



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

**FÁBIO DA SILVA PAIVA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: MEMÓRIAS, RESULTADOS E  
DADOS.**

Recife

2016

**FÁBIO DA SILVA PAIVA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: MEMÓRIAS RESULTADOS E  
DADOS.**

Tese apresentada ao curso de Doutorado em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do grau de Doutor em Educação.

**Orientador: Prof. Dr. José Luiz Simões**

Recife

2016

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Andréia Alcântara, CRB-4/1460

P149h Paiva, Fábio da Silva.  
Histórias em quadrinhos na educação: memórias, resultados e dados  
/ Fábio da Silva Paiva. – 2016.  
95 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: José Luiz Simões.  
Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, CE. Programa de Pós-graduação em Educação, 2016.  
Inclui Referências.

1. Histórias em quadrinho. 2. Comunicação. 3. Educação. 4. UFPE  
- Pós-graduação. I. Simões, José Luiz. II. Título.

370.985 CDD (23. ed.) UFPE (CE2016-45)

## **FÁBIO DA SILVA PAIVA**

### **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: MEMÓRIAS, RESULTADOS E DADOS.**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Educação.

Aprovada em: 22/01/2016.

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. José Luís Simões (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Ruy de Deus e Mello Neto (Examinador Externo)  
Universidade de São Paulo

---

Prof. Dr. Edilson Fernandes de Souza (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Thiago Vasconcellos Modenesi (Examinador Externo)  
Faculdade dos Guararapes

---

Prof.a Dr.a Aurenéa Maria de Oliveira (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

*Dedico à Cleusa da Silva Paiva e à sua alegria e amor.*

*(in memoriam)*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que mesmo não tendo tido as mesmas oportunidades que eu tive, puderam com muito esforço me proporcionar caminhos para chegar até aqui.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. José Luis Simões, pelos ensinamentos, pela amizade e presença constante.

Agradeço a Universidade Federal de Pernambuco, ao Programa de Pós Graduação em Educação e aos integrantes da banca.

Agradeço ao professor Waldomiro Vergueiro pelas valiosas contribuições para a realização deste trabalho, além de ser referência e inspiração.

Agradeço aos amigos Ruy, Nanda, Maria Helena, Henrique e Thiago, pela contribuição acadêmica a esse trabalho, além da presença e amizade para além deste.

Agradeço a Eduarda de Andrade, Diandra Melo e Adrielle Campos, pela ajuda com o tratamento dos dados desse trabalho e por outras parcerias.

Agradeço a Ingrid Carvalho, que com seu talento ilustrou o Prólogo e o Epílogo deste material.

Agradeço a Drica Martins, pela ajuda no inglês e pela companhia em muitos momentos da escrita da tese.

Agradeço a Jéssica Paiva, pelo apoio nas questões burocráticas para os cumprimentos necessários e pelo carinho.

A todos que direta ou indiretamente ajudaram em minha caminhada acadêmica e profissional e que certamente fazem parte das conquistas do percurso e do final do caminho.

Obrigado.

## RESUMO

O trabalho apresenta a história das Histórias em Quadrinhos (HQs) e reúne os principais avanços da relação entre educação e HQs. Traz pesquisa realizada com educadores e educadoras do curso de pedagogia e do doutorado em educação da UFPE, analisando as percepções e experiências destes em relação a presença e uso das HQs na educação. Utiliza das pesquisas de educação, comunicação e quadrinhos, apoiando-se nos conceitos de Charlot e Brandão, nos trabalhos de Barros Filho e com o uso de teorias de Vergueiro e Luyten. Analisa fontes oficiais, INEP e MEC, para realizar levantamento sobre a presença das HQs em programas e iniciativas governamentais. Conclui que os educadores e educadoras percebem e reconhecem as HQs como forma de educar e presentes na educação; Estudantes preferem ler quadrinhos e aceitam as iniciativas dos educadores e educadoras; Os órgãos governamentais fazem uso das HQs como estratégia didático-pedagógica e existem programas que se propõem a levar quadrinhos para as escolas, contudo ainda há muitas lacunas e a prática é prejudicada. Aponta como possibilidade de ampliação do estudo a análise de escolas que fazem uso de HQs como atividade curricular, extracurricular e o acompanhamento de disciplinas de quadrinhos no ensino superior, especialmente na formação docente.

**Palavras chaves:** Educação, Histórias em Quadrinhos, Escola, Comunicação.

## **ABSTRACT**

The paper presents the history of Comics (Comics) and brings together the major advances of the relationship between education and comics. It brings survey of educators of the pedagogy course and doctorate in education from UFPE, analyzing the perceptions and experiences of these regarding the presence and use of comics in education. It uses research of education, communication and comics, drawing on the concepts of Charlot and Brandão, in Barros Filho work and the use of theories of Vergueiro and Luyten. It analyzes officials, INEP and MEC, to conduct survey on the presence of comics in government programs and initiatives. It concludes that educators perceive and recognize comics as a way to educate and present in education; Students prefer to read comics and accept the initiatives of educators; The government agencies make use of comics as didactic and pedagogical strategy and there are programs that aims to bring comics to schools, but there are still many gaps and practice is impaired. Points as the possibility of expanding the study to analyze schools that make use of comics as extracurricular curricular activity and of monitoring comic subjects in higher education, especially in teacher training.

Key words: Education, Comics, School, Communication.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: Pintura Rupestre em Seridó, Rio Grande do Norte

Ilustração 2: HQ produzida por Susie de 4 anos (SILVA, 2012).

Ilustração 3: Nhô Quim de Angelo Agostini - 1869

Ilustração 4: The Yellow Kid, de Richard Felton Outcalt - 1895

Ilustração 5: Anúncio de jornal com a possível origem das HQs - 1831

Ilustração 6: Primeira revista do Superman - o primeiro super-herói - 1938

Ilustração 7: capa da revista Captain America 1 - primeira aparição do super-herói - 1940-1941

Ilustração 8: Capa de Seduction Of The Innocent - 1954

Ilustração 9: Revistas em Quadrinhos sendo queimadas por adultos com uma plateia de crianças ao fundo - década de 1950

Ilustração 10: Código de aprovação para as HQs produzidas nos EUA. Vinha impresso na capa das revistas como forma de assegurar sua “qualidade” - década de 1950

Ilustração 11: Primeiro número de O Tico-Tico - 1905

Ilustração 12: Capa de O Gibi de 1940

Ilustração 13: O selo do Código de Ética dos Quadrinhos no Brasil copiava o mesmo selo norte-americano - década de 1950

Ilustração 14: A Turma do Pererê - 1960 a 1964

Ilustração 15: O Menino Maluquinho - 1980

Ilustração 16: Primeira aparição da Mônica em uma tira do Cebolinha - 1963

Ilustração 17: Anúncio da primeira revista em quadrinhos da Turma da Mônica - 1970

Ilustração 18: Quadrinho de Henfil e seu traço e humor diferenciados

Ilustração 19 : Charge de Angelo Agostini sobre as dificuldades de ampliação das ferrovias no Brasil - 1881

Ilustração 20 : Página de HQ do governo Chinês que promoviam a exaltação da Revolução Cultural Chinesa - 1967

Ilustração 21: Páginas de instrução de montagem, uso e limpeza de uma arma em um dos manuais feitos por Will Eisner em quadrinhos

Ilustração 22: Capa da primeira História do Brasil em Quadrinhos feita pela EBAL - 1957

Ilustração 23 : Capa da biografia do Marechal Rondon em Quadrinhos feita pela EBAL - 1957

Ilustração 24: HQ produzida por Filipe de 5 anos, representando uma brincadeira ao ar livre (SILVA, 2012)

Ilustração 25: Mafalda, de Quino - personagem crítica que apresenta uma diferenciada visão de mundo - 1964

Ilustração 26: Quadrinho de Henfil, o primeiro a ser utilizado em uma prova do ENEM - 1999

Ilustração 27: Questão 33 do ENEM de 2005. A HQ aparece como uma das alternativas da questão.

O uso das imagens é feito apenas para estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610/98.  
Todos os direitos das imagens pertencem a seus detentores.

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1: Apresentação do uso de HQs nas provas do ENEM - 1999 a 2008

Tabela 2: Apresentação do uso de HQs nas provas do ENEM - 2009 a 2014

Tabela 3: Apresentação da existência de bibliotecas nas escolas - Censo Escolar MEC, 2013.

Tabela 4: Apresentação da existência de salas de leitura nas escolas - Censo Escolar MEC, 2013.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

HQs - História em Quadrinhos

UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

PPGE - Programa de Pós Graduação em Educação

ENEM - Exame Nacional do Ensino Médio

PNBE - Programa Nacional Biblioteca na Escola

EUA - Estados Unidos da América

URSS - União das Repúblicas Socialistas Soviéticas

EBAL - Editora Brasil América Ltda.

RGE - Rio Gráfica Editora

ABD - Associação Brasileira de Desenho

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

MEC - Ministério da Educação

CIMA - Coordenadoria de Informação, Monitoramento e Avaliação Educacional

IFES - Instituições Federais de Ensino Superior

INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira

SEB/MEC - Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação

SETEC/MEC - Secretaria de Educação Tecnológica do Ministério da Educação

SESU/MEC - Secretaria de Educação Superior do Ministério da Educação

CONSED - Conselho Nacional de Secretários de Educação

UNDIME - União Nacional de Dirigentes Municipais de Educação

CONIF - Conselho Nacional das Instituições da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica

ANDIFES - Associação Nacional de Dirigentes das Instituições Federais de Educação Superior

ABRUEM - Associação Brasileira dos Reitores das Universidades Estaduais e Municipais

IGC - Índice Geral de Cursos

BNI - Banco Nacional de Itens

IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica

ENADE - Exame Nacional de Desempenho de Estudantes

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>2</b>	<b>HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</b> .....	19
<b>2.1</b>	<b>História das histórias em quadrinhos no Brasil</b> .....	33
<b>2.2</b>	<b>Histórias em quadrinhos como meio de comunicação</b> .....	43
<b>3</b>	<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO</b> .....	49
<b>4</b>	<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: AVANÇOS E RESULTADOS</b> ..	63
<b>5</b>	<b>CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES</b> .....	85
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	90

## 1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) estão presentes na Educação? Os educadores e as educadoras entendem as HQs como parte das relações educacionais?

No ano de 2009 fui recebido em Recife e na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), para realizar meu mestrado. O tema era um desafio: “Super-Heróis das Histórias em Quadrinhos e a Educação”. Apresentei o projeto que foi recebido com tranquilidade pela banca. Era algo novo para o Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE) da UFPE. Os “super-heróis” foram reduzidos a um caso específico para a facilitação da pesquisa e a escolha foi Batman. Em pouco tempo fiquei conhecido no PPGE como *o cara que estuda o Batman*. Redução natural, contudo, havia também dois comportamentos distintos: o primeiro era o daqueles que se interessavam pelo tema e que achavam interessante o estudo e que para minha felicidade eram a maioria, ou ao menos demonstravam ser.

O segundo grupo tratava a pesquisa com desconfiança, reservas e preconceito. Fui perguntado algumas vezes qual seria o motivo de não me dedicar a um tema *sério*. Alguns consideravam a ideia de estudar HQs interessante, mas tinham suas desconfianças com o Batman: *por que você não estuda Mafalda?*. Precisava explicar o motivo de estudar especificamente super-heróis e ter feito um recorte para o Batman, acompanhado sempre da necessidade de justificar a importância desse estudo, ao menos para mim. *Mas por que você não estuda Mafalda mesmo?*

As coisas mudaram um pouco. Em 2011 terminei o mestrado e a dissertação, indicada para publicação, virou livro. O PPGE recebeu outros trabalhos sobre HQs e o trânsito de ideias relacionadas à Educação e Quadrinhos ampliou. Ao comunicar aos amigos de pós graduação o tema do meu doutorado a surpresa de todos é menor. Aparentemente o caminho foi aberto, as HQs, vivem um momento de grandiosa divulgação e de crescente consumo, pertencem ao cotidiano da maioria das pessoas, inclusive nas relações educacionais.

Eis que o público leitor de quadrinhos aumentou. A expansão e aceitação das HQs como tema educacional, ocorrida no PPGE da UFPE, pode ser relacionada a grande proliferação e alcance dos quadrinhos no mundo todo, desde o final do século XX.

Ao avançar nas discussões foi possível definir e identificar os problemas específicos dessa pesquisa: qual a importância atribuída às HQs pelos educadores e pelas educadoras,

sejam leitores e leitoras de quadrinhos ou não? Estes identificam esse recurso como estratégia/ferramenta educacional? Qual a importância atribuída às HQs pelos estabelecimentos escolares e educacionais? Que papel o uso dos quadrinhos ocupa nas práticas escolares?

Na tentativa de responder essas questões norteadoras, a temática Educação e Histórias em Quadrinhos foi retomada no presente trabalho. Aqui farei a análise considerando todos os tipos de HQs através das citações dos sujeitos participantes da pesquisa que possuem ligação com a educação, sendo estudantes da graduação e do doutorado. Além disso, os dados que compõem os avanços ao tema, são diretamente ligados a ações pedagógicas e/ou programas governamentais destinados ao avanço educacional. É portanto uma ampliação, ao mesmo tempo em que a atual pesquisa se foca na educação de forma aprofundada.

Levando em conta o desenvolvimento e resultado da pesquisa de mestrado, que como já citado pode comprovar, através de bibliografia e também de resultados de análise de material empírico, que as HQs compõem um material benéfico e aplicável na educação, sendo assim útil ao seu desenvolvimento, questionamos aos educadores e às educadoras, quais suas posições e opiniões sobre a nona arte<sup>1</sup> e sua relação com as atividades e práticas educacionais.

Ao admitir e comprovar a presença das HQs na Educação, a presente pesquisa verificou, junto aos educadores e as educadoras, qual o envolvimento e a opinião destes, sobre as HQs. Além de trazer vasto material teórico que registra parte da produção atual dos materiais que relacionam HQs e educação, formando assim um panorama da situação do tema no presente momento.

Procurou com esse trabalho, entender em que medida as HQs são consumidas e percebidas como ferramenta pedagógica, além de levantar dados que respondem sobre a frequência de leitura das mesmas, presença de acervo e de ações de incentivo a utilização educacional dos gibis<sup>2</sup>, com o objetivo de apresentar histórico da presença das HQs na

---

<sup>1</sup> As Histórias em Quadrinhos são consideradas a Nona expressão artística da humanidade, a saber: 1.Música, 2.Artes Cênicas, 3.Pintura, 4.Arquitetura, 5.Escultura, 6.Literatura, 7.Cinema, 8.Fotografia, 9. Histórias em Quadrinhos

<sup>2</sup> No Brasil as HQs também são chamadas de gibis, em uma referência ao nome de uma das revistas de maior sucesso no país. Gibi se tornou sinônimo de HQs (tratado com detalhes na página 40 no capítulo 1 ). Comics é o nome dado as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos, uma referência a sua origem cômica nas tiras de jornal. Também são chamadas de bandas desenhadas - BD (Portugal), historietas (Argentina e outros países da América do Sul), Mangá (no Japão) e algumas vezes sinalizadas apenas como arte sequencial, entre outros muitos nomes.

formação educacional e na constituição da própria educação. Verificar e evidenciar as possibilidades educativas presentes nas HQs levando em conta os dados das escolas brasileiras sobre o tema.

As HQs fazem parte desses elementos culturais e portanto podem ser parte do processo de educação. Os quadrinhos são parte da produção histórica humana e compõem as relações sociais e culturais. Mccloud (2005, p.9-21) faz uma definição de HQs possível, dizendo que são “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informação e/ou a produzir uma resposta no espectador”, levando em conta também a “justaposição entre imagens e palavras”.

Essa é uma definição vaga, pois apresenta a ideia de que imagens em sequência são quadrinhos, quando na verdade há mais nisso. Ocorre que Mccloud é um dos mais respeitados teóricos das HQs e isso demonstra que é realmente complexa a conceituação do que é a nona arte.

As HQs são, portanto, um tipo específico de arte. Não é literatura, não é pintura nem é desenho, é sim uma junção de várias expressões artísticas, mas que forma uma que se diferencia das demais. É uma linguagem e também uma forma de comunicação, além de ser um meio de entretenimento. Faz parte de nosso cotidiano e portanto presente nas relações educacionais.

Apresento as relações educacionais contidas nas HQs, levando em conta a história desse meio de comunicação em massa, considerando as diversas abordagens que contam seu surgimento. Para isso realizo resgate histórico das HQs, contando suas origens até os dias atuais, no capítulo 1, chamado **HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**. Nesse capítulo, faço análise do surgimento das HQs como forma de comunicação e de seu desdobramento como meio de entretenimento, até chegar em sua expressão comunicacional e educacional. Em seguida, o mesmo procedimento foi realizado para contar a História das HQs no Brasil, trazendo os elementos locais de uma arte global.

No capítulo 2, denominado **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO**, apresento o avanço das pesquisas que trabalham com o tema. Apoiando-me especialmente nos estudos de Vergueiro, teórico dos estudos culturais, que produziu diversas pesquisas educacionais com o uso de HQs. Realizo um levantamento que permite a visão do tema em um panorama histórico, incluindo o tempo presente.

No capítulo 3, chamado de **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: avanços e resultados**, apresento os mais recentes esforços para o uso das HQs nas práticas

educativas, realizando análise do senso escolar e do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), dois importantes documentos oficiais que possibilitam entender o discurso governamental em relação ao tema. Os documentos tratam da educação brasileira de formas diferentes: o ENEM avalia estudantes concluintes do ensino médio nacional e o senso escolar recebe as informações de escolas de todo Brasil, sobre seu funcionamento e estrutura.

Ambos foram analisados neste trabalho através do olhar dedicado às HQs, buscando suas menções e usos. Realizei também a avaliação do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), responsável por fornecer acervo para as escolas, incluindo HQs. Também nesse capítulo, discuto sobre a opinião dos educadores e educadoras que participam como sujeitos da pesquisa, suas considerações sobre o uso das HQs, assim como apresento a metodologia utilizada, a descrição da coleta de dados e a análise do material coletado.

O fechamento do trabalho é feito no capítulo 4, de **CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES**, oportunidade para fortalecer os achados da pesquisa e abrir possibilidades de avanços para pesquisas posteriores.

Toda a condução da pesquisa considerou a abordagem qualitativa, através da análise significativa. Segundo Chizzotti (1998):

A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito (...), um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. (...) o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos atribuindo-lhes um significado. O objeto não é um dado inerte e neutro, está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações. (p.79).

Há um vínculo indissociável entre a pesquisa/objeto e seus sujeitos, incluindo o pesquisador. A relação entre os sujeitos, o objeto e a pesquisa, é constituinte do processo de conhecimento, através do qual se atribui significados. Como sujeito ativo da pesquisa, realizei a análise dos fenômenos, atribuindo os significados e relações, sempre considerando o caráter dinâmico das ações, dados coletados e fontes referenciadas. É através desse vínculo que as análises ganham sentido único e que acredito ter contribuído para o avanço da temática.

## 2 HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No capítulo em que trato da história das HQs, apresento a evolução deste meio de comunicação e expressão artística, mostrando suas origens e presença nos séculos XX e XXI, tanto no mundo como especificamente no Brasil.

O começo das HQs pode demonstrar a origem da comunicação na humanidade, ou da necessidade de comunicação humana, quando nos primórdios da história inciam-se os registros por meio de desenhos rupestres em sequência - estes que assemelham-se as HQ na sua estrutura de simulação de movimentos.-O Brasil que possui muitos registros dessas expressões, coleciona diversos relatos “em quadrinhos”, em todas as regiões geográficas.

Assim, quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido, poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens. Bastaria enquadrá-las para obter algo muito semelhante ao que modernamente se conhece como histórias em quadrinhos. (VERGUEIRO, 2006. p. 8-9)

Uma das ocorrências de pinturas rupestres no Brasil está no Rio Grande do Norte, na região de Seridó. A gravação mostra a história de uma caçada, com homens portando armas e apresentados em grupos, como demonstrado na ilustração 1:



*Ilustração 1: Pintura Rupestre em Seridó, Rio Grande do Norte - Foto: Assoc. Bras. de Arte Rupestre/divulgação <http://rede.novaescolaclub.org.br/planos-de-aula/arte-rupestre-passado-e-presente> (Acesso em 27/10/2015)*

Essa necessidade de comunicação está também presente nas sociedades modernas, na atualidade, apresentadas nas instintivas representações de falas através de desenhos, feitas por crianças antes da alfabetização, por exemplo. Crianças que se comunicam com desenhos em sequência, contando uma história, demonstram a presença de uma linguagem intuitiva em quadrinhos. Crianças que ainda não sabem ler ou escrever, encontram na reprodução dos códigos e linguagem das HQs uma forma de transmitir suas ideias e de registrar seus pensamentos. Demonstram ter as HQs como parte de suas culturas sociais, antes mesmo do domínio da linguagem escrita (SILVA, 2012). Em sua pesquisa, Silva (2012) registrou a produção de HQs por crianças de 3 a 5 anos de idade.

Na abertura de sua pesquisa, Silva (2012) apresentou uma série de desenhos produzidos pelas crianças que participaram dos estudos, entre eles o de Susie de 4 anos. Em seu desenho, Susie utiliza a narrativa dinâmica das HQs para estabelecer movimento e passagem de tempo, em uma conversa de duas personagens, que inclui balões e muitas cores, como se vê na própria tirinha reproduzida na ilustração 2:



*Ilustração 2: HQ produzida por Susie de 4 anos (SILVA, 2012, p. 11)*

Assim como a pequena Susie, autora da HQ acima, outros vários exemplos de quadrinhos produzidos por crianças em pré-alfabetização, fazem parte do trabalho de SILVA e confirmam a tendência natural que leva ao encontro de uma comunicação capaz de representar os desejos de se comunicar, preenchidos pelas HQs.

Essas origens são controversas por não poderem ser consideradas como HQs da maneira que conhecemos, mas podem ser consideradas como origens distantes de uma linguagem.

História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringem, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para registro, nem o grau de tecnologia disponível. (GUIMARÃES, 2010 P. 30)

Oficialmente, as HQs têm seus primeiros registros da maneira que conhecemos nas produções do luso-brasileiro Angelo Agostini, com as aventuras do Nhô Quim (1869) e nas publicações de Richard Felton Outcalt do personagem Mickey Dugan, ou como é mais conhecido, The Yellow Kid (o menino amarelo, de 1895). A ilustração 3 apresenta um trecho das aventuras de Nhô Quim, seguido da ilustração 4, que mostra um trecho de uma das histórias do menino amarelo:

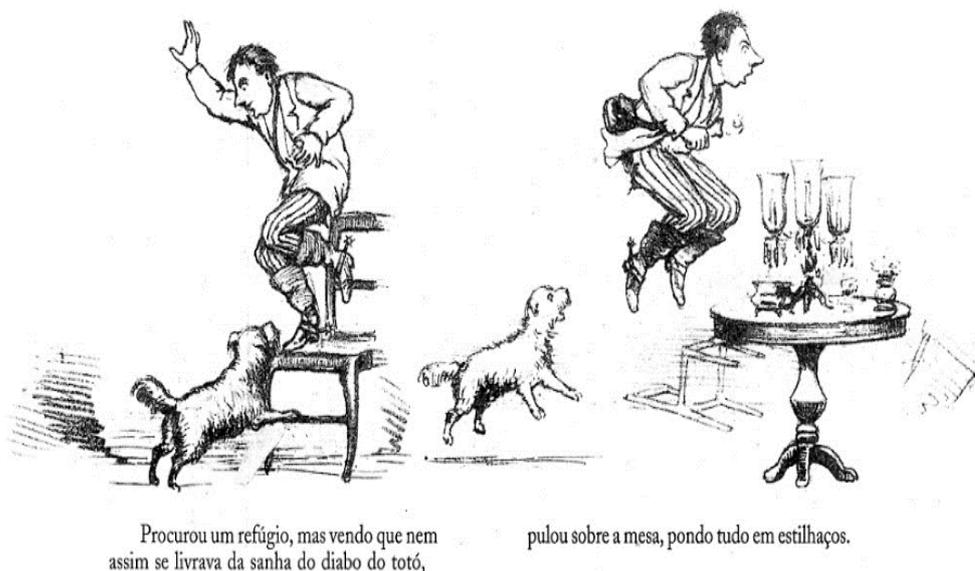


Ilustração 3: Nhô Quim de Angelo Agostini (1869) <http://historiahoje.com/?p=3091> (Acessado em 26/10/2015)



*Ilustração 4: The Yellow Kid, de Richard Felton Outcalt (1895) [https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Felton\\_Outcalt](https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Felton_Outcalt) (Acessado em 26/10/2015)*

Houve, recentemente, em outubro de 2015, uma descoberta que pode ser considerada a primeira HQ. Isso porque o colecionador norte-americano Eric Caren encontrou um anúncio de página inteira de um jornal, de 1831, com título ainda não identificado, que contém uma propaganda de uma publicação chamada “The Comic Mirror”, apresentada como um conceito “sem precedentes nos Estados Unidos” e que seria publicada no ano seguinte, em 1832.

Ainda não se encontrou a publicação nem mesmo a confirmação de que The Comic Mirror foi realmente lançada, mas, caso ocorra, haverá a introdução de uma nova produção de HQ realizada 30 anos antes do primeiro registro mencionado, que seria o de Agostini, em 1869. A página encontrada por Caren é apresentada aqui na ilustração 5:



Ilustração 5: Anúncio de jornal de 1831 possivelmente a origem das HQs <http://www.universohq.com/noticias/uma-incrivel-descoberta-sobre-a-provavel-primeira-hq-do-mundo/> (acessado em 27/10/2015)

Das defesas pela teoria da origem das HQs nos primórdios, como uma necessidade humana, das teorias da presença da linguagem dos quadrinhos no decorrer do desenvolvimento humano, até aqueles que requisitam para si a descoberta ou a invenção dos quadrinhos, há ainda muita discussão que aparentemente não se resolverá facilmente.

Estudiosos vêm discutindo há décadas as origens da história em quadrinhos, digladiando-se uns com os outros para definir qual foi “a primeira história em quadrinhos da história”. Resolver essa questão parece ser cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão em contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: A Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais broadsheet do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como “pré-história” dos quadrinhos. Se, como também sem deixar dúvidas, as histórias em quadrinhos vieram à tona por meio trabalho do caricaturista suíço Rodolphe Töpffer, do mangá do pintor japonês Hokusai, da série britânica Ally Sloper e da explosão dos funnies dos jornais norte-americanos no final do século XIX e início do século XX, fica claro, no entanto, que seja lá como alguém deseje definir a gênese dos quadrinhos, ela é profundamente transnacional. Ainda que eles tenham se desenvolvido em grande medida de maneira independente, em culturas separadas por oceanos e por barreiras linguísticas, sempre houve influências transculturais e transnacionais. Assim, os estilos das bandes dessinées franco-belgas e do mangá japonês dos anos de 1920 e 1930 foram influenciados em parte pelas tiras cômicas norte-americanas importadas, cujo estilo linear recebeu influência da ilustração do art nouveau francês, cujas raízes podem ser atribuídas em parte às gravuras

japonesas que haviam chegado a Europa no século XIX. (MAZUR, DANNER, 2014)

Os autores apresentam as HQs como sendo uma arte global, que vai de encontro com a necessidade de comunicação e que expressaria em diferentes culturas e épocas a mesma junção simples de textos e imagens. Uma arte que nasce de forma transnacional e transculturalmente. Mesmo concordando que a discussão sobre a primeira HQ seja menos importante, pode-se considerar Agostini e Outcalt como os pais das HQs modernas, responsáveis em materializar os anseios de um estilo de comunicação, unindo linguagens e aspectos que caracterizam essa produção. Além disso, como afirma Vergueiro (2006), mesmo com o registro de produções em quadrinhos em muitos lugares do mundo, é nos Estados Unidos da América (EUA), das últimas décadas do século XIX, que se reúne os elementos propícios para o surgimento das HQs como forma de comunicação de massa e apresentando os elementos que as fizeram se popularizar.

As HQs foram levadas a todo o mundo com força extraordinária a partir da primeira década do século XX, seja nas tiras de jornais ou em revistas específicas. As décadas seguintes presenciaram a crescente popularização e o aumento grandioso do consumo de quadrinhos. No final da segunda década do século XX, as histórias de ação trouxeram um estilo realista de desenho, chamando mais atenção dos leitores, os quadrinhos na mesma época ganharam suas publicações específicas mesmo permanecendo nos jornais, também havia as *comic books*, revistas de quadrinhos e os gibis (VERGUEIRO, 2006 p 11).

A popularização das HQs também pode ser atribuída ao contexto histórico e social que se vivia, especialmente os longos anos de guerras e a crise econômica. Após a quebra da bolsa de Nova Iorque em 1929, os EUA entram no que é considerada uma das maiores crises financeiras da história do capitalismo e as datas das primeira e segunda guerras mundiais perpassam pelos anos de afirmação das HQs<sup>3</sup>. Nesse contexto destacam-se especialmente as HQs de super-heróis, que apresentam conteúdo fantasioso mesclado com o mundo real.

Superman, criado pelos amigos Joe Shuster e Jerry Siegel, em 1938, abriu espaço para o gênero que seria responsável por tiragens astronômicas. Traduzidas para quase todo o mundo, as histórias dos super heróis proporcionavam a satisfação que os leitores buscavam no entretenimento barato e divertido. Após Superman, vieram Batman (1939),

---

<sup>3</sup> Primeira Guerra Mundial de 1914 a 1918 e Segunda Guerra Mundial de 1939 a 1945.

Mulher Maravilha (1941), entre muitos outros. Destaca-se entre os super-heróis surgidos a época, o Capitão América.

Vestindo as cores da bandeira norte-americana, incluindo as listras e uma estrela no peito, com um “A” de América na testa e um escudo com outra estrela, o super-herói teve sua primeira HQ distribuída nas bancas, em dezembro de 1940 (Embora a data de capa seja de 1941). Seu país de origem ingressou oficialmente na Segunda Guerra Mundial apenas um ano depois, em dezembro de 1941, ocasião do ataque japonês a base militar de Pearl Harbor. Significa que o Capitão América lutou um ano a mais na guerra do que seu país e isso causava fascínio e aumentava o interesse na leitura dessas histórias. A capa emblemática da revista Captain América 1, traz nada menos que o super-herói dando um soco na cara de Hitler.

A ilustração 6 apresenta a capa de Superman 1, hoje considerado o gibi mais raro e de maior valor comercial do mundo. Em sequência a ilustração 7 mostra a capa de Capitão América 1, que tem o super-herói lutando com Hitler:

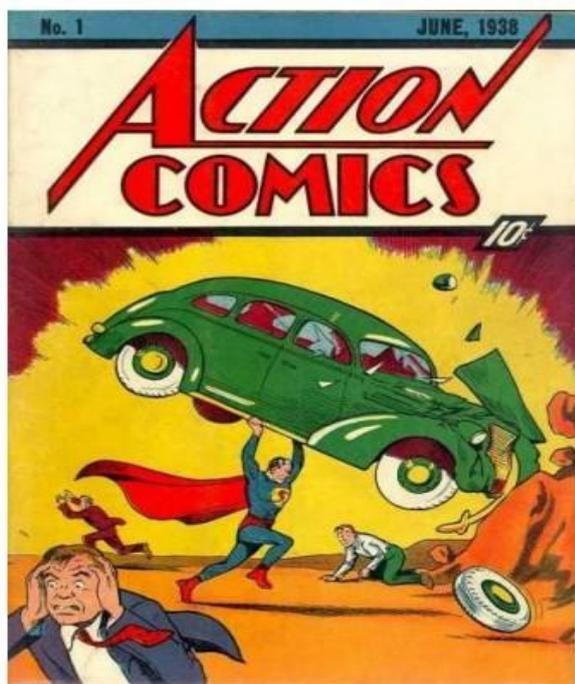


Ilustração 6: Primeira revista do Superman - o primeiro super-herói - <http://www.themarysue.com/celebrate-superman-month-with-a-historical-timeline-part-1-1930s-to-1960s/> (Acesso em 03/11/2015)



Ilustração 7: capa da revista *Captain America 1* - primeira aparição do super-herói (1940-1941) <http://www.geracaogeek.com.br/os-10-hqs-mais-valiosas-do-mundo/> (Acesso em 03/11/2015)

O domínio dos *comics* e o surgimento de outros gêneros nos EUA, caracterizou nessa época os quadrinhos como uma forma de comunicação americana, ligada ao mercado e a simples diversão. Nessa época as HQs são proibidas na Itália fascista de Mussolini e também na gigante União Soviética (URSS).

Começam a ser perseguidas pela Igreja Católica (que via com maus olhos as HQs de terror, especialmente) e a causar desconfiância em psicólogos e educadores. O alcance e a força popular das HQs teve ainda mais evidência no período pós-guerra. A popularidade dos quadrinhos continuou a crescer e despertou também a preocupação de parte da sociedade norte-americana com a possível influência nos adolescentes.

O período pós-guerra e início da chamada Guerra Fria foi especialmente propício para a criação do ambiente de desconfiância em relação aos quadrinhos. Fredric Wertham, psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos, encontrou espaço privilegiado para uma campanha de alerta contra os pretensos malefícios que a leitura de histórias em quadrinhos poderia trazer aos adolescentes norte-americanos. (VERGUEIRO, 2006 P. 11)

Fredric Wertham publica, em 1954, o livro *Seduction of the Innocent* em que apresenta generalizações dos seus atendimentos a jovens que o procuravam para tratar de

seus problemas. Casos isolados e inseridos em contextos específicos se tornam base para as considerações de Wertham, que apontava as HQs como a fonte dos problemas da juventude.

Essas ideias provocaram uma movimentação sem igual no mercado de quadrinhos, trazendo prejuízos enormes, tanto financeiros como culturais (pois diminuíram muito as vendas dos HQs e modificaram a forma de produção destes) tornando-os “consumíveis” para as crianças, dentro dos padrões “anti-sedutores”, estabelecidos por Wertham.

Nas palavras de Guedes (2004):

Wertham passou a alertar os pais e mestres naquela sociedade ultraconservadora quanto aos malefícios que a leitura de quadrinhos poderia acarretar às crianças, liderando uma cruzada contra os comics; daí, uma autêntica caça às bruxas irrompeu em território americano. Em suas campanhas difamatórias, nas rádios, em programas de televisão, e em palestras nas escolas, o psiquiatra mostrava a violência, o erotismo e o sadismo contidos nas histórias em quadrinhos que de acordo com suas teorias, seriam as responsáveis pela delinquência juvenil instaurada na América pós-guerra. (p.44)

A partir das considerações de Wertham, a sociedade norte-americana criou novos códigos e restringiu a leitura de quadrinhos. Tidos 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 força, uma vez que se propagou a ideia de que a leitura de gibis era uma atividade apenas de crianças. Na ilustração 8, a capa do livro *Sedução do Inocente*, que causou conotação negativa para os quadrinhos, em seguida a ilustração 9 mostra a reação de pais e educadores, que se reuniam em praça pública para queimar HQs:

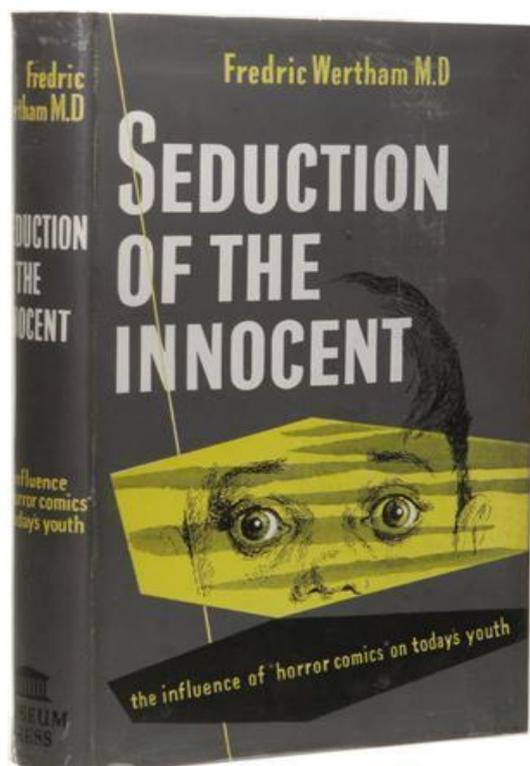


Ilustração 8: Capa de *Seduction Of The Innocent* de 1954 - <http://www.terrazero.com.br/2014/09/momento-renegado-seducao-inocente-mae-de-todas-safadezas/> (Acesso em 03/11/2015)



Ilustração 9: Revistas em Quadrinhos sendo queimadas por adultos com uma plateia de crianças ao fundo - EUA década de 1950 - <http://archive.feedblitz.com/93985/~4551627/4776393/234822bb1d18eedcdd0f9483b47fa90a> (Acesso em 03/11/2015)

Os super-heróis tornaram-se monótonos e teóricos demais, pois estavam preocupados em justificar cada ação, provar sua heterossexualidade e ainda “salvar o mundo”. As publicações recebiam um selo de controle (ilustração 10), que garantia aos pais que seus filhos estavam lendo um material “apropriado”.



*Ilustração 10: Código de aprovação para as HQs produzidas nos EUA. Vinha impresso na capa das revistas como forma de assegurar sua “qualidade” - <http://archive.feedblitz.com/93985/~4551627/4776393/234822bb1d18eedcdd0f9483b47fa90a> (Acesso em 03/11/2015)*

Entre as teorias defendidas por Werthan, citam-se por exemplo a preocupação em que os adolescentes da época se tornassem homossexuais por lerem histórias do Batman, que para o psiquiatra, eram o sonho de um casal homossexual que vivia junto, ou que uma criança poderia se jogar de um prédio acreditando poder voar, influenciada pelo Superman.

Tilley (2012) pesquisou os arquivos de Werthan (tornados públicos desde 2010) que teriam gerado o interesse e os dados para realização do livro *“Seduction Of The Innocent”*. No estudo, a pesquisadora encontra diversas falhas metodológicas, procedimentais e até mesmo erros, omissões de dados e informações falsas.

O psiquiatra justificava que havia recebido um grande volume de cartas de editores, bibliotecários e pais reclamando das influências negativas das HQs, o que teria o motivado a tratar do tema, contudo apenas 12 cartas foram encontradas nos arquivos. Também menciona que sua experiência de casos psiquiátricos são do tratamento de milhares de jovens, quando os arquivos apresentam apenas algumas centenas (TILLEY, 2012 p.13).

No livro, Werthan indica a citação de um rapaz de 13 anos que seria leitor das histórias de Batman e que estaria recebendo tratamento psiquiátrico após abusar de outro

garoto. O paciente teria dito que o menino abusado se sentia como “Robin” e que por isso desejava ter relações sexuais com o “Batman”.

No entanto, Wertham omite a informação de que o paciente já havia sido abusado sexualmente antes de praticar o abuso, tendo assim problemas e causas muito mais significativas em sua vida do que a leitura de gibis. Também é interessante mencionar que o menino de 13 anos em questão havia declarado gostar mais das HQs de Superman, séries policiais e quadrinhos de guerra, posto que seriam essas suas principais influências (TILLEY, 2012 p. 14 e 15).

A pesquisadora apresenta inúmeras evidências que nos possibilitam crer que um dos eventos mais negativos e destruidores para as HQs no mundo, tenha sido um estudo feito a partir de métodos suspeitos e dados falsos. O maior golpe que os quadrinhos já sofreu foi baseado em uma pesquisa saída apenas da cabeça de Fredric Wertham.

Foram muitos anos de códigos e censuras e muito tempo para que se percebesse que uma forma de entretenimento não poderia ser tão devastadora como se pregava, e para que o imaginário coletivo diluísse as ideias para diminuir o receio em usufruir da leitura das HQs.

As décadas que seguem são de controle extremo aplicados nos EUA e reproduzido em grande parte do mundo, conteúdos de pouca criatividade e produção reduzida. Surgem formatos independentes e quadrinhos “marginais” (os chamados *undergrounds*). A ideia de HQs ensinando algo é refutada, as pesquisas na área são tidas como perda de tempo.

Nas décadas que seguiram à Segunda Guerra Mundial, pode-se dizer que pouquíssimas pessoas pensavam seriamente no futuro dos quadrinhos. Onde quer que aparecessem (e apareciam praticamente em todos os lugares), eram vistos como diversão sem valor, efêmera, com forma e conteúdo pautado por considerações comerciais: aos criadores de histórias em quadrinhos não era permitido trabalhar fora dos gêneros, formatos, abordagens narrativas e estilos gráficos considerados comercializáveis para um público de massa (MAZUR, DANNER, 2014).

Nos EUA o sucesso das HQs de super-heróis, desde o final da década de 1920, abriu espaço para o fortalecimento de outras linhas criativas, como romances, policiais, faroeste e humor. Dados da época mostram que, em meados de 1950, a maior parte do consumo de quadrinhos era feita por adultos, sendo mais da metade dos leitores com mais de 20 anos e destes quase a metade do sexo feminino.

O código criado em 1954 após a obra de Fredric Wertham mudou esse panorama radicalmente. As HQs que se mantiveram eram submetidas ao severo código e recebidas

com todo preconceito gerado. Destas, a maioria ficou destinada às crianças. Contraditoriamente, a desconfiança e o medo de que os quadrinhos tivessem influência negativa na formação das crianças, fazia com que a única leitura aceitável fosse “infantilizada”, a mais “inocente” possível e, na visão dos censores e dos autores, incapaz de influenciar. Daí a produção ser voltada para o público infantil e ser considerada como coisa de criança (MAZUR, DANNER, 2014).

As tiras de jornal permanecem sendo um alívio cômico para o meio de comunicação e nas décadas de 1940 e 1950, apenas um pequeno grupo de criadores se aventurou a “plantar as sementes” do ressurgimento dos quadrinhos como algo maior do que estava posto. Segundo Mazur & Danner (2014), os artistas em questão não tinham pretensão para esse “plantio” e buscavam na verdade o aperfeiçoamento de suas histórias, mas acabaram por resistir a um movimento de quase extinção das HQs autorais.

Isoladamente há algumas experiências resistentes, como o caso de Tintin, o famoso personagem do belga Hergé, que começa a ser publicado em 1946 e rompe as décadas seguintes fazendo sucesso na Europa, ou a recuperação do mangá japonês pós-guerra, que é marcada pela redução do custo de produção e maiores tiragens, especialmente depois do aparecimento de Osamu Tezuka como autor, em 1947, criador de grandes obras do gênero. A retomada japonesa seguiu as décadas de 1950 e 1960, em uma crescente que estabeleceu o Japão como uma das maiores indústrias de quadrinhos do mundo na atualidade.

Nos anos 1960, as editoras norte-americanas investem na renovação das histórias de personagens e remodelam os super-heróis, que passam a conviver com os problemas que o mundo vive na época. A *DC Comics* retoma personagens e a *Marvel Comics* cria dezenas de novos heróis, o que dá novo fôlego para a indústria.

Tudo começou com a revista *Fantastic Four* 1. Embora sua criação inicial tenha se dado porque o *publisher* Martin Goodman queria um grupo de super-heróis para rivalizar o sucesso do título *Justice League of America*, de sua concorrente, o Quarteto Fantástico seria diferente de tudo o que se havia feito nos quadrinhos até então. Parte aventura de super-heróis, parte novela, *Fantastic Four* trazia personagens que não eram perfeitos defensores da honra e da justiça. Não. Embora agraciados com superpoderes, esse “heróis” eram tão humanos quanto possível, apresentando falhas e fraquezas, o que lhes conferia uma personalidade real. (LUPOI, 2015, p. 4).

O diferencial apresentado primeiramente nas histórias do Quarteto Fantástico e depois em dezenas de títulos, chamava a atenção das pessoas novamente para as HQs de super-heróis.

A França da mesma época vê se popularizar o personagem Astérix, de Albert Uderzo e René Goscinny, publicado na revista *Pilote*, enquanto que os jornais britânicos publicam tiras de grandes artistas do país.

Seguem-se, a partir de 1968, o aparecimento de quadrinhos *undergrounds* e muito material autoral, mas é apenas nas últimas décadas do século XX que os quadrinhos podem sair de sua situação de malfeitores. Com o avanço dos estudos culturais e do desenvolvimento dos meios de comunicação, começou-se a perceber que atribuir os males do mundo a um segmento ou a um meio de comunicação era apenas a manutenção de preconceito. Juntamente com o cinema, o rádio e a televisão, os quadrinhos receberam a atenção dos intelectuais e pesquisadores que iniciaram sua redescoberta.

O despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo depois ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimento” das HQs fez com que muitas das barreiras ou 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 parte de 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 pouco conhecimento (VERGUEIRO, 2006 p. 17)

Em contraponto a todo o 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 utilizados nas tramas. Além disso, confirmou-se que quadrinhos fazem (muito) dinheiro e não seriam deixados de lado por mais tempo.

O mundo dos quadrinhos voltou a ser o mundo todo. Das últimas décadas do século XX às primeiras do século XXI, as HQs se estruturaram em produção e vendas de direitos. Os quadrinhos fazem parte de um mercado que pouco se desenvolve, ligado a gráficas e livrarias, isso porque o papel é considerado matéria prima cara e o público leitor não chega nem próximo ao público consumidor de outras mídias como música e cinema. Mesmo com essa situação desfavorável, o mercado de quadrinhos se faz vivo.

Isso é mais evidente em alguns países como os EUA, onde estão as duas maiores editoras de HQs do mundo (*DC e Marvel*)<sup>4</sup> ou Japão, produtor dos mangás que atingem

---

<sup>4</sup> DC Comics é parte do grupo Warner e Marvel Comics é parte do grupo Disney.

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.

As HQs fazem parte do cotidiano das pessoas. Sua influência está na música, no cinema, na literatura e em outras diversas formas de demonstrações artístico-culturais. Mesmo os menos atentos, se deparam diariamente com imagens relacionadas aos personagens clássicos dos gibis, quando não, com os próprios personagens, apresentados em produtos mais diversos, desenhos animados, comerciais e nas próprias HQs. O estilo narrativo e o formato das HQs, também se fazem presentes em toda parte, facilitando a inserção de temas e deixando lúdica a relação com o conhecimento destes.

As HQs são uma arte internacional ou global, que por conta do avanço da internet podem proporcionar, por exemplo, que grandes artistas estejam distantes milhares de quilômetros e ainda assim possam trabalhar juntos. As plataformas de financiamento coletivo (onde qualquer pessoa pode investir na produção de obras) e os eventos específicos reúnem milhões de fãs no mundo todo, que vão além de apenas ler, querem também interagir com os autores e até financiar seus trabalhos preferidos.

Muitos quadrinhos são hoje inspiração para as principais produções cinematográficas, especialmente os de super-heróis como os X-Men que já somam 8 filmes, Batman que soma 10 filmes e a série Vingadores, que considerando seus filmes solos, somam 12 filmes que bateram todos os recordes de bilheteria. Filmes como “V de Vingança” (2006), “Azul é a cor mais quente” (2013) e “Snoopy” (2015), são demonstrações de que para além dos quadrinhos de super-heróis, a produção atual cinematográfica se referencia nas HQs investindo parcela significativa de seus recursos para essas produções.

Ao continuar o movimento de superação de ideias de Wertham, as HQs se permitem ao 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.

## **2.1 História das histórias em quadrinhos no Brasil**

No Brasil, as HQs tiveram suas primeiras publicações na revista Vida Fluminense e em seguida na Revista Ilustrada, ambas com obras de Angelo Agostini, a partir de 1869. Logo acompanharam a tendência mundial de aprimoramento e crescimento até o grandioso

avanço no início do século XX. Por aqui eram republicados os sucessos internacionais e surgiram autores produzindo seus próprios.

Foi em 1905 que a revista Tico-Tico começou a ser feita e chegou aos leitores. Destinada ao público infantil, a revista reunia material estrangeiro, especialmente norte-americano e francês. Publicou histórias do Mickey Mouse, Gato Felix, entre outros. Ao longo do tempo foi abrindo espaço para artistas nacionais e foi impressa até o final dos anos 1950. Em 2005, ao completar o centenário de lançamento da primeira revista em quadrinhos do Brasil, foi lançada uma coletânea de artigos e histórias sobre o Tico-Tico, onde pesquisadores especialistas em HQs celebravam um século de publicações do gênero.

Em 1933, teve início a circulação do Suplemento Infantil, que menos de um ano depois ficaria famoso pelo novo nome, o Suplemento Juvenil. O editor Adolfo Aizen trouxe para o Brasil a inovação de se encartar junto ao jornal, uma revista destinada ao público infantojuvenil. No suplemento havia a reprodução de histórias de sucesso como Tarzan, Príncipe Valente, Dick Tracy, Mandrake, entre outros. O Suplemento Juvenil chegou a ter mais de 100 mil exemplares vendidos na década de 1930 e o mesmo sucesso se estendeu no início de 1940. (MOYA, 1977).

O sucesso do Suplemento Juvenil chamou atenção de outros editores, como é o caso de Roberto Marinho, que logo lançaria o Globo Juvenil, para publicar quadrinhos que seriam encartados junto a seu jornal. No ano de 1939, em resposta ao lançamento de O Mirim, revista de sucesso de Aizen, Marinho lança a revista O Gibi, com personagem caricato, menino levado, que acaba fazendo enorme sucesso (especialmente por ser uma coletânea) e tem seu nome usado para dar título a futuras revistas. O nome Gibi, fica então marcado como sinônimo de HQs no Brasil (GONÇALO, 2004, p. 65-69).

O mesmo Adolfo Aizen, após o final do Suplemento Juvenil, fundou, em 1945, a Editora Brasil-América Ltda., a EBAL, que viria a publicar materiais da Disney, a revista Herói, que era uma coletânea de quadrinhos de sucesso nos EUA, entre outras. Contudo, a EBAL fez sucesso nunca antes visto com a publicação da revista do Superman, em 1947. A revista republicava histórias do Batman e de outros personagens da *DC Comics*, além do personagem título. A revista do Superman foi publicada pela EBAL durante as quatro décadas seguintes (até 1983). A ilustração 11 apresenta o primeiro número de O Tico-Tico, publicado no Brasil em 1905 e em seguida, na ilustração 12, uma das edições de Gibi, que viria a ser sinônimo de HQs:



Ilustração 11: Primeiro número de O Tico-Tico - 1905 - <http://nanquim.com.br/2013/historia-do-humor-grafico/> (Acesso em 06/11/2015)



Ilustração 12: Capa de O Gibi de 1940- revista que viraria sinônimo de HQ no Brasil <http://www.robertomarinho.com.br/obra/editora-globo/o-inicio/gibi.htm> (Acesso em 06/11/2015)

Em 1949, Victor Civita assume a Editora Abril, que viria a ser um dos maiores grupos de comunicação da América Latina e que começou a ter sucesso com a publicação de Pato Donald. O sucesso foi tamanho que a editora ampliou suas revistas da Disney ano

após ano, juntando Mickey, Zé Carioca<sup>5</sup> e companhia, a sua linha de publicações. Entretanto, o maior lançamento da Editora Abril ocorreu no ano de 1970, quando o promissor artista Maurício de Sousa, que fazia grandioso sucesso em jornais do Brasil todo com seus personagens, publicou junto a editora a primeira revista em quadrinhos da Mônica. Em seguida ganharam suas revistas Cebolinha, Chico Bento e Cascão, sendo publicados pela Editora Abril até 1986, quando passaram para a Editora Globo.

A “guerra” de editoras, que disputavam os direitos de publicação das histórias estrangeiras, é um capítulo a parte na história das HQs no Brasil, com direitos e títulos migrando de uma a outra, revistas sendo canceladas e criadas em um movimento que acompanhou as crises econômicas e as disputas pelo mercado editorial como um todo.

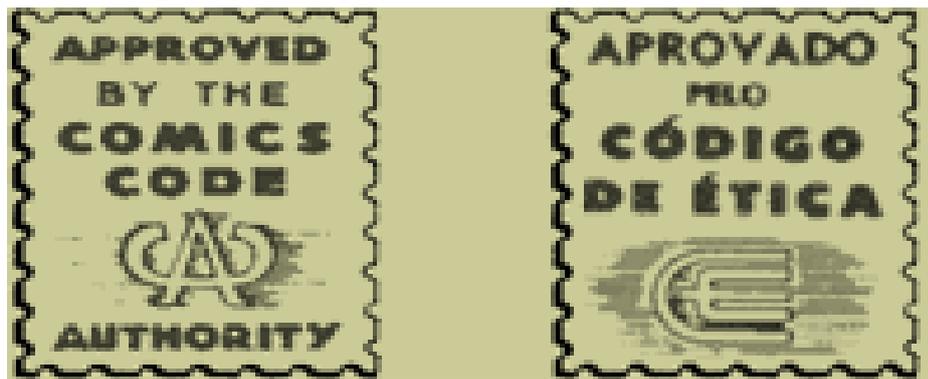
Como as principais publicações no Brasil eram republicações de histórias estrangeiras, ocorreu que o mercado interno acompanhou as mudanças do mercado externo. Assim como no início do século XX, quando a expansão das HQs fez com que se chegasse ao Brasil, na ocasião da queda na segunda metade dos anos 1950, houve também reação similar por aqui. Durante a “caça as bruxas” provocada pelas teorias de Fredric Wertham, também no Brasil se presenciou mudanças, como diz Vergueiro (2006):

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 sua produção no país. No Brasil, os editores elaboraram um código próprio e aplicaram às revistas um selo semelhante àquele desenvolvido nos Estados Unidos ( p. 14).

O Código de Ética dos Quadrinhos foi elaborado por um grupo de editores que reunia a Editora Gráfica O Cruzeiro, EBAL, Rio Gráfica e Editora (RGE - que seria a futura Editora Globo) e Editora Abril, portanto as principais e maiores publicadoras de HQs do país (SILVA, 1976.p. 102). A ilustração 13 mostra que o selo do código brasileiro copiava até mesmo o formato e as fontes do selo americano:

---

<sup>5</sup> Zé Carioca foi criado em 1942 por Walt Disney, como parte dos esforços de aproximação entre os países aliados da 2ª Guerra Mundial. Ao perceber que os brasileiros contavam muitas piadas de papagaio, Disney decidiu pelo personagem como o pássaro local.



*Ilustração 13: O selo do Código de Ética dos Quadrinhos no Brasil copiava o mesmo selo norte-americano [http://www.nostalgiadoterror.com/reportagens\\_2/anos\\_de\\_terror3.htm](http://www.nostalgiadoterror.com/reportagens_2/anos_de_terror3.htm) (Acesso em 06/11/2015)*

Esse código apresentava entre muitas regras, a de que “as histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel de pais e dos professores...” e, também, “a família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais” (SILVA, 1976. p.102). Se levarmos em conta que a maioria das HQs produzidas no país no período é de material importado, cabia mais aos editores ficar selecionando as histórias que não ofenderiam seu código. O código ainda possuía itens que hoje soariam como de mau gosto, como o que diz que “a menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada”, o que não parece ser realmente uma preocupação ligada a ética, como sugere o código. (SILVA, 1976. p.102)

Além da adequação do material estrangeiro às exigências do Código de Ética dos Quadrinhos, várias dificuldades foram apresentadas pelos editores para a publicação de material nacional. O sucesso das republicações de material importado era grande e pouco se investia em produção local. O esforço para produção e publicação de material nacional tinha como representantes a Associação Brasileira de Desenho (ABD), criada no final dos anos 1940 e a Associação de Desenhistas de São Paulo, criada em 1952 (MOYA, 1977. p. 231).

Uma quantidade pequena de material brasileiro era publicado em meio as histórias importadas, mas, após a criação do código de editores, a censura a muitos quadrinhos permitiu algum desenvolvimento nacional. Apesar disso, foram raras as produções que alcançaram sucesso. Das que tiveram êxito, se destacam as infantis, que seguiam fielmente os itens do código, sem prejuízo ao seu conteúdo.

Um dos autores que merece destaque é Ziraldo. Após criar vários personagens durante anos, Ziraldo Alves Pinto, publica em 1960 sua primeira revista em quadrinhos: A Turma do Pererê. Tratava-se de uma história com muitos ícones da cultura brasileira, como a onça pintada, o jabuti e o macaco, além da representação do povo do país e de seu rico folclore. Uma obra prima dos quadrinhos. A revista da Turma do Pererê foi publicada até 1964, pela Editora O Cruzeiro. Voltando, em 1975, pela Editora Abril. Em 1980, Ziraldo cria seu personagem de maior destaque: O Menino Maluquinho, que faz sucesso até os dias de hoje, publicado pela Editora Globo e transformado em diversas formas de apresentação, incluindo peça de teatro, um filme *live action*<sup>6</sup> e até uma ópera.

A ilustração 14 mostra uma das capas da Turma do Pererê, publicado com o selo do código de ética dos quadrinhos. A ilustração 15 mostra uma das capas de O Menino Maluquinho, com início de publicação em 1980:



Ilustração 14: A Turma do Pererê - 1960 a 1964 - acima a direita pode-se verificar o selo do Código de Ética dos Quadrinhos - <http://www.anosdourados.blog.br/2012/01/imagens-gibi-perere.html> (Acesso em 06/11/2015)

<sup>6</sup> São os filmes que adaptam quadrinhos, literatura ou desenhos animados feitos com atores e não em formato de animação.

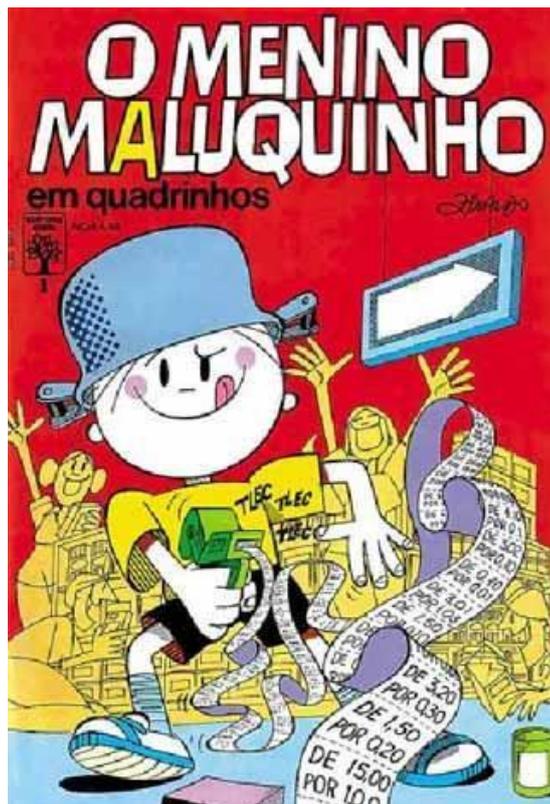


Ilustração 15: O Menino Maluquinho - 1980 - <http://blogmaniadegibi.com/2011/08/saiba-mais-sobre-ziraldo-alves-pinto-o-ziraldo/> (Acesso em 06/11/2015)

O quadrinista Maurício de Sousa, já citado anteriormente, é um dos maiores criadores de HQs de todos os tempos no mundo todo e criou a sua volta um patrimônio considerável de personagens, produtos, modelos e formatos. A Turma da Mônica está estampada em rótulos de produtos alimentícios, fraldas, desenhos animados, roupas, entre centenas de outros, além dos muitos gibis. Esses apresentados em formato regular de revista, almanaque, livros, *graphic novels*<sup>7</sup>, álbuns e outros. Maurício e sua Turma da Mônica continuam um dos maiores sucessos editoriais do planeta, mesmo depois de mais de 50 anos de trajetória e dos 80 anos do autor.

A ilustração 16 apresenta a primeira aparição da personagem Mônica, que em 1963 figurou como coadjuvante em uma tira do personagem Cebolinha. Na ilustração 17, um anúncio das revistas da Turma da Mônica, com a personagem em destaque em 1970:

<sup>7</sup> Graphic Novels, ou novelas gráficas, eram revistas em que se contavam uma história completa e que eram publicadas em melhor qualidade - edições de luxo.



Ilustração 16: Primeira aparição da Mônica e do Cebolinha - 1963 - <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/02/mauricio-de-sousa-e-filha-anunciam-festa-de-50-anos-da-monica.html> (Acesso em 06/11/2015)

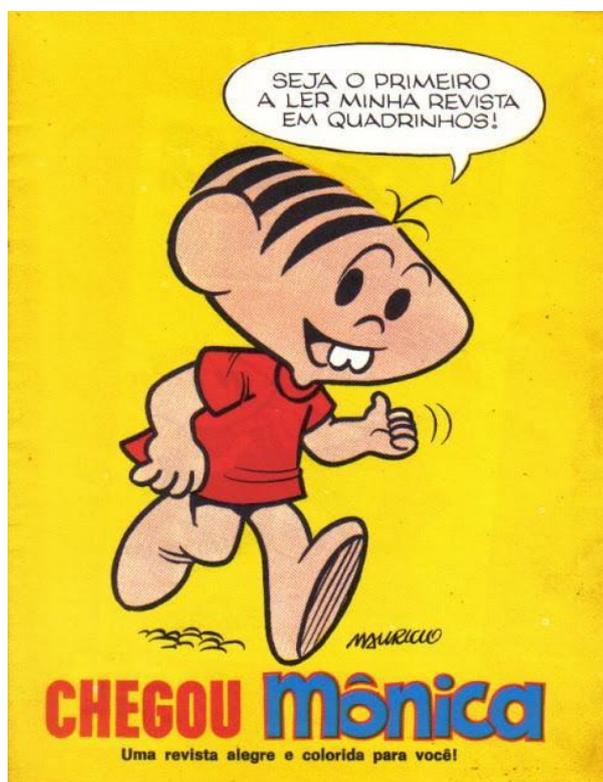


Ilustração 17: Anúncio da primeira revista em quadrinhos da Turma da Mônica - 1970 - <http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2014/04/propagandas-anunciando-gibis-parte-9.html> (Acesso em 06/11/2015)

Um terceiro autor importante para os quadrinhos está ligado à história de uma revista que também merece especial destaque. Trata-se de Henfil, que era um dos mais talentosos quadrinistas brasileiros.

De traço simples, Henfil consegue captar todo o momento histórico-político vivenciado nacionalmente. Os Fradinhos, Zeferino (e Graúna, além do bode Francisco Orelhana), o Preto-que-ri, o provocador Xabu, o paranóico Ubaldo e

muito mais: o mundo de Henfil agride-nos com seu humor feroz, impiedoso, caatingueiro. Um humor sem retoques: autêntico. Um humor sem frescuras: mordaz. Um humor sem preciosismos: brasileiro (CIRNE, 1990. p 28)

Henfil criou um estilo para denunciar, criticar, atacar as dificuldades do povo e os desmandos da ditadura. Após um período nos EUA, voltou ao Brasil onde publicou como ilustrador em muitas revistas. Faleceu em um dos melhores momentos de sua carreira, aos 43 anos. Era colaborador da revista Pasquim.

O Pasquim, criado pelo cartunista Jaguar e pelos jornalistas Tarso de Castro e Sérgio Cabral, teve entre os seus inúmeros colaboradores ilustres Millôr Fernandes, Chico Buarque, Laerte, Ziraldo, os irmãos Paulo e Chico Caruso, Glauber Rocha e Henfil. Este último, Henrique Souza Filho. Criou diversos personagens e tinha um traço único e um humor sem igual.

O Pasquim foi criado em um dos momentos mais violentos do país, onde a censura e as dificuldades para se produzir material gráfico eram enormes, pois o Brasil vivia um governo ditatorial de controle dos meios de comunicação e de perseguição àqueles que se posicionassem contrários ou mesmo que apresentassem material entendido como ofensivo às regras do governo. Esse período ditatorial se iniciou em 1964 e o lançamento da revista foi em 1968, justamente com o propósito de ser um semanário de oposição à ditadura. Funcionou muito bem. Prova disso foi que no período de sua primeira versão (de 1968 a 1991) praticamente todos os seus colaboradores foram ao menos uma vez presos por “contrariar o sistema”. Chegou a rodar 200 mil exemplares, no início dos anos 1970. Não era uma publicação de quadrinhos, mas foi cada vez mais tendo seus espaços preenchidos pelo humor gráfico e também pelas HQs (PIRES, 2006, p.19).

A ilustração 18 é um exemplo das HQs críticas e de traço diferenciado de Henfil, com o Bode Orelana se alimentando de conhecimento:



Ilustração 18: Quadrinho de Henfil e seu traço e humor diferenciados - <http://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,veja-as-historias-do-henfil-no-estadao,9698,0.htm> (Acesso em 06/11/2015)

Ziraldo reeditou O Pasquim no ano de 2001 e realizou edições até 2004, com o nome de Pasquim 21. Nos anos de 2006 e 2007, lançou coletâneas de materiais da primeira versão do jornal.

Nas décadas de 1980 e 1990, as bancas tinham o predomínio de revistas da Editora Abril e Editora Globo, com algumas exceções de quadrinhos independentes ou de pequenas editoras. Mais uma vez o mercado nacional se beneficiou da onda de fortalecimento das HQs e de sua redescoberta como forma de entretenimento. O crescimento do consumo foi paulatinamente aumentando e Maurício de Sousa (na Editora Globo) se firma como um fenômeno editorial.

As mudanças de mercado e novidades do estrangeiro começam a chegar ao Brasil e, no início do século XXI, temos um mercado em grande desenvolvimento. A Editora Panini, multinacional italiana, chegou com muita força no mercado brasileiro, conquistando direitos de publicação e concentrando grande parte das publicações existentes nos quadrinhos de banca, desde mangás, aos super-heróis de *Marvel e DC*, os quadrinhos da Turma da Mônica e os demais de Maurício de Sousa, além de alguns independentes internacionais. O mercado brasileiro atualmente também conta com um grande número de gibis chamados de quadrinhos de livrarias, publicados por editoras como a Companhia das Letras, Nemo, Via Lettera e outras, que apresentam histórias mais densas, conteúdo adulto, podendo parecer com o formato de um livro convencional ou mesmo *graphic novels*.

Trata-se de um momento especial para as HQs, em que o mercado nacional, apesar de ainda muito distante das produções de EUA e Japão, tem números expressivos e alcance considerável, chegando a praticamente todo território nacional. Produções nacionais e artistas locais se organizam em torno de projetos com financiamento coletivo, como os realizados via Catarse<sup>8</sup>, além de editoras que se dedicam integralmente a importação de quadrinhos.

Esse aumento e desenvolvimento de mercado marca um momento de extrema importância para os estudos das HQs em relação à Educação, pois têm presença cada vez mais expressiva no cotidiano.

## **2.2 Histórias em quadrinhos como meio de comunicação**

As desconfianças em relação a presença das HQs no cotidiano das pessoas, especialmente das crianças, permaneceu e com o desenvolvimento das teorias comunicacionais, algumas pesquisas buscaram entender de que forma as relações dos meios de comunicação e segmentos da mídia interferem no comportamento das pessoas. Essas teorias buscam explicar as possibilidades de ação das mídias e as reações e possibilidades de ação dos consumidores destas.

A história das HQs acompanham também a história dos meios de comunicação. Os quadrinhos são entendidos como uma forma de comunicação de massas durante grande parte de sua história, por seu alcance e por fazer parte da indústria do entretenimento. Atualmente podemos considerar dessa maneira para alguns títulos, aqueles mais lidos e que são publicados em larga escala, enquanto existem títulos de menor tiragem e de circulação restrita, feitos para um público específico, que podemos considerar como um segmento de gênero. De toda forma, as teorias comunicacionais explicam as relações entre comunicador e consumidor, também para os quadrinhos.

Os estudos das relações da mídia com o receptor são apresentados por Barros Filho (2008) como de difícil abordagem, que ora privilegia de forma radical os efeitos da mídia sobre a sociedade, considerando o receptor como aquele que absorve tudo o que recebe de informação, e ora valoriza demais as resistências, tanto na seleção quanto na barganha e interação com a mídia. O autor afirma existir, nos últimos 40 anos, uma queda de braço

---

<sup>8</sup> É uma plataforma de apresentação de projetos culturais que possibilita o crowdfunding, ou financiamento coletivo, para a realização desses projetos. Os interessados entram e compram de maneira antecipada cotas para receber o material proposto, possibilitando assim que o artista receba antes de produzir e viabilize a produção.

entre os que acreditam em um receptor passivo e com isso uma mídia influenciadora e manipuladora, contra os que defendem um receptor capaz de filtrar e selecionar as influências, uma recepção ativa.

Os receptores ativos das mensagens da mídia são envolvidos cognitivamente e afetivamente pelo conteúdo consumido e capazes de limitar intencionalmente os efeitos dessas mensagens. Na concepção de recepção ativa, há embutida a ideia de que a comunicação de massa não pode sozinha causar efeitos nos seus consumidores, fazendo parte de um conjunto de fatores. Há ação da mídia sobre seus receptores, mas apenas uma entre outros fatores de ação. Essa ação acontece de maneira associada a demais fatores.

Para Kapler (1960), que se utilizou das contribuições da psicologia social para compreender os efeitos da mídia, “a comunicação não é uma causa suficiente e necessária dos efeitos na audiência, mas funciona através de uma miríade de fatores mediadores e influências” (p.08)

Barros Filho (2008), ao analisar a pesquisa de Klaper, salienta que para o autor, o conjunto de fatores sociais preexistentes, dentro de um contexto social e cultural particular do receptor, é que tendem a ter principal função na formação de opiniões, atitudes e comportamentos e também nas respostas à mídia.

Nesse caso, os fatores sociais, históricos e culturais de cada receptor, além de definirem os padrões de recepção, seriam responsáveis em dar medida ou limites aos efeitos da mídia.

De acordo com essa ideia, há por parte da recepção, a fixação das mensagens já existentes e muito menos a possibilidade de modificações. Os receptores colocam em prática mecanismos de seleção, para condicionar a exposição à mídia, a percepção sobre o que é recebido, a atenção dedicada aos meios e também a retenção das mensagens.

Para Barros Filho (2008):

Durante o apogeu das teorias (...) que sustentavam a ocorrência de superefeitos sociais graças à manipulação absoluta do receptor por parte dos meios, o discurso dominante da ética preconizava a necessidade de um controle que serviria como um escudo protetor da sociedade. O receptor indefeso, à mercê de uma informação jornalística sem freios, carecia de proteção. (p.115).

Nessa ideia, há embutida uma perigosa possibilidade (apresentada como uma necessidade) de controle dos meios, quase de censura, no sentido de defender “bons” receptores de mensagens de “maus” comunicadores e meios de comunicação. Sabe-se que,

privação da liberdade de comunicação e cerceamento do desenvolvimento dos meios, só traz atraso aos processos sociais. Mais do que isso, é sabido que em muitos momentos da história em que se considerou algum aspecto pontual para realizar controles, houve atraso e prejuízos, como no caso da perseguição às HQs no período pós-guerra, tratada anteriormente. Entretanto o autor chama atenção para um condicionante da seleção de informações:

O receptor, na condição de ser inteligente e seletivo, não necessitava mais de tanta proteção externa. O discurso dominante de ética midiática, então, deixou de ser o escudo e passou a ser o controle de qualidade no mercado informativo. O receptor, para selecionar bem, necessitará, antes de tudo, de bons produtos disponíveis. Uma oferta de qualidade é condição necessária de uma seleção conveniente. (BARROS FILHO, 2008 p.115).

A discussão sobre a ética midiática foi substituída por uma regulação do mercado, entretanto essa regulação nem sempre consegue dar conta dos processos dentro da mídia, havendo a necessidade de uma intervenção de processos reguladores legais. Essa intervenção não deve funcionar como censura ou como limitador de meios, mas sim como garantidor de “bons produtos” em grande número, com produções nacionais e internacionais em igual medida e com preços acessíveis à maioria da população. garantindo assim a seleção convincente para o receptor.

Noelle-Neumann (1993), que faz críticas à recepção seletiva, demonstra marcantes diferenças entre os meios de comunicação e suas possibilidades e atrativos, nas palavras de Barros Filho (2008) que reproduz suas ideias:

No que concerne à exposição seletiva, a leitura de jornais, por ser uma recepção solidária, permite maior flexibilidade por parte do receptor e, portanto, uma seleção maior do que as mensagens televisivas recebidas quase sempre em grupo. Entretanto, a leitura dos jornais exige mais esforço e, conseqüentemente, maior motivação que a recepção televisiva. Assim é mais provável que a recepção televisiva se dê mais por inércia, diferentemente da leitura, intrinsecamente mais exigente. (p. 117)

Faço a mesma consideração, entendendo a leitura de HQs como parte dessa recepção com maior flexibilidade e maior esforço. A recepção solidária se dá por conta de que há a busca pelo meio, o que pode ser expresso também como uma forma de esforço em função da leitura e apropriação daquele conteúdo. Há nesse caso, a confirmação do envolvimento cognitivo e afetivo com esse produto. Em geral, os leitores de HQs fazem um esforço, mesmo que mínimo do deslocamento para o local onde se encontra a revista a

disposição para a venda, ou maior, que é dado pelo investimento de parte de seu dinheiro para a compra de uma revista específica (mesmo que os dois sejam indissociáveis e aconteçam sequencialmente, ainda assim são diferentes).

Esse esforço expressa a decisão pela exposição e mais do que isso, a relação anterior com o conteúdo, uma vez que, uma HQ é comprada pelo gosto e identificação com a história, com o personagem ou com os autores. Não há exposição involuntária ao conteúdo de uma revista em quadrinhos. As HQs, meio de comunicação que se apresenta em forma de leitura e que participa daqueles que exigem maior esforço e exposição solidária, pode ser considerada dentro de um grupo seletivo, uma vez que consideramos que suas informações são trazidas em um contexto ligado quase sempre ao entretenimento, havendo menor compromisso com o conteúdo especificamente, mas não diminuindo o esforço e maior flexibilidade por conta disso.

Há aí, um dado interessante a ser considerado em relação às HQs: os gibis tem em si as necessidades de compromisso de um meio de comunicação de leitura, portanto, maior esforço e maior vinculação, ao mesmo tempo em que também mantém o entretenimento e, portanto, o descomprometimento, presente em produtos midiáticos como a televisão. O que poderia ser tratado como uma contradição, demonstra a diversificação e especificidade das HQs como meio de comunicação, permitindo que possa ter elementos importantes da maioria dos meios de comunicação, mas mantendo características únicas (PAIVA, 2013, p. 75).

Ainda sobre a teoria da recepção, o desenvolvimento do tema apresenta conceitos como o da “*exposição e atenção seletivas*”, que seria a tendência de exposição do receptor apenas a produtos midiáticos que estejam em acordo com suas convicções e comportamentos na vida social. Para confirmar essa afirmação, Barros Filho (2008) escreve:

Dado o número de mensagens (midiáticas ou não) que nos bombardeia (infinidamente superior à nossa capacidade de atenção e de retenção), a seleção na exposição funciona como um escudo protetor para as demais fases do processo de recepção. Assim, pode-se dizer que toda exposição, seja ela midiática ou não, é seletiva. (p. 118).

A exposição seletiva apresenta a ideia de que as comunicações, incluindo as HQs, atingem principalmente os já convencidos, ou seja, aqueles que previamente se identificaram e “permitiram” a exposição a uma mensagem ou a parte dela. Haveria assim, por parte do receptor, uma predisposição a se expor às mensagens, desde que estas, estejam

de acordo com os seus interesses e atitudes, ou mesmo de acordo com suas opiniões e convicções.

Isso pode se tornar de compreensão mais fácil se pensarmos que, ao nos deparar com alguma coisa que nos desagrade, ou contrarie nossos interesses, em um programa de TV, por exemplo, rapidamente mudaremos de canal ou desligaremos o aparelho (lembrando da necessidade anterior de oferecimento de bons produtos, possibilitando uma outra escolha). A não ser que exista algum interesse ou relação com o que vemos, mesmo que seja uma relação de desaprovação para posterior crítica, não mantemos nossa atenção a algo que nos desagrada.

Se levarmos isso em conta, tratando de um meio de comunicação tão acessível e praticamente gratuito como é a TV, podemos reforçar a tese quando tratamos de um meio menos acessível e que exige um investimento para ser consumido, no caso as HQs. É possível afirmar, que o receptor (leitor de HQs), ao ler uma revista em quadrinhos, se expõe as suas mensagens por enxergar nelas a confirmação de suas posições, se não todas, ao menos algumas delas. Mesmo os leitores que buscam apenas a diversão (maioria dos casos), o fazem por saber, ou acreditar, que aquele conteúdo o divertirá (PAIVA, 2013, p.76).

Barros Filho (2008), tratando ainda da exposição seletiva, vai estabelecer uma subcategoria chamada *exposição defensiva*, que afirma que as informações selecionadas estariam “de acordo com pontos de vista tomados e assumidos anteriormente” (p.118) Diante das opções de mensagens, a selecionada será aquela que for mais favorável a esses pontos de vista prévios.

Reforço e concordo com tais observações, contudo, acredito que, mesmo sendo o receptor das HQs, uma pessoa com convicções e posicionamentos, há nos gibis uma gama bastante extensa e complexa de ações, opiniões, conceitos e mensagens. Nesse caso, pode haver alguns destes itens que desagrade o leitor, mesmo que, de forma geral, o conteúdo o agrade e tenha sido selecionado. Mais do que isso, acredito que, sendo uma posição apresentada nas HQs, o motivo do consumo e da exposição ao produto midiático, existe a possibilidade de que, apresentado a outras posições, haja a identificação com novos temas, talvez não previamente adquiridos e praticados pelo receptor anteriormente, mas que, certamente faz parte dos seus entendimentos (PAIVA, 2013, p. 78).

As HQs foram construídas historicamente como um meio de comunicação e é dessa maneira que chegam a maioria das pessoas, seja por meio das produções da comunicação

de massa, ou nas produções que representam apenas um segmento comunicacional. Apesar de acreditar que os quadrinhos são uma expressão única de arte, linguagem e entretenimento, representando muito mais que apenas comunicação, as bases desse meio são marcadas pelo caminho percorrido na história das HQs. O entendimento dos gibis como meio de comunicação, e portanto, algo que é recebido pelas pessoas em diferentes momentos e situações, abre a possibilidade de uma discussão mais ampla de suas relações educativas.

### 3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

Neste capítulo, apresento os avanços das pesquisas que trabalham com a relação entre HQs e Educação. Realizo um levantamento que permite a visão do tema em um panorama histórico, incluindo o tempo presente.

A educação pode ocorrer no dia-a-dia, nas famílias e nas organizações sociais como partidos políticos, igrejas, sindicatos, entre tantos, inclusive nas leituras não “didáticas”, como a das HQs. Pode-se, dessa maneira, entender que a educação ocorre nos processos cotidianos e que fazem parte da formação como um todo, sendo essa, educacional, social e moral, em um processo cultural.

Considerar a educação nesse aspecto é importante para tratar das relações educacionais em um sentido amplo, extrapolando os muros da instituição e dos programas escolares, considerando o processo aberto e não unicamente “formal” em sala de aula. Conforme diz, Brandão (2007): “Não há uma forma única nem um único modelo de educação; a escola não é o único lugar onde ela acontece e talvez nem seja o melhor; o ensino escolar não é a sua única prática e o professor profissional não é o seu único praticante.” (p.09).

Como fazem parte do cotidiano das pessoas, as HQs estão envolvidas no processo educacional de maneira ampla, considerando especialmente que a educação é algo grandioso e constante no desenvolvimento humano. Sendo contínuo e cumulativo, o processo educacional de formação se estabelece em muitas experiências culturais e em suas transmissões. Segundo Charlot (2000), a educação:

É o processo por meio do qual um membro da espécie humana, inacabado, desprovido dos instintos e das capacidades que lhe permitiriam sobreviver rapidamente sozinho se apropria, graças à mediação dos adultos, de um patrimônio humano de saberes, práticas, formas subjetivas, obras. Essa apropriação lhe permite se tornar, ao mesmo tempo e no mesmo movimento, um ser humano, membro de uma sociedade e de uma comunidade, e um indivíduo singular, absolutamente original. A educação é, assim, um triplo processo de humanização, de socialização e de singularização. Esse triplo processo é possível apenas mediante a apropriação de um patrimônio humano. Isso quer dizer que educação é cultura, em três sentidos que não podem ser dissociados. (p.115)

Em seu processo de humanização, socialização e de singularização, o processo educativo se utiliza de experiências e vivências de uma sociedade e de toda sua obra, para estabelecer a cultura e caminhar em sentido a ampliação de conhecimentos e no acúmulo de saberes. Ao entendermos que esse processo ocorre inserido nas práticas cotidianas,

podemos entender a leitura das HQs como uma das maneiras de mediação, transmissão e também de apropriação de cultura e portanto de realização do processo de educação.

Vygotsky (1987), teórico da psicologia cognitiva com foco no sócio-interacionismo, apresentou avanço significativo para o entendimento dos processos de aprendizagem, considerando que a criança ao interagir com membros mais experientes de sua cultura, através do meio social e da comunicação, assimila experiências e forma o pensamento, além de ser influenciado pelo meio ao qual faz parte e está inserido.

Sua teoria, desenvolvida com a perspectiva da influência social no desenvolvimento, apresenta que as relações do sujeito com o mundo são mediadas por elementos fornecidos pela cultura, não acontecendo diretamente. O convívio trará para o indivíduo os símbolos e os sistemas de símbolos, que, em um primeiro momento, terão função de comunicação social, mas que, logo que apropriados, farão parte da organização individual.

Vygotsky considera que os signos serão produzidos socialmente, mas que eles devem ser internalizados para que componham os sistemas simbólicos de cada indivíduo. Levando-se em conta a construção dessa teoria, sabemos que, mesmo os sistemas simbólicos pessoais, terão grande e decisiva influência do contexto social a que cada sujeito pertence. Nas HQs esses conceitos podem ser aplicados de algumas maneiras (PAIVA, 2013, p. 68).

As ilustrações são um convite à criança para reestruturar, partindo delas, suas configurações mentais, indo do concreto à abstração da palavra. Nos quadrinhos, as palavras recebem um tratamento plástico diferente do usual, devido à forma como são colocadas: em balões, com tamanhos, formas e espessuras diferentes, que podem transformar os significados, possibilitando conotações distintas daquelas que haveria no caso de o texto ser apenas escrito. (FOGAÇA, 2003, p.125)

A construção específica das HQs propiciam interação diferenciada, com palavras e ilustrações, em uma dinâmica que se propõe a comunicar desde elementos mais simples aos mais complexos, fazendo uso de situações, personagens e narrativas que fazem parte do patrimônio cultural humano e compondo de forma única o desenvolvimento educacional.

Esse desenvolvimento pode ser potencializado se levarmos em conta a proximidade que as HQs têm com a teoria da aprendizagem significativa, que leva em consideração o “querer aprender”. Para que esta forma de aprendizagem significativa aconteça, são apresentadas três condições: Primeiramente deve haver uma predisposição positiva para a aprendizagem, relacionando o novo conhecimento com o que já se possui em sua estrutura

cognitiva. A segunda condição é a que o material a ser aprendido deva ser potencialmente significativo, tendo algum sentido geral. Finalmente, apresenta-se a condição que diz que se deva querer aprender, decidindo de forma consciente estabelecer uma relação entre os conhecimentos que possui e os que irá adquirir (MARTIN; SOLÉ, 2004, p.87).

No plano pedagógico, os quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo os alunos adquirirem uma nova linguagem. Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante. (LUYTEN, 2011 p. 06)

As HQs são uma rica fonte de conhecimentos. Elas abordam temas variados, históricos e atuais, apresentando assuntos complexos ou mesmo “indigestos”, com uma linguagem fácil e acessível. Os personagens das HQs “convivem” há décadas com várias gerações e são ícones da cultura de massa. A identificação dos leitores com esses personagens traz uma quantidade de significação muito intensa.

Além disso, a busca pelas HQs não é uma busca por conhecimento e sim por entretenimento, isso faz com que sua procura seja espontânea. Ao escolher uma HQ o leitor procura nela elementos que fazem parte de seu sistema de valores e conhecimentos. Essa busca por significados prévios, já construídos, faz com que o leitor se depare com um grande número de novos significados que se somarão aos seus (PAIVA, 2013, p. 70).

Na imagem dos quadrinhos, tudo vai funcionar como elemento significante, trazendo novas informações: os pontos de vista ou enquadramento das personagens (...); os diversos planos pictóricos (...); as perspectivas; os diversos tipos de linhas (...); as massas, tudo funciona de modo a transmitir informação tanto denotativa quanto conotativa (VERGUEIRO, 1985, p. 102).

Para Vergueiro (2006), as HQs apresentam significados que, mesmo sendo reproduzidos no mundo todo, podem ser aprendidos pelos leitores. Mesmo tratando-se de aspectos gerais da cultura, como os fatos políticos, o poder de transmissão de informações de uma HQ é enorme. A força educacional contida na união de palavra e ilustração ou na síntese de ideias possível na estrutura narrativa dos quadrinhos, faz com que a ferramenta em questão seja um trunfo para a educação.

As histórias em quadrinhos têm um poder incrível de passar mensagens sobre acontecimentos complexos e complicados. Não é à toa que os cartunistas a utilizem

para descrever fatos políticos apenas com um quadro. Digamos que alguém não entenda nada sobre o que está acontecendo no mundo e de repente vê uma charge de um político desenhada e de repente parece que, como mágica, entende rapidamente. (OLIVEIRA, 2007, p.08)

Para ilustrar tal informação, basta compreender a estratégia dos jornais, especialmente no final do século XIX, como explica Guimarães:

(...) uma das estratégias utilizadas pelos donos dos grandes jornais dos EUA no final do século XIX para aumentar significativamente suas tiragens foi a inclusão de suplementos de História em Quadrinhos. Com isso procuravam vender seus jornais também para os analfabetos ou semi-alfabetizados, atraindo-os com imagens não abstratas, fotos, ilustrações e Histórias em Quadrinhos. (2010. p. 137)

A ilustração 19 é um exemplo de uma charge de 1881, onde o desenho de Angelo Agostini apresenta as dificuldades para o avanço das ferrovias brasileiras. Os que impedem da máquina prosseguir são retratados com cabeças de burros, rolando uma grande pedra para a frente do trem:

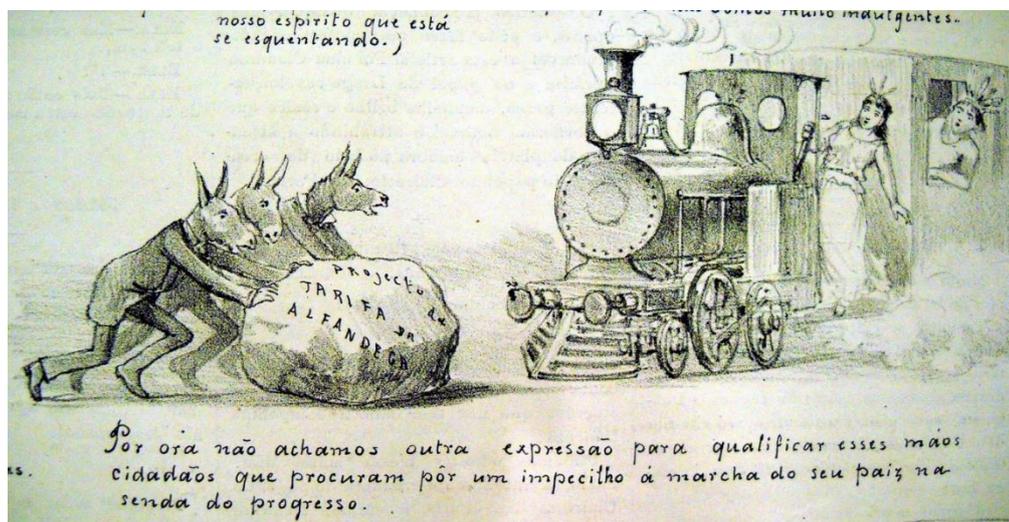
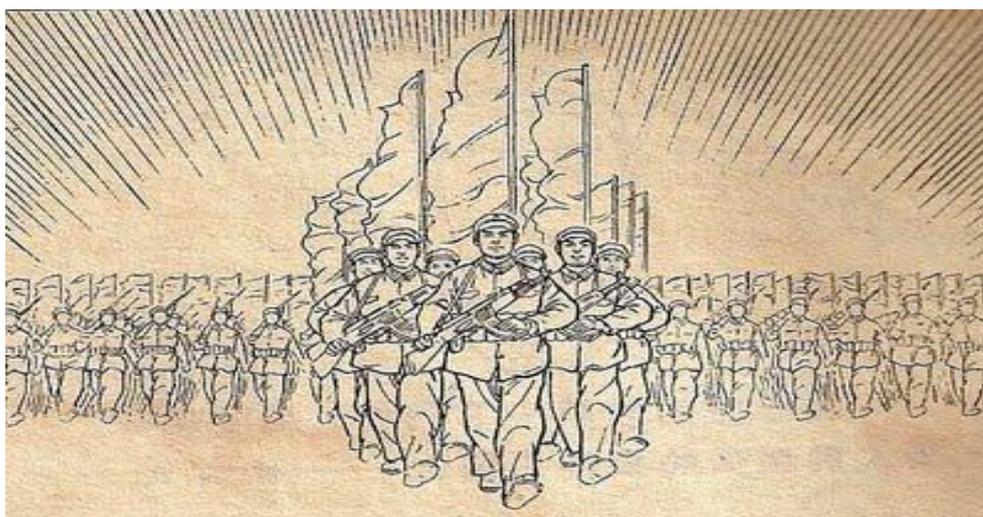


Ilustração 19 : Charge de Angelo Agostini sobre as dificuldades de ampliação das ferrovias no Brasil em 1881 - <http://ferroviadobrasil.blogspot.com.br/2011/03/ferrovia-na-visao-do-cartunista-angelo.html> (Acesso em 23/12/2015)

Essa estratégia teve grande importância no Brasil durante o período de produção das obras de Angelo Agostini, que contribuiu para a educação popular e para os processos de civilização e de avanços antes e depois da proclamação da república brasileira, como muito bem apresenta Modenesi (2015):

As charges e histórias em quadrinhos veiculadas na Revista Ilustrada montaram um relevante panorama da realidade daquele momento e possibilitaram que muitos que não sabiam ler, a grande maioria da população da época, acessassem a realidade de opressão aos negros representada pela escravidão impetrada por aquele regime e, sendo assim, também era feita uma dura crítica (embora nunca tenha deixado de ser satírica, sarcástica e inteligente) nas ilustrações do ítalo-brasileiro Angelo Agostini ao Império vigente e seu governante (p.38).

O uso de HQs era direcionado a grande maioria da população analfabeta. Agostini escrevia para os que não sabiam ler e colaborava consideravelmente com a mudança social que se desenvolveu. A transmissão de uma nova organização social e dos processos de mudança, foram realizadas em grande medida com o uso da narrativa gráfica. Os estudos de Modenesi (2015), comprovam o grandioso impacto dessa estratégia e sua contribuição no âmbito educacional. Para além disso, registra-se a mesma estratégia em diversos lugares do mundo, como é o caso da China, pós revolução, que usava Quadrinhos para transmitir os valores do novo regime (ilustração 20).



*Ilustração 20 : Página de HQ do governo Chinês que promovia a exaltação da Revolução Cultural Chinesa - 1967  
<http://quadrinhospraquemgosta.blogspot.com.br/2011/06/china-e-os-quadrinhos.html> (Acesso em 23/12/2015)*

O exército norte americano também fez uso desta ferramenta ao utilizar o grande talento de Will Eisner<sup>9</sup>, para ilustrar cartilhas para os soldados (VERGUEIRO, 2006).

---

<sup>9</sup> Will Eisner, autor já falecido, é considerado um dos maiores quadrinistas da história, trabalhando mais de 70 anos na área. É referência em desenho e roteiro, produzindo obras em quadrinhos e obras sobre quadrinhos. Há um prêmio com seu nome, considerado o Oscar das HQs mundiais.

Depois de conversar com os editores do jornal ao longo dos meses e ver como o exército resolvia (ou não) as coisas, Eisner ficou convencido de que os quadrinhos podiam ser usados como uma ferramenta educativa para seus colegas soldados. Seu raciocínio envolvia em parte a falta de alfabetização, em parte a relutância natural em aprender algo novo: os manuais de manutenção eram escritos em linguagem tão técnica que os soldados menos letrados não entendiam, e, mesmo que entendessem, precisavam de motivação para seguir as orientações. Os quadrinhos podiam ser informais, divertidos e fáceis de acompanhar, ainda assim mantendo o tom educativo. Eles podiam falar a língua do soldado (SCHUMACHER, 2013, p.106).

O soldado Eisner percebeu que a estratégia de utilizar as HQs para facilitar a compreensão dos manuais e apostilas de treinamento, foi uma ação exitosa sendo logo absorvido por outras áreas do próprio exército norte americano (ilustração 21).

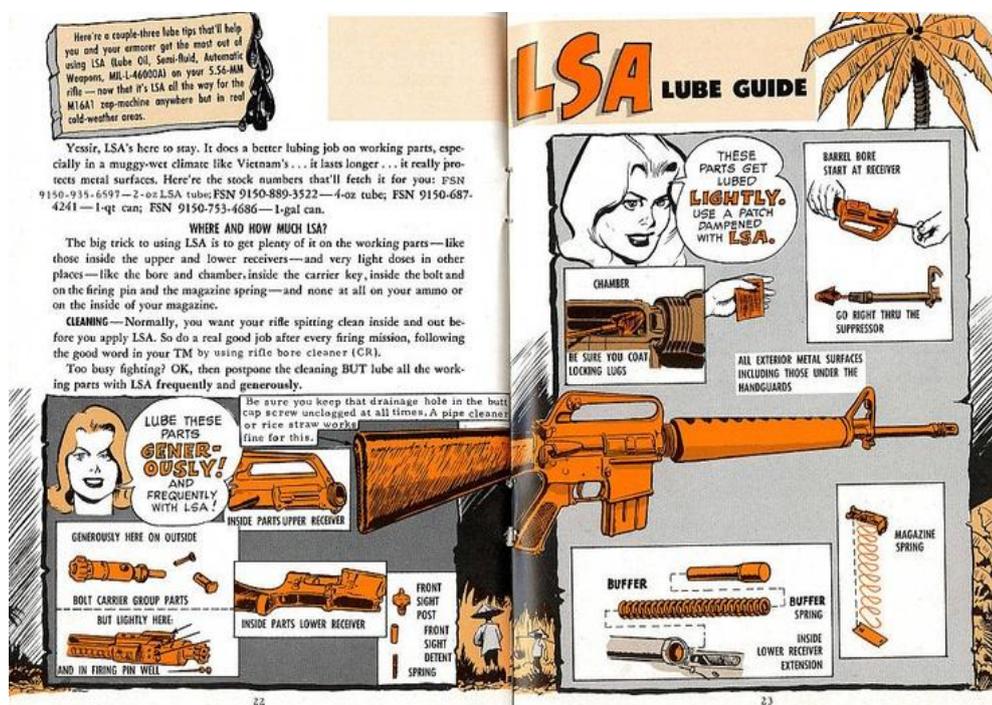


Ilustração 21: Páginas de instrução de montagem, uso e limpeza de uma arma em um dos manuais feitos por Will Eisner em quadrinhos - <https://www.pinterest.com/pin/194217802651047888/> (Acesso em 23/12/2015)

No Brasil, a partir da década de 1950, a Editora Brasil-América (EBAL) publica duas séries em quadrinhos que narrava fatos históricos e contava a biografia de personalidades. Essas revistas traziam o ponto de vista da história oficial, especialmente contando a perspectiva governamental, sendo utilizadas por pais e professores para reforçar os materiais oficiais. A ilustração 22 apresenta a capa da primeira edição de História do Brasil em Quadrinhos, contando o descobrimento sob o olhar eurocêntrico:

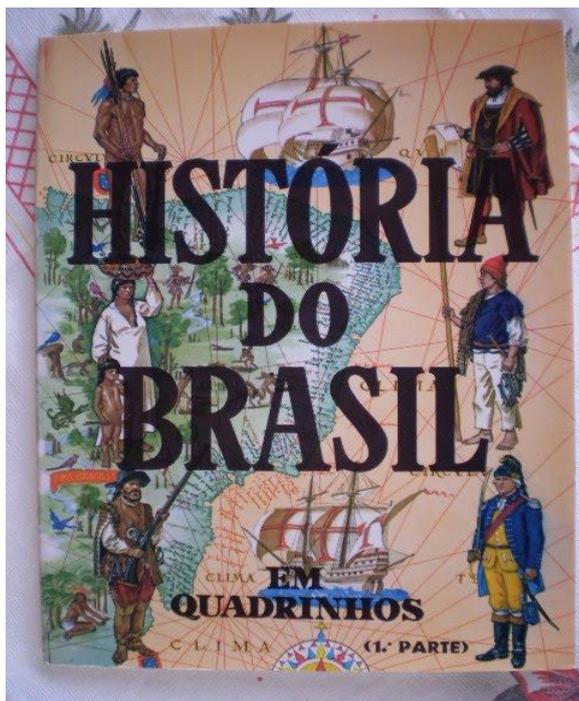


Ilustração 22: Capa da primeira História do Brasil em Quadrinhos feita pela EBAL - 1957  
<http://museudosgibis.blogspot.com.br/search?q=hist%C3%B3ria+do+brasil> (Acesso em 23/12/2015)

Na ilustração 23 um exemplo de uma das edições que apresentavam biografias de figuras históricas brasileiras, como na imagem abaixo do Marechal Rondon:

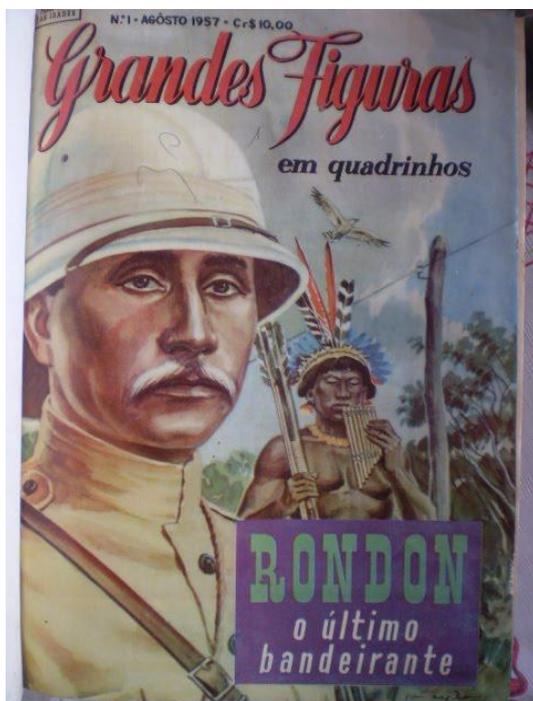


Ilustração 23 : Capa da biografia do Marechal Rondon em Quadrinhos feita pela EBAL – 1957  
<http://museudosgibis.blogspot.com.br/search?q=hist%C3%B3ria+do+brasil> (Acesso em 23/12/2015)

É possível verificar que a aceitação das HQs como uma estratégia de expansão do alcance de ferramentas de informação, formativas e educativas, foi ampliando conforme sua eficácia era percebida de maneira prática. Essa aceitação acompanhou a evolução da presença e importância das HQs na cultura e comunicação. Ocorre que, igualmente ao conjunto das HQs, houve o período de controle e de pouco apoio, que fez com que em um longo período recente, os quadrinhos e a educação ficassem afastados oficialmente. As HQs foram alvos de grande preconceito e até em determinado momento de perseguição, com as associações a problemas da adolescência, atribuídos, em alguns casos, a influências negativas de personagens dos gibis, de acordo com as teorias do psicanalista Fredric Werthan (como apresentado no capítulo 2).

Segundo Vergueiro, “de uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores. (2006 p.08).

Os materiais educacionais que utilizavam HQs ficaram cada vez mais escassos e o uso dos gibis para a educação foi rechaçado através de proibições e de controle extremo. Os Quadrinhos eram presença marginal nos ambientes escolares e marcou época como uma diversão proibida. Segundo Luyten (2011), “Gerações e gerações de crianças cresceram lendo histórias em quadrinhos furtivamente, escondidas dos pais e dos professores, que viam nesta arte um desperdício de tempo e um perigo às mentes dos jovens” (p.05).

Em qualquer situação educacional a presença das HQs era suspeita, especialmente na educação formal. Quando se trata das escolas, uma retomada da aceitação dos gibis representava algo muito mais difícil. De qualquer maneira, os Quadrinhos sempre estiveram presentes no ambiente escolar, como relata Mendonça (2011):

Faz tempo que os quadrinhos estão presentes nas escolas. Houve uma época em que circulavam, sorrateiramente, por baixo das carteiras ou eram camuflados entre as páginas do livro de estudos. E se fossem descobertos, era confusão na certa: confisco, castigo, bilhete para casa e até ameaça de ser mandado para a tão temida Secretaria! (MENDONÇA, 2011 p. 04)

Essa resistência foi sendo minada com o passar do tempo. Conforme demonstrado anteriormente, entendeu-se que o medo e receio dos possíveis malefícios das HQs eram mais relacionados a falta de conhecimento sobre a área do que a alguma base científica ou mesmo prática. Na educação essa mudança também foi sentida há algum tempo. Nas palavras de Vergueiro e Ramos (2009): “A percepção de que as histórias em quadrinhos

podem ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimentos específicos, ou seja, tendo uma função utilitária e não somente de entretenimento, já é comum ao meio profissional há muito tempo.” (2009, p.85)

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 no que se refere ao ensino e aprendizagem das linguagens como um gênero linguístico.

Muitos trabalhos apresentam as HQs como uma fonte de benefícios para o desenvolvimento educacional dos leitores. Vergueiro (2006) aponta uma série de vantagens no uso de HQs para a educação, dentre elas destacam-se que os estudantes querem ler os quadrinhos, fazendo parte do cotidiano deles e havendo forte identificação dos jovens com ícones da cultura popular, entre os quais estão vários personagens das HQs.

Além disso, aponta as diversas possibilidades de comunicação contidas nas HQs e sua capacidade de abarcar um alto nível de informações e uma enorme quantidade de temas, divertidos e/ou sérios. Ainda salienta que as HQs contribuem na prática de leitura (pois ao desenvolver a prática e o gosto por esse hábito, terá muito mais chances de se tornar um leitor de outras formas de texto, como livros, jornais e revistas), estimulando todas as demais, além de aumentar o vocabulário dos leitores.

Também sobre o conceito de leitura, Bari (2008), revela que leitores de HQ possuem maior facilidade para se tornarem leitores de outros meios, sejam literários, comunicacionais ou de entretenimento. Entende-se com isso que ler quadrinhos possibilita maior propensão a outras leituras e até ao consumo de outras formas de cultura.

Para os jovens em geral, ler quadrinhos é prazeroso, simples e de fácil acesso. Ao comparar o custo para a 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 vídeo-games e o cinema, sem contar com os livros, que ainda são inacessíveis para grande parte das pessoas no país por conta de 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 especializadas em livros e revistas usadas a um custo muito baixo, além da possibilidade de empréstimos em gibitecas ou de colecionadores. Ainda é possível

o trabalho com HQs encontradas em jornais e revistas usadas, que significam custo próximo de zero.

As gibitecas são espaços específicos de leitura, empréstimo e aquisição de HQs e há alguns anos começam a aparecer iniciativas dentro das escolas, com as gibitecas escolares:

A gibiteca escolar, para o professor, é a extensão da sala de aula e pode se tornar uma espécie de laboratório de ensino. Mesmo que o professor não faça uso direto do espaço, ele pode tirar dela material a ser utilizado para compor atividades, avaliações ou mesmo pequenos projetos escolares. Ela é um espaço democrático, aberto a todos aqueles que direta ou indiretamente fazem parte da comunidade escolar. Relatos de experiências têm revelado a importância que as gibitecas vêm conquistando entre alunos e professores, e mesmo o poder público. (NOGUEIRA, 2015 p. 18)

Seja como um espaço especialmente aberto para os quadrinhos, ou mesmo sendo uma parte de uma biblioteca já existente, as gibitecas estimulam o uso das HQs na escola e podem promover debates, eventos e situações que favoreçam a aplicação do material existente na prática pedagógica. Com funcionamento similar ao de uma biblioteca escolar, oferecem quadrinhos para estudantes, professores e os demais membros da escola. Quanto mais fácil for o acesso as HQs, maior será o uso pedagógico das mesmas.

O uso de quadrinhos tem o objetivo de ajudar, motivar e estimular o aluno a desenvolver habilidades, além de ensinar de forma lúdica. Os benefícios serão muitos. As Histórias em Quadrinhos dão uma extraordinária representação visual do conhecimento, mostram o que é essencial, ajudam na organização narrativa da história, são de fácil memorização, enriquecem a leitura, a escrita e o pensamento e desenvolvem conexões entre o visual e o verbal. (LUYTEN, 2011 p. 25)

Há possibilidades de uso das HQs em praticamente todos os componentes curriculares. A exemplo da Geografia, como demonstra Rama (2006):

Há alguns anos, o ensino de Geografia passa por um processo de renovação, que resgatou a importância da leitura do mundo a partir da leitura da paisagem, a qual é entendida como aspecto visível do espaço geográfico. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos tornam-se bastante oportunas, já que trabalham com texto e imagem ao mesmo tempo, além de darem conta da dimensão temporal e espacial. Ampliam-se, então, as possibilidades de utilização dessa linguagem, indo além da simples exploração do texto ou da descrição dos elementos geográficos. Assim, interessa para a Geografia desde as revistas comerciais de super-heróis até os álbuns autorais que tratam de temas diretamente relacionados à matéria. (p. 87)

Na disciplina, a aplicação dos HQs pode ser lembrada na indissociável relação de texto e imagem ocorrida nesse tipo de comunicação e também em toda linguagem cartográfica, com suas perspectivas, legendas e outros. Pode-se explorar o conceito de paisagem, as representações sociais (famílias, grupos, classes), as distinções entre rural e urbano (ou a unificação destes), o desenvolvimento social, e, claro, as representações geográficas de cada uma das HQs, entre muitíssimas outras situações.

Para a disciplina de História, as HQs fornecem material para o trabalho com o conceito de tempo e suas variações, para fornecer informações textuais e visuais da vida social de comunidades do passado (HQs históricas), para estudos da época em que foram produzidas as revistas (gibis que registrem o momento social em que foram realizados), trabalho com referências históricas bibliográficas (VILELA, 2006).

No ensino das Artes, Barbosa (2006) apresenta as HQs como sendo a reunião dos principais conceitos das Artes Plásticas, sendo uma ferramenta poderosa para o educador ensinar de maneira prazerosa e divertida os diversos recursos artísticos.

Há possibilidades para as aulas de Física, quando um exercício, por exemplo, sobre velocidade de um avião ou de um carro, pode ser substituído por um trecho da HQ do Superman, onde se calcula a velocidade de vôo do super-herói durante o trajeto percorrido, ou outros diversos trechos. Nas aulas de Química, a busca por ácidos mortais tão usados por super vilões, ou os ácidos “inofensivos” em contrapartida dos primeiros, composição de solos e gases dos diversos planetas fictícios e até a apresentação das composições de personagens.

A leitura de HQs americanas, além da apropriação conhecimentos dos costumes e hábitos, também pode ser feita em seu idioma original, para que nas aulas de Língua Inglesa possa se trabalhar o uso informal da fala nesse idioma, com todos os termos e até as linguagens coloquiais, as gírias, aplicados aos gibis. Assim como, outros elementos da cultura anglo-saxônica, fundamental para o estudo do idioma. Se imaginarmos as diversas possibilidades deste modelo, representadas nos diversos idiomas em que são publicadas as HQs, e com a facilidade de conseguir, especialmente através da internet, exemplares importados, o uso pode se aplicar ao estudo de qualquer idioma (PAIVA, 2013).

Destaca-se que para isso são consideradas as HQs de qualidade e de caráter positivo. Existem muitas obras que não seriam capazes de se encaixar nas considerações feitas e não trariam as contribuições esperadas. Segundo Abramovich:

(nas HQS), como em qualquer outro tipo de história há as ótimas, as medíocres, as muito bem feitas, as de carregação, as extremamente inventivas, as que se repetem (...). Como em qualquer outra forma literária, se escolhem, se procuram as que dizem mais, desistindo das que satisfazem menos e suscitam menos emoção, menos envolvimento, menos inesperados (...) (1995. p.128)

Desta forma, embora haja variedade de HQs com a qualidade que se espera para uma contribuição para esta pesquisa, a escolha da obra para a leitura é essencial para o desenvolvimento dos conceitos e para a contribuição para a educação.

Mas a simples presença na escola não significa uso prático das HQs na sala de aula. Há obstáculos a serem ultrapassados e considero três deles como os maiores desafios. Em primeiro lugar é preciso entender que os professores e as professoras que atuam nas diversas esferas da educação e nos seus diferentes níveis, não necessariamente entendem os quadrinhos como possibilidade educativa e nem sempre acreditam no uso como ferramenta ou mesmo meio de conduzir atividades pedagógicas.

Talvez, ainda, a rejeição de algumas pessoas à História em Quadrinhos não se deva à falta do aprendizado natural da Linguagem das HQs durante suas formações, mas a condicionamentos culturais posteriores, pela convivência em ambientes onde haja forte preconceito contra as revistas de Quadrinhos. (GUIMARÃES, 2010, P. 149)

Professores e professoras e gestores e gestoras, que conviveram com o preconceito e falta de reconhecimento das HQs, em muitas situações, reproduzem o mesmo comportamento e desconsideram essa e outras formas de atuar de maneira significativa. Silva (2011) afirma que não basta a constituição de acervos e a promulgação de leis que permitam o acesso a quadrinhos, mas também procedimentos de formação dos educadores e das educadoras no que diz respeito à linguagem das HQs.

Além disso, há a necessidade de que os educadores e as educadoras leiam e se interessem pelos gibis, caso contrário a intervenção será falsa e desprovida de significado para uma relação de ensino-aprendizagem, uma vez que entendo que a legitimidade da ação pedagógica se encontra na verdade e na convicção de ações.

Em segundo lugar é preciso analisar o papel da escola e como se desenvolve suas ações atualmente. Apesar de grandes avanços no campo educacional, nem todas as inovações alcançam as instituições escolares. Novas linguagens e diversas possibilidades de atuação diferenciada acabam presentes apenas nos tratados e leis educacionais. Em alguma

medida, pelo que se espera das escolas e do conhecimento produzido e reproduzido por elas:

As escolas são tratadas como um tipo de agência de entregas, que deve se concentrar em resultados e prestar pouca atenção ao processo ou ao conteúdo do que é entregue. Como resultado, os propósitos da escolaridade são definidos em termos cada vez mais instrumentais, como um meio para outros fins. Com as escolas sendo controladas por metas, tarefas e tabelas comparativas de desempenho, não é de se espantar que os alunos fiquem entediados e os professores sintam-se desgastados e apáticos. (YOUNG, 2007, p. 06 )

As cobranças de formação e as grandes pressões realizadas por avaliações institucionais, provocam nas escolas as práticas que visam resultados mecânicos e que respondam a demandas igualmente mecânicas. Melhorar índices, fazer estudantes ingressarem em universidades através de vestibulares e concursos, dar respostas aos anseios de pais preocupados com resultados (também mecânicos). Nessa realidade, há pouco espaço para as iniciativas de inovação e de resultados que não possam ser medidos em exames e números.

O terceiro e último ponto para essa análise, é a distância entre prática e discurso, dos órgãos oficiais, das escolas e até mesmo por parte dos educadores e das educadoras. Apesar de ser recomendada pela LDB e constar nos PCN, as HQs nem sempre estão presentes nas escolas, sejam elas públicas ou privadas. Em relação às escolas públicas, o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), criado em 1997, fornece acervo para bibliotecas escolares e está disponível para todas as escolas constantes no senso escolar, segundo o Ministério da Educação (MEC).

O site do MEC (2014), apresenta o programa e menciona o tipo de acervo destinado: “(...) compostos por textos em prosa (novelas, contos, crônicas, memórias, biografias e teatro), em verso (poemas, cantigas, parlendas, adivinhas), livros de imagens e livros de história em quadrinhos”. (<http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/apresentacao> - MEC, 2014)

É possível afirmar que toda escola constante no senso escolar recebe HQs para compor seu acervo bibliotecário, mas o próprio senso mostra escolas que declaram não possuir uma biblioteca. O que quero salientar é que mesmo em uma condição de auxílio governamental para que haja HQs nas escolas, através de um programa federal, ainda há uma lacuna significativa nessa questão, impossibilitando, ou mesmo minimamente dificultando o trabalho de professores e professoras em utilizar esse recurso.

Apesar dos inúmeros avanços desde o surgimento das HQs, passando por um período de preconceito e perseguição, até agora em seu momento de ressurgimento, ainda há um espaço considerável de possibilidades e de melhorias nas relações entre educação e os quadrinhos, podendo haver maior e mais significativa contribuição para ambas as áreas.

Sobre os avanços mais recentes e as lacunas presentes, apesar de já ter iniciado debate, tratarei com maior rigor e detalhes no capítulo a seguir com a contribuição da pesquisa em seus dados.

#### **4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: AVANÇOS E RESULTADOS**

Neste capítulo, apresento os avanços realizados por esta pesquisa e resultados do esforço de análise aqui construídos. As iniciativas e avanços nas pesquisas que relacionam HQs e Educação produziram questionamentos e dúvidas, algumas das quais, pretendo responder com o desenvolvimento deste capítulo. Qual a real presença das HQs nas escolas? O uso de HQs tem sido realizado? O que pensam os educadores e as educadoras a respeito das HQs?

Através do levantamento de dados disponíveis e de coleta de novos dados, realizei a análise do atual cenário das HQs na Educação. Para alcançar os resultados esperados, optei pela pesquisa qualitativa, mesclando alguns métodos para resultados confiáveis (CHIZZOTTI, 1998).

A coleta de dados foi realizada em duas frentes de trabalho diferentes. Na primeira, recorri a documentos oficiais do senso escolar brasileiro, buscando por informações referentes ao uso e presença de HQs nas salas de aula do país.

Esses dados foram cruzados e analisados, apresentando uma considerável contribuição na abordagem, além disso, verifiquei as provas disponíveis realizadas no ENEM, de 1998 a 2014. Essa análise foi feita em todas as provas, ano a ano, a presença e o uso de HQs, além do registro da área do conhecimento a que pertencia a questão. Esse levantamento possibilitou verificar em que medida o tema da pesquisa foi contemplado em uma das mais importantes avaliações realizadas no país ao longo de sua existência.

A segunda frente de coleta foi feita junto aos educadores e educadoras que responderam a questionários. A escolha dos sujeitos para a participação na pesquisa seguiu critérios não probabilísticos, com a decisão em contemplar momentos específicos da formação. Nomeei os sujeitos da pesquisa como educadores e educadoras, entendendo que todos e todas possuem vínculo estreito com a educação. Tratam-se de estudantes em diferentes níveis de formação, de profissionais da educação em plena atuação, em uma universidade pública.

Foi realizada a aplicação dos questionários para educadores e educadoras em formação, sendo uma turma do curso de pedagogia (graduação) e uma turma da pós graduação *stricto sensu*, nível doutorado em educação. Buscou-se assim atingir a primeira etapa acadêmica de formação profissional, assim como a última etapa acadêmica de titulação na educação, significando abranger os níveis diferenciados de começo da formação acadêmica até uma etapa mais avançada. A turma do curso de pedagogia da UFPE, cursando

o 6º período, contemplando com respostas de sujeitos que se encontram com mais da metade da formação realizada em seu curso. A turma de doutorado da UFPE é vinculada ao PPGE, local de realização da pesquisa.

Para chegar ao modelo definitivo do questionário utilizado, apliquei anteriormente questionários pilotos, com estudante da graduação (uma estudante da turma da UFPE – 6º período) e estudante do doutorado (uma estudante em fase final de curso), para colher informações sobre a aplicação antes de realizar em maior número. A aplicação dos pilotos ocorreu no mês de novembro de 2013, resultando no modelo disponível no APÊNDICE 1 (as margens foram alteradas para favorecer o documento impresso e a dinâmica de “caixas de diálogo”).

Após essas aplicações pilotos, cheguei ao modelo de questionário, alterando apenas alguns detalhes, como a reorganização da sequência das perguntas e o aumento do espaço para as respostas. Permaneceram as perguntas básicas, que compõem o interesse central da pesquisa. Foram definidas três categorias de análise dentro do conteúdo trazido pelo questionário, vinculadas ao tema principal: a primeira busca responder se os educadores e educadoras percebem as HQs ajudando sua própria educação. A segunda categoria busca resposta sobre a percepção dos educadores e educadoras sobre o auxílio que as HQs podem trazer para a prática educacional. E a terceira, busca responder se os educadores e educadoras enxergam a educação presente nas HQs. Além das três categorias contempladas, o questionário fez sondagem sobre outros aspectos relacionados ao tema, alguns foram utilizados como embasamento para a análise central e outros estão a disposição de pesquisas futuras.

Entre os meses de janeiro a setembro de 2014 foram aplicados os questionários a 48 sujeitos, sendo 29 da graduação e 19 do doutorado, em seus locais de estudos, prezando para não atrapalhar momentos de aula ou mesmo de descanso, contando assim com a colaboração de todos os envolvidos que se apresentaram voluntariamente para responderem aos documentos.

Ao aplicar os questionários, orientei que nenhuma das questões era de resposta obrigatória, podendo o sujeito respondente, pular ou ignorar qualquer uma delas. Além das questões sobre o tema (colocadas em primeiro plano), existiam também questões que sondavam o perfil do sujeito, com dados que darão riqueza à análise. Contudo, sendo possível ignorar quaisquer das questões, alguns respondentes não disponibilizaram todos os dados, o que não prejudicou a análise e tampouco os resultados.

A quantidade dos sujeitos foi determinada pelo critério da saturação, apresentado por Bertaux (1980), que determina o quantitativo de coleta baseado nas informações buscadas. Com esse critério, o pesquisador, após ter aplicado um número de questionários e ter encontrado o que procurava, finaliza a coleta de dados, percebendo que não há mais novas informações sobre o problema exposto.

Na coleta da turma de graduação, foram 29 respondentes, sendo 26 mulheres e 3 homens. Esse é um perfil comum no curso de pedagogia, com maioria de estudantes mulheres. No grupo de educadores e educadoras do curso de doutorado, foram 19 respondentes, sendo 11 mulheres e 8 homens.

Sobre a atuação dos respondentes, no grupo de graduandos e graduandas, 15 disseram já trabalhar na área de educação, 5 não trabalham, 2 trabalham em outra área e 4 não responderam. No grupo de doutorandos e doutorandas, 16 disseram estar trabalhando na área de educação e 3 trabalham em outra área. No grupo de doutorado, todos os 19 responderam que pretendem continuar ou iniciar a atuação na área de educação após o término da formação, enquanto que no grupo de graduação, 28 responderam que pretendem permanecer ou continuar na área de educação e apenas uma pessoa respondeu que não desejava atuar na área. Trata-se portanto de sujeitos com um perfil bastante atrelado à educação, especialmente à sua prática profissional e acadêmica.

Em ambos os grupos todos responderam já ter lido HQs. Para o grupo da graduação, 7 respondentes afirmam terem lido uma HQ antes mesmo de sua alfabetização, 21 após a alfabetização, ainda crianças e 15 declararam continuar lendo quadrinhos atualmente. No grupo de respondentes do doutorado, 5 leram quadrinhos antes da alfabetização, 10 depois da alfabetização e ainda crianças, 9 continuam lendo HQs.

Em ambos os grupos pode-se concluir que há a confirmação da possibilidade de leitura de HQs mesmo antes da alfabetização, com um número de 12 pessoas (7 da graduação e 5 do doutorado) entre 48, que liam quadrinhos sem saber realizar a leitura alfabética. O conceito que já foi utilizado como estratégia de vendas para jornais e de transmissão de informações em um cenário de grande números de analfabetos, é hoje uma possibilidade educativa real e comprovada. Reforço a importância da informação, sabendo que esse conceito representa uma quebra de paradigma: ler sem saber ler.

Como apresentado anteriormente, as HQs possibilitam uma leitura cadenciada pela sequência das imagens e isso remonta uma necessidade instintiva de comunicação. A leitura de quadrinhos precede a leitura alfabética e pode ser averiguada em crianças que se

identificam com uma HQ, elaborando um significado e absorvendo seu conteúdo, mesmo antes da alfabetização. Além disso, crianças que se comunicam com desenhos em sequência, contando uma história, demonstram a presença de uma linguagem intuitiva em quadrinhos mesmo sem saber escrever. Antes mesmo da alfabetização, encontramos na reprodução dos códigos e linguagem das HQs uma forma de transmitir ideias.

Menciono novamente a pesquisa de Silva (2012), que trabalhou o conceito de comunicação, escrita e leitura de quadrinhos com crianças não alfabetizadas e reproduzo a produção de Filipe, de 5 anos (ilustração 24). Em sua escrita, Filipe apresenta o que parece ser um título, seguido de uma narrativa de uma brincadeira ao ar livre, com um gramado e vários meninos.



*Ilustração 24: Desenho de Filipe (5 anos), representando uma brincadeira ao ar livre (SILVA, 2012)*

Os elementos da escrita de quadrinhos estão contemplados, ainda que de maneira bastante simples e ainda primária. Além da produção de Filipe, autor da HQ acima, outros vários exemplos de quadrinhos produzidos por crianças pré-alfabetização, fazem parte do trabalho de Silva e confirmam a tendência natural que leva ao encontro de uma comunicação capaz de representar os desejos de se comunicar, preenchidos pelas HQs.

As respostas dos educadores e educadoras que disseram ter lido HQs antes mesmo de se alfabetizar, mesmo tendo sido um número menor dentro dos grupos, corroboram com o conceito: ler quadrinhos antes de aprender a ler.

A grande maioria dos respondentes, 31 (sendo 21 na graduação e 10 no doutorado) disseram ter lido quadrinhos quando crianças, após a alfabetização. Aparecem aqui em maioria as citações de leitura de quadrinhos infantis, com maioria de Turma da Mônica, tanto na graduação quanto no doutorado. A leitura de HQs por crianças é mais comum e dada a presença e sucesso dos gibis de Mauricio de Sousa, sua citação também é mais frequente.

A leitura depois de adultos cai consideravelmente nos dois grupos, sendo 29 respondentes - 12 para o grupo de doutorandos e doutorandas e 10 para o grupo de graduandos e graduandas. Destaque para o grupo de estudantes do doutorado em que o número de pessoas que declarou ser leitor durante a vida adulta é maior do que o grupo que declarou ter lido HQs na infância (antes e depois da alfabetização).

O número mais interessante para a análise proposta se refere aos que declararam ainda ser leitores de quadrinhos no momento da pesquisa. Foram 9 dentre 19 respondentes do grupo de doutorandos e doutorandas e 15 entre 29 do grupo de graduandos e graduandas. Esse quantitativo bastante expressivo, traz consigo informação relevante sobre os educadores e educadoras respondentes, pois como citado anteriormente, para que o uso de HQs em sala de aula e nas relações de educação se estabeleça é necessário que professores e professoras conheçam os quadrinhos. Com o entendimento de que as HQs são uma ferramenta didático-pedagógica e com o devido apoio institucional, ao fazer parte da vida e do cotidiano das pessoas, naturalmente os quadrinhos tomarão parte das atenções em atividades educativas.

Os sujeitos também responderam sobre o prazer e a diversão contidos na leitura de uma HQ. Todos os 48 respondentes declararam que a leitura de quadrinhos é prazerosa e divertida. Aqui fica evidente a vocação das HQs para o entretenimento. Além de toda e qualquer atribuição, ler quadrinhos proporciona diversão e prazer e esse trunfo é o que pode ser usado a favor dos processos educativos.

A primeira categoria de análise, que busca saber as considerações sobre a **participação das HQs na educação dos próprios respondentes**, trouxe a possibilidade de avaliar como os sujeitos percebiam a educação em suas experiências pessoais de consumo dos quadrinhos. Quando perguntados se a leitura de HQs ajudou em sua educação, 16

respondentes da turma de doutorado disseram que sim. É um número expressivo para uma turma de doutorandos e doutorandas em educação. O número representa que 80% dos sujeitos compreende que a leitura de quadrinhos auxiliou em seu processo de educação. Essa pergunta, além das opções sim e não, também abria espaço para que pudessem escrever como a leitura interferiu na formação pessoal. As respostas foram curtas e objetivas, mas trouxeram um grande número de informações.

Com relação ao hábito de ler, um respondente disse que a leitura de quadrinhos ajudou na “compreensão leitora e desenvolvimento da habilidade de elaborar inferências”. Outro sujeito respondeu que ler HQs interferiu no “sentido do gosto pela leitura que é um aspecto fundamental no ensino”. Um terceiro disse: “Me estimulou no hábito de leitura”. E houve também o apontamento sobre a alfabetização, com um dos sujeitos dizendo: “Aprendi a ler a partir da leitura em quadrinhos”. O prazer de ler e o hábito de leitura, além da alfabetização e do desenvolvimento da leitura, são marcantes nas relações de HQs com a educação. E as respostas de educadores e educadoras fortalecem esse entendimento. A leitura de quadrinhos contribui para estabelecimento e ampliação da prática de leitura, das próprias HQs e de outros formatos e meios.

Houve também menção a uma das mais fortes características dos quadrinhos, a imagem: “Estímulo à imaginação, linguagem visual metafórica, ou seja, imagens que falam mais que palavras”. Há obras de HQs formadas inteiramente de imagens, sem palavras, sendo narrativa sequencial um grande trunfo comunicacional dos quadrinhos, fazendo com que as palavras realmente falem. Outro sujeito respondeu que a ajuda em sua educação ocorreu no auxílio da construção do “poder de síntese e compreensão de imagens”. As imagens que muito dizem em poucos quadros, a síntese de ideias e sua facilidade de transmissão, são consideradas como auxílio na educação.

Um dos sujeitos que teve contato depois de adulto com as HQs, apontou como alternativa a outras formas de entretenimento ao mesmo tempo em que proporcionava prazer na leitura: “Tive pouco acesso a materiais ilustrados na infância, assim, HQs eram/foram na fase adulta a alternativa à televisão, envolvendo leitura e imagem de forma prazerosa”.

O conhecimento de forma geral é citado como beneficiário da leitura de HQs, ao serem lembrados os interesses que foram despertados através da leitura: “Interesse por aprender outras coisas, aprender inglês”. Quadrinhos com suas representações globais e temáticas que abordam muitos assuntos, trazem aos leitores diversos elementos que podem

ser aprofundados nas relações educacionais. Houve, ainda, quem citasse os quadrinhos como auxílio na educação relacionada ao lúdico e à imaginação: “Gerou divertimento, prazer, imaginação, contribuindo para construção de outras realidades”.

A obra do argentino Quino é citada como uma contribuição expressiva para a formação: “Mafalda deu uma visão de mundo”. Mafalda, personagem criada em 1964 por Joaquín Salvador Lavado Tejón, mais conhecido como Quino, têm muitas tiras e histórias em que apresenta críticas aos percalços da sociedade. Quino, que é historiador, dava a Mafalda a voz para críticas sociais, econômicas e até culturais. Como pode-se verificar na tira abaixo:



Ilustração 25: Mafalda, de Quino - personagem crítica que apresenta uma diferenciada visão de mundo - <http://proudtobemafalda.blogs.sapo.pt/proud-to-be-mafalda-a-do-quino-1-859> (Acesso em 02/01/2016)

Por fim, das respostas sobre de que maneira as HQs ajudaram na educação, há a que apresenta as HQs como possibilidade de trazer elementos de uma educação moral. Para o sujeito respondente, a leitura de quadrinhos auxiliou “havia sempre lições nas historinhas e o incentivo a ser forte, a ser persistente, etc.”

De fato, além das questões relacionadas a leitura, escrita e demais conhecimentos escolares e outros aplicáveis, o que se pode aprender nas HQs também está ligado a questões morais. De acordo com Brandão (2007): “Não há uma forma única nem um único modelo de educação; a escola não é o único lugar onde ela acontece e talvez nem seja o melhor; o ensino escolar não é a sua única prática e o professor profissional não é o seu único praticante.” (p.09). Aprender com as HQs vai além dos conteúdos e práticas escolares e acadêmicas e ao reconhecer a educação como conceitua Brandão, podemos aceitar de maneira mais evidente a contribuição dos quadrinhos: “Confirmando o entendimento de que a educação é um processo não unicamente escolar, as HQs são reconhecidas como benéficas, contribuindo para a leitura, os conhecimentos específicos e até como exemplos de vida.” (PAIVA, 2013 p. 124).

Sobre os respondentes que disseram não entender como elemento de ajuda na educação, a leitura de HQs, um deles disse que “não sabia responder”, um segundo apenas deixou a resposta sem descrição por escrito e um terceiro escreveu que a leitura não havia participado da educação por considerar que foi realizada “meramente deleite.” Aparentemente há o entendimento de que a educação está relacionada a processos mais formais e que não incluem atividades prazerosas.

Nas respostas do grupo de graduação em pedagogia, dos 29 sujeitos, 28 responderam acreditar que a leitura de HQs ajudou em sua educação (sendo 8 sem respostas por escrito) e apenas 1 respondeu que não ajudou (apenas optando por não, sem escrever justificativa). Igualmente ao primeiro grupo, as respostas foram objetivas, sendo para 6 sujeitos a contribuição diretamente ligada ao hábito da leitura e outros 5 creditam a ajuda à leitura e ao aprendizado da escrita.

Mais do que considerar a leitura e escrita, algumas respostas trouxeram apontamentos sobre questões sociais e reflexivas, com mais uma citação das HQs de Mafalda: “Acredito que quando criança me ajudou no processo de leitura e conhecimento de mundo, em relação aos quadrinhos da personagem Mafalda, auxiliou para efetivar uma noção crítica a diversos pilares da sociedade”. Outro sujeito aponta que a ajuda em sua educação ocorreu “porque através das histórias pude refletir sobre diversos temas sociais que a maioria trata. E por ser prazerosa, incentivava e ainda incentiva meu interesse pela leitura em si”. Outros dois respondentes apontam a questão da ludicidade e do prazer envolvidos na leitura de HQs. É de grande importância a relação entre questões sociais e que trazem reflexões com a leitura prazerosa, pois possibilitam maior facilidade na compreensão de temas.

Ainda foram mencionadas questões relacionadas ao aprendizado em relação à oralidade, a fala, gramática-pontuação, como comportamento social, relações de amizade e regionalidade. Fica evidente que quase a totalidade dos sujeitos respondentes acreditam terem sido auxiliados em sua própria educação através da leitura de HQs, demonstrando que além de questões ligadas ao aprendizado formal, como a leitura e escrita, incluem-se também a educação social, política, entre outras como: desenvolvimento de leitura e escrita, relações com os amigos, desenvolvimento do vocabulário, conhecimentos de temáticas diversas e etc.

A segunda categoria de análise, considera a **percepção dos educadores e educadoras sobre o auxílio que as HQs podem trazer para a prática educacional**. Para

reforçar a questão da presença das HQs na educação e para registrar as opiniões relacionadas as práticas profissionais, perguntei aos dois grupos se acreditavam que os quadrinhos poderiam auxiliar na educação. Na resposta da turma de graduação, os 29 sujeitos declararam que acreditam que sim, as HQs auxiliam na educação. Registro que mesmo o sujeito que respondeu que a leitura de quadrinhos não ajudou em sua própria educação, respondeu acreditar que o uso de gibis auxiliam na educação em geral.

Três sujeitos não responderam por escrito e 26 justificaram o motivo de acreditarem no auxílio dos quadrinhos para educar. Muitas citações demonstram estratégias de uso das HQs em sala de aula, para facilitação no processo de alfabetização, para o trabalho de gêneros linguísticos, no estímulo à leitura, em atividades de interpretação de textos, para explorar temas do cotidiano da criança e ensinar regras de convívio social e no ensino de ciências.

De acordo com um dos respondentes os quadrinhos auxiliam na educação “fazendo com que as crianças tomem gosto pela leitura de forma lúdica”, contudo outro sujeito ressalta a importância da estratégia a ser empregada, auxiliando na educação “a partir do momento que o professor seleciona histórias que se vinculam ao tema trabalhado em sala. Dependendo também da forma como o professor conduz a aula, o sentido que ele e as crianças darão a história”. Tanto o uso como o procedimento, além do sucesso final da aplicação das HQs na educação, dependem de um cuidado que os educadores e educadoras precisam ter. A resposta demonstra que há entendimento disso por parte do sujeito.

Para o grupo de doutorandos e doutorandas, 18 respondentes acreditam que as HQs podem auxiliar na educação e um não acredita. Um dos sujeitos anotou as duas alternativas, sim e não.

Foram citadas as possibilidades de uso dos quadrinhos para o desenvolvimento de habilidades voltadas para compreensão, leitura, ampliação da análise crítica das relações sociais, para criar condições e desenvolver atividades reflexivas, para apresentar e facilitar debates de elementos críticos, políticos e sobre ecologia, apresentar questionamentos acerca de problemas sociais, para trabalhar a dimensão lúdica, imagética e metafórica, para tornar a leitura envolvente e prazerosa, para facilitar construções favoráveis à interpretação da realidade, para que se crie nas crianças uma forma diferenciada de olhar o mundo, para facilitar no entendimento de diferentes narrativas, para o trabalho com ética e também com cidadania. Novamente a maioria das questões está ligada a uma ideia de educação escolar e que se beneficia do uso das HQs como auxílio em forma de ferramenta didático-

pedagógica, mas somam-se várias interpretações que levam em conta o prazer em ler, a prática lúdica e também questões sociais, políticas e culturais, que apresentam a visão dos educadores e educadoras de uma educação abrangente e não unicamente escolar, que também se beneficia do uso dos quadrinhos.

O sujeito que respondeu que não acredita que as HQs auxiliem na educação, justificou que pensa que a leitura de quadrinhos “apenas ajuda na construção do leitor”. Há um equívoco conceitual na resposta do sujeito que percebe a formação de leitor fora do que se entende por educação. Na realidade, a “construção do leitor” está ligada a aspectos citados por vários dos demais sujeitos e presentes no uso das HQs como forma de educação.

Houve ainda um sujeito que respondeu tanto a alternativa sim, acreditando auxiliar na educação e a alternativa não, dizendo não acreditar nesse auxílio. As duas opções tiveram justificativas. Para o sim, a resposta considerou que “depende da exploração ideológica dos textos. De qualquer forma, há um incentivo à leitura e escrita”. A respondente condiciona um uso ideológico específico para acreditar que possa auxiliar.

Na apresentação de sua justificativa, haveria um aproveitamento maior e um auxílio mais efetivo à educação, caso as HQs fossem utilizadas com a exploração ideológica que acredita ser a correta, contudo, admite que apesar de qualquer uso ideológico, haverá por fim “de qualquer forma um incentivo a leitura e escrita”. Certamente há obras de quadrinhos que apresentam posições ideológicas diversas, assim como em qualquer outra forma de arte, comunicação, literatura e entretenimento e seu uso, interpretação e aplicação dependem de orientação e prática por parte dos educadores e educadoras. Mesmo com cunho ideológico ou com usos para diferentes apresentações ideológicas, é possível uma atividade proveitosa das HQs para além de apenas um “de qualquer forma”.

Ao justificar a escolha pela alternativa não, escreve o sujeito: “Acredito que a estética (imagens e cores) de alguns quadrinhos podem representar uma invasão à capacidade de imaginação livre da criança”. Esse é um equívoco que foi reproduzido através dos anos das ideias do psicanalista Fredric Wertham, que relacionou a capacidade de imaginação e aprendizado das crianças à leitura de HQs, atribuindo ao consumo dos quadrinhos as dificuldades dos estudantes. Adultos passaram a duvidar que os quadrinhos poderiam contribuir com o aprimoramento cultural. (VERGUEIRO 2006 p.08).

A leitura de HQs, o consumo de suas imagens, narrativas e estilos, contribuem para a ampliação da capacidade imaginativa dos leitores e das leitoras, sendo as imagens o apoio

para a criação do conhecimento do estudante (LUYTEN, 2011 p. 06). É a imagem dos quadrinhos que vai transmitir informações como um elemento significativo, de forma denotativa e também conotativa (VERGUEIRO, 1985, p. 102). Portanto, é superada a ideia de que imagem e cores pode afetar a capacidade de imaginação e liberdade de crianças.

No geral, é possível averiguar pelas respostas que por estarem inseridos em práticas educacionais, seja como professores e professoras, gestores e gestoras ou mesmo como estudantes da área, os respondentes entendem que o auxílio possível das HQs na educação se vincula ao uso prático em exercícios e atividades escolares, além de contribuírem para o desenvolvimento de questões sociais e culturais.

Para a terceira categoria de análise, busquei verificar se os educadores e educadoras enxergam a **educação presente nas HQs**. A intenção com essa pergunta foi de registrar quais elementos dos quadrinhos eram vistos como sendo de educação, na visão de educadores e educadoras e se estes entendiam a presença destes elementos.

Para o grupo de doutorandos e doutorandas, 17 responderam que percebiam elementos de educação nas HQs, apenas um destes não fez uma justificativa por escrito. Outros dois sujeitos optaram por não responder essa questão.

Foram relacionados como elemento de educação nas HQs as ilustrações de conteúdos como uma forma de facilitar a compreensão de temas e o texto, o discurso, e o gênero textual, ritmo e narrativas, a história contada e o sentido atribuído a ela.

Além disso, foram citados como elementos educacionais, os sujeitos, os autores e co-atores das obras, que poderiam proporcionar vivências e aprendizagem. Esses elementos práticos, foram citados por 4 sujeitos em suas diferentes respostas. Continuam com a mesma lógica de entendimento da educação escolar ou aplicada, em que as HQs serviriam como uma ferramenta didático-pedagógica.

As demais 11 respostas apresentam uma ampliação do conceito de educação, já mencionada anteriormente, mas que nesta questão aparece de maneira mais enfática e citada pela maioria dos sujeitos. Os educadores e educadoras do grupo de doutorado, demonstram ter conhecimento da possibilidade educativa das HQs para além de questões aplicadas a conteúdos específicos e responderam que percebem nos quadrinhos, como educação, os valores morais, a formação humana, a cidadania, as relações sociais apresentadas e a discussão de gênero. Citam como presença de educação, questões sobre ética e solidariedade, preservação do meio ambiente, criticidade, representações sociais, respeito e cooperação. Também foram lembradas como sendo educação, a socialização e

comunicação presentes nas HQs, além de educação doméstica, em referência também a valores familiares, companheirismo e solidariedade.

Entre os sujeitos do grupo de graduação, 28 responderam que encontram nas HQs elementos de educação e um respondeu que não encontra. A resposta negativa não teve justificativa e apenas 11 das referências positivas apresentaram por escrito os elementos educacionais que percebiam. De toda forma, as citações são relevantes, apresentando que nos quadrinhos existem elementos que proporcionam letramento, o trabalho com regras gramaticais e gênero linguístico, leitura e escrita, leitura de imagens, história, ciências e atualidades. As respostas reforçam o papel de instrumento didático-pedagógico das HQs e enfatizam o conhecimento dos educadores e educadoras nas possibilidades de aplicação dos quadrinhos como ferramenta.

Além disso, assim como no grupo do doutorado, os graduandos e graduandas, percebem nas HQs elementos de uma educação mais abrangente. Foram citados como presentes nos quadrinhos sendo educação, lições sobre comportamento, solidariedade, a crítica social, respeito, relações familiares, questões relacionadas a direitos humanos e inclusão.

O conjunto de informações referentes a como os educadores e educadoras percebem as HQs é muito significativo. Demonstra que há reconhecimento dos quadrinhos como possibilidade educativa, algo que faz parte da educação pessoal destes educadores e destas educadoras. Há o reconhecimento da possibilidade de se utilizar quadrinhos para o auxílio a várias práticas educacionais, sejam elas escolares ou de uma educação não formal. Além disso, há a percepção de que nas HQs existem elementos de educação, ligados a práticas pedagógicas, mas também a uma educação mais ampla, que inclui questões sociais e culturais.

Se para os educadores e educadoras os quadrinhos representam algo positivo e válido, qual seria a opinião dos estudantes? No início do ano de 2014, foi divulgada uma pesquisa realizada no estado de São Paulo, pela Coordenadoria de Informação, Monitoramento e Avaliação Educacional (CIMA), que aplicou questionário para mais de um milhão de estudantes de um total de 4,3 milhão, sendo 1,1 milhão na capital do estado. O levantamento perguntava sobre as preferências de leitura dos estudantes.

As perguntas de múltipla escolha, permitiam marcar mais de uma opção. Na pergunta “que tipo de livro você gosta de ler?”, a resposta “Histórias em Quadrinhos” apareceu como primeira opção para 45% dos estudantes. Na sequência, apareciam “contos,

mitos e lendas” com 36,9%, “poemas”, apareciam com 31%, “romances de amor”, apareciam com 29,2%, “romances de aventura” com 24,8%, “crônicas”, receberam 18,5% da preferência e livros sobre “história do Brasil e do Mundo”, 12,6%. (<http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,quadrinhos-e-o-estilo-de-leitura-preferido-de-45-dos-alunos-da-rede-estadual-de-sp,1114325> CIMA, 2014)

A respeito desses resultados, há duas importantes considerações a serem feitas. A primeira é a clara preferência pelos quadrinhos, em uma pesquisa recente e de grande impacto, com um milhão de respostas e realizada por uma instituição governamental. As HQs aparecem com uma diferença de mais de 5% para a segunda opção e é preferência de quase metade dos respondentes. É evidente que a leitura de quadrinhos consegue atrair os e as estudantes de uma maneira que as demais formas oferecidas nas outras opções não conseguem.

A segunda informação leva em conta a um erro conceitual da pesquisa. A categoria “Histórias em Quadrinhos”, poderia contemplar todas as demais. As HQs, além de serem um tipo de leitura e de arte, são também um meio de comunicação e uma linguagem comunicacional, sendo assim, possível que existam livros de contos, mitos e lendas, poemas, romances de amor e de aventura, crônicas, história do Brasil e do Mundo (e muitos outros), todos apresentados em formato de quadrinhos.

Para um resultado mais confiável sobre a opinião dos e das estudantes leitores e leitoras, haveria a necessidade de uma pergunta para todas essas opções, questionando se esses estudantes preferem ler “contos, mitos e lendas” no formato usual ou em formato de quadrinhos. As publicações de Ziraldo com a Turma do Pererê, as diversas histórias de ação com lobisomens e vampiros e até mesmo os quadrinhos de piratas e sereias, são alguns dos possíveis “contos, mitos e lendas” já ao alcance dos leitores. Um livro de contos, em formato de HQs, talvez ganhe a preferência dos estudantes. Há diversos outros exemplos, de romances de amor e aventura, contos e até mesmo poesias em quadrinhos. Apresentei no capítulo 2 as publicações da EBAL, que traziam para as bancas a história do Brasil de grandes figuras e que fez muito sucesso por décadas.

Com uma mudança metodológica na maneira de perguntar, tratando as HQs como uma linguagem e meio de comunicação, traria, possivelmente, um aumento considerável de aprovação na preferência. Com educadores e educadoras entendendo de maneira positiva o uso de quadrinhos, com estudantes preferindo ler quadrinhos, de que maneira atua o Estado em relação a questão do uso e presença das HQs na educação?

Uma das mais importantes avaliações do país, o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) teve início em 1998 como parte de uma política de verificação das ações educacionais no Brasil. Hoje é realizado em todo território nacional, simultaneamente, avaliando em torno de 9 milhões de pessoas (em 2015 foram 8,4 milhões de inscritos e em 2014 foram 9,5 milhões). O ENEM é aceito como critério de entrada em 126 instituições de ensino superior públicas, algumas instituições internacionais, como a Universidade de Coimbra, além de centenas de instituições privadas brasileiras.

O Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) foi criado em 1998 com o objetivo de avaliar o desempenho do estudante ao fim da educação básica, buscando contribuir para a melhoria da qualidade desse nível de escolaridade. A partir de 2009 passou a ser utilizado também como mecanismo de seleção para o ingresso no ensino superior. Foram implementadas mudanças no Exame que contribuem para a democratização das oportunidades de acesso às vagas oferecidas por Instituições Federais de Ensino Superior (IFES), para a mobilidade acadêmica e para induzir a reestruturação dos currículos do ensino médio. Respeitando a autonomia das universidades, a utilização dos resultados do Enem para acesso ao ensino superior pode ocorrer como fase única de seleção ou combinado com seus processos seletivos próprios. O Enem também é utilizado para o acesso a programas oferecidos pelo Governo Federal, tais como o Programa Universidade para Todos – ProUni. (<http://portal.inep.gov.br/web/enem/sobre-o-enem> INEP, 2016)

Durante 10 anos, o ENEM foi aplicado em apenas uma prova, de matriz única, que avaliava 21 habilidades, cada uma com 3 questões objetivas. Além disso, o exame realizava a avaliação de uma redação. Nesse período, o primeiro uso de uma HQ foi no ano seguinte de sua criação, 1999, com uma história da Graúna de Henfil, abrindo a chamada para a redação (ilustração 26).

## REDAÇÃO

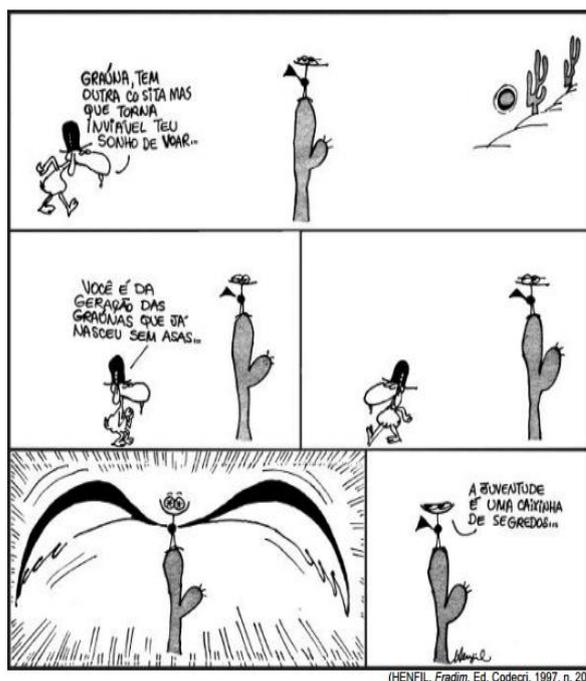


Ilustração 26: Quadrinho de Henfil, o primeiro a ser utilizado em uma prova do ENEM - 1999 - [http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/enem/provas/1999/1999\\_amarela.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/enem/provas/1999/1999_amarela.pdf) (Acesso em 03/01/2016)

A partir daí, se utilizou desse recurso de maneira moderada, como demonstra a tabela a seguir:

Tema/Ano	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Redação	1	1	1			1				
Língua Port	1	1	1		1	1	1			2
Geografia		1	2	1		2	3			
Física							2			
Artes		1		1						
Sociologia							1			
Biologia				1					1	

Tabela 1: Apresentação do uso de HQs nas provas do ENEM - 1999 a 2008

Destaca-se o ano de 2005, em que as HQs foram utilizadas sete vezes ao longo da prova, incluindo uma tira de Ziraldo, colocada dentro de uma questão, sendo uma de suas

opções (ilustração 27). Contudo, os anos que seguem são de destaque exatamente contrário, com 2006 sem nenhum uso de quadrinhos, e 2007 e 2008 com apenas 3 tiras nos dois anos.

33

O termo (ou expressão) destacado que está empregado em seu sentido próprio, denotativo ocorre em

(A) "(...)  
É de laço e de nó  
De gibeira o jiló  
Dessa vida, **cumprida a sol** (...)"  
(Renato Teixeira. *Romaria*. Kuarup Discos.  
setembro de 1992.)

(B) "Protegendo os inocentes  
é que Deus, sábio demais,  
põe **cenários** diferentes  
nas impressões digitais."  
(Maria N. S. Carvalho. *Evangelho da Trova*. /s.n.b.)

(C) "O **dicionário-padrão** da língua  
e os dicionários unilingües são  
os tipos mais comuns de  
dicionários. Em nossos dias,  
eles se tornaram um objeto de  
consumo obrigatório para as  
nações civilizadas e  
desenvolvidas."  
(Maria T. Camargo Biderman. *O  
dicionário-padrão da língua*. Alfa (28),  
2743, 1974 Supl.)



(E) "Humorismo é a arte de **fazer cócegas no raciocínio** dos outros. Há duas espécies de humorismo: o trágico e o cômico. O trágico é o que não consegue fazer rir; o cômico é o que é verdadeiramente trágico para se fazer."  
(Leon Eliachar. [www.mercadolivre.com.br](http://www.mercadolivre.com.br).  
acessado em julho de 2005.)

Ilustração 27: Questão 33 do ENEM de 2005. A HQ aparece como uma das alternativas da questão. Disponível em [http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/enem/provas/2005/2005\\_amarela.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/enem/provas/2005/2005_amarela.pdf) (Acesso em 16/11/2015)

Até 2008 foram 28 quadrinhos usados em questões das provas. A partir de 2009 o ENEM passa por modificações em sua estrutura e formato, como mencionado no site do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP):

Entre 1998 e 2008 as provas eram estruturadas a partir de uma matriz de 21 habilidades, em que cada uma delas era avaliada por três questões. Assim, a parte objetiva das provas era composta por 63 itens interdisciplinares aplicados em um único caderno. A partir de 2009, as provas objetivas passaram a ser estruturadas em quatro matrizes, uma para cada área de conhecimento. Cada uma das quatro áreas é composta por 45 questões. Cada um dos cadernos, na nova edição do exame, é composto por 2 áreas de conhecimento, totalizando 90 questões por caderno. (<http://portal.inep.gov.br/web/enem/edicoes-antiores/provas-e-gabaritos> INEP, 2016)

Com a prova maior, o uso de HQs se manteve como instrumento facilitador de questões e ilustração para temas. O aparecimento de quadrinhos a cada ano é apresentado na tabela a seguir:

Área/Ano	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ciências da Natureza e suas Tecnologias Ciências Humanas e suas Tecnologias	2	4	3	5	4	4
Redação, Linguagens, Códigos e suas Tecnologias Matemática e suas Tecnologias	4	7	4	4	8	2

*Tabela 2: Apresentação do uso de HQs nas provas do ENEM - 2009 a 2014*

Com o aumento do número de questões, o uso dos quadrinhos também aumentou. Foram em seis anos, 51 aplicações de HQs nas provas, sendo 29 nas questões na prova de redação, linguagens, códigos e suas tecnologias e matemática e suas tecnologias. E nas questões das provas de ciências da natureza e suas tecnologias e ciências humanas e suas tecnologias, foram 22 usadas HQs. Destaca-se o ano de 2013 com o maior uso de quadrinhos, em 12 questões, mesmo sendo um número próximo dos demais anos.

O ENEM é desenvolvido e aplicado através do INEP, que em sua estrutura contempla o Comitê de Governança, responsável em manter o diálogo e o caráter democrático da prova.

Tendo em conta a importância de que se reveste o Exame para a melhoria da qualidade do ensino médio e para a democratização das oportunidades de acesso à educação superior, o Inep entende que é imprescindível manter o diálogo profícuo com as principais instituições representativas da educação no País, visando ao seu aperfeiçoamento constante. Assim, em abril de 2012, o Comitê de Governança do ENEM foi novamente instituído, de forma ampliada, contando com a representação das seguintes instituições: Secretaria de Educação Básica – SEB/MEC; Secretaria de Educação Tecnológica – SETEC/MEC; Secretaria de Educação Superior – SESU/MEC; Conselho Nacional de Secretários de Educação – CONSED; União Nacional de Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME; Conselho Nacional das Instituições da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica – CONIF; Associação Nacional de Dirigentes das Instituições Federais de Educação Superior – ANDIFES; Associação Brasileira dos Reitores das Universidades Estaduais e Municipais – ABRUEM (<http://portal.inep.gov.br/web/enem/comite-de-governanca> INEP, 2016)

O exame é uma avaliação oficial que é oferecida para toda a rede de ensino e portanto pode ser entendido por um documento de discurso governamental, que de maneira indireta apresenta ideias oficiais em relação a diversos temas. Além disso é possível admitir que as importantes instituições relacionadas em seu Comitê de Governança, corroboram com a apresentação das provas e dos temas. Nesse sentido a análise sobre o uso das HQs no exame, demonstra que desde o ano posterior a sua criação, o MEC avalia como positivo o uso dos quadrinhos como recurso educacional e aplica a estratégia na prática. O INEP, tem como elaboradores de provas os professores e as professoras cadastrados(as) através de chamada pública, como segue:

O Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – Inep - por intermédio de seu Presidente, torna público o Edital de Chamada Pública 03/2012 e convoca as Instituições de Ensino Superior da Categoria Administrativa Privada sem fins lucrativos e de Organização Acadêmica Universidade ou Centro Universitário que apresentam o atual Índice Geral de Cursos da Instituição (IGC) classificado nos níveis 4(quatro) ou 5(cinco), interessadas em contribuir por intermédio de seu corpo docente, no processo de elaboração e revisão de itens para o Banco Nacional de Itens (BNI) do Inep. (<http://bni.inep.gov.br/inscricao/> INEP, edital de seleção 2011)

São portanto formuladores das provas do ENEM, professores e professoras que atuam na educação de nível superior de instituições que oferecem cursos avaliados com nota 4 ou 5 no Índice Geral de Cursos<sup>10</sup>. Educadores e educadoras vinculados a uma educação avaliada pelo próprio INEP como sendo de qualidade. O fato desses educadores e educadoras utilizarem quadrinhos em suas questões, fortalece a ideia de que as HQs fazem parte da educação e são reconhecidas pelos docentes como benefício aos processos educacionais.

Outro importante dado recente, que nos dá subsídio para discussões no tema, é o atual Censo Escolar do Ministério da Educação (MEC, 2014). O levantamento do MEC, realizado no ano de 2013, foi divulgado no mês de Setembro de 2014, e se propõe a medir, de acordo com critérios internacionais, o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), que traz um comparativo no que diz respeito à evolução da prática e estabelecimento da educação básica em cada estado brasileiro.

---

<sup>10</sup> O Índice Geral de Cursos é um instrumento de avaliação de qualidade dos cursos superiores de todo o país, que considera vários aspectos de funcionamento, estrutura, procura e desempenho dos estudantes.

Essa medição, que leva em conta principalmente as notas nas componentes curriculares Matemática e Língua Portuguesa, contempla dados das escolas brasileiras que trazem números bastante interessantes no que se refere ao uso de HQs em sala de aula, especialmente quando utilizamos o que o levantamento chama de microdados do censo.

Um dos dados relevantes, é a presença ou ausência de bibliotecas no ambiente escolar. Há no país, um grande número de estabelecimentos escolares que não possuem biblioteca, como demonstrado na tabela a seguir:

#### **Bibliotecas**

Dep. ADM	Frequência	Números Totais	Porcentual
Federal	Não	73	13,1
	Sim	485	86,9
	Total	558	100,0
Estadual	Não	17870	48,3
	Sim	19158	51,7
	Total	37028	100,0
Municipal	Não	150813	86,0
	Sim	24513	14,0
	Total	175326	100,0
Privada	Não	35485	60,0
	Sim	23652	40,0
	Total	59137	100,0

*Tabela 3: Apresentação da existência de bibliotecas nas escolas - Censo Escolar MEC, 2013.*

Nas escolas federais de educação básica, a presença de bibliotecas é de 86%, nas estaduais 51,7%, nas municipais, 14%, e nas particulares, 40%. E esse é um dado primário, referente a uma biblioteca, seja qual for o acervo. Ao declarar possuir uma biblioteca, a escola não descreve seu acervo, quais obras e quantidades, nem mesmo as condições de instalação e uso do ambiente. Um dado que precisa ser considerado para análise em questão, é o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), que desde 1997, fornece

acervo para as bibliotecas escolares e está disponível para todas as escolas cadastradas no Censo Escolar, segundo o MEC.

O site do Ministério da Educação apresenta o programa e menciona o tipo de acervo destinado “(...) acervos literários são compostos por textos em prosa (novelas, contos, crônica, memórias, biografias e teatro), em verso (poemas, cantigas, parlendas, adivinhas), livros de imagens e livros de história em quadrinhos.” (MEC, 2014) .

Contudo, se o MEC disponibiliza o acervo para todas as escolas, mas nem todas elas declaram possuírem uma biblioteca, apresenta-se uma questão que foge do PNBE, provavelmente ligada a espaço físico ou a organização escolar. De todo modo, no acervo do programa, há mencionada a presença de HQs, o que torna possível afirmar que as escolas que declararam no Censo Escolar de 2013, que possuem biblioteca, têm em seu acervo, “livros de histórias em quadrinhos”, tornando possível a aplicação destes nos processos educativos.

Um dado mais aprofundado, que permite uma análise diferenciada, é o da presença de salas de leitura nas escolas. Os números são apresentados pela tabela a seguir:

#### **Sala de Leitura**

Dep. ADM	Frequência	Números Totais	Porcentual
Federal	Não	311	55,7
	Sim	247	44,3
	Total	558	100,0
Estadual	Não	28226	76,2
	Sim	8802	23,8
	Total	37028	100,0
Municipal	Não	157534	89,9
	Sim	17792	10,1
	Total	175326	100,0
Privada	Não	45515	77,0
	Sim	13622	23,0
	Total	59137	100,0

*Tabela 4: Apresentação da existência de salas de leitura nas escolas - Censo Escolar MEC, 2013.*

Nas escolas federais, a sala de leitura se faz presente em 44,3%, nas estaduais 23,8%, nas municipais, 10%, e nas particulares, 23%. Esse dado, apresenta as escolas que declararam ter um espaço disponível para prática de leitura, seja dentro ou fora da biblioteca. Os números mostram que em comparação à presença de bibliotecas, o número de salas de leitura é muito menor, de toda forma, há que se considerar o grande número de espaços destinados à prática, levando em conta o dado anterior, que demonstrava dificuldade das escolas de, mesmo com acervo, montarem suas bibliotecas. É digno de comemoração que um espaço montado para que estudantes e profissionais da escola, incluindo professores e professoras, tenham a conveniência para ler.

Ressalto que o Censo Escolar trabalha com os dados das escolas declarantes, ou seja, que disseram possuir tais equipamentos. Isso significa, simplesmente, que as escolas que disseram ter biblioteca e/ou sala de leitura, possuem esses espaços e, acredito, possuam um acervo para ser desfrutado. Os dados não afirmam sobre o uso adequado e sobre práticas que tragam resultado nos componentes educacionais. Os dados que possibilitariam essa conclusão, são resultado de vários cruzamentos de dados preliminares e resultados do IDEB de cada escola, ainda assim, imprecisos, pois os dados cruzados não necessariamente serão utilizados na conta que resulta dos números do índice. Ou seja, a prática ou não de leitura e uso da biblioteca, pode contribuir para o aumento dos índices, contudo, poderão haver números elevados do índice em escolas em que a prática da leitura e o uso da biblioteca não se realizem, uma vez que a conta para o IDEB leva em consideração componentes curriculares específicas e não o desempenho global.

Nos microdados, temos ainda as atividades extracurriculares, que apresentam entre elas, “Histórias em quadrinhos”, como sendo uma categoria de atividade ligada à “Comunicação e uso de mídias”. Da totalidade de escolas participantes do Censo, as que declararam ter atividades de HQs como uma componente extracurricular, foram de 175, para 122.445 que declararam não ter essa atividade. Sendo: federais, zero escolas; estaduais, 70 escolas; municipais, 98 e privadas, apenas 7.

Ressalto que, esses dados se referem às escolas que se declararam como tendo em suas atividades extracurriculares, uma ação específica de HQs. Os números, muito baixos, revelam a quase inexistência de trabalhos exclusivos com quadrinhos nas escolas

brasileiras. No estado de Pernambuco, segundo o mesmo Censo Escolar, apenas 7 escolas possuem atividade extracurricular de HQs, sendo 1 estadual e 6 municipais. (MEC, 2014)

Ainda que consideremos que os quadrinhos podem ser utilizados em muitos componentes curriculares e também em diversos componentes extracurriculares, há demonstrada uma evidente carência do uso de HQs nas escolas. Se considerarmos as possibilidades e benefícios que os gibis poderiam trazer aos estudantes, confirmaremos a grande distância entre uma atuação ideal usando essa ferramenta, e a realidade das escolas brasileiras.

Apesar dos inúmeros estudos e pesquisas que se desenvolveram e que defendem o uso de quadrinhos na educação, mesmo com educadores e educadoras reconhecendo nas HQs elementos de educação e uma ferramenta didático-pedagógica, ainda que a leitura de gibis seja a preferida entre os e as estudantes e, ainda que se apresente em uma das maiores avaliações institucionais, sendo utilizado pelos educadores e educadoras selecionados e selecionadas como elaboradores e elaboradoras, ainda assim há uma dificuldade real para o estabelecimento dos quadrinhos nas escolas e ainda há caminho a trilhar para efetivar as HQs na educação.

## 5 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES

Ao apresentar a proposta de trabalhar novamente com HQs e educação, utilizei como questões norteadoras: Qual a presença dos quadrinhos na educação e qual a percepção de educadores sobre essa presença? Utilizando da bibliografia da área e de material coletado ao longo da pesquisa, pude elaborar conclusões sobre as duas questões e avançar sobre outras.

Entendendo a educação como um processo humano, que se desenvolve em muitos ambientes e que se realiza pela transmissão de uma construção histórica, cultural e social (BRANDÃO, 2007. CHARLOT, 2000), estabeleci a vinculação das HQs tanto com a educação formal escolar, como também com a educação não formal, ocorrida através das relações cotidianas, do consumo de entretenimento e arte, entre outras situações.

Realizando levantamento histórico das HQs, registrando o surgimento, que pode remontar a origem da comunicação humana ou ser reconhecido como ocorrido no final do século XIX, conclui-se que o desenvolvimento dos quadrinhos no século XX é o que permitiu que a nona arte se tornasse uma expressão global. A história das HQs demonstra a aproximação com estratégias de informação e transmissão de conhecimento, presentes nas práticas de uso de ilustrações para alcançar até mesmo os analfabetos, na criação de cartilhas e manuais, e na sua própria vocação em ser arte, comunicação e entretenimento, educando ao serem lidas.

Pude concluir que a presença das HQs no Brasil seguiu o cenário mundial, especialmente o dos EUA, iniciando as publicações no ano de 1905 e a partir de então se fazendo presente nos momentos de expansão e retração do consumo e uso. Ao longo do século XX houve crescimento do consumo de quadrinhos nas primeiras décadas, declínio no meio e retomada do crescimento nas últimas décadas. Na educação, a presença se fez nas relações sociais, nas escolas de maneira extra-oficial e em publicações que serviam ao ensino, como as edições da EBAL que contavam a história do Brasil.

Através do levantamento histórico, pude concluir que as HQs podem ser incluídas entre os meios de comunicação e são passíveis de explicação através das teorias que apresentam as relações de transmissão, recepção e escolha. Sendo os quadrinhos uma categoria de comunicação que é buscada pelos receptores e que a influência das leituras está relacionada mais ao que os leitores e as leitoras já acreditam como correto do que ao novo, uma vez que a busca de HQs leva em conta o gosto e desejo pré estabelecidos.

Ao realizar levantamento e registro bibliográfico sobre o tema, concluí que há grande número de pesquisas que afirmam a presença das HQs na educação. Trabalhos de Vergueiro (2006, 2009) e Luyten (2011) tratam da presença das HQs na educação como um todo, ressaltam a relação existente e a importância desta. Silva (2012) trabalha com o conceito de leitura de HQs para crianças ainda não alfabetizadas e Modenesi (2015) realiza análise histórica do uso dos quadrinhos para a leitura dos acontecimentos por analfabetos, nos primeiros anos da República. Bari (2008), apresenta a leitura de HQs como estímulo para a leitura de outros meios e linguagens e Rama, Vilela e Barbosa (2006), constroem estratégias diversas para o uso de quadrinhos nas mais diferentes situações e várias componentes curriculares.

Também registrei o trabalho de Nogueira (2015), que apresenta a gibiteca escolar como valiosa contribuição para a educação. O conjunto de obras e referências possibilita afirmar que as HQs estão na educação e há uma produção acadêmica vasta dedicada a discutir, registrar e apresentar as relações entre HQs e educação.

A análise e registro dos diferentes estudos encaminhou a coleta de dados junto a educadores e educadoras, membros de dois grupos: graduandos e graduandas em pedagogia e doutorandos e doutorandas em educação. Ao responderem questionário proposto por esta pesquisa, os sujeitos apresentaram suas visões sobre as HQs presentes na educação e sobre a educação presente nas HQs. Os educadores e as educadoras que leram quadrinhos, consideram a leitura divertida e prazerosa e dizem que ter lido gibis ajudou em sua educação. Conclui-se que a leitura de HQs ocorre por parte dos educadores e educadoras e isso é realizado de forma lúdica, agradável. Mesmo assim, a leitura contribui para a formação educacional dos sujeitos.

Pude confirmar o conceito de leitura das HQs, que pode ocorrer mesmo antes da alfabetização, com educadores e educadoras declarando terem lido quadrinhos antes mesmo de dominar a leitura alfabética. Além disso, foi possível concluir que houve por parte dos sujeitos a apropriação da leitura através das imagens e da narrativa.

Por meio das respostas dos educadores e das educadoras, pude concluir que estes defendem a ideia de que as HQs auxiliam na educação. Os sujeitos da pesquisa citaram diversas possibilidades para o uso dos quadrinhos na educação, tanto de uma forma prática, ao aplicá-los em atividades escolares, como no uso de quadrinhos no cotidiano, auxiliando a formação de maneira ampla. Também foi possível concluir que educadores e educadoras, percebem elementos de educação nas HQs, citando exemplos referentes ao

desenvolvimento humano, cidadania, ética e questões sociais. Os respondentes percebem que a educação é composta por sua parcela formal e escolar e também por seu lado informal, envolvido e presente no cotidiano e confirmam que os quadrinhos participam das duas situações.

Através da análise da pesquisa da CIMA, que buscava conhecer a preferência de leitura dos estudantes da rede estadual de São Paulo, destaquei que os estudantes querem e preferem ler HQs. A pesquisa teve a participação de mais de 1 milhão de estudantes e resultou em 45% dos respondentes dizendo que preferem a leitura de quadrinhos. Em segundo lugar na preferência dos estudantes apareciam “contos, mitos e lendas” com 36,9%, em terceiro “poemas”, com 31%, “romances de amor” apareciam em quarto lugar com 29,2%, “romances de aventura” em quinto com 24,8%, em sexto lugar as “crônicas”, com 18,5% da preferência e livros sobre “história do Brasil e do Mundo”, como último citado dentro da preferências receberam 12,6% dos votos. Chamei atenção para a importância do primeiro dado, que demonstra uma grande diferença das HQs como favorita leitura dos estudantes e a segunda favorita e também para a questão que envolve uma falha conceitual, que não entende a possibilidade de todas as demais categorias serem também possíveis de se apresentar como quadrinhos, o que poderia interferir no resultado geral da pesquisa.

Confirmei a presença das HQs como recomendação da LDB e dos PCN e constatei que a presença dos quadrinhos no ENEM, representa a concordância com essa recomendação. O levantamento que apontou a quantidade e as ocasiões em que as HQs foram usadas no exame, possibilitou concluir que além do discurso oficial aceitar os quadrinhos como auxílio e benefício para a educação, os professores e as professoras que formulam as provas para o INEP, corroboram com a mesma ideia, utilizando da estratégia de aplicação dos gibis em seus conteúdos.

Constatei através de dados oficiais do MEC, que o PNBE, instituído em 1997, passou a disponibilizar HQs entre os livros que são encaminhados para as escolas. O programa, que tem por finalidade montar os acervos para uso de toda a comunidade escolar, dá uma grande contribuição para a presença dos quadrinhos em sala de aula, contudo, ao cruzar os dados com os do senso escolar (2013/2014) pude verificar a ausência de biblioteca na maioria das escolas brasileiras.

O senso escolar apresenta as informações repassadas pelas escolas e compõe importante referência para a atuação governamental. A conclusão é que mesmo com o

avanço do PNBE, um grande número de escolas do país sequer tem uma biblioteca, quiçá uma biblioteca com HQs como parte do acervo. Além disso, também pude constatar que um número ainda maior de escolas declarou não possuir sala de leitura, que seria o ambiente destinado exclusivamente para essa prática. Essa informação fortalece a ideia de que existe dificuldade em se utilizar quadrinhos no ambiente escolar.

Concluo apresentando que as relações entre HQs e educação avançaram muito e que é perceptível que a atenção dos estudos acadêmicos e das iniciativas para aproximação dos quadrinhos das atividades educacionais é crescente, sendo esse trabalho uma demonstração disso.

Apono como possibilidades futuras de análises as demais avaliações nacionais realizadas pelo MEC, como o ENADE (Exame Nacional de Desempenho de Estudantes), a Provinha Brasil e a Prova Brasil, para verificação e comparação com os dados aqui apresentados em relação ao ENEM. Acredito que a percepção do uso ou da falta de HQs nas demais avaliações nacionais, poderia reforçar os achados aqui apresentados.

Também aponto a possibilidade de levantamento de disciplinas de HQs realizadas no ensino superior, especialmente nos cursos de formação de professores. Esses dados podem revelar a presença dos quadrinhos na formação de acadêmicos e educadores. A abordagem sobre essas informações pode trazer conclusões a respeito de como as instituições de ensino superior encaram a presença da nona arte em seus cursos e de que maneira isso afetaria o resultado da graduação.

Indico também a possibilidade de ampliação do trato com os dados do senso escolar, podendo haver a verificação de uma sequência histórica de presença e uso das bibliotecas, cruzando com os dados do PNBE, o que ampliaria a possibilidade de análise iniciada aqui.

Contudo, é necessário considerar que o discurso oficial para o uso das HQs está atrelado ao entendimento atual sobre a escola e seus objetivos. Ao entender a escola unicamente como reprodutora de conhecimentos e formadora de estudantes modelo com o único propósito de entrar na universidade (ou pior, com o único propósito de conseguir apenas um emprego), o entendimento dos quadrinhos na educação passa a ser limitado a isso e é o que percebemos reproduzido em muitas das falas dos educadores e educadoras respondentes dessa pesquisa. É também o que parece estar sendo reproduzido na utilização de HQs em avaliações. Apesar de presente, o caráter contestador e transformador dos quadrinhos, fica reduzido quando somente são aplicados como ilustração ou um mero

facilitador. Esses usos são legítimos e benéficos, mas é preciso salientar que há educação nos quadrinhos, por si só. Ler uma HQ é educação. As HQs que são ferramentas didático-pedagógicas, auxílios para alcançar diferentes conteúdos, facilitadoras para apresentação de ideias, são também em sua própria existência, um processo educacional.

Considero que apesar do avanço significativo e da aproximação entre HQs e educação, ainda há muito caminho a ser percorrido para a efetiva utilização e aproveitamento desse recurso nos processos educacionais. Mesmo vencido, em parte, o preconceito e tendo o reconhecimento de educadores, educadoras, estudantes e até mesmo das instituições educacionais, existem muitas possibilidades de ampliar a presença dos quadrinhos na educação e este trabalho faz parte do esforço daqueles que acreditam que essa ampliação irá ajudar verdadeiramente na melhoria e no desenvolvimento educacional.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1995.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em Quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu**. São Paulo. USP, 2008.

BARROS FILHO, Clovis de. **Ética na Comunicação**. São Paulo: Summus Editorial, 2008.

BITTENCOURT, Circe (org.) **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 1998.

BONIFACIO, Selma de Fátima. **Historia e(m) quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte seqüencial**. Dissertação (mestrado) Universidade Federal do Parana, Programa de Pós-Graduação em Educação, Curitiba, 2005.

BRAGA, Flávio. PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma cultura popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação?** São Paulo: Brasiliense, 2007.

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Portal Planalto, Presidência da República – Casa Civil. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm)> (Acessado em 29/10/2015).

\_\_\_\_\_. MEC - Ministério da Educação, 2014 em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/apresentacao>  
(Acesso em 03/01/2016)

\_\_\_\_\_. INEP - **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/> (Acesso em 03/01/2016)

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **História em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. São Paulo: Intercom; Unesp, 1997.

CHARLOT, Bernard. **Globalização e educação**. Texto de Conferência no Fórum Mundial de Educação, 2000.

\_\_\_\_\_. **Educação e Globalização: uma tentativa de colocar ordem no debate**. Sísifo Revista de ciências da educação n.º 4. Universidade de Lisboa, 2007.

CHINEN, Nobu. **Aprenda e faça arte sequencial: linguagem HQ: conceitos básicos**. – São Paulo: Criativo, 2011

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 2ª Edição. São Paulo: Cortez, 1998.

CIRNE, Moacy. **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Europa & FUNARTE, 1990.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra/Achiamé, 1982.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

ESTADO DE SÃO PAULO - **Quadrinhos é o estilo preferido de leitura de 45% dos alunos da rede estadual de SP.** Disponível em <http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,quadrinhos-e-o-estilo-de-leitura-preferido-de-45-dos-alunos-da-rede-estadual-de-sp,1114325> (acesso dia 03/01/2016)

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação: um século de história.** São Paulo: Moderna, 1997.

FIGUEIRA, Diego Aparecido Alves Gomes. **As histórias em quadrinhos e sua relação com o leitor: como o discurso sobre os quadrinhos mudou o discurso dos quadrinhos.** São Carlos: 2006.

FOÇAÇA, A. G. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores Competentes.** Curitiba: PEC, 2003.

GONÇALO Júnior. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos. 1933-1964.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004

GROENSTEEN, Thierry. **História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre História em Quadrinhos.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

JONES, Grerard. **Brincando de Matar Monstros: Por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KLAPPER, J. **The effects of mass communication.** Nova York: Free Press, 1960.

LUPOI, M. **Marvel Origens: os anos 1960.** São Paulo: Salvat, 2015.

LUYTEN, Sonia Bibe (org.) **História em quadrinhos: leitura crítica.** 2.ed. São Paulo: Paulinas, 1985.

\_\_\_\_\_. **História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem. In: História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem** (2011). Disponível em: [http://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf\\_ppt\\_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf](http://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf) (Acesso em: 29/10/2015).

MARTIN, E. SOLÉ I. A. **A aprendizagem significativa e a teoria da assimilação.** in Coll, C. , PALACIOS, J. E. MARCHESI, A. Desenvolvimento Psicológico da Educação. Porto Alegre: ArtMed, 2004.

MARTINS, Gilberto Andrade; THEÓPHILO, Carlos Renato. **Metodologia da Investigação Científica para Ciências Sociais Aplicadas.** 2.ed.São Paulo: Atlas,2009.

MAZUR, Dan DANNER, Alexander. **Quadrinhos, história moderna de uma arte global.** São Paulo, WMFMartinsFontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 2005.

\_\_\_\_\_. **Reiventando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 2006.

MENDONÇA, R. H. **Apresentação da Série. In: História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem** (2011). Disponível em: [http://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf\\_ppt\\_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf](http://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf) (Acesso em: 29/10/2015).

MODENESI, T. **A Educação e a Revista Ilustrada nos primeiros anos da república.** Tese de doutorado. UFPE, 149 f. Recife, 2015.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos.** 3ª edição. São Paulo, SP: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. **Shazam!.** 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 1977

NOGUEIRA, N.A.S. **Os Quadrinhos nas Sala de Aula: Compartilhamento de Experiências.** In: **Quadrinhos & Educação Relatos de Experiências e Análises de publicações** Vol. 1. Editora Faculdade dos Guararapes. Recife, 2015

OLIVEIRA, Mauro César Bandeira de. **A importância das Histórias em Quadrinhos para a Educação.** Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas, Habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Brasília, 2007.

PAIVA, F. S. *Educação e Violência nas Histórias em Quadrinhos de Batman.* Recife: Editora UFPE, 2013.

PAIVA, F. S. MODENESI, T. **Quadrinhos e Educação em Cinco Ponto de Vista.** Recife: Editora Universitária da UFPE, 2013.

PIRES, Maria da Conceição Francisca. **Cultura e Política entre Zeferinos, Fradins, Graúnas e Orelanas.** Tese de Doutorado em História. Niterói, UFF, 2006.

POZO, J. L. **A Teoria da Aprendizagem.** in Cognitivas da Aprendizagem. Porto Alegre: ArtMed, 1998 (pp. 191 - 208)

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

RONCA, A. C. **O modelo de ensino de David Ausubel.** in **Penteado, W. A.** Psicologia e Ensino. São Paulo, 1980 Papelivros (pp. 59 – 83)

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

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner – um sonhador nos quadrinhos.** São Paulo: Editora Globo, 2013.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 21.ed. São Paulo, Cortez,2002.

SILVA, Marta Regina Paulo. **Linguagem dos Quadrinhos e Culturas Infantis: “é uma história escorridinha”**. Tese de Doutorado. UNICAMP, 234 f. Campinas, 2012.

\_\_\_\_\_. SANTOS NETO, Elydio dos. **Relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis: desafios às práticas educativas na perspectiva da cultura visual**. Educação & Linguagem v. 13 n.º 22. 192-213, jul.-dez. 2010.

TILLEY, Carol L. **Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics**. Information & Culture: A Journal of History 47 (4), 383-413. Available electronically via Project Muse (DOI: 10.1353/lac.2012.0024), 2012. Disponível em <https://www.academia.edu/> (Acesso em 03/11/2015)

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo (org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. – São Paulo: Contexto, 2009.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

\_\_\_\_\_. **Psicologia e Pedagogia**. Lisboa: Estampa, 1977.

\_\_\_\_\_. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone, 1988.

YOUNG, M. **Para que servem as escolas?** Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n. 101, p. 1287-1302, set./dez. 2007 1287 Disponível em <http://cedes.unicamp.br>