

HQs na Educação: a *Arte Sequencial* como ferramenta pedagógica no Brasil¹

Angelo Soares Santos²

Resumo: O acesso às Histórias em Quadrinhos no âmbito escolar foi conquistado pela força de sua popularidade, sendo hoje em dia vista com naturalidade dentro das instituições de ensino e até mesmo estimulada a sua utilização através dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Sabemos que o convívio das HQ's com as escolas e educadores nem sempre foi harmonioso, principalmente pelas crenças que se propagavam na sociedade sobre os malefícios causados pela leitura dos, popularmente chamados, gibis. Analisamos a obra de autores renomados na pesquisa acadêmica sobre HQ's (Moacy Cirne, 1971; Flávio Calazans, 1997; Scott McCloud, 2005; Waldomiro Vergueiro, 2017; Paulo Ramos, 2022; Antonio Luiz Cagnin, 1995; Will Eisner, 1989 e Fábio Paiva, 2017; entre outros), além de documentos oficiais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) buscando indicar como foi ampliado o uso desse gênero como ferramenta pedagógica no contexto educacional brasileiro e algumas contribuições advindas dela.

Palavras-Chave: Histórias em quadrinhos; educação; arte sequencial

Résumen: El acceso a las historietas en el ámbito escolar fue conquistado por la fuerza de su popularidad, viéndose hoy en día con naturalidad dentro de las instituciones educativas e incluso fomentando su uso a través de los Parámetros Curriculares Nacionales (PCN). Sabemos que la convivencia de las historietas con las escuelas y los educadores no siempre fue armoniosa, principalmente por las creencias que se difunden en la sociedad sobre el daño que causa la lectura de las llamadas historietas. Analizamos el trabajo de autores de renombre en la investigación académica sobre historietas (Moacy Cirne, 1971; Flávio Calazans, 1997; Scott McCloud, 2005; Waldomiro Vergueiro, 2017; Paulo Ramos, 2022; Antonio Luiz Cagnin, 1995; Will Eisner, 1989 y Fábio Paiva, 2017; entre otros), además de documentos oficiales, como los Parámetros Curriculares Nacionales (PCN's) y la Base Curricular Común Nacional (BNCC), buscando indicar cómo se amplió el uso de este género como herramienta pedagógica en el contexto educativo brasileño y algunas aportaciones derivadas del mismo.

Palabras-clave: Historietas; educación; arte secuencial

¹ Artigo solicitado no contexto da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), ministrada no curso de Licenciatura em Letras Português e Espanhol da UFRPE, Campus Recife/Dois Irmãos. Trabalho elaborado sob a orientação da professora Renata Pimentel Teixeira. e-mail: renatapimentelufrpe@gmail.com

² Graduando em Licenciatura em Letras Português e Espanhol, pela UFRPE, Campus Recife/Dois Irmãos. e-mail: angelosoaresufrpe@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Foi-se o tempo em que as Histórias em Quadrinhos eram alvo de críticas dentro e fora da escola. Era comum ouvir de pais, mães, responsáveis, padres e até mesmo professores que aquilo era uma leitura “preguiçosa”, ou considerada pouco enriquecedora, e que essas pessoas, segundo Vergueiro (2004, p.08): “desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQ’s, supondo que elas poderiam afastar as crianças e jovens de leituras “mais profundas”. Essa desconfiança, que era apenas preconceito e, em muitos casos, total falta de conhecimento sobre o assunto, foi capaz de afastar os quadrinhos das salas de aula e causar uma restrição que perdurou por muitos anos.

Waldomiro Vergueiro, um dos maiores especialistas do Brasil na pesquisa acadêmica das Histórias em Quadrinhos, professor titular da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) e autor de várias obras e artigos relacionados a quadrinhos, menciona que as restrições impostas às HQ’s no âmbito escolar “foram atenuadas e extinguidas, mas não de forma tranquila, sendo na verdade uma longa e árdua jornada” (2004, p.08). Mesmo após as inúmeras mudanças representativas, acreditamos que essa jornada continua sendo percorrida até os dias de hoje.

Essa realidade sofreu uma alteração significativa, como bem nos apontam Vergueiro e Ramos (2022, p.06), quando, “a partir de 2006 [...] houve um movimento no sentido de inserir os quadrinhos na área de ensino. Eles foram incluídos na lista do PNBE, que indica e possibilita a compra de obras de diferentes autores/as e as distribui a escolas do ensino fundamental e médio”. O Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), desenvolvido desde 1997, tem o objetivo de promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura para os alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência. E assim, em 2006, pela primeira vez foram selecionadas obras em quadrinhos pelo governo federal brasileiro.

Este trabalho, com caráter de pesquisa histórica e bibliográfica, objetiva justamente lançar luzes sobre o caminho percorrido pela Arte Sequencial (outra possível denominação dos quadrinhos, segundo *Will Eisner*, 1989) desde os tempos primórdios até a atualidade, passando por seu surgimento como veículo de massa, os pré-julgamentos sofridos ao longo dos tempos, a resistência de educadores, pais e bibliotecas; até sua inclusão como política educacional no Brasil.

Para isso, analisamos documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Analisamos também, as obras de

autores referenciais nesse ramo de pesquisa; sendo eles: Moacy Cirne (1971), Flávio Calazans (1997), Scott McCloud (2005), Waldomiro Vergueiro (2017), Paulo Ramos (2022), Antonio Luiz Cagnin (1995), Will Eisner (1989), Gonçalo Junior (2004), Fábio Paiva (2017) e Rogério de Campos (2022). Acreditamos que esses autores são imprescindíveis quando o objeto de pesquisa é a História em Quadrinhos, haja visto que suas obras analisam com profundidade a Arte Sequencial, revelando-nos sua importância no contexto histórico das sociedades onde estão amplamente difundidas, bem como nos apresentam às HQ's como um fabuloso recurso pedagógico, que é capaz de auxiliar professores de todas as disciplinas e despertar o interesse dos alunos de todas as faixas etárias.

Acreditamos que seja de extrema importância tratarmos as HQ 's com o devido respeito, que é peculiar ao âmbito acadêmico, pois é parte fundamental no processo de legitimação dessa expressão artística dentro do segmento ensino/aprendizagem. Sendo assim, propõe-se que tanto um livro apenas com palavras escritas, quanto um outro livro que tenha imagens e palavras trabalhando em conjunto são capazes de proporcionar a difusão do conhecimento bastando para isso que os professores e os alunos consigam explorar juntos as características e especificidades que cada modalidade de leitura apresenta.

2. Uma breve história sobre o surgimento e a evolução dos Quadrinhos

Desde os tempos mais remotos da humanidade, identifica-se a utilização da pintura e dos desenhos como forma de expressão. As pinturas rupestres encontradas em cavernas funcionavam tal qual um grande mural do homem primitivo, como aponta Vergueiro, “em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro, etc” (2022, p. 08). Essa maneira de se utilizar gravuras e desenhos, contando uma história em sequência e de maneira linear, é observada em vários povos: os egípcios registravam em murais as histórias de suas dinastias; os gregos exaltavam seus mitos e narravam suas batalhas em vasos de cerâmica; os nobres da Idade Média se utilizavam das tapeçarias e dos livros religiosos manuscritos com a finalidade de perpetuarem seus feitos, para citar alguns exemplos.

Sabe-se que as narrativas gráficas estão presentes entre nós há muito tempo, sendo assim, qual seria o ponto de aproximação entre as Histórias em Quadrinhos da atualidade e todas as antigas expressões humanas que surgiram desde os tempos das cavernas? Narrativa Sequencial é a resposta. Afinal, seja um hieróglifo egípcio, seja a Tapeçaria de Bayeux, um

ideograma oriental ou a HQ mais moderna, a narrativa sequencial é fundamental na articulação da ideia que se quer passar.

Figura 1 - Hieróglifo egípcio.



Fonte: *Site Aventuras na História*¹

E foi justamente por conta da maneira sequenciada de tratar a narração dos enredos que Will Eisner (1989) criou o termo “Arte Sequencial” para nomear qualquer forma de expressão em que haja um encadeamento de imagens que, de forma articulada, narra um episódio ou um acontecimento.

O surgimento das histórias em quadrinhos alimenta inúmeros debates até os dias de hoje. Datas e lugares onde podem ter surgido as primeiras publicações, tanto quanto o pioneirismo que é atribuído a esse ou àquele criador da primeira história em quadrinhos no mundo não são unanimidades entre os estudiosos do assunto. De acordo com Moacyr Cirne:

As histórias em quadrinhos surgiram na primeira metade do século XIX; para alguns no Japão por volta de 1814; para outros, na Suíça em 1827. O fato é que, em meados do século que viu o nascimento da fotografia e do cinema [...], as condições editoriais para o aparecimento dos quadrinhos já estavam dadas, no bojo da revolução industrial e das novas conquistas tecnológicas no campo específico da impressão tipográfica. (2002, p.11)

Já Antônio Luiz Cagnin, polemizando e colocando o foco na produção brasileira, exalta o pioneirismo de Angelo Agostini:

O encontro com a obra publicada de Agostini me marcou. Ele estava ali, em letra e arte e muito antes, a contradizer e negar, em nosso lugar, que as histórias em quadrinhos tenham sido inventadas pelos americanos. Os fãs de gibis podem mesmo

¹ Disponível em : [Como ler textos em hieróglifo? Entenda como funcionava a escrita dos antigos egípcios](#)

se vangloriar e dizer, de boca cheia, que a primeira história em quadrinhos do Brasil, e uma das primeiras do mundo, foi feita por Angelo Agostini. (2013, p. 64)

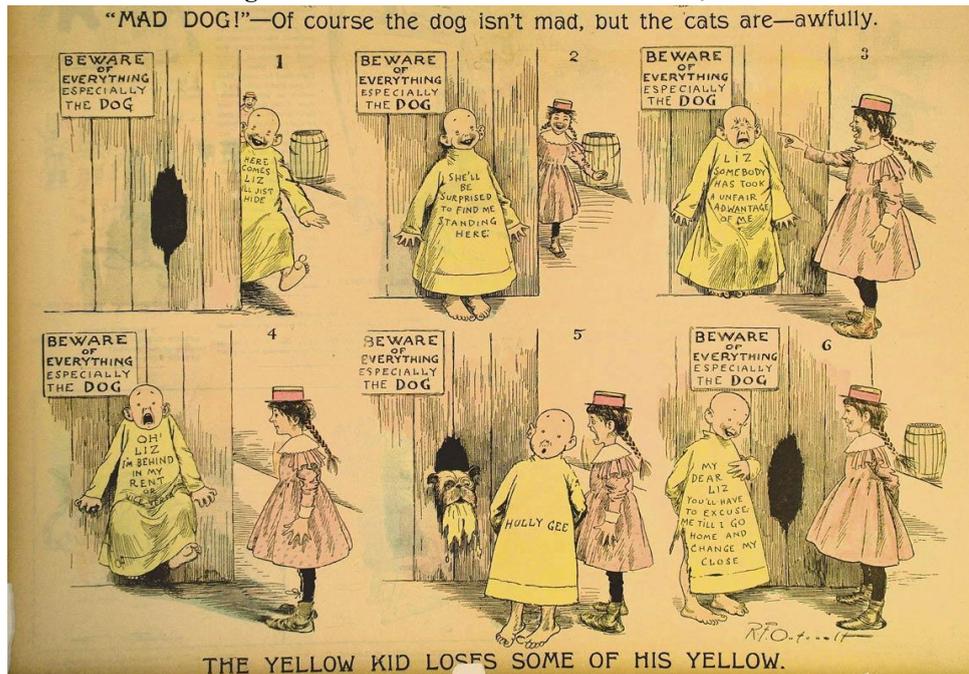
E Waldomiro Vergueiro contribui para este panorama breve que aqui se esboça, ao nos contar que:

A evolução da indústria tipográfica e o surgimento de grandes cadeias jornalísticas, fundamentados em uma sólida tradição iconográfica, criaram as condições necessárias para o aparecimento das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa. Ainda que histórias ou narrativas gráficas contendo os principais elementos da linguagem dos quadrinhos possam ser encontradas, paralelamente, em várias regiões do mundo, é possível afirmar que o ambiente mais propício para seu florescimento localizou-se nos Estados Unidos do final do século XIX, quando todos os elementos tecnológicos e sociais encontravam-se devidamente consolidados para que as histórias em quadrinhos se transformassem em um produto de consumo massivo, como de fato ocorreu. (2022, p.10)

Porém, independentemente de a História em Quadrinhos ter surgido primeiro no Japão, na Suíça, nos Estados Unidos ou no Brasil, grande parte dos estudiosos concordam em um aspecto: o advento da indústria tipográfica foi o principal responsável pela popularização das HQ's. Durante muito tempo, a escrita manual foi a única maneira de replicar livros, o que restringia o seu acesso a pequenos grupos de pessoas. Após a invenção da imprensa, não havia mais a necessidade de copiar à mão palavra por palavra, o que facilitou a propagação de livros e a reprodução dos textos através de um molde com caracteres alteráveis, a partir do qual se imprimiam as cópias que fossem necessárias. Surgem, assim, os periódicos jornalísticos.

Os quadrinhos como conhecemos hoje são fruto justamente da expansão da imprensa, pois foi através dos jornais que as primeiras tirinhas foram publicadas, atingindo um público de leitores (e não leitores no sentido literal de decodificação do sistema escrito da língua, já que muitas tirinhas e charges conseguiam passar a informação utilizando-se apenas de imagens) e sendo inseridas num meio de comunicação em massa, propiciando-se, assim, tanto no Brasil quanto no exterior, a publicação diária nos periódicos. O ítalo-brasileiro Angelo Agostini, criador de “*As aventuras de Nhô Quim*” (1869) e pioneiro na Arte Sequencial no Brasil, além de Richard Outcault, que muitos apontam como o “Pai das HQ's” e foi o criador do personagem *Yellow kid* (1895), se utilizaram dos jornais e das revistas da época para publicarem suas histórias.

Figura 2 - *The Yellow Kid*, Richard Outcault, 1895



Fonte: Blog Labareda Carmim²

De acordo com Vergueiro, os quadrinhos despontaram primeiramente nas páginas dos jornais norte-americanos, tendo como seu público-alvo “as populações de imigrantes, os quadrinhos eram predominantemente cômicos, com desenhos satíricos e personagens caricaturais.” (VERGUEIRO, 2022, p.10). Tais recursos também foram utilizados no Brasil por Agostini, pois o seu personagem “Nhô Quim” é um homem ingênuo e atrapalhado em uma cidade grande, tipo que depois ficou caracterizado como “matuto” ou “caipira”, e suas aventuras trazem uma forte crítica do autor aos problemas urbanos da época, além de zombar dos costumes sociais e dos membros da alta sociedade.

Moacy Cirne define com maestria a questão da relação das HQ's com a sátira quando diz:

Há, claro, a questão do humor. No cartum, na charge e na caricatura, o humor é essencial. Em boa parte dos quadrinhos também. Não é por acaso que as HQ's são conhecidas nos Estados Unidos como *funnies* ou *comics*, mesmo quando suas aventuras não são humorísticas. Alguns dos maiores quadrinhos são realistas, dramáticos ou fantásticos; o humor, quando aparece, só o faz de forma ocasional, ora como piada ora como trocadilho, mas não como *gag* visual, própria do cartum, da charge e do quadrinho cômico. Sem dúvida, a história do humor é uma história cultural; seu aproveitamento pelo quadrinho, pelo cartum e por outros discursos artísticos faz parte da história da humanidade. (2002, p. 18)

² Disponível em: [Labareda Carmim: A história das histórias em quadrinhos](#)

Mas os aspectos que os quadrinhos abrangem são diversos, não ficando apenas no campo do humor. Na década de 1920 surgem as histórias de aventuras, que trazem com elas, segundo Waldomiro Vergueiro, uma

tendência naturalista nos quadrinhos, que aproximou os desenhos de uma representação mais fiel de pessoas e objetos, ampliando o seu impacto junto ao leitor. Ao mesmo tempo, o aparecimento de um novo veículo de disseminação dos quadrinhos, as publicações periódicas conhecidas como *comic books* - no Brasil, gibis -, nos quais logo despontaram os super-heróis, de extrema penetração junto aos leitores mais jovens, ampliou consideravelmente o consumo dos quadrinhos, tornando-os cada vez mais populares (2022, p.11)

Até o início da década de 1930, não existia no Brasil a tradição de publicar histórias em quadrinhos, apesar da influência exercida pelas charges e caricaturas nos jornais e revistas desde a segunda metade do século anterior. Esse panorama iria mudar radicalmente em 1933, quando Adolfo Aizen (1904-1991) regressou de viagem aos Estados Unidos da América, e segundo as palavras de Gonçalo Junior (2004, p.48), “Aizen inovou ao trazer o que havia de mais moderno no gênero de quadrinhos dos Estados Unidos: os heróis de aventura - um novo segmento que surgira no final dos anos 20, depois de mais de três décadas de predominância do humor de costumes”. Surgem daí os suplementos infantis que seriam incluídos nos jornais de grande circulação da época, fazendo um enorme sucesso entre o público infantil.

No final da década de 1930, surge uma publicação que mudaria para sempre a maneira como os brasileiros e brasileiras passariam a se referir às histórias em quadrinhos: “Gibi”. Novamente recorremos ao livro de Gonçalo Junior (2004) para termos um panorama mais claro dos fatos:

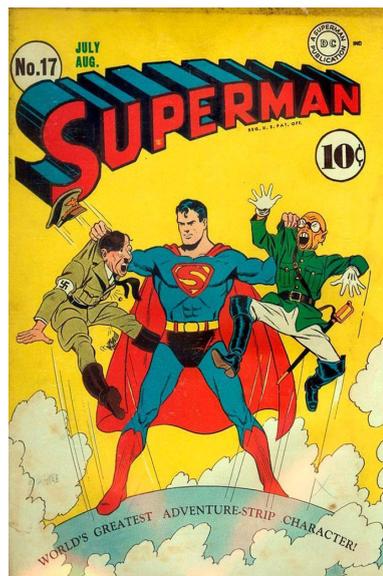
Na quarta-feira 21 de abril, com grande estardalhaço, O Globo lançou sua primeira revista em quadrinhos: Gibi. Com 32 páginas, a revistinha trazia o novo formato importado por Aizen, era impressa em papel-jornal, com algumas páginas duplas em duas cores (vermelha e amarela) e as outras em preto-e-branco. O preço era o mesmo de Mirim, trezentos réis. (2004, p.68)

O sucesso alcançado pelo *O Globo* com a publicação da revista *Gibi* foi tão grande, que o termo passou a ser amplamente utilizado como sinônimo de histórias em quadrinhos no Brasil, deixando de lado os antigos significados da palavra; tais como: “moleque”, “garoto” e “negrinho”. (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 69)

Outro fator, apontado por Vergueiro, que ajudou como multiplicador da popularidade das HQs, ocorreu durante a Segunda Guerra Mundial, quando era perceptível “o engajamento fictício dos heróis no conflito bélico” (2022, p.11), fazendo com que as histórias em quadrinhos tivessem suas tiragens continuamente ampliadas, atingindo cifras astronômicas naqueles anos. Se a Segunda Guerra Mundial serviu como mola propulsora, catapultando as HQ's em definitivo para o panteão das culturas de massa, após o conflito bélico o que se viu foi o surgimento de histórias de terror e suspense, que traziam uma temática com representações extremamente realistas, tanto que, de acordo com Vergueiro:

Apesar disso – ou talvez exatamente por isso -, sua popularidade entre os leitores adolescentes continuou a crescer e as tiragens das revistas tornaram-se cada vez mais altas, levando parte da sociedade norte-americana a ficar preocupada com sua enorme influência sobre os leitores infantis (2022, p.11)

Figura 2: Revista Superman de 1942



Fonte: Site Universo HQ³

E foi justamente em meio ao turbilhão de acontecimentos dos anos pós-guerra, acentuado pela insistente desconfiança propiciada no período que ficou conhecido como *Guerra Fria*, que um psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos, Fredric Wertham (1895-1981), encontrou terreno fértil para disseminar uma campanha que visava alertar sobre os malefícios que a leitura das histórias em quadrinhos poderia trazer aos adolescentes norte-americanos. Baseado em atendimentos que prestava a jovens considerados problemáticos, Wertham passou a publicar artigos em jornais e revistas especializadas, ministrar palestras em escolas e igrejas, participar de programas de rádios e tv, sempre

³ [Veja 25 vezes em que super-heróis enfrentaram nazistas - UNIVERSO HQ](#)

salientando os aspectos negativos dos quadrinhos e sua leitura. O que Vergueiro nos conta é que:

Assim, utilizando-se de exemplos escolhidos a dedo e com rigor científico questionável, o psiquiatra tentava provar como as crianças que recebiam influência dos quadrinhos apresentavam as mais variadas anomalias de comportamento, tornando-se cidadãos desajustados na sociedade. Posteriormente, Wertham reuniu suas observações em um livro denominado *A sedução dos inocentes*, publicado em 1954, que foi um grande sucesso de público e marcou, durante as décadas seguintes, a visão dominante sobre os quadrinhos nos Estados Unidos e, por extensão, em grande parte do mundo. Entre outras teses, o livro defendia por exemplo, que a leitura das histórias do Batman poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do Superman poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói (2022, p.12)

Essa visão deturpada das histórias em quadrinhos, feita por Wertham, causou um enorme impacto em vários segmentos da sociedade norte-americana; tais como: associações de professores, mães, pais, bibliotecários, políticos, além de representantes das mais variadas tendências religiosas dando início a uma verdadeira saga contra os quadrinhos, que se proliferou para diversas partes do mundo, como bem nos fala, mais uma vez, Vergueiro:

Em diversos lugares do mundo - França, Itália, Grã-Bretanha, Alemanha e Brasil, por exemplo -, também explodiram as críticas aos quadrinhos, com motivação bastante semelhante (ainda que não tão agressiva) à verificada nos Estados Unidos. Em praticamente todos os países nos quais os quadrinhos eram editados, manifestações contrárias partiram de representantes do mundo cultural, educativo e científico. Alguns países europeus chegaram a estabelecer legislações restritivas aos quadrinhos proibindo a publicação de material estrangeiro ou determinando critérios rígidos para as produções no país. No Brasil, os editores elaboraram um código próprio e aplicaram às revistas um selo semelhante àquele desenvolvido nos Estados Unidos (2022, p. 13)

Tal campanha difundida pelo livro de Wertham causou uma estigmatização desse público leitor que perdurou por muitos e muitos anos. Seguimos o panorama que nos aponta Waldomiro Vergueiro:

De uma maneira geral, durante os anos que se seguiram à malfadada campanha de difamação contra elas, as histórias em quadrinhos quase tornaram-se as responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e do aprendizado, corruptoras das inocentes mentes de seus indefesos leitores. Portanto, qualquer ideia de aproveitamento da linguagem dos quadrinhos em ambiente escolar seria, à época, considerada uma insanidade. A barreira pedagógica contra as histórias em quadrinhos predominou durante muito tempo e, ainda hoje, não se pode afirmar que ela tenha realmente deixado de existir. Mesmo atualmente há notícias de pais que proibem seus filhos de lerem quadrinhos sempre que as crianças não se saem bem nos estudos, ou apresentam problemas de comportamento, ligando o distúrbio comportamental à leitura de gibis. (2022, p.16)

A publicação do livro de Fredric Wertham, pode ser considerada a gota d'água que faltava para transbordar o caldeirão de preconceito e ignorância que borbulhava há bastante tempo na sociedade norte-americana. Um panorama mais amplo do período nos é relatado por Rogério de Campos, que diz:

Quando o psiquiatra Fredric Wertham entrou no debate a respeito dos gibis, já havia uma década de críticas ao gênero super-heróis sendo feitas, principalmente por intelectuais ligados à Igreja Católica. O canadense Marshall McLuhan, por exemplo, havia denunciado o Super-Homem (e seus equivalentes) de maneira incisiva, e com uma elegância e uma profundidade que Wertham jamais teve. Mas foi Wertham quem ficou famoso como o “inimigo número 1 dos *comic books*”. Ele sustentava que as HQs de super-heróis provocam a quebra da capacidade de empatia, “um embotamento da sensibilidade à crueldade”. Wertham criou o termo *Superman Complex* para descrever “fantasias de prazer sádico em ver outras pessoas sendo punidas várias e várias vezes enquanto você fica imune”. Ele defendia que os gibis de super-heróis, e também os de terror e os policiais, fossem classificados como impróprios para menores de 15 anos. (2022, p.64)

Em muitos outros países, inclusive o Brasil, passou-se a temer uma possível influência negativa das HQ's no sistema educacional, levando educadores/as e responsáveis a propagarem os discursos de Wertham em todos os ambientes possíveis, como ressalta o escritor Pedro Bandeira:

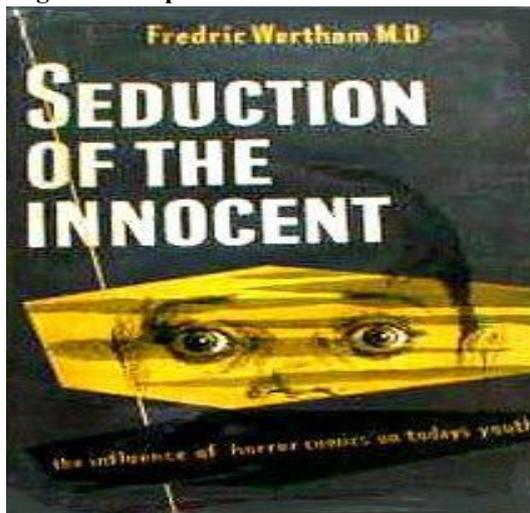
[...] havia uma mentirosa campanha contra os gibis, que ocupava as páginas dos jornais e era repetida nos púlpitos das igrejas. Chegava-se a inventar que certo menino americano atirara-se da janela e morrera espatifado na calçada tentando imitar o Super-Homem, ou que aquele outro cometera um bárbaro assassinato depois de ler

uma revista de detetives. Era então natural que meus familiares acreditassem nas mentiras que ouviam e tentassem impedir-me de ter minha educação "destruída" pela leitura de revistinhas "tão perigosas". Assim, ler gibi era proibido não só em minha casa, mas em muitas outras casas do Brasil. (2006. p. 44)

Uma das consequências das teorias propagadas na publicação do livro de Fredric Wertham foi a criação de um código de ética que restringiu consideravelmente o poder de criação dos artistas. Esse código, que foi estabelecido pela própria indústria dos quadrinhos, proibia diversos aspectos, entre eles: aparição de nudez, exaltação de qualquer qualidade física feminina, além de exigir respeito às autoridades; tal código foi considerado o mais severo jamais imposto a qualquer outro produto da cultura de massa. Esse panorama histórico nos é bem apresentado pelo Prof^o Dr Fábio Paiva, que em seu livro "*Histórias em Quadrinhos na Educação*" nos aponta que:

A partir das considerações de Wertham, a sociedade norte-americana criou novos códigos e restringiu a leitura de quadrinhos. Tidas como a causa dos problemas da juventude, as HQs eram queimadas em praça pública; pais que se consideravam "responsáveis" não permitiam que seus filhos lessem gibis. As histórias em quadrinhos de terror foram banidas, consideradas muito violentas, e as de conteúdo adulto perderam a força, uma vez que se propagou a ideia de que a leitura de gibis era uma atividade apenas de crianças (2017, p. 41)

Figura 4 - Capa do livro de Fredric Wertham.



Fonte: *Site Universo HQ*⁴

A criação do *Comics Code* é considerada como uma "grande ação de marketing", segundo as palavras de Rogério de Campos (2022), que complementa:

⁴ Disponível em: [Seduction of the Innocent - UNIVERSO HQ](#)

[...] as grandes editoras anunciaram a criação de um símbolo, o selo do *Comics Code*, que iria na capa dos *comics books* que fossem absolutamente limpos de qualquer conteúdo ofensivo à sensibilidade da família norte-americana. Sem tal selo, um gibi não seria aceito pela rede de distribuição [...] Wertham esbravejou, acusou o *Comics Code* de ser obscurantista e ao mesmo tempo deixar livres as grandes editoras e seus super-heróis. Mas, a operação liderada pela *DC* foi um sucesso: a sociedade norte-americana engoliu a patranha e foi gastar sua paranóia em outros assuntos; Wertham caiu no ostracismo (2022, p. 66)

Todas essas circunstâncias refletiram nos anos 1960 e início dos anos 1970, quando foram preponderantes para o surgimento e a expansão de um novo tipo de quadrinho: o *underground*. Esse período foi marcado pela propagação de movimentos juvenis contra a repressão e os tabus que imperavam na cultura ocidental. Além disso, esse estilo alternativo de fazer quadrinhos funcionava como meio de expressão de uma juventude que via inúmeras batalhas a serem travadas pela frente, tais como: a guerra fria, o racismo, a luta pelos direitos civis etc. A partir desse momento, observa-se um processo de aproximação desse meio de expressão com os anseios e desejos de um público jovem sedento por mudanças em diversas áreas.

Essa aproximação do público adulto e jovem é o que nos ressalta o Professor Fábio Paiva, quando menciona que:

Em contraponto a todo discurso do Dr Wertham, muito foi feito. Há algum tempo, as HQs têm uma considerável fatia de sua produção voltada para o público adulto e jovem, e importantes temas atuais são abordados nas tramas. Além disso, confirmou-se que os quadrinhos fazem (muito) dinheiro e não seriam deixados de lado por mais tempo. (2017, p. 46)

De fato, o panorama do universo dos quadrinhos sofreu uma alteração profunda durante as últimas décadas do século XX e as primeiras do século XXI, e isso fica ainda mais evidente quando observamos o público-alvo que as produções passaram a focar. E mesmo com todas as dificuldades enfrentadas pelos produtores de quadrinhos, nos reitera Fábio Paiva, as HQ's seguem vivas e:

Isso é mais evidente em alguns países como os EUA, onde estão duas das maiores editoras de HQs do mundo (DC e Marvel) ou Japão, produtor dos mangás que atingem milhões de cópias por semana. Mas isso não é uma exclusividade, Europa,

Ásia e América do Sul também expandiram produção e venda de maneira significativa. (2017, p. 46)

A jornada enfrentada pela Arte Sequencial desde sua criação, a sua explosão como cultura de massa, passando pelo preconceito sem fundamentos que culminou numa rejeição quase visceral, até chegar aos dias de hoje em que os profissionais da educação podem utilizar abertamente as HQ's em sala de aula foi repleta de altos e baixos, mas é uma caminhada que segue sendo percorrida, como bem nos aponta Fábio Paiva, sobre todo esse panorama de transformação:

Ao continuar o movimento de superação de ideias de Wertham, as HQs se permitem o questionamento e debates mais profundos. As HQs precisam de liberdade criativa, de pensamento e de expressão, como toda e qualquer comunicação e arte. Aparentemente os quadrinhos retomaram seu rumo natural de desenvolvimento artístico e comunicacional. (2017, p. 47)

3- O pioneirismo de Angelo Agostini: nascem as Histórias em Quadrinhos no Brasil

Angelo Agostini nasceu na Itália em 1843 e morreu no Rio de Janeiro em 1919. Ele veio morar no Brasil com sua mãe, primeiramente em São Paulo, quando tinha 16 anos de idade. E foi na capital paulista, que na época não era nem sinal da grande metrópole de hoje, que ele iniciou a produção dos seus dois primeiros jornais: “O Diabo Coxo” e o “Cabrião”. Ao final da década de 1860, mudou-se para a capital fluminense, onde se tornaria um dos mais destacados cartunistas do Brasil. Como nos relata Waldomiro Vergueiro no livro “Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil” (2017):

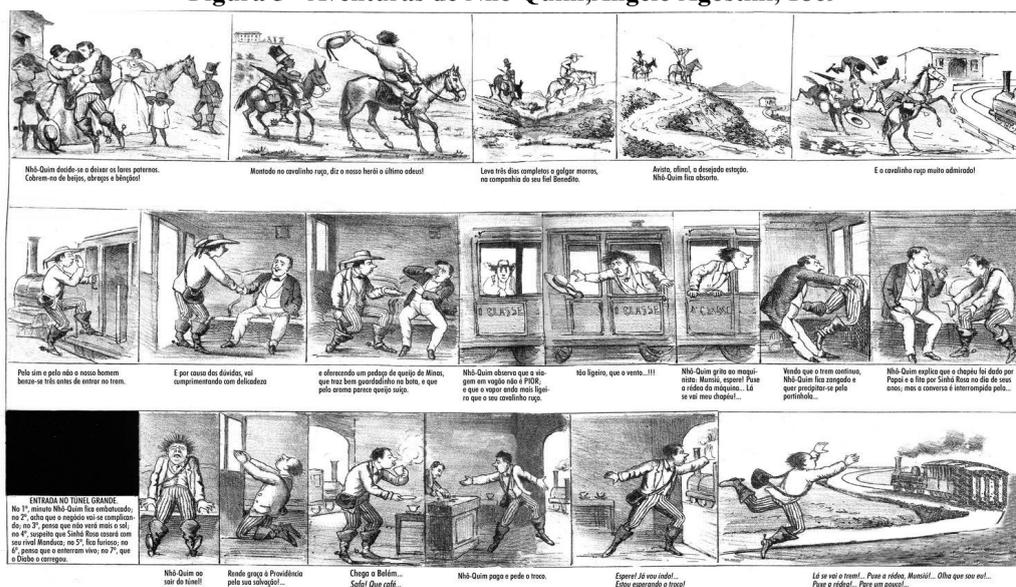
Em 1867, Angelo Agostini mudou-se para a cidade do Rio de Janeiro, onde permaneceu praticamente até o fim de sua vida e onde fundou publicações humorísticas (*Revista Illustrada* e *Dom Quixote*) e colaborou em outras (*O Arlequim*, *Vida Fluminense*, *Gazeta de Notícias*, 1904 e *O Malho*). (2017, p. 22)

Cartunista e desenhista dotado de traço fino e estilo realista, Angelo Agostini utilizou-se das imagens atreladas aos textos para satirizar várias personalidades da sociedade brasileira da época, fazer chacota dos problemas enfrentados no cotidiano da cidade do Rio de Janeiro, além de criticar ferozmente a Família Real. A carreira de Agostini sempre esteve

atrelada ao humor, fato que não o impediu de ser uma voz ativa no combate às desigualdades sociais, corrupção, escravatura, favoritismo e todo e qualquer desmando. Seus desenhos e textos (já que todo trabalho era realizado pelo próprio Agostini) foram contundentes ao criticar a participação do Brasil na Guerra do Paraguai, assim como também foram impiedosos com os escravocratas.

No dia 30 de janeiro de 1869, o caricaturista Angelo Agostini publicava na revista “Vida Fluminense”, no estado do Rio de Janeiro, o que seria a primeira História em Quadrinhos do Brasil: Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte. Essa publicação se estendeu por vários números e foi pioneira nas Américas, sendo anterior ao personagem *Yellow Kid*, do autor Richard Felton Outcault, que foi publicado a partir de 1895, no jornal *New York World*, nos EUA. E justamente por conta desse simbolismo, no Brasil é celebrado o Dia do Quadrinho Nacional a cada 30 de janeiro, reverenciando o pioneirismo do ítalo-brasileiro.

Figura 5 - Aventuras de Nhô Quim, Angelo Agostini, 1869



Fonte: Site Jean Desenhista⁵

No livro *As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática* (1997), Antônio Luiz Cagnin exalta o feito, ao afirmar que:

Nessa galeria de pioneiros deve-se colocar também e muito justamente, o nosso Ângelo Agostini, porque foi um dos primeiros a fazer Quadrinhos, muito antes que Outcault rabiscasse as molecagens de seu *Yellow Kid* pelas favelas de Nova Iorque. As “Aventuras de Nhô Quim, história em muitos capítulos” é a primeira

⁵ Disponível em: <https://jeandesenhista.files.wordpress.com/2015/06/42e0c-nho-quim.jpg>

novela-folhetim de que se tem notícia, ou como se diz hoje, a primeira graphic novel. Com sequências verdadeiramente cinematográficas, verdadeiros story board! E isso em 1869! Muito tempo antes do Kid e o cinema, quase 30 anos! (1997, p. 26)

O mesmo Cagnin faz um resgate do ineditismo de Agostini no livro *Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil* (2013), onde diz que:

Na época, comemorava-se a criação dos quadrinhos pelos americanos. E eu queria saber se era isso mesmo. Na verdade, é fruto de um erro de interpretação porque no livro *The Comics*, do Jerry Robinson, ele diz que *Yellow Kid*, de Richard Outcault, criada em 1895, foi a primeira comic strip. Aí está o erro fatal, aqui no Brasil, traduziram comic strip por história em quadrinhos, com este erro de tradução passaram a afirmar que os americanos é que inventaram as histórias, quando eles, pragmáticos como são, criaram somente as tiras, um tipo, um formato de HQ que publicados diária ou semanalmente atraíam mais leitores e vendiam mais jornais. Eles não inventaram nada. Em uma pesquisa que fiz na França, de todos os jornais ilustrados de caricaturas, pude constatar que já existiam quadrinhos à beça desde 1843. (2013, p. 63)

No ano de 1876 funda a *Revista Ilustrada*, que viria a se tornar um marco na imprensa nacional, sendo uma das primeiras a conseguir exercer suas funções com autonomia no período do Segundo Reinado. Neste periódico, Agostini publica uma série de caricaturas do Imperador Dom Pedro II (1825 -1891), que rapidamente caíram no gosto popular. A *Revista Ilustrada* foi um dos principais meios de difusão dos ideais abolicionistas e de propagação da campanha pela instauração da república, chegando a receber de Joaquim Nabuco a alcunha de: “Bíblia Abolicionista do povo que não sabia ler”. (*Jornal do Commercio*, 08/abr/1943, p. 3)

Figura 6 - Comemoração pela sanção da Lei Áurea, Revista Ilustrada, 1888.



Fonte: *Twitter* do Senado Federal ⁶

O povo brasileiro sempre teve um relacionamento muito próximo com as imagens gráficas. De uma forma até meio constrangedora, pois essa relação iniciou-se devido ao alto grau de analfabetismo (no sentido escolar formal, em relação à língua escrita) aqui imperante, uma vez que as grandes massas ficavam simplesmente renegadas dos benefícios da palavra escrita. Assim, o uso de ilustrações em jornais ou revistas pode ser visto, pelo menos antes do aparecimento da televisão, como a opção mais viável para que parte da população pudesse participar da vida social e política de seu país. Este é talvez um dos motivos pelos quais, durante a segunda metade do século XIX, várias revistas brasileiras ilustravam seus artigos com desenhos e caricaturas políticas; afinal, a linguagem específica dos quadrinhos permite que a mensagem seja transmitida através da leitura da linguagem pictórica, onde a imagem também deve ser interpretada. Como observamos quando Fábio Paiva (2017), diz que:

O uso de HQs era direcionado à maioria da população analfabeta. Agostini escrevia para os que não sabiam ler e colaborava consideravelmente com a mudança social que desenvolveu. A transmissão de uma nova organização social e dos processos de mudança foi realizada em grande medida com o uso da narrativa gráfica. (2017, p. 65)

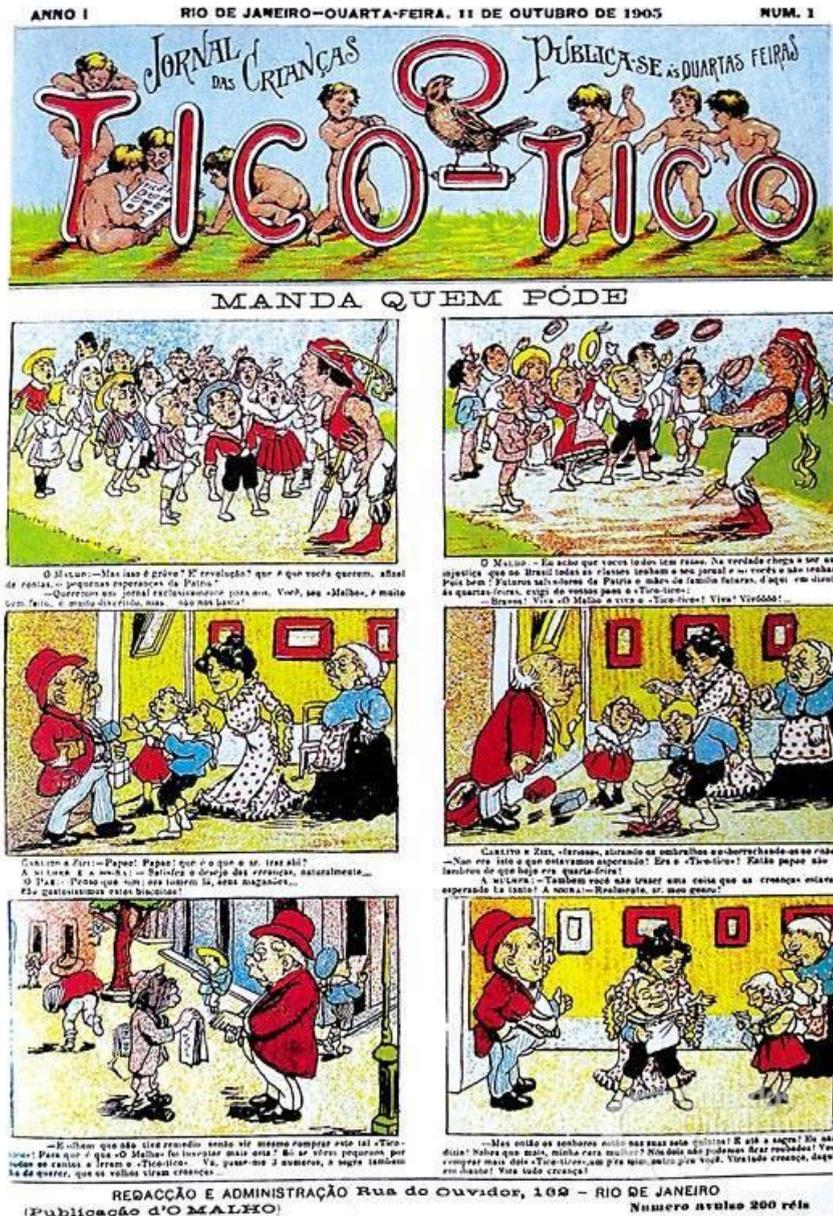
Ao longo dos anos, Agostini passa a se dedicar ainda mais às HQ's, colaborando como cartunista em *O Malho* (1902), e em 1905 faz a logotipo da revista *O Tico-Tico*, como Waldomiro Vergueiro contextualiza:

⁶ Disponível em: <https://twitter.com/SenadoFederal/status/995039980471939073/photo/1>

O italiano Angelo Agostini também foi responsável pelo logotipo da primeira revista brasileira que publicou regularmente histórias em quadrinhos no Brasil. Era então o início do século XX. Essa revista, a mais conhecida publicação infantil do País na primeira metade daquele século, tinha o título de *O Tico-Tico*. [...] A revista foi publicada de 1905 a 1962, permanecendo, durante décadas, como o título de periódico de mais longa duração no País (em 2008 suplantada pela revista *O Pato Donald*, da editora Abril, de São Paulo, que iniciou sua publicação em 1950 e ainda continua a editá-la). (2017, p.27)

O Tico-Tico não foi a única revista com quadrinhos a ser criada nos primeiros anos do século XX no Brasil, porém, Vergueiro ressalta que “sua popularidade e longevidade acabaram por empanar o brilho de suas contemporâneas, como Juquinha, Guri e Cômico”. (2017, p. 31)

Figura 7 - Revista O Tico-Tico, 1905.



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos⁷

De 1901 até sua morte, Agostini participou de todas as Exposições Gerais de Belas Artes. Angelo Agostini morreu na cidade do Rio de Janeiro, em 1910, após tornar-se o maior e mais influente cartunista de sua época, além de ter sido fonte de inspiração para outros inúmeros desenhistas que surgiram após ele. A influência da obra de Agostini continua se refletindo no Brasil do século XXI. O Troféu Angelo Agostini, da Associação de Quadrinistas e Caricaturistas do Brasil, uma das principais premiações de HQ's no país, leva seu nome como forma de manter vivo o seu legado e ressaltar sua importância dentro do universo das Histórias em Quadrinhos.

⁷ Disponível em: [Tico-Tico, O nº 1/O Malho | Guia dos Quadrinhos](https://www.guiadosquadrinhos.com.br/revista/o-tico-tico-no-1-o-malho/)

4. A definitiva inserção das HQ's no âmbito escolar

A chegada das HQs às salas de aula gerou certa desconfiança no início do processo, além de baixa aceitação por parte dos professores, pois existia um preconceito enraizado de que o material não seria apropriado para ajudar no trabalho em sala de aula, na aprendizagem das crianças e dos jovens. No que diz respeito à sua legitimação no Brasil, como em muitos outros países, Vergueiro afirma que: “Tendo sido consideradas, durante muito tempo, como materiais de segunda ou terceira categoria por parcelas influentes da sociedade, sofrem, todavia, em muitos aspectos, o efeito dessa oposição.” (2017, p. 5).

Porém, essas barreiras impostas às HQs, pouco a pouco foram sendo derrubadas pelo processo de reavaliação desenvolvido por estudos culturais contemporâneos, que representaram, segundo Vergueiro e Ramos (2022):

[...] o coroamento de uma nova fase para as histórias em quadrinhos no Brasil, que já se encontravam em processo de reavaliação. Por um lado, gradativamente elas passavam a ser entendidas pela sociedade não mais como leitura exclusiva de crianças, mas, sim, como uma forma de entretenimento e transmissão de saber que podia atingir diversos públicos e faixas etárias. Por outro, paulatinamente deixavam de ser vistas de forma pejorativa ou preconceituosa, inclusive nas áreas pedagógica e acadêmica. (2022, p. 09)

Com o decorrer das últimas décadas do século XX, as HQs foram retomando seu lugar de destaque e o devido reconhecimento como manifestação artística com características próprias. Passaram a ser utilizadas nos livros didáticos em formato de tirinhas para ilustrar alguns conteúdos específicos, passaram também a ser incluídas com mais frequência na escola, pois, além de apresentar várias temáticas e discussões, oferecem inúmeras possibilidades como ferramenta didática. Essa aproximação das HQs com a educação, é brilhantemente explicitado por Vergueiro (2022) nesse trecho:

O despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo depois ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimto” das HQs fez com que muitas das barreiras e acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em

relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento. A partir daí, ficou mais fácil para as histórias em quadrinhos, tal como aconteceu com a literatura policial e a ficção científica, serem encaradas em sua especificidade narrativa, analisadas sob uma ótica própria e mais positiva. Isto também, é claro, favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas. (2022, p. 17)

O início de uma mudança mais significativa veio com a LDB, promulgada em 20 de dezembro de 1996. A lei foi criada com a função de organizar e estipular a educação no Brasil em todos os graus de escolaridade, do ensino fundamental até o universitário, objetivando que todos os brasileiros e todas as brasileiras tenham assegurado seu direito social à educação. Desde sua aprovação, o texto original foi alterado por diversas emendas, com intuito de preencher as lacunas deixadas, e, também, pela busca constante de atualizações e melhoramentos. Podemos elencar algumas garantias da LDB aprovada em 1996; tais como: organização da educação nacional; ampliação do direito da educação dos 4 aos 17 anos; estabelecimento dos requisitos para formação dos profissionais da educação; obrigações das instituições de ensino; indicação dos recursos financeiros destinados à educação etc.

O texto já apontava para a necessidade de inserção de outras linguagens abrindo portas não só para os quadrinhos, mas também para outras manifestações artísticas como rege o artigo 36º parágrafo 1º inciso II da Lei nº 9.394/96, e Vergueiro e Ramos (2022) mais uma vez nos servem de suporte, e ratificam essa ideia quando dizem:

Isso, sem dúvidas, abria as portas do ensino para a histórias em quadrinhos, como também para outras linguagens e manifestações artísticas. No entanto, pode-se afirmar que os quadrinhos só foram oficializados como prática a ser incluída na realidade da sala de aula no ano seguinte ao da promulgação da LDB, com a elaboração dos PCN, criados na gestão do ex-presidente Fernando Henrique Cardoso (2022, p. 10)

Quem também nos fala sobre a definitiva aproximação das HQs com as instituições de ensino é o Professor Fábio Paiva (2017), que explica:

O reconhecimento das HQs como uma maneira de auxiliar na prática pedagógica ocorreu oficialmente em alguns países, sendo um deles o Brasil, que em 1996 promulgou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Esses importantes documentos apresentaram ao ensino formal brasileiro as HQs como um instrumento da educação, especialmente como ferramenta interdisciplinar e transversal e como gênero textual, no que se refere ao ensino e aprendizagem das linguagens. (2017, p. 70)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais direcionados ao ensino médio, como bem nos aponta Paulo Ramos (2017), não faziam menção às histórias em quadrinhos, o que acabou acontecendo somente no ano de 2002 com a elaboração do PCN+, que alterou algumas orientações nos parâmetros iniciais. Tais parâmetros foram adotados com o intuito de se tornarem referenciais para os professores dos ensinos fundamental e médio, indicando abordagens específicas que deveriam fazer parte do cotidiano dos estudantes; como por exemplo observamos “a necessidade de o aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais, como publicidade, desenhos animados, fotografia e vídeo” (BRASIL; 2008).

Outra iniciativa importante para a definitiva inclusão das HQs no processo de ensino e aprendizagem, nos é apontada por Paulo Ramos (2017):

Em 2006, o governo federal divulgou outro documento, *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*. No volume dedicado a Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias, a palavra “quadrinhos” é mencionada em três situações: na seção sobre formação do leitor, registrando que se espera do aluno que conclui o ensino fundamental uma capacidade de compreensão de textos de maior complexidade (os quadrinhos seriam um deles); no domínio das artes visuais, que compõem as chamadas outras linguagens; como reflexo visual da construção de uma cultura própria do jovem. (2017, p. 182)

Mais um fator determinante para a consolidação das HQs nos espaços educacionais deve-se ao fato de elas terem sido incluídas a partir de 2006 na lista do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), que foi criado pelo governo federal, em 1997, com o intuito de promover o hábito de leitura, bem como ampliar o acesso à cultura e informação através da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência às escolas públicas do país. O que nos é apontado por Vergueiro (2022), quando diz:

A partir de 2006, último ano do primeiro mandato do presidente Luiz Inácio Lula da Silva, houve outro movimento no sentido de inserir os quadrinhos na área de ensino. Eles foram incluídos na lista do PNBE, que compra obras de diferentes editoras e as distribui a escolas de ensino fundamental e médio. Desde que foi criado, em 1997, o programa se pautava prioritariamente na distribuição de livros literários. (2022, p. 12)

A inclusão dos quadrinhos no PNBE determinou um avanço na maneira como a área educacional os enxerga, fazendo com que eles deixassem de ser tratados como leitura

superficial ou relaxada, para enfim serem oficializados como política de governo. É o que nos apontam Vergueiro e Ramos (2022), quando definem muito bem:

Essa confluência de aspectos ligados às histórias em quadrinhos e às práticas pedagógicas lança a todos os segmentos da educação brasileira - o professor dos ensinos médio e fundamental, o estudante, o pesquisador, o governo - o desafio de enxergarem o objeto com outra perspectiva. Os quadrinhos estão aí, pronto para serem descobertos e utilizados. Basta saber olhar. E querer. (2022, p. 41)

Há inúmeros fatores que fazem com que as HQs sejam uma ótima ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Alguns desses fatores são expostos no livro *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* (2022), onde Waldomiro Vergueiro destaca argumentos, entre os quais podemos destacar: “Os estudantes querem ler os quadrinhos”; “Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente”; “Existe um alto nível de informação nos quadrinhos”; “As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos”; “Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura”; “Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes”; “O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e imaginar”; “Os quadrinhos têm caráter globalizador” e “Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema” (2022, p. 22 e 23).

Outros dois fatores que podem facilitar a utilização das HQs em sala de aula são apontados por Waldomiro Vergueiro (2022, p. 25), como: “acessibilidade e baixo custo”, e são referendados nas palavras de Fábio Paiva (2017), que nos diz que:

Para os jovens em geral ler quadrinhos é prazeroso, simples e de fácil acesso. Ao comparar o custo da leitura de HQs com outras formas de entretenimento, é possível dizer que é uma atividade de baixo custo em comparação a outras formas de diversão, como videogames e cinema, sem contar com a leitura de livros, ainda inacessíveis para a grande parte das pessoas no país por conta dos altos preços. Ainda com relação aos custos, para a sala de aula, não é necessário que os exemplares sejam novos, podendo ser comprados em lojas de livros e revistas usadas a custo muito baixo, além da possibilidade de empréstimos de gibitecas ou de colecionadores. Ainda é possível o trabalho com HQs encontradas em jornais e revistas, o que significa um custo próximo de zero. (2017, p. 71)

As histórias em quadrinhos, atualmente, representam muito mais do que uma possibilidade de lazer e entretenimento. São consideradas um meio de comunicação em

massa, sendo consumidas por pessoas de todas as idades, e não mais apenas por crianças e adolescentes. A utilização dos quadrinhos como recurso pedagógico de ensino e aprendizagem possui um caráter inovador que transcende o currículo formal de ensino, uma vez que as HQs auxiliam na difusão de assuntos específicos para um maior número de pessoas. Afinal, sua linguagem, que combina a imagem com o texto escrito, possibilita que temas do cotidiano sejam abordados, além disso podem ser utilizadas com o objetivo de informar, divertir, questionar, provocar reflexões, interpretar enredos, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e consistente.

As HQs, se bem utilizadas em sala de aula, podem servir como uma excelente ferramenta didática, capaz de auxiliar os profissionais de educação e estimular os alunos e as alunas no caminho do conhecimento. Cabe ao professor e à professora, quando do planejamento e desenvolvimento das atividades a serem realizadas na escola, estabelecer a forma mais adequada de utilizar a Arte Sequencial a seu favor, pois, como bem nos fala Waldomiro Vergueiro (2022, p. 26): “Não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino.”

Mesmo o Brasil tendo sido pioneiro na introdução de uma disciplina específica sobre o tema “Histórias em Quadrinhos” em um curso de graduação (na Universidade de Brasília, durante a década de 1970) e a organizar um curso de especialização exclusivamente sobre esse assunto (na Universidade de São Paulo, já nos anos 1990), ainda são poucas as instituições de ensino universitário que possuem grupos de pesquisa formalmente dedicados ao tema. Se fomos obrigados a esperar até 2006 para vermos as HQ 's entrando pela porta da frente das escolas do Brasil, e iniciando ali o processo de consolidação da Arte Sequencial no âmbito escolar; o que poderíamos imaginar em relação à admissão das HQ's no ambiente acadêmico? Waldomiro Vergueiro complementa, dizendo que:

No que se relaciona com o ensino superior, a exclusão dos quadrinhos ocorreu, durante muito tempo, em função de sua presumida falta de importância como objeto de estudo acadêmico; raríssimos professores e pesquisadores ousavam considerá-los dignos de sua atenção, pois isso poderia depor contra sua seriedade acadêmica. E muitos deles sequer permitiam que seus alunos fizessem comentários sobre quadrinhos ou os utilizassem em trabalhos acadêmicos. Isso barrou a entrada da 9ª arte ao ambiente acadêmico durante muito tempo. (2017, p. 06)

Outro especialista no assunto, Will Eisner, criador de um personagem mítico, *The Spirit*, e considerado como um dos precursores da HQ moderna pela riqueza de suas tramas narrativas e pelas inovações gráficas de suas histórias, também possui uma opinião contundente no que se refere à falta de discussões sobre o assunto nas universidades; assim diz Eisner (2010):

Por motivos relacionados principalmente ao uso, à temática e ao público-alvo presumido, a arte sequencial foi ignorada por muitas décadas como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes – tais como a edição de arte, o desenho, a caricatura e a criação escrita – tenha merecido consideração acadêmica isoladamente, sua combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico. (2010, p. 09)

A importância das HQs como um meio propagador do conhecimento, incentivador da leitura, ampliador da comunicação e diversificador dos saberes pode contribuir efetivamente para o desenvolvimento cognitivo da criança e do jovem. Sendo assim, é fundamental que saibamos utilizá-las em nossas práticas educativas, transformando-as num importante meio de aquisição de conhecimento e em auxiliadoras na ampliação de saberes.

No livro *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas* (2015), os autores Elydio dos Santos Neto e Marta Regina Paulo Silva definem as histórias em quadrinhos como:

narrativas gráficas constituídas por escrita e desenho, que exigem de seus leitores e leitoras interpretações visuais e verbais. Isso implica, para aqueles e aquelas que desejam trabalhar com elas, alfabetizar-se em sua linguagem no intuito de conhecer seus limites e possibilidade no trabalho educativo. (2015, p11)

Portanto, é essencial ter em sala de aula um profissional de educação que possua um repertório amplo e diversificado de leituras, entre elas os quadrinhos, a fim de proporcionar aos/às estudantes momentos prazerosos durante as aulas, permitindo que eles/elas desenvolvam interesse nos conteúdos por meio da leitura, inclusive, colaborando na formação de um leitor (das letras, das imagens e do contexto geral) mais crítico e autônomo.

5. Exemplos de utilização da HQ's como ferramenta pedagógica

As possibilidades de utilização das HQs na educação são infinitas. Elas podem ser adotadas em inúmeras disciplinas e com todos os públicos. O fato de as HQs serem bem conhecidas por crianças e adolescentes facilita nas abordagens mais específicas. Outro ponto

que podemos destacar é o diálogo que os quadrinhos podem estabelecer entre diferentes disciplinas, o que chamamos nos dias de hoje de Interdisciplinaridade. Observemos a figura abaixo:

Figura 8 - Tira do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa



Fonte: *Site Kuadro*⁸

Ao analisarmos essa tirinha do Chico Bento, que foi questão da UniCamp/2009, podemos vislumbrar essa mesma tira sendo utilizada por um professor de português com intuito de abordar ou se aprofundar na discussão da variante linguística do caipira ou mesmo como tema de produção textual nas áreas humanas (abordando o tema da ‘esperança’). Também podemos visualizar um professor de Biologia que queira desenvolver o assunto Aquecimento Global e suas devastadoras consequências. Há possibilidades claras de ambos os professores dialogarem entre si, incluindo o assunto Ecologia na conversa, e ainda chamar o professor de Geografia para que ele nos fale sobre o Êxodo Rural. Tudo isso, tendo apenas essa tirinha como objeto de análise.

No livro *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* (2017), Waldomiro Vergueiro apresenta várias possibilidades de utilização das HQs por diversos profissionais da educação, e nos afirma que:

Os quadrinhos são, sem dúvida, um riquíssimo material de apoio didático. Sendo bem trabalhados (o que poucas vezes acontece), propõem aos alunos um bom debate e um maior aprofundamento do que seja o uso da língua portuguesa. É bom deixar claro que os quadrinhos são apenas um dos recursos expressivos a serem usados junto aos alunos. Há outros recursos, igualmente pertinentes, que também devem ser abordados. (2017, p. 66)

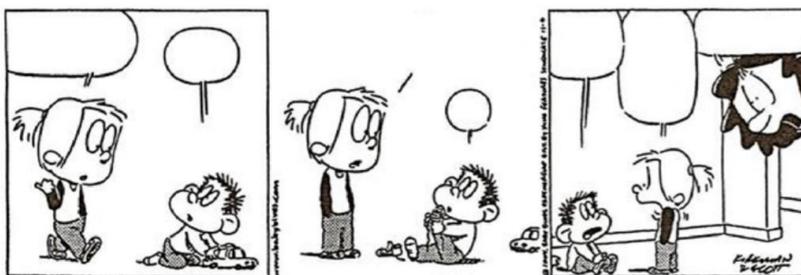
Além de permitir o acesso à diversas possibilidades de abordagens em distintas disciplinas, as HQs podem ser uma grande plataforma de difusão do hábito de leitura, dentro e

⁸ Disponível em: [Questão UNICAMP - 2009 | Português | Consistência E Relevância | Respondida e comentada](#)

fora da sala de aula. O professor inicialmente pode inserir histórias com menor complexidade e uma melhor fluidez na leitura, e depois passar às HQs com maior densidade em suas tramas.

A utilização dos quadrinhos em sala de aula favorece o enriquecimento cultural do aluno, além de estimular a imaginação e a criatividade. O desenvolvimento de um pensamento crítico e aprimoramento da escrita também são fatores nos quais as HQs contribuem.

Figura 9 - Tirinha com balões de fala vazios



Fonte: *Site Brainly*⁹

Outra função na qual as HQs podem auxiliar em sala é no que diz respeito à produção de textos. A tira acima pode ser utilizada como exemplo. O professor de português pode pedir que os diálogos sejam preenchidos obedecendo a norma culta padrão ou que os diálogos sejam mais próximos ao uso da fala no cotidiano, por exemplo. As HQs podem ser confeccionadas pelos próprios alunos também. Há uma quantidade enorme de aplicativos digitais para criação de tiras ou até mesmo HQs completas. Usando a imaginação, os alunos podem confeccionar HQs utilizando recortes de jornais e revistas.

Recorremos novamente a Waldomiro Vergueiro, que, ao falar sobre as possibilidades do uso dos quadrinhos, nos diz que:

[...] Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando do planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e às características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos. (2022, p. 26)

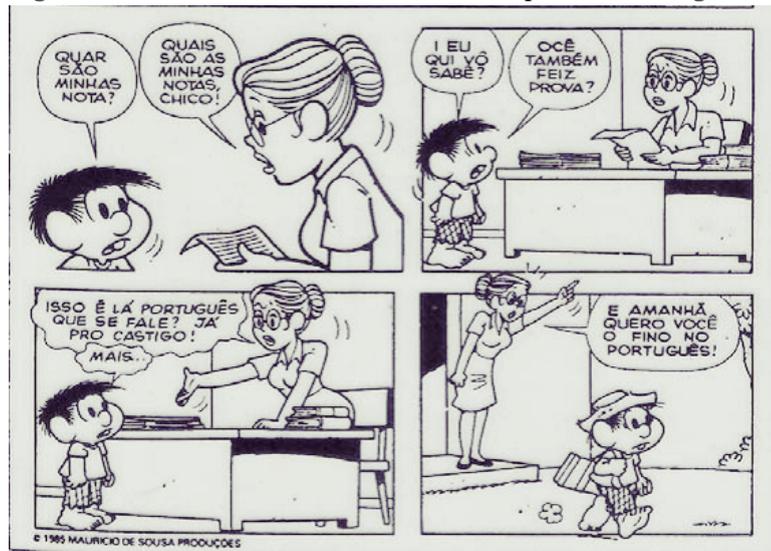
⁹ Disponível em: <https://brainly.com.br/tarefa/27610276>

As histórias em quadrinhos, com seu formato dinâmico, podem se tornar uma grande aliada no incentivo à leitura. A mistura de textos e desenhos atrai a atenção dos leitores, podendo despertar nos alunos o gosto pelo hábito de ler. A leitura intermediada pelo professor e executada dentro da sala de aula é o que retrata muito bem Tulio Vilela (2022):

A leitura compartilhada de quadrinhos na sala de aula pode ser uma forma de abrir ‘uma janela para o mundo’, despertar o interesse dos alunos por coisas novas. Conseguindo isso, estaremos cumprindo uma das principais funções da escola, que anda meio esquecida nestes tempos em que alguns confundem aproximar a escola da realidade do aluno com empobrecimento do currículo escolar: ampliar a bagagem cultural dos estudantes e democratizar o acesso ao patrimônio cultural e científico da humanidade (ou pelo menos a significativa parte dele). (2022, p. 79)

Outra proposta pedagógica em que as HQs podem auxiliar é com relação à orientação para a existência do preconceito linguístico. Observemos a figura a seguir:

Figura 10 - Tirinha do Chico Bento sofrendo preconceito linguístico



Fonte : Site Significados¹⁰

Ao analisarmos a tirinha acima, percebemos que a professora do personagem Chico Bento está sendo preconceituosa com ele, não levando em consideração a utilização de expressões típicas de pessoas que vivem na zona rural. Essa situação nos é bem explicitada por Paulo Ramos (2022) que diz:

É comum ouvir uma expressão do tipo “Como esse cara é burro! Fala tudo errado!”. Caberia a pergunta: o que exatamente entendemos por certo ou errado? [...] Vários fatores interferem na forma como as pessoas falam: idade, nível de escolaridade, região onde moram etc. São maneiras diferentes de usar a língua. O que deve ficar

¹⁰ Disponível em: <https://www.significados.com.br/preconceito-linguistico/>

claro é que são igualmente válidas, nem melhor, nem piores: são apenas diferentes. (2022, p. 71)

Como já foi dito anteriormente neste artigo, as HQs podem ser trabalhadas de diversas maneiras como ferramenta pedagógica em diferentes formas de aulas, podendo ser empregadas em: contextualização, recurso avaliativo, fomentadoras de debates, incentivo à leitura e à produção textual, além de exercitar a criatividade de maneira divertida, proporcionando um prazeroso processo de ensino/aprendizagem.

6. Considerações Finais

Quando analisamos a trajetória que as HQs percorreram até a chegada às salas de aula, percebemos que foi um caminho muito difícil. Nesse trajeto, podemos apontar que a proibição/rejeição foi o primeiro empecilho a ser vencido, pois houve esse período no Brasil no qual levar uma revista em quadrinhos para a sala de aula era quase que um ato de rebeldia, às vezes punido com a ‘revistinha’ sendo levada até a diretoria e a certeza de que os pais ou responsáveis daquele/a aluno/a tomariam conhecimento dessa transgressão. Nesse período, era quase impossível ouvir um professor falando sobre quadrinhos, muito menos utilizando-os em sala de aula.

Após esse período de proibição irrestrita, podemos observar que, à medida que novas gerações de docentes assumem suas funções, principalmente aqueles que surgiram na virada dos anos 1990 e 2000, um novo olhar é lançado sobre a relação das HQs com a educação. Sua infiltração nas escolas, muito por conta da descoberta de seu valor pedagógico, se dá de forma lenta e gradual. Professores mais propositivos reconhecem o potencial da linguagem das HQs e desenvolvem atividades em sala de aula, abordando temas diversos. Aos poucos, esse trabalho gerou frutos, proliferou, e as autoridades educacionais passaram a ter outra visão das possibilidades e dos benefícios da utilização dos quadrinhos em sala de aula.

Finalmente, no período que agora vivemos, as HQs já são consideradas como elemento constituinte do processo didático. Essa inclusão ocorreu por meio de diversas medidas formais, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promulgada em 20 dezembro de 1996, que apontava a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio; os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), no final dos anos 1990, que trouxeram uma releitura das práticas pedagógicas aplicadas na escola, criando novo referencial a ser adotado pelos professores nos

ensinos fundamental e médio, e neles incluindo as Histórias em Quadrinhos; e a inclusão das HQs em projetos educacionais específicos, como o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), e de outros projetos estaduais e municipais que incluem e distribuem para as escolas brasileiras publicações de Histórias em Quadrinhos destinadas a constituir um acervo de uso dos professores em suas práticas didáticas.

É de suma importância, no que se refere à utilização das HQs na sala de aula, que o/a professor/a possua uma familiaridade com o meio, saiba reconhecer os principais elementos da sua linguagem e os recursos de que ela dispõe para representar o imaginário. Um profissional de educação que conheça o processo de evolução pelo qual passaram as HQs e que consiga identificar seus principais representantes e características estará apto a introduzir os quadrinhos de forma positiva em seu processo de ensino/aprendizagem.

7. Referências

- BANDEIRA, Pedro. **Lembrancinhas pinçadas lááá do fundo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2006
- CALAZANS, Flávio. **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. São Paulo: unesp, 1997
- CAMPOS, Rogério de. **HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Edições Sesc, 2022
- CIRNE, Moacy. **A linguagem dos Quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1971
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010
- GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005
- PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em quadrinhos na educação**. Recife: Quadro a Quadro, 2017
- RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017
- SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas, volume II: os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo: Criativo, 2015

VERGUEIRO, Waldomiro, **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2022

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil.** São Paulo: Peirópolis, 2017

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Contexto, 2022

https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a_edicao_Retratos_da_Leitura-_IP_L_dez2020-compactado.pdf