte-se que a prática da leitura deve começar desde cedo na vida do aluno. Para isso, é indispensável que a escola seja um ambiente favorável, apresentando uma estrutura adequada, com biblioteca, material didático, proposta pedagógica voltada ao incentivo da leitura e um corpo docente qualificado. Contudo, apesar de existirem escolas com esse padrão, muitos alunos ainda se sentem desmotivados para o ato de ler. Desse modo, é primordial diversificar as formas de leitura, assim como afirma Batista (2017):

É comum algumas pessoas dizerem que não têm paciência para ler um livro, no entanto, é tudo uma questão de hábito, de transformar a leitura em prazer. Vale lembrar que, além dos livros didáticos, previstos em diversas etapas dos estudos, é importante buscar outras obras de interesse, independentes do conteúdo. Por isso, os estudantes podem dedicar-se a leituras descompromissadas, fazendo das férias tempo propício para isso. Poesias, romances, epopeias, vale tudo quando a intenção é viajar pelas páginas de uma obra literária. Jornais, revistas e periódicos também são ótimos aliados de leitores assíduos (BATISTA, 2017, p. 2).

Percebe-se que, para a iniciação na prática da leitura, é importante que haja uma variedade de gêneros literários com a finalidade precípua de fazer com que o aluno tenha autonomia para escolher qual tipo de texto mais se identifica.

Dessa maneira, os livros devem ser vistos, primariamente, como algo que remeta ao lazer para, em seguida, tornar-se um ato habitual. Entretanto, existe um problema grave que afeta diretamente a qualidade da educação e assola, principalmente, as escolas públicas: a falta de estrutura física e de materiais didáticos.

Sobre o assunto, Sharon Abdalla (2016) explana que

[...] a falta de estrutura das escolas públicas é um dos primeiros e mais evidentes entraves para o pleno desenvolvimento da educação, em relação não somente à estrutura física dos prédios, cuja falta de manutenção é muitas vezes visível, mas também à falta de mobiliário para proporcionar o conforto necessário para que os estudantes possam se concentrar na aula. A falta de materiais é outro obstáculo, bem como da utilização de equipamentos eletrônicos (como projetores) que não estão presentes em todas as escolas (ABDALLA, 2016, p. 1).

Verifica-se que muitas escolas são carentes de estrutura mínima e recursos pedagógicos, onde professores encontram dificuldades para aplicação de conteúdos de forma didática. Esses obstáculos precisam ser contornados para que haja um ensino de qualidade e, por conseguinte, alunos com desempenho satisfatório.

Diante disso é imprescindível a busca por novos mecanismos para o processo de ensino-aprendizagem, criando-se artifícios multimodais, com o intuito de apresentar ao aluno diferentes formas de conhecimento, não se prendendo apenas ao modelo tradicional, porém expondo formas interativas de comunicação.

### 3 GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos, ou apenas HQs, são textos em que existem, prioritariamente, as linguagens verbal e não verbal, ou seja, a relação palavra-imagem. Trata-se de um meio de comunicação em massa que tem grande circulação popular em todo o mundo. Quando os recursos digitais, como computador, ainda não faziam parte do cotidiano do ser humano, muitas gerações cresceram lendo essas revistas.

Sobre essas produções e a sua importância, Glayci Xavier (2017) explica:

As histórias em quadrinhos são textos em que a relação palavra-imagem – a verbo-visualidade – é explorada ao máximo. Além disso, são um meio de comunicação em massa e têm grande circulação popular no mundo inteiro. Quando a tecnologia digital ainda não fazia parte do cotidiano do ser humano, várias gerações cresceram lendo gibis. Heróis da *DC Comics*, *Marvel* e, notadamente no Brasil, as simpáticas personagens da *Turma da Mônica* encantavam e envolviam a imaginação de jovens e crianças que, muitas vezes, até mesmo aprendiam a ler neste tipo de material. (XAVIER, 2017, p. 2).

Conceituando história em quadrinhos, que também podem ser conhecidas como gibis ou *comics*, o quadrinista americano Will Eisner (2010, p.5) define como uma “arte sequencial, ou seja, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”, criando facilidade para transmitir informações de forma atrativa, divertida e facilita a memorização.

Coadunando com o entendimento de Eisner, Waldomiro Vergueiro (2012, p.15) define as HQs como “narrativas feitas com desenhos sequenciais, em geral no sentido horizontal, e normalmente, acompanhados de textos curtos de diálogo e algumas descrições da situação, convencionalmente apresentados no interior de figuras chamadas balões”.

No que tange à ação de produzir histórias em quadrinhos, utiliza-se o termo quadrinização. Sobre o assunto, a autora Márcia Mendonça (2010) conceitua:

Quadrinização é a criação de qualquer gênero na linguagem dos quadrinhos, na sua conformação mais moderna, ou a adaptação de um gênero para essa linguagem. Num sentido mais amplo, a quadrinização poderia ser considerada uma forma de “escrita” que demandaria, do leitor, o domínio de certas estratégias de leitura, como a leitura sequenciada dos quadros, a inferenciação dos quadros “implícitos” das sarjetas (espaços em branco entre cada quadro), etc., de modo a (re)construir o sentido do texto. (MENDONÇA, 2010, p. 15).

A arte sequencial, com a interação de imagem e texto, contribui para a fluência de uma narrativa, bem como dar sentido ao que se pretende expor, de forma que o leitor possa fazer a correta interpretação, levando em conta, por sua vez, os conhecimentos implícitos do indivíduo.

Atualmente, com o incremento das tecnologias, as histórias em quadrinhos estão presentes não apenas em papel, como também em meio digital, disponíveis em computador, *tablet* e celular, a qualquer tempo e lugar, evidenciando acesso fácil e universal, dispensando a visita às bancas de revistas ou bibliotecas, onde geralmente são encontradas.

Em relação a esse assunto, Passos e Vieira apresentam o seguinte entendimento:

Trata-se de uma das mais ricas e produtivas formas de expressar diversas temáticas, as histórias em quadrinhos utilizam a linguagem verbal e a não verbal pela associação da linguagem explícita e elíptica, imagética, uma grande variedade semiótica proporcionando também uma grande variedade semântica e isto obriga o leitor a estar atento ao que lê, uma vez que, o sentido de uma determinada palavra vai depender do contexto em que está inserida bem como as palavras que a antecedem e a sucedem e que serão determinantes para a atribuição de sentidos (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 6).

Percebe-se que o fato das HQs combinarem o texto com imagem, torna o leitor mais atento, uma vez que a interpretação textual pode variar de acordo com cada palavra colocada no contexto da imagem. Do mesmo modo, a significação que será dada ao texto ocorrerá com base no conhecimento de mundo do leitor, já que um signo pode ter diversos significados, dependendo da realidade e experiências de cada indivíduo.

De todo o exposto, observa-se que por possuir um vocabulário de fácil compreensão e por ser um gênero literário atraente, em virtude da relação verbo-visual, as histórias em quadrinhos incitam o interesse de pessoas de todas as faixas etárias. Esse tipo de literatura serve como um importante recurso para o incentivo à leitura, tendo em vista os diversos tipos linguísticos abordados, bem como os elementos estilísticos presentes, tornando a leitura bastante agradável e prazerosa.

### 3.1 Surgimento e Evolução das Histórias em Quadrinhos

A teoria por trás do surgimento das histórias em quadrinhos é divergente entre os estudiosos, causando embates intensos. Muitos acreditam que a origem se deu ainda na pré-história, nas pinturas rupestres; outros afirmam que começou no Egito antigo; ainda existem os que acreditam que a origem se deu com a invenção da imprensa e os folhetins do período da Revolução Francesa ou mesmo do período do Império Inglês, basicamente onde se desenvolveu uma forma de contar história por meio de imagens.

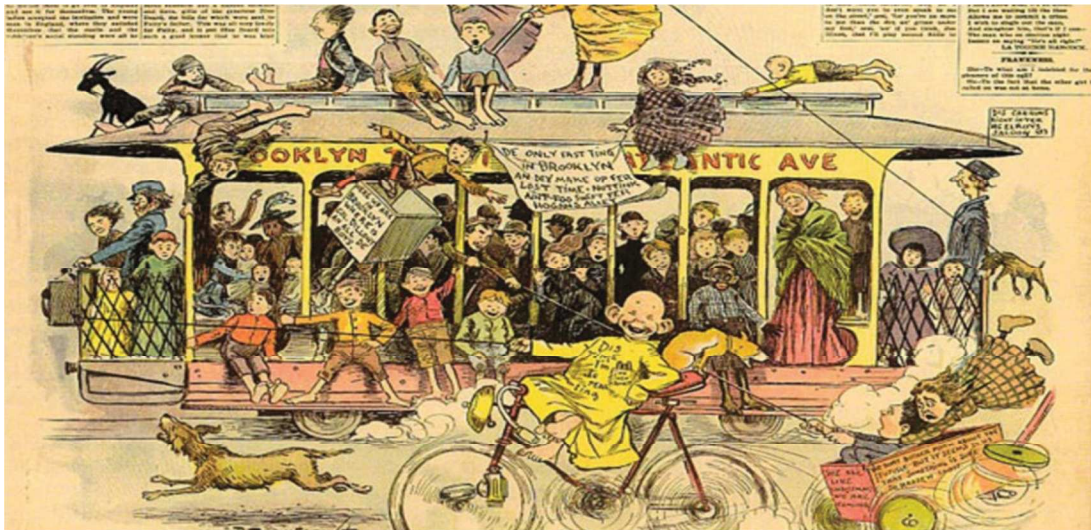
As primeiras histórias em quadrinhos, no formato atual, surgiram no final do século XIX e início do século XX. Partiu da premissa do humor como fonte de entretenimento, por isso o nome *comics*, ao mesmo tempo em que as paisagens naturais serviam de fonte de inspiração para produção dos quadrinhos. Em relação ao conteúdo dessas primeiras histórias, eram proibidas palavras de ofensas e imorais, como explica Xavier (2017):

Nos primeiros anos da HQ (1900-1920), predominava o quadrinho estilizado e as histórias eram essencialmente humorísticas. Além disso, os cenários eram bem elaborados e havia uma preocupação ao retratar a natureza e os animais. Na época pós-guerra, havia duas correntes: os humoristas e os intelectuais. Nesse período, são criados os *Syndicates* norte-americanos, que, além de possuir direitos sobre os trabalhos dos desenhistas (sobre a venda e a distribuição), ficavam responsáveis por manter um código de ética: as histórias não deviam ofender nenhum leitor, não deviam conter palavrões explícitos (que poderiam ser substituídos por sinais convencionais), não deviam conter sugestões de imoralidade, deviam evitar cenas de violência com mulheres, crianças e animais (XAVIER, 2017, p. 4).

Entre os autores pioneiros em seus países, destacam-se Rudolph Töpffer (Suíça), Wilhelm Bush (Alemanha), Georges Colomb (França), Angelo Agostini (Brasil) e Richard Fenton Outcalt (Estados Unidos), este último considerado o pai das HQs modernas, com personagens fixos, ações sequenciais e balões com texto, com a criação da tirinha *The Yellow Kid* (O menino amarelo), em 1895, a qual fez tanto sucesso que foi disputada pelos principais jornais da época. *Essa produção*, cuja personagem principal era uma criança de origem humilde, que vivia na periferia dos Estados Unidos, falava gírias e vestia uma camisola amarela. A tirinha tinha como propósito criticar a sociedade de consumo e trazer à tona assuntos como a questão racial. O início das HQs já mostrava que sua finalidade não era apenas entreter, como também fazer reflexão sobre questões políticas e sociais.



Figura 1 – *The Yellow Kid*.



Fonte: <https://www.mentalfloss.com/article/48736/innocent-origin-yellow-journalism-how-yellow-kid/>

A partir dos anos 30 apareceram as histórias em quadrinhos de aventura, sendo que predominaram os gêneros de ficção científica, policial, faroeste e selvagem.

As formas eram inspiradas no neoclassicismo e havia destaque para o desenho em preto e branco; surgiram “Tarzan”, de Harold Foster (baseado na obra de Edgar Rice Burroughs), “Flash Gordon”, de Alex Raymond e, no fim da década, o “Super-Homem” (1938), de Joe Shuster e Jerry Siegel, e o “Batman” (1939), de Bob Kane; no Brasil, apareceram as primeiras publicações dedicadas aos quadrinhos: o *Suplemento Infantil* (1934), o *Globo Juvenil e Mirim* (1937) e o *Gibi* (1939), cujo título se transformaria em sinônimo de revista em quadrinhos. (XAVIER, 2017, p. 5).

De acordo com Rodrigo Cunha (2013, p.3), em relação ao gênero de super-heróis, os pioneiros foram Joe Shuster e Jerry Siegel, com a criação de Superman, publicado em revista, nomeada de Superman, “somente no ano de 1939, porém o herói já era publicado desde junho de 1938 nas páginas da revista *Action Comics*”. A década seguinte, com a Segunda Guerra Mundial, foi marcada pelo aumento desses heróis da ficção, personagens com superpoderes, em tramas de guerra e violência, como o Capitão América, Mulher Maravilha e Capitão Marvel e The Spirit, de Will Eisner.

Figura 2 - Liga da Justiça.



Fonte: <http://noset.com.br/livros-hqs/liga-da-justica-torre-de-babel-da-hq-para-animacao/>

Essa temática perdurou durante os anos 50, em que passou a ser alvo de censura, tendo em vista as hipóteses do psiquiatra alemão Frederic Wertham, de que os quadrinhos eram os principais responsáveis pela violência na juventude. Por conta disso, começaram a aparecer os quadrinhos intelectuais, orientando-se pela filosofia existencialista, no movimento “pop-art” tendo como precursora a tirinha Peanuts, de Charles M. Schulz, com maior valorização do texto sobre as imagens (XAVIER, 2017, p. 5).

O código de ética, que previa menos violência, já estava em vigor há algum tempo e a perseguição da justiça americana já estava em baixa, abrindo espaço para as editoras lançarem heróis com características mais humanas e filosóficas, com dramas psicológicos e problemas cotidianos. Nos anos seguintes, as histórias em quadrinhos se expandem e diversificam as temáticas, voltando a crescer. A respeito desse assunto, Cunha (2013), afirma que

[...] a década de 60 marcou a recuperação do mercado dos heróis, apareceram novos heróis, personagens femininas que inspiravam a moda das mulheres do mundo inteiro, personagens erótica. E no final da década o gênero underground, que abordava o submundo das drogas e do sexo livre, satirizando as situações (CUNHA, 2013, p. 7).

As histórias em quadrinhos nos moldes atuais são frutos do jornalismo moderno. No final do século XIX, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, os mais poderosos proprietários de cadeias de jornais nos Estados Unidos, na disputa pela conquista de um público maior, “criaram os suplementos dominicais com o intuito de atraírem os semialfabetizados e os imigrantes, que tinham dificuldades com o inglês” (XAVIER, 2017, p.6). Grande parte deste material era formada por narrativas figuradas no estilo europeu.

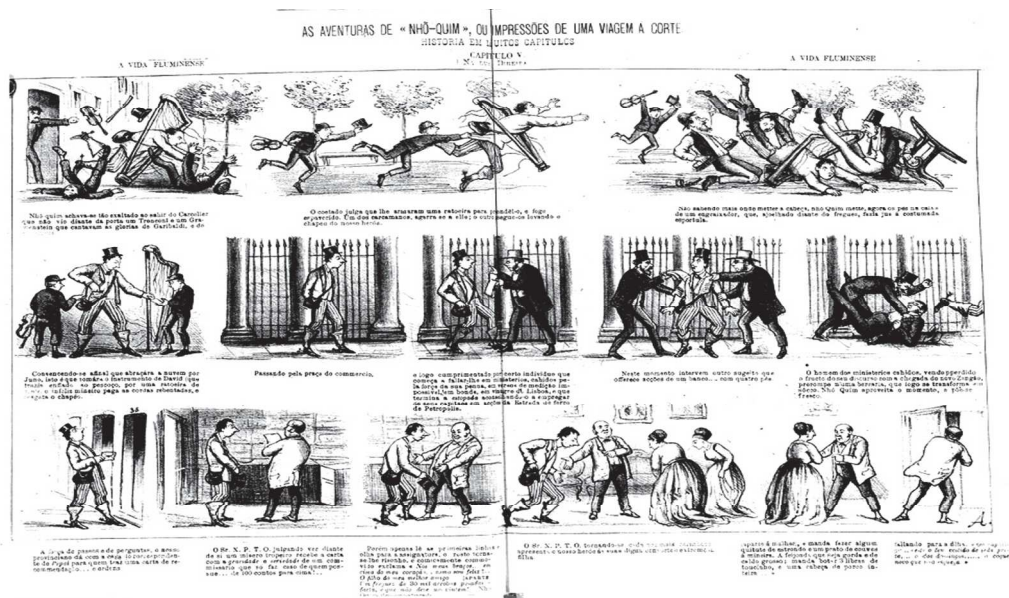


As últimas décadas do século XX viram as revistas de heróis ganharem cada vez mais importância no mercado, com o surgimento de revistas para o mercado *underground*, o *graphic novel*, ou romance gráfico, para o público adulto. O final da década de 90 e os primeiros anos do século XXI trouxeram as técnicas computadorizadas, a influência dos mangás e as adaptações dos super-heróis dos quadrinhos para as telas do cinema.

No âmbito nacional, As aventuras de Nhô Quim, ou Impressões de uma viagem à corte, de Ângelo Agostini, são consideradas como a primeira HQ nacional, publicada pela primeira vez em 30 de janeiro de 1869, na revista Vida Fluminense, do Rio de Janeiro. A data de 30 de janeiro é considerada, por este motivo, o Dia do Quadrinho Nacional.

Nos moldes contemporâneos, “a primeira revista brasileira de histórias em quadrinhos foi O Tico-Tico, lançada em 1905. Acredita-se que tenha sido a primeira do mundo a apresentar HQs completas” (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 10). Além disso, O Tico-Tico foi o marco inicial das publicações dedicadas às crianças no Brasil. Ela trazia contos, textos informativos, curiosidades e *comics*, destinados principalmente ao público infanto-juvenil.

Figura 3 – As Aventuras de Nhô Quim.



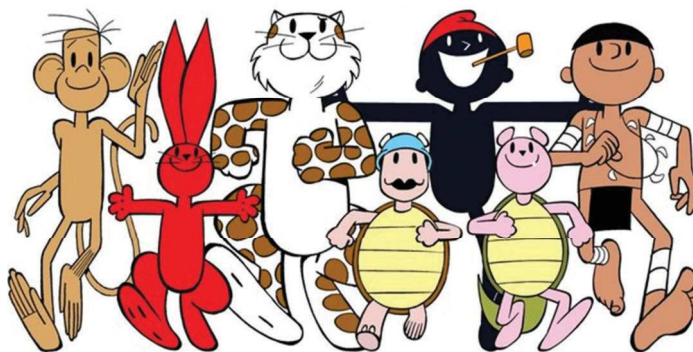
Fonte: <https://nacao.net/2006/01/30/as-aventura-de-nho-quim-ou-impressoes-de-uma-viagem-a-corte/>

Grandes quadrinistas surgiram no cenário nacional, entre os quais se destacaram Maurício de Sousa e Ziraldo. Sobre eles, Santos e Ganzarolli (2011, p.11) acrescentam:

Na década de 1960, aparece um personagem que foi um marco na produção dos quadrinhos nacionais, "O Pererê", de Ziraldo, que teve a capacidade de aglutinar toda uma tradição brasileira, resgatando temas do cotidiano e do folclore. Sua figura central é o "Saci", personagem típico do folclore nacional. Todavia, foi Maurício de Souza quem conseguiu, realmente, o que nenhum dos outros desenhistas nacionais sequer poderia sonhar: êxito no Brasil e fama mundial. Ele também foi o único artista brasileiro a receber, em 1971, o prêmio *Yellow Kid*, o Oscar das HQs. (SANTOS e GANZAROLLI, 2011, p. 11)

O cartunista Maurício de Sousa consagrou-se com os quadrinhos da Turma da Mônica, enquanto Ziraldo tornou-se conhecido com a Turma do Pererê e O Menino Maluquinho. Ainda hoje essas produções fazem um grande sucesso entre todas as faixas etárias.

Figura 4 – A Turma do Pererê.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/527554543833844189/>

Figura 5 – Turma da Mônica.



Fonte: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/social-comics-streaming-nacional-de-hqs/>

É notório que os dois quadrinhistas são os brasileiros de maior evidência entre o público infantil, com destaque no mercado nacional e internacional, recebendo prêmios importantes e revelando histórias em quadrinhos verdadeiramente brasileiras.

### 3.2 Inclusão das HQs na Escola

A presença das histórias em quadrinhos na educação brasileira se dá a partir dos anos 60, todavia desacreditada pela maioria dos educadores, tendo em vista que esse gênero textual era considerado por alguns como prejudicial ao desenvolvimento intelectual do aluno, além de serem julgadas infantis. Esses críticos acreditavam que as HQs estimulavam apenas a fantasia e incitavam a violência, visto que grande parte tratava sobre lutas e guerras. Apesar disso, muitos artistas produziram histórias em quadrinhos para o público adulto e a “linguagem gráfica sequencial atuou no sentido de contestar e denunciar os problemas sociais, como no período da ditadura militar brasileira, em 1964, cujas produções quadrinhísticas visavam à crítica política e social”. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 24)

Figura 6 – Tirinha sobre a ditadura.



Fonte: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3381/338147802003/html/index.html>

No tocante à entrada das histórias em quadrinhos nas escolas, Vergueiro e Ramos (2009), ensinam que:

No final da década de 60 houve uma tentativa de inserção dos quadrinhos nas pesquisas da Universidade Brasileira, feita pelo professor José Marques, o qual sofreu bastante preconceito e restrições, dado que as HQs eram vistas como marginalizadas e desqualificadas. Apesar do baixo custo e da facilidade de encontrar HQ, pais e educadores viam com desconfiança este tipo de leitura para crianças. As bibliotecas também resistiram muito em acatá-las em seu acervo (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 30)

Apesar das barreiras enfrentadas, o professor José Marques fundou a primeira gibiteca no país e coordenou o primeiro núcleo de pesquisas relacionadas a quadrinhos. Com o passar

do tempo, verificou-se que diferentemente de outros países, o Brasil favoreceu a criação de gibitecas. São considerados também precursores no Brasil: Álvaro de Moya, Antonio Luiz Cagnin, Moacyr Cirne, Sonia Luyten e Waldomiro Vergueiro, sendo que estes deram início às suas pesquisas nos anos 70 e também enfrentaram bastante dificuldade.

Os quadrinhos enfrentaram grande preconceito por parte da sociedade. Temia-se que pudessem distorcer o caráter dos jovens. Proibia-se sua leitura na escola e sua entrada nas bibliotecas. Ao longo dos anos, eles foram rompendo estas e outras barreiras e a sociedade passou a percebê-los como um recurso de entretenimento principalmente voltado ao público infantil; considerados inofensivos, por outro lado não se via neles muita utilidade didática, contrariando a opinião de estudiosos que, já na década de 1970, os encaravam como um valioso recurso para incentivar a leitura e a ser utilizado no ensino (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 12).

Com o avanço do mercado editorial, como jornais e revistas, a partir dos anos 80 e 90, em busca de novos públicos, diversificaram-se as temáticas tratadas nos quadrinhos. Com isso, aos poucos esse gênero foi ganhando espaço em âmbito educacional, na medida em que a população passou a compreendê-lo não apenas como forma de lazer, mas também como fonte de conhecimento de diferentes faixas etárias, não mais apenas do público infantil.

Essa nova concepção das HQs refletiu na entrada do gênero nos livros didáticos na década de 80. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional foi fundamental para a inclusão das HQs nas escolas, cujo texto ressaltava a importância da “aprendizagem de linguagens contemporâneas e diversificadas para a formação do educando nos ensinos fundamental e médio” (LDB, 1996).

Em 1997, com a necessidade de oferecer educação de qualidade para a população, o Ministério da Educação criou os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), uma coleção de documentos presentes nas instituições educacionais brasileiras, que inclui a abordagem sobre histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos devem estar inseridas nos conteúdos de temas transversais que tratam de questões sociais (saúde, orientação sexual, cultura, meio ambiente e ética). Organizadas em diversas linguagens, as histórias em quadrinhos viabilizam diferentes contextos e produzem informações vinculadas aos temas sociais. (PCN, 1997)

Verifica-se que foi afirmada a necessidade de incluir as HQs na sala de aula como alternativa de mais opções de materiais para aplicação de conteúdos, principalmente para



tratar sobre os mais variados temas transversais, como sexualidade, política, meio ambiente, entre outros. Desse modo, esse gênero passou a fazer parte da rotina escolar.

Figura 7 – Tirinha sobre o meio ambiente.



Fonte: <https://www.ensinandocomcarinho.com.br/2013/06/charges-do-meio-ambiente.html>

Em relação à importância dos PCNs para a ampliação das HQs no âmbito educacional, Xavier (2017) explica que

[...] com o advento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, sobretudo, as histórias em quadrinhos ganharam espaço também dentro na educação formal, já que tais diretrizes pedagógicas passaram a privilegiar um ensino de língua que trabalha com a mais variada gama de gêneros discursivos. Por isso, não é possível negar a influência da leitura de tais textos na vida dos alunos. (XAVIER, 2017, p.2)

A partir dos anos 2000 os quadrinhos ganharam ainda mais espaço, sendo aplicados em aulas do ensino médio, não só com a função de entreter, mas para capacitar e preparar o aluno pra viver em sociedade, uma vez que proporciona refletir sobre aspectos da realidade social em assuntos sociopolíticos, econômicos, culturais e atualidades, auxiliando no ensino da Língua Portuguesa.

Figura 8 – Tirinha sobre política.



Fonte: <https://racismoambiental.net.br/2018/11/30/armandinho-e-a-censura-estamos-com-voce-menino>

Em outro prisma, no que tange ao ensino de linguagem, verbal e não verbal, as histórias em quadrinhos se mostram ainda mais relevantes na escola.

Com o avanço da tecnologia, a sociedade torna-se cada vez mais visual e, com isso, a compreensão da relação palavra-imagem adquire cada vez mais importância. Como os quadrinhos integram linguagem verbal e não verbal, seu estudo é uma ótima forma de encontrar meios de explorar as características dessa linguagem “mista” e, assim, instrumentalizam-se os educandos para conhecer e aplicar diferentes estratégias de ensino em seu dia a dia (XAVIER, 2017, p. 17).

Não obstante, a inclusão do gênero de quadrinhos em sala de aula também passa a exigir que “a ‘alfabetização’ na linguagem específica dos quadrinhos se torne necessária, a fim de que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização” (VERGUEIRO, 2012, p. 31).

Nesse contexto, em que vivemos na era digital dos recursos tecnológicos e das redes sociais, em uma sociedade cada vez mais imediatista, a competência para interpretação de textos multimodais torna-se imprescindível para o processo de aprendizagem no meio acadêmico.

#### 4 ELEMENTOS ESSENCIAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos apresentam recursos textuais e discursivos que permitem explorar estratégias eficientes, empregadas para estabelecer a interação com os leitores, por meio das diferentes linguagens abordadas nos quadrinhos, como textual e imagética, em que se sobressaem cores, balões e expressões fisionômicas dos personagens. Dessa forma, o gênero mostra-se como um eficaz instrumento de ensino dos conteúdos do currículo escolar, tornando-se um “coerente recurso de transposição didática para a aquisição do conhecimento, passando a ter um lugar de destaque com o desenvolvimento das ciências da comunicação” (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 5).

As produções de HQs ressaltam uma modalidade própria de linguagem, com a conjugação entre o signo visual e o linguístico. Consoante o entendimento de Xavier (2017), essa união entre palavra e imagem tem papel primordial.

Na conjugação entre o visual e o linguístico, o código visual supre lacunas que, por acaso, possam ser deixadas pelo código linguístico e vice-versa e, na análise dos diálogos, a explicação dos fenômenos pode se basear em pistas buscadas em ambos os códigos que compõem os textos. A imagem desenhada (linguagem visual, icônica) é o elemento básico das histórias em quadrinhos, pois ela aparece como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, normalmente narrativa (XAVIER, 2017, p. 11).

Nas histórias em quadrinhos, a imagem é fixa; o leitor é quem dará dinamismo à narrativa. As palavras, nesse caso, são “fragmentos de um sintagma mais geral, juntamente com as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior”. Em relação aos quadrinhos, em especial, o diálogo não tem a “função de uma simples elucidação, mas faz progredir a ação (narrativa), colocando, na sequência das mensagens, os sentidos que a imagem não traz, enquanto as descrições são confiadas à imagem” (VERGUEIRO, 2012, p.32).

Quanto às principais características das histórias em quadrinhos pode-se citar a linguagem autônoma e a utilização de mecanismos próprios para representação dos elementos narrativos; a predominância do gênero narrativo; a fala e o pensamento dos personagens contidos em balões, simulando o discurso direto; histórias em torno de um personagem, fixo ou não, que conduz a narrativa; e as histórias possuem muitas metáforas visuais.

Em relação à linguagem verbal nas histórias em quadrinhos, a reprodução da língua falada pelo personagem é uma maneira de aproximá-lo da realidade. Acerca desse aspecto, Xavier (2017) esclarece:

O conteúdo é a fala ou o pensamento do personagem, que pode ser representado tanto na linguagem verbal, por meio de palavras, quanto na não verbal, por meio de imagens e símbolos (ponto de interrogação, exclamação, reticências, figuras e outros sinais). Neste último caso, temos a evocação de imagens mentais (pensamentos visualizados) que podem combinar-se ao texto, como se formassem um enigma, como é o caso das falas ofensivas e dos xingamentos (XAVIER, 2017, p. 13).

Além disso, as histórias em quadrinhos se manifestam através de conversas e pensamentos que ocorrem dentro dos balões, os quais podem ter diversos formatos, dependendo do que o autor quer expressar. Também existem as legendas, em que se apresenta a voz do narrador, e as onomatopeias. Quanto aos balões, os quais são elementos exclusivos das histórias em quadrinhos, podem ser de diversos modelos:

i) balão-cochicho ou balão sussurro, com linhas pontilhadas, utilizado para expressar a ideia de que os personagens estão conversando baixo; ii) balão-fala, o qual possui o contorno em linha contínua; iii) balão-pensamento, que possui o rabicho em forma de bolhas; iv) balão-grito, com o contorno tremido para expressar susto, medo ou irritação; v) balão-imagem, que possui uma imagem, um desenho e não possui fala; vi) balão-unísono, que expressa a fala de vários personagens concomitantemente; vii) balão-transmissão, que mostra a transmissão de aparelhos eletrônicos (CEREJA; MAGALHÃES, 2003, p. 36).

Observa-se que os balões e seu apêndice (ou rabicho) são utilizados para expressar as falas ou pensamentos dos personagens, podendo assumir diferentes aspectos de acordo com o contexto e a intenção do autor, sendo importantes para a interpretação textual. No entanto, é importante destacar que existem histórias em quadrinhos sem texto, as chamadas histórias mudas, lembrando que a linguagem verbal não é essencial à compreensão da mensagem nesse tipo de gênero.



Figura 9 – Tipos de balões.



Fonte: <http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/>

As legendas, em formato retangular, representam a voz onisciente do narrador, sendo utilizadas para conduzir o leitor na compreensão do espaço e tempo das narrativas, indicando, de acordo com Vergueiro (2012, p. 40), “mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens” que servem para contar, em forma de texto, a parte da narrativa que não é representada pela imagem nem pelos balões.

Outra ferramenta utilizada para apresentar o texto nas HQs são as onomatopeias, recursos que se utilizam de uma palavra especial para representar graficamente um som específico. As onomatopeias podem simbolizar o volume, o timbre, a associação e a interação gráfica, consoante explana Vergueiro (2012):

As onomatopeias são não usadas da mesma forma em todos os países, pois cada povo possui suas peculiaridades culturais e que, além dos quadrinhos, elas também são empregadas em outros gêneros discursivos. Além do uso diversificado de cada país, cada autor também faz uso das onomatopeias conforme suas intenções. Muitos autores e editores do Brasil gostam de usar nas histórias das HQs onomatopeias em inglês com vistas à apreensão de uma cultura e psicologia alienígenas, com diversas consequências para os leitores. (VERGUEIRO, 2012, p. 45)

Atenta-se que as onomatopeias são interjeições que se assemelham aos sons emitidos em determinadas ações, como um beijo, uma queda, uma batida, etc., geralmente encontrados no local onde ocorre o ruído, com a finalidade de fazer o leitor entender mais profundamente a narrativa.

Figura 10 – Onomatopeias.



Fonte: <https://www.portugues.com.br/gramatica/figuras-sonoras.html>

Os quadrinhos, ou vinhetas, são inerentes às HQs e podem ter também várias formas, de acordo com a criatividade do autor. Para a leitura, é importante a compreensão de cada quadrinho, em particular, junto com os outros quadros presentes na história, com o objetivo de haver o correto entendimento da narrativa.

Sobre o assunto, Vergueiro (2012) ensina:

O quadrinho constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Isso que dizer, portanto, que um quadrinho se diferencia de uma fotografia, que capta apenas um instante, um átimo de segundo em que o diafragma da máquina fotográfica ficou aberto. Assim, dentro de um mesmo quadrinho podem estar expressos vários momentos, que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica (VERGUEIRO, 2012, p. 35).

Desse modo, o quadrinho pode representar uma ação real, atual (através de linhas contínuas), uma ação do passado ou sonho (linhas pontilhadas) ou outras circunstâncias, podendo apresentar-se sem linhas ou com personagens fora do quadrinho, segundo o propósito do autor.

Nas histórias em quadrinhos também existem as metáforas visuais que auxiliam na compreensão da linguagem não verbal por meio de imagens que remetem sentimentos ou desejos, como por exemplo, a figura de um alimento para representar que o personagem está com fome, cédulas de dinheiro para representar desejo de riqueza, uma lâmpada para sugerir que o personagem teve uma ideia, estrelas para simbolizar o impacto de uma pancada, dentre outros.

No que diz respeito à sensação de movimento dos personagens e a dinâmica do tempo existem dois elementos fundamentais nas histórias em quadrinhos: a representação do movimento, por meio de linhas ou figuras cinéticas, e a gestualidade dos personagens. A representação do movimento é um instrumento usado para fazer alusão a determinados elementos, como “a velocidade (linhas retas, vestígios de estradas, colunas de pó), a trajetória dos objetos (linhas retas, curvas), tremor (imagem duplicada), espaço percorrido (pegadas) etc.” (XAVIER, 2017, p. 15).

A gestualidade, por sua vez, representa as “expressões faciais e corporais (modo de se comportar, de se vestir, de andar, de falar etc.) que podem definir o estado de espírito, os movimentos e a personalidade do personagem” (XAVIER, 2017, p. 15). Podem expressar, além de movimentos, a fisionomia do personagem, facilitando a leitura corporal e situacional dentro da história, sendo, assim, um elemento essencial para o discernimento e compreensão da linguagem não verbal.

Portanto, todos esses recursos indispensáveis à leitura, verbais e não verbais, constantes nas HQs, são estratégias para a dinamização da cena e projeção mental das experiências do leitor, a fim de que haja a interpretação da narrativa e compreensão, por intermédio de representações, da mensagem explicitada.

#### **4.1 Tipos de História em Quadrinhos**

Dentro do campo das histórias em quadrinhos, podem ser abrangidos diversos modos de produção, dando-se algumas terminologias. Considerado um hipergênero que engloba diversas categorias, as histórias em quadrinhos podem ter vários subgêneros, com características peculiares, como apresentados a seguir, destacando-se os mais populares que circulam pela mídia e utilizados no mercado editorial.

Tiras cômicas (ou tirinhas) – São histórias mais curtas, em formato retangular e com poucos quadrinhos, o que deu origem a seu nome, com cunho humorístico, publicados geralmente em jornais diários. Suas principais características são: temática atrelada ao humor; texto de curta extensão (devido à restrição do formato, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos; presença de personagens fixos ou não; narrativa com desfecho inesperado no final (RAMOS, 2010, p. 24).

Figura 11 – Tira cômica.



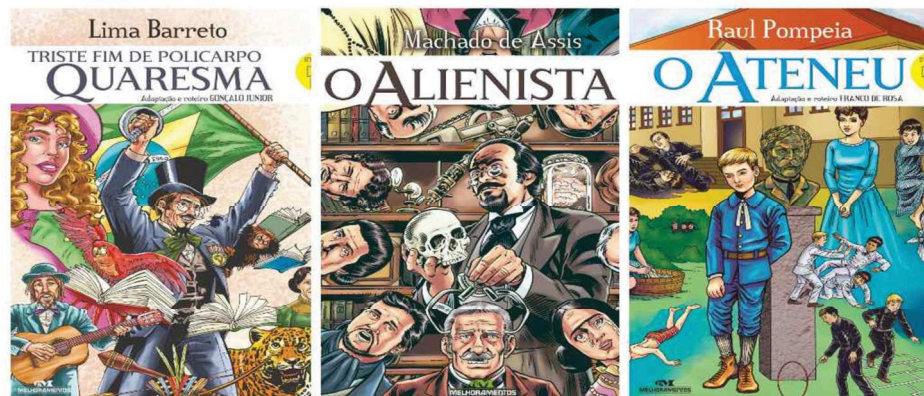
Fonte: <https://medium.com/criative-se/mercado-de-quadrinhos-e-editoras-especializadas-em-hqs-b12dc2f642fd>

Tiras seriadas (ou tiras de aventuras) – Essas tiras estão ligadas a uma história maior, só que é narrada em partes, assim como ocorre com as telenovelas. Cada tira traz um capítulo diário interligado a uma trama maior; se as tiras forem acompanhadas em sequência, funcionam como uma história em quadrinhos mais longa. Por isso, é muito comum o material ser reunido posteriormente na forma de revistas ou livros (RAMOS, 2010, p. 27).

Tiras cômicas seriadas – Consistem em um texto que usa elementos próprios às tiras cômicas, como o desfecho inesperado da narrativa e o efeito de humor, mas, ao mesmo tempo, a história é produzida em capítulos, assim como ocorre com as tiras de aventuras (RAMOS, 2010, p. 27).

Literatura em quadrinhos – São adaptações de obras literárias no gênero histórias em quadrinhos. Nesse formato é possível o leitor se transportar para dentro da história, uma vez que as imagens facilitam o entendimento do que ocorre na narração. Várias editoras lançaram coletâneas com obras de grandes autores como Machado de Assis, Guimarães Rosa, Euclides da Cunha, Aluísio de Azevedo, Lima Barreto, entre outros.

Figura 12 – Literatura em quadrinhos.



Fonte: <https://www.literalmenteuai.com.br/editora-melhoramentos-lanca-classicos-da-literatura/>



Charge – São histórias mais curtas, com caráter sintético e humorístico, presentes em vários meios de comunicação, como jornais, revistas, livros, internet e televisão. Muito utilizado no gênero argumentativo, tem por finalidade dar ponto de vista ou crítica, ilustrando através de sátira, os acontecimentos atuais que despertam interesse da população, tendo em vista o cunho político e social abordado (MENDONÇA, 2010, p. 197).

Figura 13 – Charge.



Fonte: <http://www.ivancabral.com/2011/06/charge-do-dia-rede-social.html?m=1>

Cartum (ou *cartoon*) – São desenhos com características exageradas, porém diferentes das caricaturas. Devido à liberdade de criação, os personagens são esquisitos e engraçados. Relata, ao contrário da charge, um fato atemporal, universal que independe do contexto de uma época ou cultura. Normalmente, são abordadas questões de comportamento humano, mas sem referência a um personagem específico (RAMOS, 2010, p. 23).

Figura 14 – Cartum.



Fonte: <http://www.ivancabral.com/2013/10/charge-do-dia-biografias-orais.html?m=1>

Gibis – São as HQs comerciais, que utilizam a base do cartum, entretanto direcionadas ao público infantil. Utilizam personagens fixos que permitem uma condução narrativa maior e mais detalhada que as tirinhas. Esse nome era título de uma revista de quadrinhos que acabou tornando sinônimo de HQ no Brasil. Por exemplo, as revistas da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa. (MENDONÇA, 2010, p. 197).

Figura 15 – Gibi.



Fonte: <http://www.portaldaeducativa.ms.gov.br/dia-do-quadrinho-nacional-tem-gibi/>

Comics – Também são HQs comerciais, porém originadas nos Estados Unidos. Seus traços são realísticos e narram histórias de aventura. São destinados principalmente ao público jovem. Por exemplo, as histórias de super-heróis, como *X-Men*, de Stan Lee.

Figura 16 – Comics.



Fonte: <https://images.app.goo.gl/gDQ8MR8ggj4RW7Ux5>



Mangás – são as HQs comerciais do Japão, mas amplamente difundidas no Ocidente. Possuem características reais, mas com toques de exagero. Destinado às diferentes faixas etárias, é caracterizado por estilo peculiar de desenho e produção. Sua leitura é realizada de trás para frente e da direita para a esquerda, próprio da escrita japonesa. Suas histórias ganharam notoriedades por meio de desenhos animados, os animês. (LUYTEN, 2012, p. 9)

Figura 17 – Mangá.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/718535315527200838>

*Graphic novel* (ou romance gráfico) – é uma história produzida em quadrinhos, mais longa e elaborada, semelhante às obras literárias do gênero prosa. São narrativas mais longas e completas, publicadas em livros de capa dura ou cartonada, mais bem acabados e voltados ao público adulto. Este tipo de narrativa privilegia os aspectos qualitativos, equivalentes aos das grandes produções literárias. (ROSA, 2014, p. 50).

Figura 18 – *Graphic novel*.



Fonte: <https://ncte.org/blog/2018/08/diversity-graphic-novels/>





## 5 PERSPECTIVAS DAS HQS NO ÂMBITO DA LEITURA

O hábito da leitura deve ser inserido desde cedo na vida do indivíduo, a partir dos primeiros anos de vida. Isso se deve pela importância social ligada a este hábito. A leitura é uma “prática social, que diz respeito a um processo discursivo. Para uma criança aprender a ler, é preciso que desenvolva o conhecimento sobre a língua, o mundo e o gênero discursivo” (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 5). Isso ocorre de forma mais profunda quando é motivada pela necessidade ou pelo prazer.

Verifica-se nas histórias em quadrinhos um recurso para consolidação da prática e prazer pela leitura. Este tipo de literatura contribui bastante para a formação de leitores competentes, pois sua linguagem (ação narrativa) empolga e satisfaz as crianças. Do mesmo modo, também não torna cansativa, como acontece muitas vezes nas leituras obrigatórias, sendo um eficiente instrumento para despertar o gosto por esse hábito.

A prática e o ensino da leitura estão entrelaçados com a cadeia discursiva que faz parte do cotidiano das pessoas e a escola é um dos ambientes em que esta cadeia se faz muito presente. O diálogo é capaz de promover um ensino-aprendizagem significativo, além de oferecer condições para o desenvolvimento do aluno como leitor pleno, pois, favorece o conhecimento de novas palavras em uma perspectiva dialógica (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 2).

Profissionais de diversas áreas têm percebido como os quadrinhos podem ser relevantes no desenvolvimento educacional, capaz de promover a interdisciplinaridade entre diversos assuntos, bem como auxiliar no ensino de diversos conteúdos. Acerca dessa relevância, Santos e Ganzarolli (2011) corroboram:

As histórias em quadrinhos proporcionam aos alunos maior desejo de escrever e produzir incentivados pelo imaginário, pela criatividade que se adquire por meio delas. É interessante transformar seus alunos em crianças críticas, questionadoras, formadoras de opinião, saber escolher cuidadosamente histórias que despertarão essas qualidades (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 8).

Observa-se que as histórias em quadrinhos, ao serem vistas como forma de entreter, auxiliam no desenvolvimento intelectual das crianças, uma vez que elas passam a também criar e produzir pequenas histórias, textos descritivos e narrativos, bem como se tornam

indivíduos pensantes, já que indagam e buscam respostas aos seus questionamentos. Todavia, é imprescindível que a história seja adequada para cada fase da criança e nível de leitura.

Nesse contexto, levando em consideração que o entretenimento e o lazer são fundamentais para o bem estar e saúde do indivíduo, as histórias em quadrinhos se tornam ainda mais relevantes, haja vista que é um gênero textual que cumpre essa função na sociedade. Vale ressaltar que, em princípio, é um gênero que precisa de um ensino sistematizado junto aos alunos para que aprendam a lidar com a linguagem comum ao seu entorno social.

O professor como mediador desse processo, deve buscar novos conhecimentos a cada dia, aprimorando sua prática, de modo a proporcionar-lhes diferentes oportunidades educativas, que os estimulem a refletir, a comparar, a criar, a discutir, a questionar, a rever, a aprender e, assim, a tornarem-se cidadãos pensantes e ativos, participantes de um mundo cada vez mais dinâmico e interativo. Esse é o desafio dos educadores. Sobre esse assunto, Ramos (2010) orienta:

A leitura de um quadrinho requer o conhecimento dos elementos que configuram esse gênero. Logo, é necessário que o leitor domine a linguagem quadrinhística para que compreenda a história. No âmbito educacional, cabe ao professor conhecer as especificidades das HQs e trabalhá-las em sala de aula, de forma que os alunos se tornem mais proficientes na leitura dos elementos icônicos e verbais que caracterizam o referido gênero (RAMOS, 2010, p. 8).

Cabe ressaltar que existem muitas áreas do conhecimento que se encontram artigos relacionados às histórias em quadrinhos, demonstrando as várias possibilidades de trabalho com as HQs, que vão desde as ciências da comunicação, bem como atividades investigativas em diversos campos. A linguagem e os elementos dos quadrinhos, quando bem utilizados, podem ser aliados do ensino.

Para Santos e Ganzarolli (2011, p. 12), “a união do texto com a imagem facilita a compreensão dos conceitos que ficariam abstratos se relacionados unicamente com as palavras”. É a combinação perfeita entre linguagem verbal e não verbal e sua principal característica consiste na surpresa, no incerto, em que a sedução está no fato de que as HQs correspondem às necessidades e interesses naturais das crianças e adolescentes, assim como as atividades de lazer.

De regra, as HQs são caracterizadas pela “simplicidade do linguajar apresentado em seu texto, porém, sem perder ou alterar os fatos históricos” (CUNHA, 2013, p. 5). Isto é,

mesmo diante de um linguajar simples, o objetivo dos quadrinhos é demonstrar um fato histórico, dentro de uma visão pré-concebida. As histórias em quadrinhos, na visão de Passos e Vieira (2017), são essenciais para a prática da leitura e vida acadêmica no mundo moderno em que vivemos.

Diante das exigências do atual contexto social em que vivemos da globalização, que exige leitores capazes de interpretar corretamente os mais variados gêneros inclusive os multimodais, percebemos a importância de formar leitores competentes para lerem textos que articulam o verbal ao não verbal. Se a multimodalidade tem sido a principal característica dos textos que circulam por todos os espaços atualmente, percebemos que as HQs passaram a fazer parte do cotidiano da sociedade e se apresentam como um excelente recurso pedagógico para a formação de indivíduos letrados (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 4).

Essa importância decorre do fato do gênero abranger temas diversificados e ter sido aperfeiçoado com o passar do tempo. Desse modo, é possível que o leitor de história em quadrinhos possa ter um olhar crítico da sociedade à sua volta, em relação aos fatos cotidianos, em vários aspectos. Sobre esse papel, as autoras afirmam ainda que “é muito comum nas HQs, sejam elas de cunho fantástico ou não, a inclusão de várias referências às conjunturas políticas e sociais de seu tempo, dando ao gênero textual um olhar do mundo à sua época” (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 6).

A leitura de HQs requer do leitor as habilidades interpretativas tanto da imagem, quanto da palavra. Para que possa usufruir dos quadrinhos de forma satisfatória é relevante que ele reconheça as funções das imagens repetitivas e seus signos reconhecíveis, tendo em vista que “as imagens quando usadas repetidamente de forma semelhante, transformam-se em linguagem literária. É essa aplicação disciplinada da arte que cria a ‘gramática’ da arte sequencial” (EISNER, 2015, p.2).

No âmbito escolar, as histórias em quadrinhos apresentam-se como canal facilitador para realização das aulas, podendo ser usadas de muitas formas, já que é um material de baixo custo e também disponível na internet gratuitamente, em formato digital, denominadas HQtrônicas. Acerca dessa vertente, Edgar Franco (2012) assevera:

As HQtrônicas são narrativas híbridas que utilizam os elementos tradicionais dos quadrinhos em suporte papel - como balão de fala e enquadramento - mas agregam novas possibilidades hipermidiáticas - como trechos animados, multilinearidade e tela infinita (FRANCO, 2012, p. 233).

Nesse contexto, a habilidade de ler textos nos quais se integram palavra e imagem (linguagem verbovisual) na construção de sentido possibilita a ampliação da capacidade de compreender/interpretar o mundo ao seu redor e, conseqüentemente, a plena participação social do indivíduo, pois é por meio da linguagem que “o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento” (MEC, 1998, p. 23).

Ademais, “é preciso ir além da leitura de textos escritos, para os quais desenvolvemos as teorias para efetuar o ensino da leitura” (PASSOS; VIEIRA, 2017, p. 7). Tornou-se indispensável colocar imagens em relação ao texto escrito, com signos de multimodalidades de linguagens (imagens estáticas e em movimento, fala, música, infografias).

Dessa forma, o uso de textos que contenham essas variadas modalidades da linguagem no ensino da língua portuguesa, certamente contribuirá para uma formação mais ampla do leitor no âmbito acadêmico, bem como maior relevância aos conteúdos ministrados pelo professor.

## 6 CONCLUSÃO

Em face do exposto, pode-se ressaltar que é fundamental que os indivíduos tenham domínio da leitura, visto que leitores atuantes desenvolvem nível avançado de vocabulário, senso crítico apurado e excelente capacidade de argumento. Com o progresso das tecnologias, passou a existir multimodalidades textuais, fazendo com que as formas de ler também sofressem transformações.

Desde as pinturas rupestres, o homem já utilizava as imagens como forma de comunicação. As histórias em quadrinhos, como conhecemos hoje, surgiram e desenvolveram-se sob forte pressão e preconceito pedagógicos, sendo criticada e desmoralizada por estudiosos de educação de todo o mundo. Entretanto, com o passar do tempo, esse gênero foi tornando-se bem aceito entre jovens e adolescentes, por possuir atributos peculiares e elementos verbovisuais que encantam os leitores com sua arte sequencial. Estes criam um vínculo com o personagem, pelo comportamento estático ao longo do tempo e por se identificarem ou atribuírem características a amigos e familiares. Dessa maneira, as HQs são estimuladoras da criatividade e criticidade de crianças e adultos.

Histórias em quadrinhos são atraentes por conta de seus elementos, como as falas, cores e balões, contendo geralmente um teor humorístico e/ou filosófico, em que se apresentam, de forma crítica, questões sociais, políticas, culturais, ambientais e diversos outros temas transversais, fazendo com que o leitor se torne um indivíduo reflexivo, ampliando seus conhecimentos.

No desenvolvimento do trabalho, percebeu-se que as histórias em quadrinhos ganharam, gradativamente, mais espaço na área acadêmica por fazerem parte do cotidiano dos alunos, já que são encontradas em qualquer lugar, como livros, revistas, jornais, internet e televisão. Por esse motivo, os professores têm utilizado como canal facilitador no processo de ensino, haja vista que o gênero também é cobrado em provas, vestibulares e concursos.

Portanto, por intermédio da revisão bibliográfica realizada, foi possível constatar a contribuição do gênero história em quadrinhos e sua influência positiva, no que se refere ao enriquecimento vocabular e desenvolvimento intelectual. Destarte, pode ser utilizado pelo professor como um eficaz recurso didático para o incentivo à prática da leitura e, por conseguinte, formação de leitores competentes.

## REFERÊNCIAS

- ABDALLA, Sharon. **Professor herói: os desafios de ensinar nas escolas públicas**; *Gazeta do Povo*, 2016. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/educacao/professor-heroi-os-desafios-de-ensinar-nas-escolas-publicas-6wc66u3ttetihef3fvw44h1ro/>> Acesso em: 25 mai. 2020.
- BATISTA, Rafael. **Importância da leitura**; *Brasil Escola*, 2017. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/ferias/a-importancia-leitura.htm>>. Acesso em: 13 mai. 2020.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. Lei 9394/96. Disponível em <[www.planalto.gov.br](http://www.planalto.gov.br)> Acesso em: 10 mai. 2020.
- CAGLIARI, L. C. **Alfabetização e linguística**. 11. ed. São Paulo, SP: Spcione, 2009.
- CEREJA, Willian Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Todos os textos: Uma proposta de produção textual a partir de gêneros e projetos**. 2. ed. São Paulo: Atual, 2003.
- CUNHA, Rodrigo Moraes . **História em quadrinho: um olhar histórico**. Revista Científica Semana Acadêmica. Fortaleza, 2013.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista**. 4. ed., São Paulo, Martins Fontes, 2010.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam**. 23. ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez Editora, 1989.
- KLEIMAN, Ângela. **Texto e Leitura: Aspectos cognitivos da Leitura**. 9. ed. Campinas, SP: Pontes, 2004.
- LUYTEN, Sônia Bide. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.
- MEC. **Ministério da Educação e Cultura**. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa. Brasília, 1998.
- MENDONÇA, Márcia R. de Souza. **Ciência em quadrinhos: imagem e texto em cartilhas educativas**. Recife: Bagaço, 2010.
- PASSOS, Livia Almeida; VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. **A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da leitura**. Lavras: UFLA, 2017.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.
- ROSA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 120 anos de história**. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia. **Histórias em quadrinhos: formando leitores**. Transinformação, vol.23, nº 1, Campinas, Jan./Apr. 2011. Disponível em < <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-37862011000100006>> Acesso em: 15 mai. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

WINKLER, Andréa Denise; SANGALLI, Joceane Taís. **Leitura e tecnologia: desafios e oportunidades na escola contemporânea**. Revista Interfaces Educação e Sociedade, 2016. Disponível em: <<http://local.cnecsan.edu.br/revista/index.php/pedagogia/article/view/554>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

XAVIER, G. K. R.S. **Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade**. Darandina Revista Eletrônica. Programa de Pós-Graduação em Letras UFJF, v. 10, n. 2, 2017.