



O Uso do HQS Como Ferramenta Tecnológica Educacional nas Dificuldades Da Leitura e Escrita para os Alunos das Turmas Multisseriadas

The Use of Comic Books as an Educational Technological Tool for Students in Multigrade Classrooms With Reading and Writing Difficulties

Gilson Guimarães Petti

Universidad de la Integración de las Américas.

Alderlan Souza Cabral

Dr. <https://lattes.cnpq.br/8583035818373126>

Resumo: Este estudo é uma descrição resumida de uma dissertação de mestrado desenvolvida para reconhecimento de título que traz como temática “O uso de HQs como ferramenta tecnológica educacional nas dificuldades da leitura e escrita para alunos das turmas multisseriadas”. Tendo como objetivo geral: analisar as HQs como ferramenta metodológica para minimizar as dificuldades dos alunos multisseriados na leitura e escrita. Ressalta-se que as ferramentas tecnológicas para turmas multisseriadas nem recursos digitais a abordagens de ensino ativo, como a aprendizagem. Isso possibilita a adaptação do aprendizado, fazendo com que cada aluno possa progredir conforme seu próprio ritmo, mesmo quando há estudantes de distintas idades e graus de conhecimento em uma única classe. O processo metodológico partiu de uma pesquisa exploratória descritiva, que é um estudo que investiga um assunto ou questão que não é amplamente conhecido para adquirir uma compreensão básica sobre ele; posteriormente, realiza uma descrição minuciosa das particularidades, fenômenos ou interações entre as variáveis do objeto de pesquisa. Os principais resultados apresentam que as histórias em quadrinhos (HQs) são instrumentos eficientes para promover a alfabetização, estimular o pensamento crítico e facilitar o acesso à cultura. Quando combinadas com a tecnologia, elas expandem seu potencial, possibilitando que a linguagem visual se una a recursos digitais para inovar na narrativa e na educação.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; tecnologia; ensino-aprendizagem.

Abstract: This study is a summary description of a master's thesis developed for title recognition, which focuses on “The use of comics as an educational technological tool in addressing reading and writing difficulties for students in multi-grade classrooms.” Its general objective is to analyze comics as a methodological tool to minimize the reading and writing difficulties of multi-grade students. It emphasizes that technological tools for multi-grade classrooms combine digital resources with active teaching approaches, such as Learning. This allows for the adaptation of learning, enabling each student to progress at their own pace, even when there are students of different ages and levels of knowledge in a single class. The methodological process began with descriptive exploratory research, which is a study that investigates a subject or issue that is not widely known to acquire a basic understanding of it; subsequently, it performs a detailed description of the particularities, phenomena, or interactions between the variables of the research object. The main results show that comic books are efficient tools for promoting literacy, stimulating critical thinking, and facilitating access to culture. When combined with technology, they expand their potential, allowing visual language to unite with digital resources to innovate in storytelling and education.

Keywords: comic books; technology; teaching; and learning.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos, frequentemente referidas no Brasil como gibis, são uma forma de contar histórias utilizando uma combinação de texto e ilustrações. Esses quadrinhos abrangem uma variedade de temas, que vão desde as aventuras de super-heróis até questões de desenvolvimento pessoal, permitindo que esse formato cultural alcance uma ampla gama de leitores. Objetivo geral: analisar as HQs como ferramenta metodológica para minimizar as dificuldades dos alunos multisseriados na leitura e escrita.

A presente obra se justifica, pois as histórias em quadrinhos se tornaram populares na era digital, levando a adaptações para a nova mídia, como as webcomics. “Além das revistas em quadrinhos tradicionais, hoje temos também as que estão no ambiente digital. Existem sites exclusivos para quadrinhos que mantêm a mesma linguagem e a ideia de sequência das narrativas impressas, porém estão acessíveis online. Muitas dessas produções alcançam grande sucesso na internet e, posteriormente, são publicadas em formato físico para atingir um público mais amplo. Algumas das webcomics incorporam elementos como imagem, som e animação”.

As histórias em quadrinhos (HQs) constituem um tipo de texto que combina linguagens verbais e não-verbais, podendo ser expressas em formatos como cartuns, charges, tirinhas, entre outros.

O USO DAS HQS NA APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA

As histórias em quadrinhos (HQs), comumente conhecidas como quadrinhos, constituem um tipo de texto que apresenta uma narrativa diversificada, resultante da combinação de duas linguagens: a verbal e a não-verbal. Isso significa que o texto e as imagens se integram para formar uma “linguagem independente, que utiliza mecanismos específicos para representar os elementos narrativos” (Ramos, 2009). Essa interação exige que o(a) leitor(a) desenvolva certas competências de leitura para harmonizar esses dois tipos de linguagem, permitindo assim que se compreenda a obra; dessa forma, o universo dos quadrinhos se transforma em um meio multimodal. O crescimento na quantidade de pessoas que leem histórias em quadrinhos (HQ) criou uma possibilidade de comunicação eficaz para esse formato, além de ser bastante rentável para os empreendedores.

Atualmente, a leitura se apresenta como um dos principais desafios para as instituições educacionais, cujo objetivo central é instigar nos alunos o gosto e o hábito pela literatura. Esse aspecto se relaciona diretamente com a escrita, pois os estudantes só poderão se expressar bem através da escrita se desenvolverem uma boa prática de leitura. Formar leitores sempre foi e continuará a ser um desafio

para os professores, mas essa é uma atividade essencial para qualquer indivíduo. Esse entendimento deve ser transmitido aos alunos de modo que reconheçam a relevância da leitura e da escrita em suas vidas sociais, onde, para ocupar seu lugar no mundo, é fundamental saber ler e escrever.

Para aproveitarmos todas as vantagens que a leitura proporciona, é imprescindível, urgente e necessário aprender a ler de verdade. Isso significa adquirir a habilidade de leitura em seu sentido mais amplo, que vai além de simplesmente decifrar palavras. Os alunos devem perceber que se apropriar dessa prática é um dever, encarando-a como uma fonte de prazer e uma ferramenta que oferece a chance de descobrir grandes conquistas e conhecimento relevante para a vida e o mercado de trabalho. Nesse processo, cabe ao professor incentivar os alunos a se envolverem com a leitura. Para isso, é necessário fornecer as ferramentas e o suporte adequados. Nesse contexto, o uso de histórias em quadrinhos (HQs) é uma opção valiosa, pois estimula os alunos a lerem, sendo um recurso acessível que possibilita leituras diárias.

Há cem anos foi publicado o primeiro número da revista *O Tico-Tico* pela Sociedade *O Malho*, do Rio de Janeiro. Tratava-se de uma publicação afinada com seu tempo, com uma proposta séria de colaborar para o entretenimento e formação da criança brasileira (Vergueiro, 2005).

Como é possível notar na citação anterior, as histórias em quadrinhos, que são características do Brasil, surgiram no país com a publicação de *O Tico-Tico*, em 1905. Com uma linguagem acessível, essa publicação contava histórias engraçadas, com lições morais e elementos de fantasia, conquistando a preferência dos leitores ao longo de muitos anos. Os fãs mais dedicados de HQs costumam formar coleções, vindo-se pelo apreço por essas obras, também conhecidas como gibis. Contudo, antes de adentrar na trajetória das HQs no Brasil, é necessário entender o contexto editorial que existia antes do surgimento dessas publicações no país, fazendo um retrocesso até a década de 1920, quando havia poucos lançamentos de literatura infantil nacional, enquanto muitos livros traduzidos de outros países eram comercializados. Segundo Zilberman e Lajolo (1986):

A literatura infantil brasileira nasce no final do século XIX. [...] a circulação de livros infantis era precária e irregular, representada principalmente por edições portuguesas. Só aos poucos é que estas passaram a coexistir com as tentativas pioneiras e esporádicas de traduções nacionais, como as de Carlos Jansen (v. “Carlos Jansen: Contos seletos das Mil e uma noites”) [...].

Para que o(a) docente utilize os quadrinhos em sala de aula, é essencial “ter um conhecimento básico sobre essa forma de comunicação e identificar suas potenciais contribuições como um recurso adicional à prática educativa.” Isso visa possibilitar um trabalho “mais analítico e profundo em relação às mensagens e conteúdos científicos que são apresentados.”

As histórias em quadrinhos gozam de grande popularidade entre o público infantil e juvenil. Desde há tempos, essas narrativas visuais fazem parte da rotina desses jovens leitores, que, por meio de suas diversas qualidades, aprimoram a habilidade de interpretação de imagens imaginárias. Isso, aliado ao fator motivacional, estimula sua curiosidade e desenvolve seu senso crítico. É importante ressaltar que até mesmo as crianças têm a capacidade de desenvolver esse senso, desde que sejam criadas oportunidades e oferecidos recursos adequados, já que o aprendizado é diverso e o conhecimento pode ser adquirido ou construído de forma coletiva.

As histórias em quadrinhos (HQs) podem ser uma excelente ferramenta para o ensino de história, funcionando como um recurso pedagógico mais envolvente. Elas têm o potencial de melhorar a atenção dos alunos durante a leitura, oferecendo uma maneira mais divertida e agradável de aprender, beneficiando tanto os estudantes quanto os professores. Essa interação pode gerar uma troca de experiências, destacando que existem muitas narrativas que podem ser compartilhadas a partir de vivências práticas, considerando o que se observa no cotidiano ou no contexto cultural de cada indivíduo.

O professor, ao integrar quadrinhos em seu planejamento pedagógico (objetivos e conteúdos), proporcionará um incentivo maior aos alunos, tornando suas aulas mais atrativas e permitindo uma avaliação mais precisa do aprendizado dos estudantes. É importante destacar que a inclusão das histórias em quadrinhos no ambiente escolar proporciona aos alunos uma melhor familiaridade com outros tipos de textos. Nesse sentido, os leitores iniciantes que têm suas primeiras experiências com HQs desenvolvem uma imaginação mais criativa e rica, o que aumenta a probabilidade de se interessarem por leituras que aprimoram sua habilidade de compreender textos e expor argumentos críticos. Silvério e Rezende (2011) acrescentam:

O gênero das HQs, muito além de ser composto por páginas coloridas e humorísticas, oferece leituras que exploram uma variedade de signos, ajudando o aluno a expandir e aprofundar sua compreensão do que lê, ou seja, dando significado à leitura.

Segundo Coelho (1991), os autores se preocupavam em envolver as crianças com narrativas divertidas, oferecendo entretenimento àquelas que não tinham acesso a outros tipos de conteúdo. Dessa maneira, as histórias em quadrinhos se tornaram essenciais, uma vez que apresentavam uma forma de comunicação acessível, organizada em tiras, o que ajudou a aumentar a quantidade de leitores. As histórias em quadrinhos cativaram uma vasta audiência, especialmente crianças em busca de entretenimento. É relevante destacar os benefícios econômicos para os criadores e o crescente êxito dos gibis, que chamavam a atenção de diversos investidores. De acordo com Coelho (1991) exemplifica que:

Trata-se de um fenômeno de grande complexidade, que depende de uma intrincada política econômica para consolidar-se como um produto de sucesso, impactando diversas esferas, desde a literatura propriamente dita até a questão ética.

As revistas em quadrinhos desempenham um papel fundamental na introdução à leitura mais estruturada. A interação de crianças e adolescentes com esse formato se torna um incentivo essencial, preparando-os para apreciar diversos tipos de leitura e lidar com textos educacionais, literários e informativos (Santos, 2003).

A leitura e a escrita constituem pilares fundamentais para a comunicação humana. Diante disso, percebemos a importância de utilizar histórias em quadrinhos como uma ferramenta inovadora para auxiliar alunos que enfrentam dificuldades nessas áreas. A inovação e a tecnologia têm um apelo lúdico, como ressaltava Almeida (1998), ao afirmar que “a educação lúdica abrange uma teoria profunda e uma prática ativa.” É indiscutível que as histórias em quadrinhos estimulam o prazer pela leitura tanto em crianças quanto em adultos. Quem nunca folheou uma revista, absorvendo as imagens? Isso acontece porque os quadrinhos combinam ilustrações e texto, alcançando tanto aqueles que já têm fluência na leitura quanto aqueles que estão começando.

No que diz respeito à escrita, é importante notar que quem aprende a ler sente, por instinto, o desejo de escrever corretamente, buscando a autocorreção. Essa motivação geralmente surge quando há um estímulo que leva à conscientização, momento em que as crianças começam a expressar suas aspirações sobre o futuro.

É inegável que o avanço tecnológico desempenha um papel relevante nas instituições educacionais, porém, é fundamental ter cautela para evitar distrações. Para que as ferramentas sejam utilizadas de maneira eficaz, é necessário um planejamento adequado que contribua para a formação de indivíduos críticos e ativos em sua comunidade. Um dos principais motivos para incorporar a história em quadrinhos (HQ) no ensino é incentivar nos alunos o gosto pela leitura e pela escrita, uma vez que essa abordagem estimula diversas habilidades, como o pensamento crítico e uma consciência sociopolítica. A tecnologia deve ser utilizada como um recurso para aprimorar a habilidade de leitura de diferentes formas, seja aumentando o engajamento da geração que cresceu conectada, seja enriquecendo o vocabulário, seja otimizando o uso de plataformas e ferramentas pedagógicas.

Promovendo a apreciação da leitura e da escrita, com o objetivo de formar leitores capazes de criar seus próprios textos, é fundamental despertar o interesse pela leitura por meio de atividades saudáveis, divertidas e construtivas. Isso é essencial para o processo de ensino e aprendizagem. Para isso, há uma vasta gama de literatura direcionada ao público infantil, que deve ser explorada de maneira lúdica para potencializar o aprendizado, valorizando o conhecimento prévio das crianças.

É importante criar um ambiente apropriado para a leitura nas escolas, observando os alunos e coletando informações através de diagnósticos. Assim, é possível utilizar estratégias pedagógicas, como as histórias em quadrinhos, que são particularmente eficazes ao trabalhar com crianças em turmas multisseriadas, uma vez que atraem sua atenção. Como comentado por Coelho (1991):

A preocupação dos escritores era a de atingir as crianças com histórias engraçadas, proporcionando lazer a quem não possuía outro tipo de informação. Assim, as histórias em quadrinhos tornaram-se necessárias, pois tinham uma forma de comunicação fácil, dispostas em quadrinhos, assim contribuindo para o aumento do número de leitores.

As histórias em quadrinhos conquistaram uma vasta quantidade de leitores, especialmente entre as crianças, que viam nessa mídia uma forma divertida de entretenimento. É fundamental destacar os benefícios financeiros para os criadores e o crescimento impressionante das publicações em quadrinhos, que começaram a despertar o interesse de diversos investidores. De acordo com Coelho (1991), trata-se de um fenômeno extremamente complexo, que depende de uma intrincada política econômica para se consolidar como um produto de sucesso, impactando várias áreas, desde a literatura em si até questões éticas.

As histórias em quadrinhos foram, gradualmente, se firmando como uma alternativa significativa dentro da literatura brasileira, que outrora era negligenciada, apresentando-se como uma opção distinta em relação à literatura para adultos, influenciada pelos quadrinhos norte-americanos, cujos temas eram amplamente adotados, refletindo no modo de linguagem (gírias), na moda e até mesmo nas ideologias. A utilização de tecnologia na educação pode promover a criatividade, o pensamento lógico, a habilidade de pesquisa e outros aspectos essenciais para o desenvolvimento humano. Essas competências são fundamentais no contexto atual. As transformações na sociedade são o que impulsionam o surgimento de novas abordagens pedagógicas, ajudando os alunos a se adaptarem às significativas transformações do mundo globalizado e digital. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos (HQs) constituem uma forma de comunicação que integra arte, utilizando imagens, balões de fala, expressões dos personagens, temas e enredos, gerando, assim, um interesse pela leitura e promovendo o desenvolvimento tanto dos alunos quanto dos professores. Além disso, as HQs estão presentes em livros e avaliações, sempre com suas características e conteúdos únicos.

As histórias em quadrinhos podem ser vistas como importantes ferramentas para iniciar o incentivo à leitura nas aulas. Assim, o educador pode, por meio desse gênero textual, explorar a leitura de textos visuais, fazendo com que os alunos reconheçam diversos elementos que contribuem para a interpretação do texto, como deslocamentos, sons, espaços e outros componentes.

É amplamente reconhecida a importância das histórias em quadrinhos ao redor do mundo e o sucesso contínuo de suas narrativas, evidenciando seu papel como um meio de comunicação forte e influente. Mesmo com o surgimento da internet e de outras formas de mídia, as histórias em quadrinhos seguem atraindo novos admiradores e permanecem entre as publicações mais vendidas. Sua popularidade e fácil acesso são indicativos da considerável rentabilidade desse segmento. Com o passar do tempo, a produção dessas revistas se tornou mais profissionalizada, resultando em um sistema estruturado que culminou em um processo globalizado e com uma abordagem capitalista.

As histórias em quadrinhos (HQs) se estabelecem como uma fonte contínua e econômica de entretenimento para jovens e crianças, desempenhando um papel importante na formação de novos leitores. Muitas vezes, a introdução das crianças ao hábito da leitura ocorre através dos gibis. Devido à sua dinâmica e ao fácil acesso, as HQs são reconhecidas como um gênero textual que conquistou sua importância enfrentando diversas críticas, como mencionado anteriormente. Contudo, as HQs se firmaram e garantiram seu sucesso, conquistando admiradores ao redor do mundo. As histórias em quadrinhos se destacam pela sua capacidade de comunicação, apresentadas em tiras, o que as torna um meio ágil de disseminação de informações em um mundo que valoriza rapidamente notícias e entretenimento.

Ao empregar ferramentas tecnológicas como suporte para o aprendizado da leitura e da escrita, é importante lembrar que o foco principal deve ser no uso das HQs como uma abordagem pedagógica. Assim, ao integrar a tecnologia, como celulares, computadores ou tablets, o objetivo deve ser sempre escolher histórias em quadrinhos que sejam as mais alinhadas possível com a realidade dos alunos. Somente depois, deve-se apresentar o “outro” lado do mundo, incluindo seus costumes, crenças, tradições e culturas.

A instituição de ensino pode, assim, utilizar essa ferramenta para beneficiar a aprendizagem dos estudantes. A utilização das histórias em quadrinhos possibilita trabalhar com várias linguagens, permitindo a criação de contextos a partir da análise dos textos apresentados, estimulando os diálogos e aproximando os alunos do prazer pela leitura, em que também se desenvolve uma visão crítica da realidade social. Como afirma Pretto (2012): “É fundamental a maior participação de toda a sociedade, incluindo, é claro, professores e alunos em seus processos formativos, sejam eles formais, não formais ou informais – visando à produção de culturas e saberes”.

No cenário atual, as instituições de ensino devem transcender sua função tradicional de meramente reproduzir ou transmitir saberes. Elas têm um compromisso e uma responsabilidade em relação aos alunos: prepará-los para os desafios do mundo contemporâneo, lidando com novas culturas e, especialmente, com o ambiente social em que estão cercados, onde as tecnologias desempenham um papel fundamental. É essencial que essas ferramentas sejam integradas ao processo educativo. As escolas devem garantir que os alunos tenham acesso a diversas formas de conhecimento, com ênfase particular no uso de histórias em quadrinhos. Os estudantes que ingressam nas escolas atualmente já possuem um vasto conhecimento e habilidades relacionadas às novas tecnologias.

A tecnologia não só enriquece a educação, mas também oferece novas ferramentas para apoiar os educadores em suas práticas pedagógicas, aprimorando as estratégias de ensino e gestão. Nesse contexto, a importância da tecnologia se evidencia, pois ela cria oportunidades para uma aprendizagem mais eficaz. Isso ocorre porque os recursos tecnológicos possibilitam que os alunos tirem maior proveito das atividades em sala de aula.

PROCESSO METODOLÓGICO

Considerando que a dificuldade em ler e escrever é uma questão recorrente no ambiente escolar, combinada à ausência de um estímulo que favoreça uma abordagem mais dinâmica para atenuar ou resolver esse problema, torna-se essencial a adoção de métodos que utilizem histórias em quadrinhos como um recurso inovador na educação. Essa abordagem pode ajudar a identificar os obstáculos enfrentados pelos alunos e apresentar um modo eficiente de superá-los por meio de sua aplicação.

Um estudo de natureza exploratória e descritiva possui dois propósitos principais: inicialmente, investiga um assunto ou questão que ainda não é amplamente compreendido, com o intuito de se familiarizar com ele; posteriormente, realiza uma descrição minuciosa das características, fenômenos ou interações entre as variáveis relacionadas a esse objeto de pesquisa. Adere-se ao enfoque qualitativo, que é valorizado por sua contribuição ao entendimento das interações sociais, especialmente considerando a diversidade crescente na vida comunitária, que resulta em transformações sociais rápidas.

A aplicabilidade do instrumento se deu para uma turma de alunos da referida escola em classes multisseriadas. Por meio de atividades envolvendo HQs, para detectar o nível de rendimento dos estudantes, respondendo às questões por meio de histórias em quadrinhos. Em seguida, procuramos trabalhar com as tecnologias tipo tablet, valendo-nos de figuras animadas para facilitar o processo da leitura.

AValiação DOS RESULTADOS

As histórias em quadrinhos utilizadas nas aulas representam uma experiência bastante enriquecedora, pois valorizam as competências dos alunos e incentivam novas abordagens para uma leitura eficaz. É evidente que não há uma solução simples para os desafios educacionais, mas é imprescindível que o educador comprometido busque alternativas que permitam aos alunos explorarem novos conhecimentos, especialmente no que diz respeito à leitura e à escrita.

Formar leitores é uma tarefa complexa, que exige tempo, esforço e planejamento cuidadoso. Com a pandemia, a situação da educação se agravou, resultando em quase um ano e meio sem aulas presenciais, o que deixou consequências severas, a ponto de alunos do 5º ano não conseguirem ler fluentemente e, quando o fazem, apresentarem uma leitura mecânica, sem compreensão da função e da estrutura do texto. O papel do professor nunca foi tão importante, acompanhado de um grande desafio: restaurar as perdas no aprendizado. Na aplicabilidade do instrumento aos alunos por meio de atividades inovadoras com HQs constatou-se que:

Quadro 1 - Rentabilidade da Aplicabilidade do Instrumento aos Pesquisados.

Simplicidade na compreensão:	A comunicação em HQs, que combina texto e imagem, atua como uma “conexão” mental, auxiliando estudantes que enfrentam desafios na leitura a interpretar e assimilar o material de forma mais rápida.
Fomento à criatividade e ampliação do vocabulário:	Facilita o aprimoramento da linguagem e contribui para a adaptação a textos mais elaborados.
Envolvimento e incentivo:	Devido a serem um meio bastante conhecido e cativante, as histórias em quadrinhos despertam o interesse dos alunos, reduzindo a aversão e a apreensão em relação à leitura.
Multidisciplinaridade:	As HQs podem ser utilizadas em várias áreas do conhecimento, como português, História, Matemática e Geografia, facilitando a compreensão de conteúdos complexos.

Fonte: O pesquisador (2021).

A utilização de histórias em quadrinhos (HQs) potencializa o desempenho acadêmico ao combinar linguagem visual e textual. Essa junção captura o interesse dos alunos, aprimora a habilidade de interpretação de textos, torna mais simples a assimilação de conceitos complexos e incentiva o desenvolvimento do pensamento crítico. Como mencionado por Martins (2004):

As histórias em quadrinhos são criadas para proporcionar entretenimento, apresentando ilustrações vibrantes e coloridas que capturam a atenção dos leitores. Essa forma de arte provoca uma sensação de diversão, especialmente por meio das tiras, que apresentam narrativas breves e simples, utilizando uma linguagem tanto verbal quanto visual. Dessa maneira, a representação dos personagens, seus trajés e a forma como se expressam são fundamentais para atrair o público.

Esse leitor formula expectativas em relação aos personagens, às narrativas e ao comportamento deles nas diversas situações apresentadas, resultando na admiração que o fã possui pelos quadrinhos.

Fica comprovado que as histórias em quadrinhos (HQs) cativam especialmente os novos leitores que estão começando a explorar o universo da leitura. Elas desempenham um papel significativo na formação inicial desses indivíduos, devido ao seu apelo visual e às narrativas simples que despertam a curiosidade e a imaginação tanto de crianças quanto de adultos. As HQs afetam tanto o desenvolvimento linguístico quanto o social, disseminando a perspectiva do autor. É evidente que as histórias em quadrinhos têm despertado o interesse dos leitores iniciantes e, por essa razão, têm servido como um ponto de partida para a formação de muitos deles. Além disso, são um tipo de leitura bastante popular, especialmente entre crianças e jovens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou comprovado que as histórias em quadrinhos e a tecnologia desempenham um papel importante na alfabetização, ajudando a distinguir as várias linguagens regionais e destacando a diferença entre o uso formal e informal da língua. Elas contribuem para o desenvolvimento cognitivo das crianças, aprimorando suas habilidades e estimulando a formação de um pensamento crítico, capacitando-as a criar e modificar narrativas. Essa interação com as histórias pode também expandir a capacidade de decisão dos leitores, permitindo que mudem os desfechos das narrativas e se tornem críticos em relação à sua própria realidade, uma vez que muitas histórias ilustram questões sociais relevantes.

Portanto, as histórias em quadrinhos possuem um charme especial, atraindo leitores que podem se aventurar em outros estilos literários, criando assim uma base de leitores fiéis e promovendo o hábito da leitura, que é essencial e benéfico. As HQs desempenham um papel fundamental na formação desses leitores iniciais, pois são visivelmente estimulantes e apresentam narrativas simples que despertam a curiosidade e a imaginação tanto de crianças quanto de adultos.

Este assunto é bastante relevante, considerando a importância das HQs na formação de novos leitores, especialmente em um cenário onde muitos brasileiros demonstram desinteresse pela leitura. Isso é lamentável, pois o universo literário é repleto de cultura e conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação e Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.
- COELHO, Nelly Novaes. **Panorama Histórico da Literatura Infantil/Juvenil**. 4. ed. São Paulo: Ática, 1991.
- MARTINS, Silvana Aparecida de Freitas. **Histórias em Quadrinhos: Um convite para a iniciação do leitor**. In: I SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 2004. Anais. Paranaíba: UEMS, 2004.
- PRETTO, N. **Educação e Comunicação: os caminhos que se cruzam entre si e com as tecnologias**. Teias v. 13, n. 30, p.11-22, 2012b.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009
- SANTOS, Roberto Elísio dos. **A História em Quadrinhos na Sala de Aula**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26., 2003, Belo Horizonte, MG. Anais eletrônicos... São Paulo: INTERCOM, 2003.
- SILVÉRIO, Luciana Begatini Ramos; REZENDE, Lucinea Aparecida de. **O valor pedagógico das histórias em quadrinhos no percurso do docente de língua portuguesa**. In: Fórum de professores de didática do Estado do Paraná, 2011.

VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino In: _____ (Org). **Como usar as histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2005.

ZILBERMAN, Regina; LAJOLO, Marisa, **Um Brasil para crianças**. 2.ed. São Paulo: Global, 1986.