



Histórias em Quadrinhos e sua Inserção na Prática Docente

Comic Books and Their Integration Into Teaching Practice

Silvane Gonçalves Reis

Doctorado en Ciencias de la Educación. Instituição de formação: Universidad de la Integración de las Américas - UNIDA.

Arlindo Costa

Doctor en Ciencias Políticas; Education. Instituição de formação: Universidad Politécnica y Artística del Paraguay-UPAP.

Resumo: As histórias em quadrinhos, quando inseridas em sala de aula pelos professores, revelam-se como um recurso que auxilia no processo de ensino-aprendizagem desde a educação infantil até o ensino médio. Na alfabetização, por exemplo, passa a ser um recurso que auxilia o professor nas diversas atividades devidamente planejadas. O professor deverá saber utilizar esse recurso com o auxílio de outros materiais, como, por exemplo, gibis e revistas. Este artigo de pesquisa bibliográfica aborda as histórias em quadrinhos em relação à pedagogia e à prática docente. Para que sejam eficientes em sala de aula, as histórias em quadrinhos precisam ser inseridas no planejamento bem elaborado pelos educadores. Dessa forma, é de suma importância avaliar a melhor estratégia didática com as diferentes faixas etárias, a começar pela educação infantil, sendo que o professor deve eleger as publicações e temas mais apropriados para os objetivos.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; recurso pedagógico; pedagogia.

Abstract: When used by teachers in the classroom, comics serve as a resource that supports the teaching and learning process from early childhood education through high school. In literacy instruction, for example, they can support teachers in a range of carefully planned activities. Teachers should know how to use this resource alongside other materials, such as comic books and magazines. This literature review examines comics in relation to pedagogy and teaching practice. To be effective in the classroom, comics must be incorporated into well-designed lesson plans. It is therefore essential to assess the most appropriate teaching strategies for different age groups, beginning in early childhood education, and to select publications and themes that align with the learning objectives.

Keywords: comics; teaching resource; pedagogy.

INTRODUÇÃO

O uso das histórias em quadrinhos no ambiente escolar é uma prática que encontra respaldo legal tanto na Lei de Diretrizes e Bases (LDB) quanto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998) que reconhecem o gênero dos quadrinhos como uma ferramenta apropriada para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita dos alunos. A utilização de tal ferramenta vem desde a antiguidade, porém, com o passar dos anos, houve o aprimoramento, os desenhos foram

ganhando cor e a linguagem escrita, com isso, proporcionando a diversidade em seu campo linguístico e a aceitabilidade no meio educacional.

O uso das histórias em quadrinhos dentro das salas de aula como intervenção podem se tornar um importante instrumento pedagógico para o desenvolvimento da aprendizagem, por proporcionar aos que se apropriam dessa ferramenta inúmeras possibilidades de envolver o aluno, de um modo divertido superar suas dificuldades, pois é possível trazer para as salas de aula os assuntos do cotidiano que eles dominam e desse modo alcançar os objetivos propostos nos planos de intervenção para correção da aprendizagem.

O quadrinho, como meio eminentemente visual, pode ser facilmente utilizado em benefício dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Diferentes estudos corroboram que esse tipo de mídia permite reforçar a compreensão de conceitos abstratos e complexos de forma lúdica e acessível. Claramente, o poder plástico dos quadrinhos é uma atração a mais.

Neste estudo, foi possível constatar que as histórias em quadrinhos contribuíram para a correção da aprendizagem dos alunos no processo de alfabetização por meio da intervenção; com isso, tiveram grande relevância no meio.

A pergunta central deste artigo é assim descrita: de que forma as histórias em quadrinhos contribuem para o processo de ensino-aprendizagem?

REVISÃO DE LITERATURA

Histórico das Histórias em Quadrinhos

O século XIX foi fundamental para a formação das histórias em quadrinhos (HQs) como as conhecemos hoje. Durante esse período, as caricaturas e tiras de jornal começaram a ganhar popularidade, proporcionando uma fusão entre texto e imagem para contar histórias curtas, muitas vezes com humor ou críticas sociais. Esse formato de mídia encontrou um público amplo, sendo uma das formas de entretenimento mais acessíveis, tanto para as classes mais altas quanto para as populares. A combinação de ilustração e narrativa escrita permitiu um novo tipo de comunicação visual, essencial para o desenvolvimento das HQs.

Em 1905, a tira *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, revolucionou ainda mais o campo das HQs ao introduzir novas técnicas de experimentação visual e manipulação do espaço nas páginas. McCay foi pioneiro ao explorar a transição de um quadro para outro, criando uma narrativa que foi além das limitações do formato da tira de jornal. As criações de McCay eram reconhecidas por sua sofisticação artística, com o uso de perspectivas e layouts inovadores que influenciaram gerações de quadrinistas. Little Nemo também mostrou a capacidade da mídia de abordar temas mais complexos e de dar aos leitores uma experiência mais imersiva e emocional, utilizando-se da arte de maneira a expandir as possibilidades narrativas do formato (Martins, 2020).

A imprensa teve um papel essencial para a consolidação das HQs como uma forma de entretenimento popular. No final do século XIX, as histórias em quadrinhos começaram a ser publicadas regularmente em jornais e revistas, atraindo grandes públicos. Elas ofereciam uma maneira acessível de contar histórias, muitas vezes abordando temas sociais e políticos de forma crítica e humorística. Com o aumento da circulação dos jornais e a popularização das revistas ilustradas, as HQs se tornaram uma das formas mais procuradas de entretenimento, chegando a um público de diversas classes sociais. Esse fenômeno ajudou a estabelecer as HQs como um componente importante da cultura popular e como uma forma de comunicação eficaz para o grande público (Souza, 2022).

As caricaturas, que já eram populares desde os séculos anteriores, começaram a evoluir e a incorporar mais elementos de narrativa visual. Elas foram uma das principais precursoras das tiras de jornal, com seu humor satírico e crítica social, representando uma forma acessível de comentar e refletir sobre os eventos da época.

A transição para as tiras de jornal foi um passo fundamental. As publicações diárias começaram a incluir tiras que contavam pequenas histórias de maneira rápida e atrativa, com a combinação de ilustrações e textos curtos. A inserção de personagens recorrentes, como o famoso Yellow Kid de Richard F. Outcault, ajudou a criar uma identidade para essas histórias. Esse personagem foi uma espécie de “porta de entrada” para as histórias em quadrinhos modernas, com seu estilo de humor e crítica ao comportamento social da época. The Yellow Kid também é notável por seu uso inovador de balões de fala, uma característica que se tornaria essencial para as HQs.

A tirinha *Little Nemo in Slumberland*, de Windsor McCay, levou as HQs a um novo patamar, ao explorar o potencial artístico do formato. McCay não só inovou na utilização de quadros sequenciais, como também experimentou com elementos visuais de forma criativa. Ele foi um dos primeiros a utilizar o espaço das páginas de maneira não linear, manipulando o formato tradicional das tiras de forma.

Segundo Pérez (2022), “os quadrinhos se tornaram uma maneira da juventude expressar seu apoio à guerra, oferecendo uma narrativa heroica que se contrapunha à realidade de um mundo em crise”. Essa relação direta entre os super-heróis e os eventos históricos da época ajudou a consolidar a popularidade dos quadrinhos entre as massas e também seu papel na formação da identidade cultural americana.

As HQs se tornaram um fenômeno cultural em crescimento que foi chamado de Era de Ouro. Com publicações semanais e mensais, os quadrinhos alcançaram um público de milhões de leitores, particularmente crianças e adolescentes, mas com uma crescente participação de leitores adultos, o que ampliou ainda mais o mercado. A tiragem de publicações como “Action Comics” (onde Superman foi introduzido) e “Detective Comics” (onde Batman apareceu pela primeira vez) alcançava números impressionantes, e as editoras começaram a perceber o enorme potencial de lucro no setor (Thompson, 2019).

Catunda (2018) aponta que as histórias em quadrinhos são ferramentas poderosas para a alfabetização, pois combinam linguagens verbais e não verbais, permitindo que as crianças utilizem múltiplas estratégias de leitura. As ilustrações servem como pistas para a interpretação textual, ajudando no desenvolvimento do letramento visual e textual. Essa integração é fundamental nos primeiros anos de escolarização, quando muitas crianças ainda não possuem autonomia total na leitura de textos extensos.

Segundo Silva (2002, p. 54), “as histórias em quadrinhos são uma forma de linguagem que combina imagem e texto por meio do encadeamento de quadros, narra uma história ou ilustra uma situação”.

O’neil (2005, p. 10) escreve:

Quadrinhos não são uma coleção de palavras impressas numa mesma página (isto é o que os livros ilustrados são). Para ser uma história em quadrinhos, essas palavras e imagens devem trabalhar juntas da mesma maneira que partes de uma linguagem trabalham juntas. Pense nos quadrinhos como uma linguagem formada por dois elementos separados e bastante diferentes, usados em conjunto para transmitir informação.

Histórias em Quadrinhos no Brasil

Além de buscar títulos diversos para os trabalhos em sala de aula, é fundamental compreender a história e o desenvolvimento das histórias em quadrinhos no Brasil. A primeira publicação em nosso país, a revista em quadrinhos “O Tico-Tico”, é de 1905.

Foram necessárias mais de cinco décadas para a publicação, em 1960, do primeiro gibi inteiramente colorido: “A Turma do Pererê”, de Ziraldo. A publicação, da Editora O Cruzeiro, valorizava personagens do folclore nacional.

Devido à censura no período da ditadura militar, “A Turma do Pererê” deixou de ser publicada em 1964 e retornou apenas em 1975. Outro destaque dos anos de 1960 é a Turma da Mônica, criação do quadrinista Mauricio de Sousa.

Os números chamam bastante atenção: são quase 500 personagens criados, quadrinhos publicados em 130 países e traduzidos para cerca de 60 idiomas. Em pouco mais de seis décadas de atividades, a Mauricio de Sousa Produções é o ponto de partida para projetos que fizeram história no mercado das HQs no país.

Foi em 19 de julho de 1959 que Mauricio de Sousa publicou uma tira de Bidu e Franjinha na Folha da Tarde (atual jornal Folha de S. Paulo). Nesse momento, com certeza o quadrinista nem imaginava o que estava por vir. O universo da Turma da Mônica é um patrimônio cultural brasileiro e sua repercussão foi além dos gibis – leia-se inúmeros produtos licenciados, parques temáticos, espaços de lazer itinerantes, animações, aplicativos, entre outras tantas possibilidades.

No Brasil, as HQs ocupam uma posição cultural de destaque. A “Turma da Mônica”, idealizada por Maurício de Sousa, exemplifica esse impacto, sendo vastamente empregada nas escolas como recurso pedagógico essencial. Tais

narrativas abordam uma variedade de temas – de valores éticos a questões de inclusão social – e, por isso, contribuem de forma significativa para a formação cidadã do público infantojuvenil. Inclusive, a UNESCO reconheceu a importância de Maurício de Sousa no incentivo à leitura, evidenciando a capacidade universal que os gibis têm de despertar o interesse pelo aprendizado (Gentil, 2023).

Além do seu valor cultural, os gibis se destacam por serem acessíveis e de baixo custo, apresentando-se como uma opção viável para instituições de ensino com recursos financeiros limitados. Em sala de aula, seu uso pode ser integrado a diversas atividades pedagógicas ativas, como rodas de leitura, encenações ou a produção de narrativas visuais pelos próprios alunos. Essa integração fomenta o aprendizado ativo e a construção colaborativa do saber.

Apesar do seu reconhecido potencial, é imprescindível que os educadores estejam devidamente preparados para utilizar os gibis de maneira estratégica e eficaz. Uma implementação bem-sucedida exige que o professor selecione materiais adequados à faixa etária, realize uma mediação atenta das atividades de leitura e proponha questionamentos que estimulem a reflexão crítica.

Histórias em Quadrinhos no Âmbito Pedagógico

Vygotsky (1984) ressalta ainda que a interação mediada por instrumentos culturais, como a linguagem e a literatura, é crucial para o amadurecimento das funções psicológicas superiores, como a empatia e o pensamento abstrato. Ele destaca a importância da criatividade ao afirmar:

“A imaginação, como base da criatividade, transforma a experiência passada em um novo plano, onde novas modificações de ideias e emoções podem ser construídas” (Vygotsky, 2009, p. 14).

Nesse sentido, a literatura atua como uma ferramenta cultural que auxilia a criança a entender distintos papéis e visões de mundo, contribuindo diretamente para o fortalecimento de suas habilidades sociais e emocionais.

O emprego de imagens nas HQs está longe de ser um mero adorno; ele é essencial na construção do significado. Conforme argumenta Ramos (2017), “as imagens funcionam como elementos mediadores, proporcionando pistas visuais que complementam e expandem a compreensão do texto verbal”. Essa característica é especialmente benéfica para crianças em processo de expansão vocabular, pois elas podem inferir o sentido de palavras e o contexto das situações por meio das ilustrações.

Em títulos populares, como a Turma da Mônica Jovem, o contexto visual é frequentemente crucial para que os leitores identifiquem emoções e ações, mesmo na ausência de vocabulário avançado. Essa integração entre o texto e a imagem garante um engajamento total com a narrativa, facilitando a absorção de aspectos culturais, sociais e éticos que a história carrega.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) endossa a relevância de metodologias de ensino interativas e multimodais, enfatizando a necessidade de expor os estudantes a diversos gêneros textuais, como as HQs. Segundo a

BNCC (2018), é crucial a utilização de “materiais que estimulem a interação entre linguagem verbal e não verbal”. Desta forma, as HQs apresentam um espaço fértil para trabalhar temas transversais, como diversidade, cidadania e questões ambientais.

De acordo com Freire (2020), “os quadrinhos têm o poder de engajar os alunos de maneira que outros gêneros não conseguem, pois utilizam linguagem acessível e temas que dialogam com a realidade dos jovens”.

Na sala de aula podemos destacar alguns pontos fundamentais como:

- interpretação de textos: usar HQs para trabalhar gêneros narrativos, identificando elementos como personagem, conflito, clímax e resolução.
- linguagens: explorar o uso de balões de fala, onomatopeias e recursos gráficos como elementos estilísticos.
- produção textual: incentivar os alunos a criarem suas próprias hqs, desenvolvendo habilidades de escrita, criatividade e expressão artística.

Em relação à exploração de diferentes gêneros textuais, as HQs se destacam como uma ferramenta versátil no contato com a língua escrita. Elas combinam narrativas estruturadas com diálogos, descrições e onomatopeias, permitindo que o leitor se envolva com a diversidade de formas de expressão escrita. Para o professor e pesquisador de linguística, as HQs são uma excelente forma de introdução à leitura para jovens e adultos, pois trabalham com a multiplicidade de linguagens, permitindo uma compreensão mais fluida e dinâmica dos textos, ao mesmo tempo em que tornam o aprendizado mais interessante.

Segundo Souza (2022), as HQs têm se consolidado como uma poderosa estratégia pedagógica em escolas públicas e privadas, sendo adaptadas para diferentes contextos e idades, estimulando tanto a imaginação quanto a inclusão de grupos historicamente marginalizados.

As HQs têm alcançado reconhecimento crescente como recursos didáticos de alto impacto, pois promovem o engajamento dos alunos e potencializam a aprendizagem pela combinação de texto e imagem. Elas fornecem uma abordagem heterogênea capaz de cativar diversos estilos de aprendizagem, estimulando simultaneamente a compreensão visual e a leitura de modo integrado. Adicionalmente, sua linguagem mais acessível pode incentivar a participação ativa dos estudantes, especialmente em cenários que envolvem dificuldades específicas de aprendizagem ou no contexto da alfabetização.

Os quadrinhos são frequentemente definidos como uma linguagem que estrutura narrativas e ilustra situações por meio da combinação sequencial de palavras e imagens:

Os quadrinhos são uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente coerente (Klawns; Cohen, n.d. *apud* Anselmo, 1975, p. 33).

Nos quadrinhos, dois códigos são usados: linguagem e imagem. Estes podem ser separados analiticamente, mas completam-se para que a leitura das histórias em quadrinhos seja entendida. No entanto, às vezes podem ser usadas outras linguagens, de acordo com o público receptor. Cagnin (1991) enfatiza a relevância da linguagem cômica encontrada em imagens, por exemplo, em cores, na atmosfera criada por sombras, por meio da estrutura, ele nos diz as características do personagem e o desenvolvimento da ação.

O mais importante é que ao balão seja dada a linguagem dos quadrinhos, que é o espaço para inserir as palavras ou pensamentos dos personagens. O uso de balões delinea a diferença entre os quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa. Além disso, algumas ferramentas de linguagem foram criadas para superar limitações específicas, como a falta de som (Acevedo, 1990, p. 132), por exemplo, o tamanho das letras e o tipo de balões que indicam a intensidade do som. Isso permite que o leitor “ouça” sem emitir nenhum som. Outra característica é a onomatopeia: palavras, letras, símbolos e imagens que tentam reproduzir sons, ruídos, ideias, etc. Qualquer elemento na realidade que seja difícil de expressar de forma concisa e precisa, conforme exigido pela linguagem cômica, pode ser representado por onomatopeia. Estas vêm dos quadrinhos americanos e são imitadas em todo o mundo. Isso é parcialmente devido à excelente expressividade do som de verbos ingleses. Nesse sentido, alguns verbos ingleses são adaptados para quadrinhos e tornam-se onomatopeias; por exemplo, quando há alguma colisão, é acompanhada pela onomatopeia “crash”, que é um verbo que significa colidir.

Muitos conceitos usados para estudar quadrinhos vêm da narrativa do cinema. O quadrinho é uma série de frames, vinhetas, assim como uma sala de cinema. A diferença é que nos filmes, as imagens estão em constante movimento, já nos quadrinhos, elas são estáticas. No entanto, isso não significa que, na história dos quadrinhos, as fotos sejam estáticas, pois, apesar dessa limitação relacionada aos filmes, os desenhistas transmitem os conceitos de movimento e ação em suas histórias de maneira muito precisa: “Nos quadrinhos, sugere-se o movimento, e o leitor o dá através da leitura.

Como utilizar as HQs nos componentes curriculares.

Língua Portuguesa	Análise sintática, oração subordinada e outros assuntos podem ser abordados de forma criativa por meio das HQs. Este recurso torna mais fácil a assimilação e o entendimento do conteúdo, ou seja, é recomendado para tratar de questões da fala, da escrita e de outros aspectos da oralidade. Também é possível, nas atividades de produção textual, sugerir a criação dos textos de quadrinhos por meio dos balões vazios, ou seja, o estudante vai avaliar o contexto, interpretar as ilustrações e elaborar suas próprias narrativas. Outra dica é deixar o último balão de uma tira sem texto para avaliar como o aluno concluiria a ideia. O passo seguinte é a análise da versão original e de um debate sobre o exercício enriquecedor.
-------------------	--

Geografia	Pode acreditar – as histórias em quadrinhos beneficiam muito o aprendizado dessa disciplina. Há recursos da Geografia que podem ser mais bem compreendidos por meio das HQs (símbolos e convenções cartográficas, além das escalas, da paisagem e do espaço geográfico). É possível também avaliar questões, como os ideais capitalistas, entre outros destaques.
História	Há várias publicações em quadrinhos que reconstituem fatos históricos nacionais e internacionais. Essas obras são interessantes para a compreensão desses grandes momentos e tornam o aprendizado mais interessante
Artes	Por meio da linguagem das histórias em quadrinhos, os estudantes podem criar seus próprios personagens e desenvolver habilidades gráficas, criando balões, quadros e onomatopéias
Ciências (Biologia):	Há várias formas bacanas de trabalhar com as HQs em torno de assuntos relacionados à disciplina. Descobertas científicas e até as teorias da evolução podem ser temas trabalhados a partir da análise dessas publicações.
Matemática	Por meio das histórias em quadrinhos, os alunos podem desenhar histórias explicando as operações matemáticas ou mesmo criando tramas que são desvendadas diante da solução de um problema matemático.

Fonte: <https://sae.digital/historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 10 maio 2026

METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica serviu de base para o desenvolvimento do referencial teórico que fundamenta esta pesquisa que segundo Cervo (1996), comenta que:

A pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em documentos. Pode ser realizada independentemente ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental. Em ambos os casos, busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado existentes sobre um determinado assunto, tema ou problema (Cervo, 1996 *apud* Costa, 2019).

Face ao exposto, a pesquisa bibliográfica foi de suma importância, visto que proporcionou uma análise detalhada do estudo investigado, a partir da visão de diversos estudiosos.

Considerando estes pressupostos, esta pesquisa é bibliográfica por envolver o levantamento de informações em livros e revistas eletrônicas.

Enquanto pesquisa bibliográfica, esta pesquisa se caracteriza pelo levantamento sobre o tema em livros, artigos, teses ou dissertações (Severino, 2007). Para Gil (2008, p. 50), "...a pesquisa bibliográfica é constituída principalmente pelo uso de livros e artigos científicos" e sua utilização permite ao pesquisador levantar uma ampla série de informações sobre determinado fenômeno".

Assim, os livros selecionados para compor a fundamentação teórica obedeceram a critérios em relação ao período temporal (2025-2026), à abordagem do tema e à pertinência com os objetivos da pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As HQs são recursos didáticos multifacetados, capazes de apoiar o processo educacional de maneira significativa. Elas tornam o aprendizado mais interativo e acessível, especialmente para crianças que ainda estão desenvolvendo habilidades fundamentais, como leitura e interpretação textual. Assim, elas devem ser cada vez mais incorporadas nas práticas pedagógicas, alinhadas às demandas contemporâneas de ensino.

A multimodalidade das HQs, que consiste na união das linguagens verbal e visual, é a sua marca mais distintiva. Essa característica se revela especialmente eficaz para estudantes que enfrentam desafios com o texto puramente escrito, como aqueles com dislexia ou em fase inicial de alfabetização. Nesses casos, as imagens atuam como “âncoras” que apoiam a compreensão da narrativa, permitindo ao leitor estabelecer conexões entre as ideias, mesmo que seu domínio total do vocabulário ainda esteja em desenvolvimento.

Em um cenário educacional que valoriza a diversidade de estilos de aprendizagem, as HQs se destacam como ferramentas inclusivas. Elas possibilitam que alunos com dificuldades de leitura ou que tenham baixa fluência em textos longos se sintam mais motivados a estudar, promovendo a alfabetização de forma prazerosa e eficaz. A imagem, muitas vezes associada a estímulos emocionais, pode ser uma forma de facilitar a retenção de conteúdo.

A combinação de elementos da literatura, história e arte em uma única obra é excelente para trabalhar a intertextualidade; isso não só diversifica o tipo de conteúdo apresentado, mas também desafia o aluno a estabelecer conexões entre diferentes áreas do conhecimento.

Este tipo de análise, que é parte integrante da leitura de HQs, ajuda os alunos a perceber relações de causa e efeito de forma intuitiva, o que pode ser uma grande vantagem em outras áreas do conhecimento, como nas ciências naturais e nas ciências humanas.

Além disso, pode ajudar a desenvolver competências socioemocionais. As histórias frequentemente abordam temas como amizade, solidariedade, ética e resolução de conflitos, incentivando os estudantes a refletirem sobre valores e comportamentos. Quando os alunos se veem representados ou se identificam com os personagens, especialmente em narrativas que exploram temas contemporâneos ou

Em situações cotidianas, eles são mais propensos a refletir sobre suas próprias atitudes e emoções, facilitando o desenvolvimento da empatia.

O papel das HQs como recurso pedagógico eficaz, sobretudo no contexto da alfabetização e do letramento, ao proporcionar experiências de aprendizagem

mais atrativas e significativas. A combinação entre linguagem verbal e visual, característica marcante desse gênero, estimula diferentes formas de expressão e compreensão, favorecendo a atenção, a criatividade e a construção de sentidos pelos alunos.

As HQs, ao unir elementos verbais e visuais, contribuem significativamente para o engajamento dos estudantes, especialmente no contexto da educação básica, em que a motivação para a aprendizagem é fator determinante no sucesso escolar. A ludicidade presente não apenas facilita a compreensão de conteúdos diversos — inclusive os mais abstratos —, mas também promove o prazer na leitura, condição essencial para a formação de leitores críticos e autônomos.

Conclui-se que as histórias em quadrinhos, ao unirem imagem e texto de forma dinâmica, oferecem múltiplas possibilidades para a expressão e o desenvolvimento da criatividade dos alunos, tornando-se um recurso importante no ambiente escolar. Além de favorecer o envolvimento dos estudantes, esse gênero textual estimula a imaginação, a produção de sentidos e a autoria, promovendo maior participação nas atividades de leitura e escrita. Dessa forma, contribui para a construção de aprendizagens mais significativas, fortalecendo o vínculo dos alunos com o processo educativo.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
- ALMEIDA, Fernanda. **O uso dos quadrinhos na educação: uma reflexão sobre suas potencialidades pedagógicas**. São Paulo: Editora Educacional, 2022.
- _____. **Transformando a Educação com Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Ensino Criativo, 2021.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975
- BATISTA, Ana Paula. “HQs como recurso de mediação na alfabetização: entre imagens e palavras”. **Revista Horizontes da Educação**, v. 25, n. 3, p. 52–67, 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: Língua Portuguesa**. Anos finais, 1998
- _____. _____. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação, Brasília: MEC, 2017.
- CAGNIN, Antonio L. Abertura, in Calazans, Flavio M. A. (Ed.), **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, São Paulo: UNESP, 1997.
- CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. **As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores**. *História, histórias*, Brasília, v. 4, n. 7, p. 9-23, 2016.

CATUNDA, M. A. D. . **As histórias em quadrinhos no incentivo à leitura nas crianças: a realidade em algumas escolas de Fortaleza**. Entrepalavras , v. 3, p. 348, 2022.

COSTA, **Metodologia da Pesquisa Científica**. Mafra (SC): Editora Nosde, 2019.

COSTA, Ana Luíza. **Quadrinhos em sala de aula: estratégias para o ensino da linguagem**. São Paulo: Cortez, 2022.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 21. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2020.

GENTIL, G. **A contribuição dos gibis no processo de alfabetização**. A Crítica, 28 mar. 2023. Disponível em: <https://www.acritica.com/entretenimento/a-contribuicao-dos-gibis-no-processo-de-alfabetizacao-o-1.299611>. Acesso em: 20 jan. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

_____. **Como elaborar projeto de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2014.

GONÇALVES, Ricardo. “Quadrinhos como instrumento de ensino e consciência histórica”. **Revista História & Ensino**, v. 27, n. 2, p. 95–110, 2021.

MARTINS, João. **As Histórias em Quadrinhos como ferramentas pedagógicas: reflexões e práticas no contexto escolar**. 2. ed. São Paulo: Editora Educacional, 2020. MC CAY. Little Nemo in Slumberland. New York, 1911.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azeredo. **As histórias em quadrinhos como fonte de informação: uma leitura de fábulas no âmbito da Ciência da Informação**. 2014. 186 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) –Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2014

O’NEIL, Dennis. Guia oficial DC Comics: Roteiros: Opera Graphica, 2005. PARANÁ. Secretaria do Estado da Educação. **Superintendência de Educação. Departamento de Ensino Fundamental**. Diretrizes Curriculares da Educação Básica: língua estrangeira moderna. Curitiba, 2008.

OUTCAULT, Richard. New York World, Richard Outcault, Yellow Kid, 1928

PÉREZ, G. (2022). Comic book propaganda and the fight for American identity during World War II. **Journal of American History**, 45(3), 221-234.

RAMOS, Marina. **História em quadrinhos na sala de aula: letramento e práticas pedagógicas**. São Paulo: Cortez, 2009.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira; DUMONT, Lígia Maria Moreira. O cotidiano dos super-heróis e protagonistas de histórias em quadrinhos em tempos de pandemia: representação social entre o mundo da ficção e o mundo real. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, p. e5365, 2020. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/5365>. Acesso em: 10 ago. 2026

REIS, J. P. dos; PEIXOTO, P. R.; SILVA, T. M.; MONTEIRO, T. M. Utilização da

história em quadrinhos como uso pedagógico no processo de alfabetização e formação do leitor. **Revista Philologus**, v. 25, n. 75 Supl., 2019. Disponível em: <https://www.revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/553>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. E atual. São Paulo: Cortez, 2007. 304 p.

SILVA, Joana; FERREIRA, Marcos. “Quadrinhos como mediação pedagógica no ensino fundamental”. **Revista Educação e Linguagem**, v. 26, n. 3, p. 45–60, 2021

SOUZA, da Silva, R. Incentivo à leitura por meio das histórias em quadrinhos na visão de alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma escola pública em Manaus. Recima 21 - **Revista Científica Multidisciplinar** - maio 2022

THOMPSON, L. (2019). Comic books as a commercial industry: Origins and trends. **Journal of Popular Culture**, 55(1), 112-125.

ZENI, Lielson. **Literatura em quadrinhos**. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. p. 127-156

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.