

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UFSJ  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**WAGNER JOSÉ DA SILVA**

**USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

**São Paulo/SP**

**2019**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UFSJ  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho Final de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Os autores são os únicos responsáveis pelo conteúdo do material impresso incluídos no seu trabalho.

ALUNO: WAGNER JOSÉ DA SILVA

ORIENTADOR: ALEX SANDER  
CHAVES DA SILVA

**São Paulo/SP**

**2019**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UFSJ  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

**WAGNER JOSÉ DA SILVA**

Trabalho Final de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Aprovado em 23 /03 /2019.

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof. Dr. Alex Sander Chaves da Silva (USP)**

**ORIENTADOR**

**Prof. Dr. Eduardo Miguel da Silva (UNIFEI)**

**AVALIADOR**

*Todo conhecimento comporta o risco do erro e da ilusão. A educação do futuro deve enfrentar o problema de dupla face do erro e da ilusão. O maior erro seria subestimar o problema do erro; a maior ilusão seria subestimar o problema da ilusão. O reconhecimento do erro e da ilusão é ainda mais difícil, porque o erro e a ilusão não se reconhecem, em absoluto, como tais.*

*(Edgar Morin)*

## **AGRADECIMENTOS**

Minha gratidão especial à minha companheira e minha filha. Obrigado por terem compreendido os momentos que deixei de compartilhar devido à produção deste trabalho e pela força que me deram.

Sou muito grato aos colegas de curso que sempre foram solidários, incentivando e ajudando quando surgiam dúvidas.

Muito obrigado à tutora Verônica Gomes dos Santos e ao orientador Alex Sander Chaves da Silva pelos encaminhamentos fundamentais.

Agradeço, ainda, à equipe da UFSJ pela oportunidade e pelo suporte que nos deu no decorrer do curso.

## RESUMO

A Educação Básica apresenta problemas bastante conhecidos, no quesito qualidade, tornando-se necessários estudos que ofereçam diagnósticos precisos e ajeitem caminhos para a melhoria nos resultados. Uma série de trabalhos acadêmicos na área educacional apontam que a inserção de elementos da cultura estudantil nas atividades escolares pode colaborar para obter resultados educativos de qualidade. Nesse sentido, este estudo buscou explorar o potencial didático das HQs (histórias em quadrinhos), uma mídia de massa muito popular entre o público juvenil. O trabalho se constituiu a partir de uma pesquisa bibliográfica e da análise de conteúdo da HQ “Os Louros de César”. Buscou-se construir um manual, não no sentido técnico, ou seja, pretendeu-se mais a produção de um tutorial norteador com o objetivo de guiar práticas, que aponta referências fundamentais para o preparo e uso das HQs, especificamente nas situações de aprendizagem das aulas da disciplina de História. Concluiu-se que as HQs oferecem inúmeros subsídios para o tratamento de temas e conceitos históricos e possibilita diversas abordagens. Por outro lado, exige um minucioso planejamento e consistente aprofundamento teórico por parte do docente.

Palavras-chave: História em quadrinhos, História, Mídia e Ferramenta didática.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	11
2.1. O DIÁLOGO ENTRE AS MÍDIAS E A EDUCAÇÃO, O LUGAR DOS QUADRINHOS NESSE CONTEXTO E SUA IMPORTÂNCIA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NAS AULAS DE HISTÓRIA .....	11
2.2. O SURGIMENTO DAS HQS NO MUNDO E NO BRASIL, SUA REJEIÇÃO, INTRODUÇÃO E INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA.....	15
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	18
4. ANÁLISE DO CONTEÚDO DA HQ “OS LOUROS DE CÉSAR” .....	21
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	30
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	32

## 1. INTRODUÇÃO

A Constituição de 1988, deixa claro em seu texto que a educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, sendo gratuita e obrigatória. Desse modo, políticas públicas com o objetivo de dar acesso a esse direito constitucional alcançaram resultados animadores, especialmente no que diz respeito à ampliação do número de matrículas nas escolas de Educação Básica. Porém, um novo desafio se apresentou para a sociedade brasileira: esse avanço quantitativo precisa ser complementado por um salto qualitativo.

Das falhas estruturais nas unidades de ensino ao trabalho docente, as questões são muitas quando se está na berlinda o “calcanhar de Aquiles” da nossa Educação Básica: a qualidade do ensino.

Mas afinal, qual o caminho a seguir para alcançar essa almejada qualidade-conceito tão abstrato?

Segundo Gadotti (2013), a escola precisa ter uma “qualidade sociocultural”. Para o autor não basta matricular, é necessário ir além da inclusão do aluno inserindo na escola também sua cultura e aspirações pessoais.

O presente trabalho pretende contribuir com esse debate trazendo à tona discussões acerca de práticas que possam tornar mais atrativas e significativas as situações de ensino e aprendizagem na disciplina de História, para alunos do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio.

Nosso ponto de partida para a reflexão será o emprego de mídias no trabalho desenvolvido em sala de aula. Diante do aparato midiático que se apresenta, vamos pinçar do pacote das mídias impressas as HQs. Pretende-se explorar o potencial das HQs como ferramentas em estratégias didáticas aplicadas em situações de ensino e aprendizagem pelo docente de História no chão de sala. Desse modo o estudo buscará ocupar-se do seguinte problema de pesquisa: qual o potencial e os eventuais limites do uso de HQs nas situações de aprendizagem desenvolvidas na disciplina de História?

Faz-se pertinente adiantar, que o incentivo e uso desse artefato cultural em atividades nas salas de aulas não é uma novidade. As HQs são classificadas como gênero adequado para trabalhar leitura e escrita pelos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa. Já a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), na opinião de Vergueiro e Ramos (2009), dá sinais da necessidade de inserir

produções artísticas e outras linguagens na educação formal. Especificamente no campo do ensino de História, já foram publicados no Brasil e no exterior dezenas de títulos em quadrinhos sobre temas históricos de grande valor didático e pedagógico.

Vale destacar também, que entre os aspectos a serem explorados para o sucesso das situações didático-pedagógicas, nessa busca por um ensino que apresente resultados qualitativos satisfatórios, está a identificação dos jovens com os suportes didáticos empregados para trabalhar o conteúdo programático. Nesse sentido, experiências anteriores indicam que as HQs podem colaborar para alcançar esse propósito. Em um estudo sobre o tema, Sobanski (2009) afirma que para os estudantes de sua investigação o uso de quadrinhos permite uma aprendizagem significativa, pois são um artefato cultural que gostam de ler. Por serem divertidos e de fácil leitura facilitam a assimilação de conteúdo.

Em primeiro lugar, a pesquisa se justifica diante da necessidade de encontrar alternativas para envolver os educandos nas situações de ensino e aprendizagem e obter produção e assimilação de conhecimento com qualidade.

Ainda, o exame das HQs como objeto de estudos pode trazer subsídios para os profissionais de educação planejar e traçar estratégias para o uso desse tipo de mídia como ferramenta didática. Santos e Vergueiro (2012), apontam para a necessidade de os educadores saberem usar de forma adequada essa mídia, triando o material, levando em consideração a faixa etária dos alunos envolvidos nas situações de aprendizagem e se o conteúdo do material é de fato relevante.

O trabalho tem por objetivos:

- Objetivo Geral:
  - ✓ Analisar os benefícios e limites do uso de histórias em quadrinhos nas aulas de história.
- Objetivos Específicos:
  - ✓ Fazer uma análise de conteúdo da HQ “Asterix e os louros de César”;
  - ✓ Oferecer, por meio da análise da HQ, subsídios para o trabalho com quadrinhos de conteúdos da disciplina de história.

O trabalho está estruturado em dois capítulos teóricos e análise de conteúdo de uma HQ.

No primeiro capítulo teórico, será abordado a comunicação entre educação e mídias, enfatizando o papel das HQs como ferramenta didática-principalmente na disciplina de História.

No segundo capítulo teórico, terá um breve histórico do surgimento das HQs no exterior e no Brasil e das fases de rejeição, introdução e acomodação da nona arte como instrumento didático na educação no Brasil.

Finalmente, sucederá a análise do conteúdo da HQ “Os Louros de César”. Por meio desse exercício pretende-se apontar, ilustrando através de exemplos, elementos para o uso dessa mídia impressa em sala de aula, destacando potencialidades e alertando para limitações.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1. O DIÁLOGO ENTRE AS MÍDIAS E A EDUCAÇÃO, O LUGAR DOS QUADRINHOS NESSE CONTEXTO E SUA IMPORTÂNCIA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NAS AULAS DE HISTÓRIA

Para Oliveira (2017), nossa sociedade se comunica de modo cada vez mais dinâmico e fluido a cada dia que passa. Nela os indivíduos criam, distribuem, recebem constantemente todo tipo de produtos midiáticos. Essa comunicação ainda ocorre, em volume considerável, por meio de plataformas tradicionais: mídias impressas, rádio, televisão etc. Porém, o protagonismo das novas tecnologias de informação é evidente, inclusive promovendo uma convergência com as mídias tradicionais.

Dias (2017), aponta que nessa realidade recente não são só as empresas do ramo ou profissionais especializados que produzem e distribuem informações e conhecimento. Cada vez mais, pessoas e instituições de fora desse eixo também têm criado e difundido, individualmente ou em cooperação, material próprio, deixando de ter um papel passivo de simples receptores. Outra característica desses novos tempos é a diversidade de linguagens e de fontes de elementos empregadas nessas produções. Para o autor, colaboram decisivamente para essa democratização da produção e difusão de conteúdo ferramentas como os *Blogs*, *Flogs* e *Webquest*.

Os alunos estão totalmente envolvidos nesse mundo, levando essa tendência para entre os muros da escola e gerando choque com práticas escolares já estabelecidas. Portanto a escola precisa refletir sobre seus procedimentos metodológicos e encontrar caminhos para se adaptar às novas demandas. Paiva (2017), afirma que a escola não pode ser mais concebida como um lugar isolado, deve estar inserida no contexto cultural da sociedade a que serve. A linguagem diversificada e dinâmica das mídias, cheia de imagens e movimento, seduz os jovens. Os recursos midiáticos tornaram-se então importantes ferramentas para envolver os alunos nos estudos de temas tradicionalmente trabalhados em sala de aula.

Segundo Vidal, Maia e Santos (2002), o emprego de mídias no processo pedagógico se tornou fundamental na escola atual, pois proporcionam dinamismo, envolvimento e dedicação na aula, e o desenvolvimento da criatividade.

Nesse contexto de inserção cada vez mais urgente de novas e diversas mídias como subsidiárias dos trabalhos escolares, as HQs ganham atenção devido as

vantagens que apresentam. “Elas possuem, em sua maioria, baixo custo, são populares entre crianças e jovens, a sua linguagem é facilmente compreendida por diversos tipos de pessoas de diferentes faixas etárias, classes sociais e culturas e têm forte componente lúdico” (SALES, 2018, p.20).

As HQs em sala de aula podem contribuir tanto para maior envolvimento discente como, ainda, para aproximar educando e educadores: “Um bom motivo para o uso de HQs como veículo de provocação ou transmissão de conhecimento é a sua capacidade de promover a interação e ampliar o diálogo professor-aluno. [...]” (VERGUEIRO, 2018, p.11).

A própria estrutura dos quadrinhos, o modo como estão dispostas nessas publicações figuras e palavras, desafia e potencializa o processo cognitivo. Nesse sentido o autor de HQs Will Eisner diz que “As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. [...]” (EISNER, 2010, p. 2).

Santos e Vergueiro (2012), chamam a atenção, ainda, para a iconicidade das histórias em quadrinhos que, para os autores, oferece elementos que superam os limites do aspecto verbal do texto, enriquecendo-o visualmente. Essas propriedades dos quadrinhos são um trunfo para o educador, quando este propõe atividades para uma geração de estudantes acostumados a se comunicar por memes, por exemplo.

Os quadrinhos carregam características de outras linguagens midiáticas e de outras expressões culturais que enriquecem a compreensão e assimilação de conteúdo. Moya (1994), afirma que a organização em série dos quadrinhos lembra a projeção de filmes ou cenas de um espetáculo de teatro, tornando-se, na cabeça das crianças, uma ilustração bastante apropriada para o texto. Seria, na prática, um relato visual e imagístico que ganha contornos de veracidade e que, ao se juntar aos sentidos implícitos no texto, promove uma excelente harmonia entre duas formas de linguagem: texto e ilustração.

Vilela (2004), classifica os quadrinhos como artefatos culturais, que podem ser analisados nas aulas de história tanto por suas características como objeto quanto pelo seu conteúdo.

Para o historiador inglês Hobsbawm (1995), os quadrinhos fazem diferença no ensino de história por fazerem parte da cultura juvenil e, desse modo, causar imediata identificação. Ações educativas que lançam mão da comicidade e da organização estrutural das histórias em quadrinhos facilitam a memorização e

assimilação dos conteúdos do currículo de História e a concepção de significados e sentidos para o conhecimento histórico.

Segundo Vilela (2014), os quadrinhos podem ser usados de formas diversas nas aulas de história: para elucidar aspectos de padrões de comportamento de comunidades do passado e como registro da época em que foram criados, como documentação histórica ou para oferecer informações relevantes nas discussões de conceitos históricos. Para o autor, os professores devem explorar as HQs não só como suporte para o conteúdo: podem ser utilizadas para trabalhar os conceitos de tempo e suas dimensões (sucessão, duração e simultaneidade), de memória e de subjetividade histórica, por meio de seus elementos visuais e textuais (recordatórios, desenhos que indicam passagem de tempo e os *flashbacks*).

Para Vergueiro (2018), o trabalho com HQs, nas aulas de História, colabora para evidenciar características dos distintos momentos históricos, sendo útil para constatar anacronismos e tendências ideológicas que influenciaram os autores da narrativa.

Vilela (2014), indica caminhos para o tratamento de anacronismos, do verossímil, como também do inverossímil: o anacronismo além de facilitar a compreensão do conceito em si, pois apresenta-se, para os alunos, menos abstrato graças a linguagem das HQs, também serve como ponto de partida para identificar informações historicamente corretas e posicionamentos críticos do autor sobre assuntos atuais; além da conveniência de trabalhar o conceito de verossimilhança, quando essa é uma característica da narração o professor tem uma rica oportunidade de trabalhar elementos presentes em diferentes culturas (como a intolerância, por exemplo) e realidades particulares de diferentes sociedades (preconceitos e costumes, por exemplo); mesmo as histórias mais inverossímeis, como aquelas de super-heróis, carregam em seu enredo noções de seu tempo tornando-se pertinentes para o ensino de história.

Apesar de todas as vantagens do uso de HQs, elencadas acima, algumas ressalvas precisam ser feitas para evitar que imprecisões criem ruídos nas situações de aprendizagem.

Já na introdução do trabalho adiantou-se um desses cuidados. Santos e Vergueiro (2012), chamam a atenção para uma etapa importante nos trabalhos com quadrinhos: a triagem do material, levando em conta a faixa etária dos educandos, e a relevância do conteúdo.

Lima (2017), reforça que mesmo quando se usa uma história em quadrinhos criada com objetivos educacionais e fundamentada em consistente pesquisa histórica, o professor deve desempenhar um papel de mediação bastante crítico. O profissional, não pode deixar de problematizar o discurso da obra e trabalhar as diferentes versões possíveis para o fenômeno histórico estudado.

Vergueiro (2014), aponta ainda, como critério fundamental para desenvolver um bom trabalho com quadrinhos, o que ele chama de alfabetização, tanto dos alunos como dos professores, na linguagem específica dos quadrinhos.

Uma vez alfabetizados na linguagem da nona arte, a atenção se volta para a leitura. O uso de HQs como documento histórico exige uma leitura com procedimentos especiais, para um bom aproveitamento do material e alcançar melhores resultados educacionais. Segundo Vilela (2014), algumas questões precisam ser levantadas para uma leitura ideal: Quem é ou quais são os autores? Quando e onde foi produzida? Por quem fala e a quem se destina? Qual sua finalidade?

Vilela (2014), também guia os professores para outros cuidados e planejamentos no uso de quadrinhos em sala de aula. Suas orientações são específicas para os trabalhos desenvolvidos na disciplina de História. Ele destaca que toda obra de ficção histórica pode carregar muito mais elementos do momento histórico em que foi concebida do que do fenômeno histórico reproduzido. Também alerta para o uso equivocado de conceitos.

## **2.2. O SURGIMENTO DAS HQS NO MUNDO E NO BRASIL, SUA REJEIÇÃO, INTRODUÇÃO E INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA**

Afinal, qual a definição de histórias em quadrinhos?

Os quadrinistas estadunidenses Scott Mccloud e Will Eisner as conceituaram em seus trabalhos teóricos.

Para o primeiro, quadrinhos são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e /ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9).

Nesse sentido Eisner (2010), define os quadrinhos como uma arte sequencial, ou seja, uma série de imagens dispostas em sequência. Para o autor, é uma antiga forma artística ou método de expressão humana que foi transformada em tiras e revistas em quadrinhos, tão lidas que ganharam posição inegável na cultura popular dos séculos XX e XXI.

Vergueiro e Ramos (2009), afirmam que as HQs surgiram da evolução da necessidade humana de comunicar-se. Defendem que as primeiras histórias contadas por meio de sucessões de imagens são encontradas na arte rupestre, bastaria enquadrá-las para alcançar resultados semelhantes ao que modernamente se conhece como histórias em quadrinhos.

A evolução da tipografia e o surgimento dos grandes jornais criaram as condições necessárias para o surgimento dos quadrinhos modernos. Apesar de não haver consenso sobre a origem, pois narrativas gráficas contendo elementos da linguagem dos quadrinhos surgiram paralelamente em vários locais do globo, Vergueiro e Ramos (2009), asseguram que nos Estados Unidos, do final do século XIX, encontravam-se os elementos sociais e tecnológicos para que as HQs se consolidassem num produto de consumo de massa. Foram nas páginas dominicais dos jornais daquele país que os quadrinhos, predominantemente cômicos, despontaram.

Moya (1994), relata que o pioneiro dos quadrinhos no Brasil foi Angelo Agostini (1843-1910), o artista nasceu em Vercelli, no Piemonte, Itália, e faleceu na cidade do Rio de Janeiro. Iniciou sua carreira no Brasil na revista Diabo Coxo, em 1864, e finalizou sua carreira na editora O Malho.

O almanaque O Tico-Tico, lançado pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva em 1905, pela editora O Malho, e publicado até o início de 1960, foi o pioneiro na utilização de histórias em quadrinhos. Segundo Santos (2018), foi só no final da década de 1920 que surgiram no país os suplementos de quadrinhos nos jornais, como A Gazetinha, criada em 1929 em São Paulo, o Suplemento Juvenil, lançado em 1934 por Adolfo Aizen, e o Globo Juvenil, idealizado em 1937 por Roberto Marinho.

Os quadrinhos se popularizaram paralelamente a outros veículos de comunicação de massa. Ganharam mais alcance com o surgimento das *comic books* (conhecidas como gibis por aqui) nos Estados Unidos, no final da década de 1930, e no Brasil na década de 1940. Vergueiro e Ramos (2009) afirmam ainda que essas revistas tiveram suas tiragens ampliadas consideravelmente com o engajamento de seus personagens na Segunda Guerra Mundial.

Na década de 1940 surgiram as primeiras publicações com o objetivo de transmitir conhecimento (ainda não podiam ser classificadas como publicações didáticas) nos Estados Unidos e na Itália, sendo algumas reproduzidas no Brasil. As revistas publicavam material voltado para temas como religião, história, literatura, entre outros. Vergueiro e Ramos (2009) destacam, também, que o governo de Mao Tse-Tung explorou fartamente a linguagem dos quadrinhos para fazer propaganda ideológica na década de 1950.

Porém, segundo apontam Vergueiro e Ramos (2009), a trajetória dos quadrinhos das bancas para as salas de aula foi conturbada. Foram subestimados pela elite intelectual, acusados por profissionais da educação de prejudicar o hábito de leitura dos estudantes, censurados por religiosos por conter temas supostamente prejudiciais aos leitores jovens e, ainda vistos como portadores de estrangeirismos perigosos.

Portanto, os quadrinhos têm sido vistos por muitos setores da sociedade brasileira, ao longo de sua história, como uma subliteratura. São atribuídos a eles a causa de supostos males aos seus leitores, principalmente entre o público mais jovem. No Brasil, ocorreram várias ações de perseguições às HQs, principalmente entre as décadas de 1920 e 1960. Essas críticas afastaram, por muito tempo, os quadrinhos dos bancos escolares brasileiros. Nesse sentido, Carvalho (2006) afirma que, no Brasil, no ano de 1928, a Associação Brasileira de Educadores (ABE) se manifestou contra os quadrinhos argumentando que essa linguagem contaminava as crianças com hábitos estrangeiros. Na década seguinte, foram os bispos brasileiros que

chegaram a propor que as HQs fossem censuradas sob o mesmo argumento de que a leitura de quadrinhos poderia introduzir estrangeirismos perigosos na infância brasileira.

Segundo Alcântara (2014), esse preconceito com os quadrinhos piorou por aqui após a publicação do psicólogo Fredric Werthan, em 1954, nos Estados Unidos, do livro *Seduction of the Innocent* (Sedução dos Inocentes) onde afirmava que os quadrinhos podiam provocar nos jovens leitores tendências à criminalidade e à homossexualidade.

O conceito da nona arte passou a mudar na Europa da década de 60, na concepção de Vergueiro (2018), devido as contribuições e estudos das Ciências da Comunicação e dos Estudos Culturais. No Brasil, ainda na década de 60 algumas editoras de livros didáticos passaram a incluir em suas publicações conteúdo no formato das linguagens dos quadrinhos.

A infiltração nas escolas brasileiras da linguagem dos quadrinhos só ocorreu mesmo, nas palavras de Vergueiro (2018), graças as ações de professores visionários que agiram como guerrilheiros da educação combatendo as práticas caducas e autoritárias que condenavam injustamente a nona arte. Esses professores reconheceram o potencial educacional dos quadrinhos e seus trabalhos convenceram as autoridades das possibilidades e benefícios dessa linguagem como ferramenta didática.

Contudo para Vergueiro (2018), a fase da inclusão foi paulatina e só se consolidou graças a uma legislação positiva, orientações e programas provenientes de órgãos estatais. O autor destaca que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), sinaliza para a diversificação de linguagens e manifestações artísticas na Educação Básica; já os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), sugerem práticas pedagógicas incluindo os quadrinhos; enquanto o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) distribui publicações em quadrinhos para criar um acervo para o uso dos professores.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa partiu da identificação de problemas de qualidade na Educação Básica e buscou por meio de uma pesquisa bibliográfica e análise documental explorar as possibilidades de uma ferramenta didática que pode, sem grandes obstáculos, ser aplicada em situações reais de ensino e aprendizagem.

A princípio, foi feito um levantamento bibliográfico em bibliotecas físicas, sites de busca e em repositórios digitais como o SciELO e Google Acadêmico. Após a busca, seleção e organização da base de dados da pesquisa, ocorreu a leitura do material e a composição da fundamentação teórica do trabalho. Nessa fase, o problema e os objetivos da pesquisa se consolidaram.

A fase seguinte compreendeu a seleção da obra para a ser analisada, que deveria ser na linguagem de HQs, contemplar a faixa etária dos alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio e conter uma narrativa com elementos que permitissem sua utilização em situações de aprendizagem planejadas para trabalhar fenômenos, conceitos e temas históricos.

A definição do título “Os louros de César”, uma HQ do personagem Asterix, se deu, principalmente, por duas razões: seu conteúdo aborda um tema presente tanto no currículo do Ensino Médio como do Ensino Fundamental II e sua composição imagética/escrita simula com muito realismo o contexto histórico da República Romana da antiguidade.

Finalmente, foi realizada a análise da HQ “Os louros de César”. No caso, não se tratou de uma apreciação técnica, ou seja, uma análise da composição estrutural da HQ. Mas sim, um exame do conteúdo da obra com foco em sua aplicação nas situações de aprendizagem da disciplina de História.

Desse modo, o exercício de observação com a HQ, realizado nesse trabalho, se enquadrou no campo dos estudos qualitativos. Segundo Bardin (2011) as abordagens qualitativas observam indicadores não frequentiais passíveis de inferências, obedece a um procedimento mais intuitivo, mais maleável e mais adaptável aos imprevistos.

A análise teve por objetivo extrair do conteúdo dos quadrinhos temas e conceitos históricos, atentar para possíveis descontextualizações ou anacronismos.

Apesar de ser indispensável a leitura integral da HQ para uma compreensão global do conteúdo, foram realizados recortes retirando da obra quadrinhos individuais ou sequências deles. O critério determinante para os recortes foram os potenciais temas ou conceitos históricos que podem ser trabalhos por meio dos quadros ou tiras escolhidas. Já vislumbrando as práticas com esse material no chão de sala, concluiu-se que os recortes eram imprescindíveis, porque não há necessidade de esmiuçar em sala de aula todos os quadros que compõe a HQ: alguns oferecem pouca, ou nenhuma, informação para as atividades; uma análise integral em sala de aula se tornaria cansativa e maçante para todos os envolvidos e seria inviável diante do tempo exigido (considerando a quantidade média de aulas de História que têm por semana).

Por se tratar, segundo Eisner (2010), de uma arte que sobrepõe textos e imagens o conteúdo verbal e não-verbal tem de ser lido e interpretado em conjunto. “Nos quadrinhos se observa a utilização de dois códigos: o linguístico e o das imagens. Estes podem ser analiticamente separados mas são complementares para a leitura dos quadrinhos. [...] (SILVA, 2001, p. 2)

Dos quadros e tiras escolhidos foram analisadas algumas categorias e unidades de registro.

Bardin (2011), define categorias como classes que reúnem grupos de elementos (unidades de registro, por exemplo).

“Quais os elementos do texto a ter em conta? Como recortar o texto em elementos completos? A escolha das unidades de registro e de contexto deve responder de maneira pertinente (pertinência em relação às características do material e face aos objetivos de análise)” (BARDIN, 2011, p.134).

Realizou-se inferências a partir das seguintes categorias e unidades de registro:

- Temas ou conceitos: escravidão, por exemplo;
- Personagens;
- Elementos culturais (costumes, vestimentas, alimentação, entre outros);
- Situações (históricas ou fictícias);
- Valores políticos, morais ou culturais.

Algumas das unidades de registro e categorias contempladas acima foram sugeridas no livro *Ensinar e Aprender História: Histórias em Quadrinhos e Canções*, de autoria de Adriane de Quadros Sobanski, Edilson Aparecido Chaves, João Luis da Silva Bertolini e Marcelo Fronza. Outras foram escolhidas ao longo da leitura da HQ.

O conteúdo da HQ foi confrontado com outras fontes históricas para verificar a verossimilidade ou inverossimilidade das evidências históricas presentes nos quadrinhos: “Para que haja certo grau de plausibilidade científica no uso de histórias em quadrinhos com temas históricos torna-se necessário -além do conhecimento de sua linguagem específica enquanto documento- o confronto com outras fontes históricas e outras narrativas históricas” (SOBANSKI, et al., 2009, p. 57).

Assim sendo, nessa etapa dos trabalhos foi necessária uma ampliação da pesquisa bibliográfica com foco em textos históricos que abordassem as temáticas e conceitos presentes nas categorias e unidades de registro analisadas.

Por fim, buscou-se destacar potencialidades, apresentar armadilhas e explorar abordagens possíveis para o uso de HQs nas aulas de História, por meio de um trabalho fundamentado em pesquisa bibliográfica e análise documental. Esse exercício de pesquisa teve por finalidade oferecer subsídios para o emprego prático desse instrumento didático.

#### 4. ANÁLISE DO CONTEÚDO DA HQ “OS LOUROS DE CÉSAR”

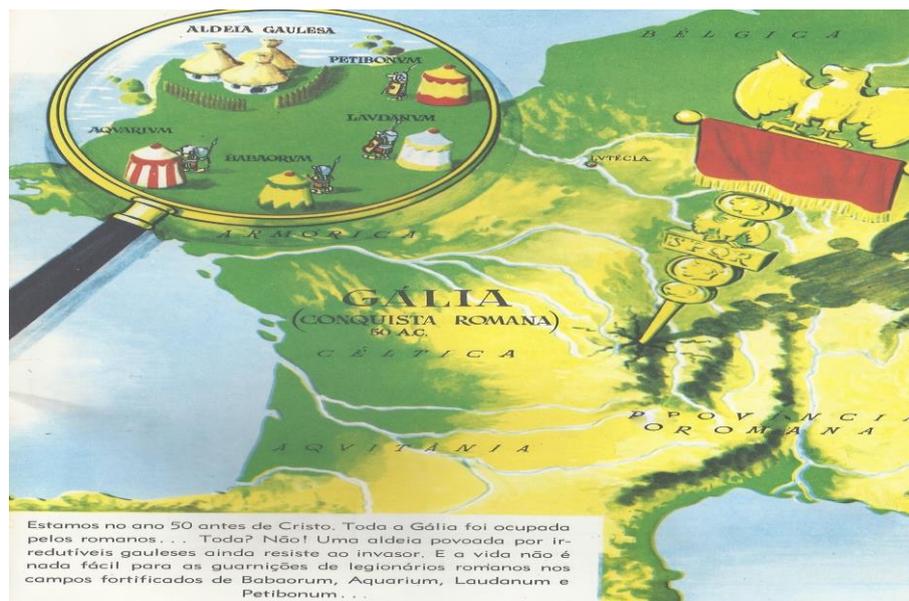
Os franceses René Goscinny e Alberto Uderzo foram os responsáveis pela criação do personagem Asterix. René Goscinny, já falecido, escrevia o texto, enquanto Alberto Uderzo era o responsável pelas ilustrações. O personagem apareceu pela primeira vez na revista francesa *Pilote*, em 1959. O ilustrador continuou a publicar as histórias após a morte do parceiro, em 1977. As histórias se passam no período da República- 509 a.C. a 27 a.C.. As informações são de Vilela (2012).

Na HQ “Os Louros de César”, o chefe gaules Abracurcix exagera no vinho e aposta com o cunhado Homeopatix, com quem não se entende muito bem, que irá servir em sua aldeia um prato bem mais sofisticado do que a comida que está sendo servida na mesa do parente da cidade. Promete oferecer, nada mais nada menos que um ensopado temperado com a coroa de louros de César.

O ímpeto alcoólico do chefe resulta em muitos problemas para seus guerreiros Asterix e Obelix. Serão eles que terão de cumprir com a missão de ir até Roma, entrar no palácio de Júlio César e roubar a coroa de louros.

Daí se desenrola o enredo da HQ que terá quadros analisados nas figuras a seguir.

Figura 1- Localização da aldeia de Asterix.



Fonte: GOSGINNY, R.; UDERZO, A. *Os louros de César*. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972, p.3, quadro 1.

Na figura 1 encontra-se o mapa que abre o enredo, destacando a aldeia fictícia de Asterix por meio do desenho de uma lupa. Mostra a aldeia isolada e cercada por tropas romanas, numa região onde atualmente localizam-se países europeus como a França e a Bélgica

A imagem quando comparada com um mapa histórico do Império Romano em toda a sua extensão e com outro da Europa atual, tem uma primeira função óbvia de ilustrar as possessões do império e sua magnitude e, em segundo plano, facilita no exercício de relacionar os gauleses aos franceses e belgas, por exemplo.

Por outro lado, apresenta um equívoco histórico ao afirmar, na legenda da imagem, que no ano 50 a. C. ainda havia uma aldeia gaulesa resistindo às investidas das legiões romanas. Segundo Vilela (2012), em 52 a.C. o chefe gaulês Vercingetórix liderando uma aliança inédita de tribos gaulesas resistiu ao avanço romano sobre suas terras. Embora, tenha conquistado algumas vitórias, usando a tática da terra arrasada, acabou sendo derrotado na Batalha de Alésia. Sua rendição significou a conquista definitiva da Gália por Júlio César.

Para Vilela (2012), o deslize histórico foi proposital. A ideia dos gauleses resistindo à dominação romana pode ser, entre outras hipóteses, uma alusão à resistência francesa à ocupação nazista durante a Segunda Guerra.

Figura 2-Asterix e Obelix chegam à Roma.



Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. Os louros de César. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972, p.5, quadros 2-5.

A figura 2 mostra a chegada, no último quadrinho, dos guerreiros Asterix e Obelix à Roma em meio à agitação daquela cidade. A reprodução apresenta uma cidade com características de grandes centros urbanos contemporâneos: vendedores ambulantes, transeuntes alheios a mendigos e contestadores e excursionistas de diversas origens conhecendo os pontos turísticos daquela cidade.

Pode-se explorar nessa sequência de quadros vários temas, como a diversidade cultural da República, a circulação de pessoas dentro do território da República, as estradas que ligavam Roma às províncias, a agitação urbana, entre outros.

Os romanos conquistaram toda a bacia do Mediterrâneo, estabelecendo províncias na Europa, Ásia e África, constituindo uma sociedade bastante diversificada. Funari (2002), assegura que com as conquistas militares povos e mais povos foram incorporados ao mundo romano, em condições de liberdade ou escravidão, criando um ambiente com muitos costumes em constante interação. Ao abordar a diversidade cultural do império a obra ilustra assertivamente uma realidade histórica da Roma antiga.

Apesar da viagem fictícia feita por Asterix e Obelix, narrada na HQ, um deslocamento desse porte era possível entre os territórios do império. De acordo com Barreto (2001), conforme citado por Silva e Kemp (2008), os cidadãos romanos viajavam com frequência para lazer ou trabalho, principalmente após a construção de muitas estradas, entre os séculos II a.C. e II d.C.

Vilela (2014), assinala em seu trabalho que é muito comum encontrar nas narrativas de HQs elementos da época da produção da obra. Nesse caso, a publicação francesa de 1972, insere na história um guia turístico e um jovem contestador, com evidentes características atuais.

Meira, Kushano e Hintze (2018), apresentam registros da existência de guias de pessoas ainda na antiguidade, mas os relatos do período apontam que suas funções eram diferentes daquelas desempenhadas pelos profissionais atuais. Desse modo, não seria plausível dizer que na época havia turismo segundo a concepção contemporânea.

Segundo Ferreira e Rodrigues (2014), para os romanos a juventude era um tempo crítico. Período de turbulências, tensões e conflitos. O tempo do furor. Seres afeitos a vícios, irresponsáveis com o dinheiro, orgulhosos, ambiciosos e desapagados. Está seria a fase para a preparação militar e de formação para a vida

política. Suas ocupações eram a caça, combates, entre outros passatempos, e o engajamento em associações com princípios militares e políticos. Essas associações promoviam ações políticas como o apoio a candidatos a cargos públicos, por exemplo. Por outro lado, favoreciam comportamentos coletivos de desordem e violência. Os autores alertam que o quadro apresentado acima cabe mais aos jovens da elite, devido à escassez de fontes sobre as classes populares.

Embora haja traços universalmente compartilhados pela juventude em diferentes sociedades e épocas, não seria coerente enquadrar em uma mesma categoria um jovem da Antiguidade junto a outro da sociedade francesa contemporânea.

A reprodução de episódios anacrônicos carrega algumas intenções, pode-se inferir que a presença do guia turístico e do jovem contestador forma o quadro de uma França relativamente recente. Na década de 1970, as grandes cidades francesas, como Paris, já estavam repletas de turistas visitando seus monumentos e eram palcos de manifestações da contracultura- protagonizadas por jovens, com as contestações de Maio de 1968 ainda muito frescas na memória. Reforçando algumas conclusões supracitadas, Vilela (2012), afirma que nas histórias de Asterix os personagens gauleses refletem a imagem que os franceses fazem de si.

Figura 3-Buscando um meio para entrar no palácio de César, Asterix e Obelix chegam ao mercado de escravos.



Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. Os louros de César. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972, p.14, quadros 1-5.

Na figura 3 os guerreiros procuram e chegam ao mercado de escravos. Após encontrarem o palácio de Júlio César, Asterix busca um modo de entrar sem ter de travar uma luta direta com os legionários que fazem a segurança do palácio. Então ao avistar um homem saindo da morada do governante romano, se aproximam e o convidam para uma bebida. Na taverna, descobrem que o homem é um escravo de César, trata-se do cozinheiro do palácio. O cozinheiro conta de quem foi comprado e Asterix tem a ideia de se venderem como escravos para o comerciante que fornece cativos à César.

O tema da escravidão e a mutação do conceito ao longo da história certamente podem ser trabalhados com maior facilidade após a análise detalhada dos quadinhos da figura 3. Como na leitura dos demais quadros, torna-se indispensável o auxílio de documentação complementar mais elaborada ou, mesmo, textos mais simples retirados dos livros didáticos.

Os quadros selecionados acima oferecem informações para esmiuçar diversos aspectos da escravidão na República romana: entre eles, atributos singulares à prática escravista do período ou outros que se repetiram entre diferentes sociedades escravocratas.

Um exercício promissor seria traçar um paralelo entre a escravidão antiga e a moderna, buscando constatar semelhanças e diferenças.

Segundo Barros (2013), uma particularidade da escravidão moderna é vincular à cor da pele um suposto sinal de inferioridade na alma que justificaria a escravidão de determinados grupos humanos.

No caso romano, a cor de pele não era o fator determinante para um indivíduo ser colocado na condição de escravo. Geralmente, os escravos eram prisioneiros de guerra oriundos dos muitos povos conquistados. Os quadinhos acima oferecem elementos imagéticos e textuais que corroboram com essa realidade histórica.

Corassin (2001), atesta que multidões de escravos chegavam à Roma após as campanhas militares. Segundo a autora, farta documentação apresenta números de prisioneiros: 30 mil em Tarento em 209 a.C., 150 mil no Epiro em 167 a.C., 50 mil em Cartago em 146 a.C. Além de prisioneiros de guerras, muitos escravos eram adquiridos por meio de saques e raptos. Em grandes mercados como o de Delos, chegavam a ser vendidos até 10 mil escravos destinados à Itália.

Figura 4-Na rua, Asterix e Obelix procuram um lugar para passar a noite.



Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. Os louros de César. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972, p.41, quadros 4-7.

Os gauleses convencem Tifus, o comerciante de escravos, de vendê-los em sua loja. Porém, não foram comprados pelo intendente de César, mas sim por Claudius Calibradus. Os guerreiros acreditam terem sido comprados pelo intendente de César até chegarem à casa de Claudius e descobrirem que não estão no palácio de César. Foram designados para trabalharem na cozinha da casa. Os guerreiros conquistam a confiança de todos e após uma noite de bebedeira, Claudius os designam para representá-lo em uma reunião com Tiberius Bajulatorius, um dos secretários de César, dentro do palácio do governante. Leopodinus o mordomo de Claudius, com inveja, chega antes da reunião no palácio e faz uma delação falsa.

Acusados falsamente de planejarem o assassinato de César, Asterix e Obelix são presos assim que chegam ao palácio. Condenados a serem jogados às feras no Circo Máximo, criam muita confusão provocando a evacuação do local e fogem.

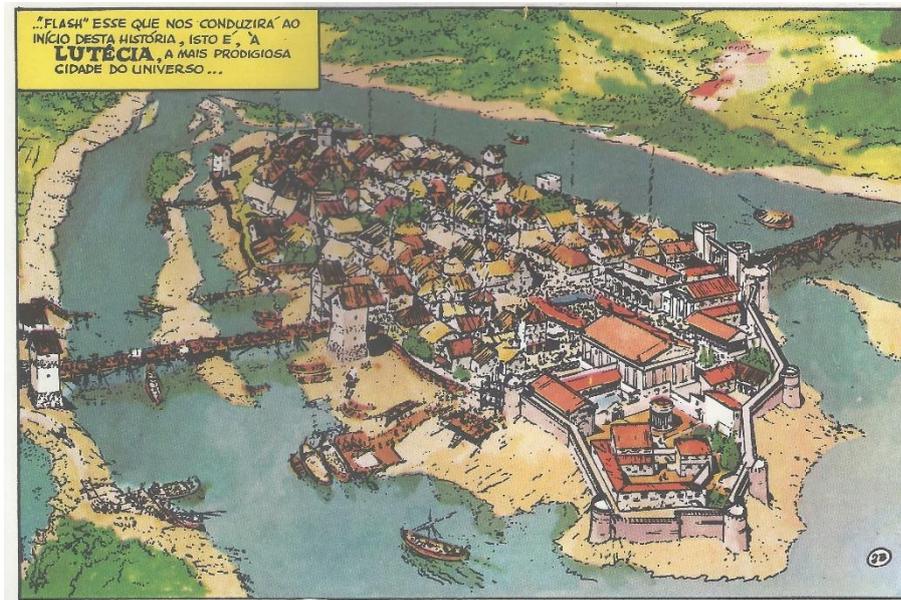
Nos quadros acima ao perambularem pelas ruas da cidade em busca de um canto para dormir, são atacados por um bando de ladrões. Após darem uma surra nos criminosos tornam-se amigos do bando.

Roma, a capital da república, já apresentava problemas sociais muito comuns nos grandes centros urbanos contemporâneos. Os quadros, além de ilustrarem muito bem uma realidade histórica daquela cidade, são excelentes gatilhos para promover debates sobre temas atuais, como infraestrutura urbana e segurança pública.

Segundo Corassin (2001), muitos eram os problemas de segurança enfrentados cotidianamente pelos moradores da capital da República: no fim da República, áreas populares, como Suburra, formada por ruelas sujas e escuras, mais pareciam um labirinto. Lugar extremamente perigoso para a circulação noturna, pois praticamente não contava com policiamento.

Vale lembrar uma orientação fundamental para utilizar essa HQ como suporte didático, que, segundo Vilela (2012), os quadrinhos de Asterix podem trazer mais informações sobre a contemporaneidade do que a respeito do mundo antigo.

Figura 5- Lutécia, cidade onde mora Homeopatix, cunhado de Abracurcix.



Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. Os louros de César. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972, p.6, quadro 7.

Lutécia é a cidade onde mora Homeopatix, cunhado do chefe gaulês Abracurcix. Palco da confusão geradora da aposta que meteu Asterix e Obelix em tantas confusões.

Nesse quadro uma realidade histórica foi satisfatoriamente caracterizada. Percebe-se uma aldeia com sinais de romanização, uma ação que fazia parte do processo de inclusão das áreas conquistadas à estrutura da República. Os romanos fundaram muitas cidades ou urbanizaram aldeias dos povos conquistados. Esse quadro ilustra bem um desses casos, o centro urbano do desenho é uma mescla de uma simples aldeia com uma área romanizada.

Corassin (2001), confirma em seus estudos que os romanos se depararam com diversas formas de ocupação nas terras conquistadas: encontraram no Oriente regiões bastante urbanizadas e mantiveram as instituições e a arquitetura desses

espaços; porém, no Ocidente foi preciso fundar cidades, sendo que muitas surgiram nas colônias formadas por soldados veteranos de guerra, que se instalaram nesses locais após o serviço militar, ou por cidadãos romanos; ainda, no Ocidente, muitos núcleos das populações nativas, como no caso das aldeias gauleses e de povoados espanhóis, passaram por um processo de urbanização após as conquistas, introduzindo o modelo romano de organização de centros urbanos.

Para trabalhar esse quadro com uma possibilidade maior de inferências, um dos caminhos seria pesquisar sobre cidades europeias atuais que surgiram desse processo e ainda conservam marcas do período.

Figura 6: César desfila triunfante por Roma e recebe uma coroa de funcho.



Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. Os louros de César. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972, p.47, quadros 6-8.

Os quadrinhos da figura 6 mostram Júlio César triunfante pela cidade após uma campanha militar bem-sucedida. Como de costume os generais que retornavam vitoriosos eram agraciados com uma coroa de louros. Nessa altura a coroa de César já havia sido trocada por uma de funcho. Leopodinus, o escravo invejoso, fez a troca sob ameaça após ser encontrado pelos gauleses em um bar. Asterix e Obelix, numa ronda com seus novos amigos criminosos, encontraram Gracus, filho de Calibradus. Após ser salvo pelos guerreiros gauleses de um assalto, Gracus contou que foi Leopodinus que os havia denunciado e compensado com o cargo de escravo pessoal de Júlio César. Como escravo pessoal, seria o responsável por segurar a coroa sobre a cabeça de César durante o desfile.

As conquistas militares do exército romano, que levaram à expansão do território e glorificaram muitos generais da República, estão entre as realidades históricas do período que mais permeiam o conhecimento e o imaginário popular. Nos quadros acima, ilustrou-se com informações valiosas o desfecho de uma campanha militar. Os quadrinhos representam o desfile triunfante de Júlio César e suas legiões, ovacionado pelos populares, junto com os espólios de guerra: tesouros e prisioneiros, que geralmente tinham como destino a escravidão.

Funari (2002,) destaca que os generais vitoriosos eram socialmente muito respeitados e bajulados com honras formidáveis, tais como desfilar com suas legiões pela cidade de Roma. Era uma tradição da aristocracia e motivo de orgulho valorizar a audácia militar.

Na série, além de explorar a realidade histórica simulada, oportuniza-se trabalhar o personagem de Júlio Cesar, um dos mais marcantes do contexto da República. Militar e político habilidoso, foi responsável por liderar a conquista definitiva das terras gaulesas e nomeado pelo Senado Ditador Perpétuo, entre outros feitos.

Funari (2002), explica que Caio Júlio César, general de origem aristocrática, se declarava descendente de Vênus e Eneias. Conquistou em poucos anos a Gália, uma grande área da Europa que corresponde, grosso modo, territórios atuais da França, Suíça, Bélgica e parte da Alemanha. Após essa conquista, o Senado, receoso com o poder que acumulara, decidiu lhe tirar o comando das legiões que até então liderava. Júlio César não aceitou a decisão, tomou Roma em 49 a.C. e tornou-se ditador da República. Após anos de conflitos com o Senado, foi assassinado por membros daquela instituição, no dia 15 de março de 44 a.C., data também conhecida pela expressão “idos de março”.

Discutir sobre a relação entre o Senado e César pode ser útil, ainda, para compreender a organização política da República.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram algumas questões críticas atuais referentes à qualidade do ensino na Educação Básica brasileira as inspiradoras do problema de pesquisa tratado neste trabalho. Buscou-se apontar e debater ao menos uma alternativa didático-metodológica que pudesse contribuir para, quiçá, amenizar algumas das demandas que se apresentam.

Ficou evidente em leituras iniciais, que um dos grandes problemas da Educação Básica seria que, para os alunos, os conteúdos curriculares, ou o modo como são oferecidos, estão distantes de suas realidades culturais e perdem o sentido. Esses fatores, entre outros, estariam provocando a falta de interesse dos mesmos. Isto posto, esta e outras pesquisas de temáticas semelhantes já se justificam e se tornam cada vez mais necessárias.

Diante disso, educadores e especialistas de áreas distintas se debruçam sobre a questão, buscando desenvolver ferramentas didáticas e metodologias com potencial para suscitar a motivação para estudar, que em algum momento teria ficado pelo caminho. A leitura de alguns desses estudos levou ao aprofundamento das reflexões.

Desse modo, considerando que o cabedal cultural dos educandos emerge como um dos fatores preponderantes para conquistar avanços qualitativos na Educação Básica, foi necessário direcionar a pesquisa bibliográfica para buscar informações sobre quais elementos da cultura jovem podem ser aproveitados para o desenvolvimento de estratégias que os resgatem e os insiram nas situações de ensino e aprendizagem propostas na escola.

O material levantado e analisado revelou autores que compravam em seus trabalhos que as mídias, tão presentes e influentes em nossa sociedade, podem ser ferramentas cruciais para aproximar e envolver positivamente os educandos nas atividades escolares. Os jovens são influenciados e influenciam por meio das mídias.

Assim, se chegou aos objetivos da pesquisa. Entre tantas escolhas a frente, optou-se por uma mídia mais acessível. As HQs, no segmento impresso, são baratas e muito populares já por várias gerações. De que modo essa mídia impressa poderia gerar benefícios nas situações de aprendizagem da disciplina de História? Quais seriam seus limites?

A pesquisa bibliográfica apontou mais vantagens que desvantagens. Além de se tratar de uma mídia de massa com forte apelo entre os estudantes, sua linguagem,

uma composição entre imagem e texto, estimula a interpretação e facilita relações e inferências. Os limites ficam por conta, principalmente, do risco de ocorrer preparação e condução inadequadas dos trabalhos por parte do docente.

A análise do conteúdo da HQ foi um exercício que reduziu a abstração dos argumentos teóricos. Ilustrou o potencial dos quadrinhos como excelente ferramenta didática nas aulas de História, podendo desempenhar tanto o papel de simples complementação para um texto teórico, como de fonte histórica de peso.

Outra tese que se confirmou, foi que alguns quadros abrem muitas possibilidades de abordagens por sua riqueza de informações. Podendo contribuir, por exemplo, tanto para a compreensão de uma realidade histórica dada em determinado contexto do passado, quanto para debater assuntos da atualidade ligados diretamente a realidade dos educandos.

As inúmeras formas como um quadro- ou sequência deles-pode ser explorado didaticamente, abonou argumentos teóricos que assinalam que o trabalho do docente é determinante para o sucesso ou o fiasco da ação de aprendizagem com uso de quadrinhos. O professor precisa delimitar bem os temas e conceitos que serão tratados, fazer uma pesquisa árdua para sustentar teoricamente o conteúdo que será aproveitado e, se for preciso, preparar os estudantes para lidar com a linguagem.

Pode-se dizer que o produto da análise oferece subsídios consistentes para o uso de histórias em quadrinhos nas aulas de História. Dentro de seus limites, pode ser uma referência inicial. Algo como um manual indireto, com informações relevantes para triar enredos em quadrinhos relacionados a conteúdos curriculares, selecionar quadros dentro das HQs, recortar temas e conceitos, buscar base teórica, traçar relações e estabelecer inferências.

Apesar dos resultados positivos alcançados, ficou evidente que essa pesquisa apenas foi iniciada por aqui. Um próximo passo seria vivenciar, pôr na prática o que nesse texto ficou no campo da teoria. Planejar, aplicar, observar e analisar procedimentos, andamento, resultados e agentes envolvidos.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCÂNTARA, Claudia Sales. **Histórias em quadrinhos e educação: Inovando o currículo**. EdUECE- Livro 1 02570, 2014.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BARROS, D'assunção José. **Escravidão Clássica e Escravidão Moderna. Desigualdade e Diferença no Pensamento Escravista: uma comparação entre os antigos e os modernos**. Ágora. Estudos Clássicos em debate, núm. 15, 2013, pp. 195-230. Universidade de Aveiro. Aveiro, Portugal.

CARVALHO, DJota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.

CORASSIN, M. L. **Sociedade e política na Roma Antiga**. São Paulo: Atual, 2001.

DIAS, Diego Roberto Colombo. **Uso de Blogs, Flogs e Webquest na Educação**. São João Del-Rei, 2017. 24p. (Unidade 2-material didático do curso Especialização em Mídias na Educação).

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, L. N.; RODRIGUES N. S. **Tornar-se adulto na Antiguidade clássica: normas, práticas e representações**. In: FONSECA A. C. (Ed.). Jovens adultos. Coimbra: Almedina, 2014. p. 87-132.

FONSECA, João Barreto da. **Material Impresso**. São João Del-Rei, 2017. 24p. (Unidade 2-material didático do curso Especialização em Mídias na Educação).

FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. São Paulo: Contexto, 2002.

GADOTTI, Moacir. **Qualidade na educação: uma nova abordagem**. Congresso de Educação Básica: Qualidade na Aprendizagem. Rede Municipal de Florianópolis. 2013.

GOSCINNY, R.; UDERZO, A. **Os louros de César**. Tradução: Eli Gomes. Rio de Janeiro: Cedibra, 1972.

HINTZE, H. C.; MEIRA, C.M.; KUSHANO, E. S. **Apontamentos históricos sobre a profissão do guia de turismo**. Revista de Turismo Contemporâneo –RTC, Natal, v. 6, n. 1, p. 1-19, jan./jun. 2018.

HOBBSAWM, Eric J. **A era dos extremos: o breve século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. **Histórias em quadrinhos e ensino de História**. Revista História Hoje, v. 6, nº 11, p. 147-171 – 2017.

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

MOYA, Álvaro. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

OLIVEIRA, Luiz Ademir de. **Módulo convergências das mídias**. São João Del-Rei, 2017. 22p. (Unidade 1-material didático do curso Especialização em Mídias na Educação).

PAIVA, Vanessa Maia Barbosa de. **Integração de mídias na educação**. São João Del-Rei, 2017. 24p. (Unidade 2-material didático do curso Especialização em Mídias na Educação).

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2014.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática.** Eccos Revista Científica, v. 27, p. 81-95, 2012.

SALES, Cláudia. **HQs: mídia parceira da pedagogia e do currículo.** Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto e Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018. p.17-32.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Revistas em quadrinhos, álbuns e *graphic novels* em sala de aula.** Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto e Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018. p.129-144.

SILVA, Nadilson. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos.** In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande/MS – setembro 2001.

SILVA, Odair Vieira da & KEMP, Sônia Regina Alves. **A evolução histórica do turismo: da Antiguidade Clássica a Revolução Industrial – século XVII.** Revista científica eletrônica de turismo. Ano V, nº 9, Jun, 2008.

SOBANSKI, A. Q. et al. **Ensinar e aprender história: histórias em quadrinhos e canções.** Curitiba: Base, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As HQs e a escola.** Coleção quadrinhos em sala de aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto e Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018. 192 p. 1-16.

\_\_\_\_\_. **Os quadrinhos na aula de História.** In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2014. p. 105-129.

\_\_\_\_\_. RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Contexto, 2009.

Vidal EM, Maia JEB, Santos GLS. **Educação, informática e professores.** Fortaleza: Demócrito Rocha; 2002.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A Utilização dos quadrinhos no ensino de História: avanços, desafios e limites.** 2012. 323 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.

\_\_\_\_\_. **Os quadrinhos na aula de História.** In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2014. p. 105-129.