

# Quadrinhos no ensino de História: uma revisão bibliográfica

Comics in History teaching:  
a literature review

Iuri Biagioni Rodrigues

**Resumo:** Os quadrinhos são um meio de comunicação bastante popular e uma linguagem muito rica, apesar disso, durante muito tempo, foram menosprezados e vistos de maneira preconceituosa por professores e pais de alunos. Hoje, a situação é diferente, pois as HQs estão presentes nas escolas e seu uso pode trazer vários benefícios no processo de ensino-aprendizagem, em especial no ensino da disciplina de História. Porém, para alcançar bons resultados é necessário que o docente tenha familiaridade com as histórias em quadrinhos e suas características e particularidades.

**Palavras chave:** Quadrinhos, ensino, História, aprendizagem e professor.

**Abstract:** Comics are a very popular means of communication and a very rich language, despite that, for a long time, they were despised and viewed in a prejudiced way by teachers and parents of students. Today, the situation is different, as comics are present in schools and their use can bring several benefits in the teaching-learning process, especially in the teaching of History. However, to achieve good results,

---

Iuri Biagioni Rodrigues. Graduando em História pelo Claretiano Centro Universitário, Poços de Caldas, MG. Professora tutora: Dra. Elza Silva Cardoso Soffiatti.  
iuribiagionirodrigues@gmail.com

it is necessary for the teacher to be familiar with comic books and their characteristics and particularities.

**Keywords:** Comics, teaching, History, learning and teacher.

## I. Introdução

As histórias em quadrinhos como conhecemos hoje surgiram no século XIX, embora a ideia de representar ações humanas através de imagens seja bem mais antiga. Conforme Vergueiro (2004), os homens das cavernas já representavam cenas de suas caçadas, animais selvagens, lugares etc. e as primeiras formas de escrita estavam intimamente relacionadas com a imagem daquilo que seria representado, como os hieróglifos e a escrita japonesa por exemplo.

O avanço da imprensa, suas técnicas e o nascimento de cadeias jornalísticas criaram as condições essenciais para o surgimento dos quadrinhos como um meio de comunicação de massa (VERGUEIRO, 2004). O autor também acrescenta que produções contendo os elementos da linguagem das HQs podiam ser vistas, simultaneamente, em diversos locais do planeta, mas foi nos Estados Unidos, no fim do século XIX, que esta mídia floresceu. Com o passar dos anos, os quadrinhos foram aprimorando suas técnicas, apresentando novos temas, tornando-se mais acessíveis e, atualmente, são muito populares no mundo inteiro.

No que diz respeito à educação, segundo Ramos (2009), no passado, era inadmissível utilizar quadrinhos na escola. Era uma situação bem diferente da atual, pois as histórias em quadrinhos são bem recebidas na sala de aula. A presença delas em vestibulares, no Parâmetro Curricular Nacional (PCN) e a distribuição de obras para instituições de ensino por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) evidenciam isso. Além disso, muitos professores utilizam esta linguagem como ins-

trumento pedagógico e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) valoriza o uso de diferentes linguagens no processo educativo.

As HQs por apresentarem vários temas para diferentes faixas etárias e públicos-alvo e por envolverem dois tipos de linguagem, visual e verbal, são possíveis de serem usadas como material didático em diferentes áreas do conhecimento, em especial no ensino de História (BELUSSO, 2019).

Para Palhares (2008), a utilização de histórias em quadrinhos para o ensino procura quebrar com a metodologia focada apenas no livro didático como fonte de conhecimento e reflexão a respeito da História no processo de ensino-aprendizagem, visando então, oportunidades de tornar a atividade em sala de aula mais agradável para os estudantes e também para o professor.

Sabe-se que muitos professores de História utilizam o ensino “tradicional” em suas aulas, ou seja, exposição oral na explicação dos conteúdos, informações apresentadas aos alunos para serem copiadas do quadro ou *slides*, livro didático ou apostila, entre outros. Com base nisso, o presente estudo busca apresentar a utilização dos quadrinhos no ensino de História como uma forma de inovar os métodos e recursos usados no processo de ensino-aprendizagem da disciplina para torná-lo mais dinâmico e prazeroso tanto para educandos quanto para educadores.

As histórias em quadrinhos apresentam uma grande diversidade de temas que podem ser usados nas aulas de História. Há histórias que acontecem em sociedades do passado e por meio delas pode-se ver como era o modo de vida, como eram as vestimentas das pessoas, as construções, armas e equipamentos etc. Outras são ambientadas no momento em que foram escritas, podendo ser utilizadas para entender o contexto da época. Há, também, os quadrinhos que contam acontecimentos reais e mostram a história de quem viveu os fatos narrados como guerras, conflitos, perseguições, revoluções entre outros. Com essas obras é possível ter uma nova visão de episódios narrados nos

livros e apostilas. Além disso, as HQs podem ser utilizadas para facilitar a compreensão de certos conceitos históricos como anacronismo, memória, etnocentrismo e tempo.

Com base nisso, o presente trabalho tem como objetivo fazer uma revisão de literatura sobre o uso das histórias em quadrinhos no ensino de História e analisar a aplicabilidade desta linguagem na sala de aula. Para a análise da utilização das histórias em quadrinhos na aula de História será feita uma revisão descritiva da literatura. Os dados serão coletados na base Google Scholar, além de livros coletados no acervo da Biblioteca Virtual Pearson.

## 2. Desenvolvimento

### 2.1 Conhecendo a linguagem

Conforme destaca Vergueiro (2004), para o uso de quadrinhos na sala de aula é muito importante que o professor conheça este meio. É necessário conhecer os principais elementos desta linguagem e os recursos que ela dispõe para a representação do imaginário, saber basicamente o processo de evolução histórica das HQs, os principais autores, estar ciente do processo de produção e distribuição dos quadrinhos e, por fim, saber onde os diversos produtos estão disponíveis. Sabendo disso, o docente estará pronto para adotar os quadrinhos de forma positiva em seu processo didático (VERGUEIRO, 2004).

Com base no que foi exposto acima, passamos a uma apresentação resumida das principais características da linguagem dos quadrinhos.

Como dito anteriormente, as histórias em quadrinhos como conhecemos hoje surgiram no século XIX e foi nos Estados Unidos que esta mídia floresceu e fortaleceu-se, apesar de obras com características similares estarem presentes em outros países.

Primeiramente, nota-se que os quadrinhos contam com um sistema narrativo formado por dois códigos que estão em constante atuação: verbal e não verbal (VERGUEIRO, 2004). Esses elementos são dependentes entre si e não podem ser pensados e analisados separadamente. Assim, como diz Paulo Ramos: “ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual” (RAMOS, 2009, p. 14).

A imagem desenhada é o elemento básico das HQs. Ela é apresentada como uma sequência de quadros que transmitem uma mensagem ao leitor, geralmente uma narrativa, que pode ser ficcional ou real. A menor unidade narrativa é o quadrinho que também é chamado de vinheta (VERGUEIRO, 2004).

A sucessão de vinhetas e do sentido de leitura é do alto para baixo e da esquerda para a direita no ocidente (nos países do Oriente, o sentido de leitura é da direita para a esquerda). A leitura dos elementos de cada quadrinho também segue esse mesmo sentido em relação à disposição dos personagens e suas falas, ou seja, o que está representado à esquerda se passa ou é dito antes do que está à direita (VERGUEIRO, 2004).

Os principais elementos que podemos destacar desta linguagem são: diferentes formatos e estilos de quadros, os balões (que podem indicar falas, cochichos, pensamentos, gritos, sons vindos de aparelhos eletrônicos, entre outras coisas), recordatórios (caixas de texto que trazem informações como passagem de tempo, aspectos que podem não estar no texto, fala do narrador, pensamento das personagens, entre outras coisas), onomatopeias (signos que representam sons), signos de movimento e metáforas cinéticas (usados para dar ideia de movimento), logomarcas (indicam o nome da editora e da personagem principal) e personagens principais e secundários. Todos são citados e aprofundados por Vergueiro (2004).

Nos quadrinhos, as imagens são representadas através de certos enquadramentos ou planos. Barbieri (2017) explica cada um deles: plano geral e plano de conjunto (figuras humanas aparecem sempre meno-

res que toda a imagem, pois o foco é o cenário); plano médio e plano total (figuras humanas apresentam uma dimensão significativa em relação à altura da imagem e aparecem inteiras, com a imagem da cabeça aos pés); plano americano (recorta a pessoa na altura dos joelhos), primeiro plano (recorta o indivíduo à altura do peito); primeiríssimo plano (enquadra somente o rosto da personagem) e por fim, o plano detalhe (enquadra apenas uma pequena parte como um olho ou uma mão por exemplo).

Ainda segundo Barbieri (2017), esses planos podem ser tomados de diferentes angulações. Os tipos de angulação são: angulação horizontal (é a mais frequente e está no mesmo ponto de vista de quem vê e representa a cena), angulação oblíqua (foco na imagem vista de cima para baixo ou de baixo para cima) e a angulação vertical (podem ser de cima ou de baixo).

Daniele Barbieri em sua obra *As linguagens dos quadrinhos* mostra que as HQs estão relacionadas com outras linguagens como a ilustração, caricatura, pintura, fotografia, música e poesia, teatro e cinema, mostrando a riqueza desta mídia (BARBIERI, 2017).

Assim, conhecendo isso, o professor terá mais capacidade e criatividade para utilizar as histórias em quadrinhos com os estudantes.

## 2.2 Quadrinhos e educação no Brasil

Durante muito tempo o uso dos quadrinhos no ambiente escolar não era bem visto e muito menos aceito. Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos destacam:

(...) houve um tempo, não tão distante assim, em que levar as revistas em quadrinhos para a sala de aula era motivo de repressão por parte dos professores. Tais publicações eram interpretadas como leituras de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno. Dois dos argumen-

tos muito usados é que geravam “preguiça mental” nos estudantes e afastavam os alunos da chamada “boa leitura”. Na realidade tratavam-se de discursos ociosos, sem embasamento científico, reproduzidos de forma acrítica para contornar um desconhecimento sobre a área (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 9).

Além dessa visão preconceituosa por parte dos professores, os pais dos educandos também não valorizavam as HQs e muitas vezes as culpavam pelo insucesso escolar dos filhos e por distúrbios de comportamentos apresentados por eles (VERGUEIRO, 2004).

Com o passar do tempo, essa visão começou a mudar. Lima (2017) mostra que os quadrinhos começaram a ser aceitos e incorporados no ambiente escolar brasileiro no final do século XX. Com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, iniciou-se uma mudança mais contundente, pois a legislação apontava para a necessidade do uso de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio. Isso contribuiu para a entrada dos quadrinhos no ambiente de ensino (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

Apesar disso, como apontam Vergueiro e Ramos (2009), as histórias em quadrinhos só foram oficializadas como prática a ser incluída na sala de aula no ano posterior ao da promulgação da LDB, quando foram elaborados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Atualmente, a BNCC também destaca a importância e a necessidade do uso de diversas linguagens, fontes e artes no processo de ensino e aprendizagem das diversas disciplinas.

Outra medida importante visando o uso das HQs na educação foi a inclusão das mesmas no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) em 2006, pois o governo passou a distribuir quadrinhos para as escolas juntamente com os livros. Lembrando que no início as obras eram destinadas somente ao Ensino Fundamental e que a partir de 2009 chegaram no Ensino Médio (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

Ainda hoje existem professores e pais que olham para as histórias em quadrinhos com desconfiança, mas comparado ao século passado, esse número é bem menor. Os educadores que conhecem e utilizam esta linguagem em sala de aula devem buscar o fim desse preconceito.

Vergueiro (2004) destaca os principais motivos de os quadrinhos auxiliarem no ensino. São eles: os estudantes querem ler quadrinhos, palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente, existe um alto nível de informação nas HQs, as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com os quadrinhos, as histórias em quadrinhos influenciam no hábito de leitura, enriquecem o vocabulário dos estudantes, fortalecem a imaginação e o pensamento lógico, quadrinhos têm um caráter globalizador e podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Dito isso, passemos para o caso específico do ensino de História.

### 2.3 Quadrinhos no ensino de História

A utilização das HQs no ensino de História tem se afirmado lentamente nas últimas décadas, em especial em decorrência do movimento historiográfico de ampliação da noção de fontes e pela abertura do espaço escolar para a utilização de novas linguagem (ROCHA, 2015, apud LIMA, 2017, p. 153).

Segundo Vilela (2004), o potencial pedagógico dos quadrinhos é enorme, porém assim como o cinema e a literatura ficcional, eles são muitas vezes vistos como um suporte de conteúdo por parte do professor de História. Para o autor, as HQs podem ser muito mais do que isso. Elas podem ser trabalhadas como fontes históricas. “As histórias em quadrinhos possuem historicidade, têm diferentes significados e usos sociais em tempos diversos” (SILVA JÚNIOR e RODRIGUES, 2013, p. 72).

No ensino de História, os quadrinhos podem ser usados para apresentar um tema, para aprofundar um conceito já trabalhado, para co-

meçar uma discussão a respeito de um determinado assunto ou para ilustrar uma ideia. Percebe-se que não há regras para sua utilização, no entanto deverá existir uma organização para que haja um aproveitamento positivo neste uso para poder atingir o objetivo da aprendizagem (PALHARES, 2008).

De acordo com Vilela (2004), as HQs podem ser usadas para explicar o conceito de tempo e suas dimensões (sucessão, duração e simultaneidade). Para isso podem ser utilizados os recordatórios com as informações como “mais tarde” e “enquanto isso” que são exemplos de sucessão e simultaneidade, respectivamente. O autor também mostra que os elementos visuais usados para mostrar a passagem do tempo (lua indicando anoitecer, relógio e personagem marcando o cartão de ponto no fim do dia de trabalho) podem ser utilizados para uma reflexão sobre os diferentes tempos, neste caso, tempo da natureza, do relógio e da fábrica.

Ainda segundo Vilela (2004), o uso de *flashbacks* nas histórias pode ser usado pelo docente para mostrar um recuo de tempo e uma narrativa que se passa no passado. Além disso, a história pode mostrar um mesmo fato sendo narrado de maneiras diferentes pelas personagens, o que pode facilitar a compreensão dos estudantes de que existem diferentes versões da História, assim como a subjetividade presente nelas.

Aprofundando no uso dos quadrinhos na disciplina de História, Vilela (2004), destaca três formas de uso desta linguagem: para demonstrar ou trazer uma noção de elementos da vida social de sociedades do passado; para serem lidos ou analisados como registro da época em que foram elaborados ou para iniciarem discussões acerca de conceitos importantes na área de História.

Para o primeiro enfoque, o autor considera que devem ser utilizados os quadrinhos “históricos”, ou seja, aqueles que são ambientados numa época bem anterior àquela em que foram produzidos. Como exemplo podemos citar: *Adeus, chamigo brasileiro* (Companhia das

Letras) escrito e desenhado por André Toral, obra ambientada na Guerra do Paraguai; *Cumbe* (Veneta) que foi escrito e desenhado por Marcelo D'Saete que retrata a luta dos negros no Brasil colonial e *Angola Janga* (Veneta), também de Marcelo D'Saete, que conta a história do Quilombo de Palmares, *Revolta da Vacina* (Darkside) de André Diniz e *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller (roteiro e desenhos) e Lynn Varley (cores) que retrata a Batalha das Termópilas.

Para o segundo, Túlio Vilela, destaca as histórias que podem ser vistas como registro da época em que foram escritas e que apresentam críticas a situações desse período. Como exemplo temos: *Chiclete com Banana*, do cartunista Angeli, que são um registro da realidade e da vida noturna nos grandes centros urbanos brasileiros, principalmente de São Paulo; os vários trabalhos de Ziraldo, Laerte, Henfil, Carlos Zéfiro, entre outros que criticavam e desafiavam a Ditadura Militar e os diversos quadrinhos de super-heróis tanto da Marvel quanto da DC produzidos durante a Guerra Fria, pois abordam diversas temáticas e acontecimentos do período como: soviéticos como vilões, medo de guerra nuclear, energia nuclear, corrida espacial, governo investindo na produção de armas, entre outras coisas.

Por fim, para a última abordagem, Vilela (2004) destaca o uso de HQs para discutir certos conceitos importantes em História. Um bom exemplo são as histórias de *Conan, o Bárbaro*, que apesar de serem fictícias podem ser utilizadas para discutir conceitos como “bárbaro”, “civilizado”, “Império”, “Estado”, “expansionismo” e proximidade entre política e religião na Antiguidade.

É relevante destacar que uma mesma história pode ser trabalhada sob diferentes enfoques. Como exemplo disso, tomemos as histórias de *Asterix*: elas podem ser usadas para ilustrar o período em que são ambientadas, pois vemos elementos que remetem à Roma Antiga nos tempos de Júlio César, que também aparece nas aventuras do gaulês, como construções, cidades, uniformes dos militares romanos, armas

usadas por gladiadores etc. e, também, podem ser analisadas como um registro da época em que foram criadas, porque, para efeito de humor, são atribuídos aos povos e locais do passado as características que eles possuem nos dias de hoje (VILELA, 2004).

Ainda acerca das histórias de *Asterix*, Vilela (2004) mostra que elas podem ser abordadas para discutir temas, conceitos e aspectos importantes e atuais como: dominação e resistência, direito de autonomia dos povos, o conceito de etnocentrismo, respeito à diversidade cultural e as diferenças, críticas ao imperialismo e caráter nacionalista, pois valorizam elementos da cultura da França.

Muitos quadrinhos apresentam anacronismos, mas mesmo assim podem ser bem aproveitados pelo professor, para isso, é necessário um cuidado ao abordar a obra para evitar problemas. Além disso, mesmo os anacronismos podem ser bem utilizados, pois o professor pode exemplificá-los para que os estudantes entendam melhor este conceito. Para Vilela (2004), o anacronismo, quando proposital, pode ser usado para fins satíricos e, por consequência, gerando críticas.

Ao analisar uma HQ como documento histórico, o docente precisa ter o mesmo zelo que tem com outras fontes, portanto é necessário interrogar as histórias. As principais perguntas que devem ser feitas são: quem é (são) o (s) autor (es)? Quando e onde foi produzida? Por quem fala? A quem se destina? E qual é a finalidade? (VILELA, 2004).

Um aspecto relevante de ser considerado é que nem toda HQ é ficcional. Muitas histórias têm caráter autobiográfico ou semiautobiográfico. Assim retratam fatos conforme são lembrados pelo autor ou como ele gostaria que fossem lembrados. Estas memórias estão direta ou indiretamente ligadas com a vida do autor, em lugares e tempos específicos. Logo, estão dentro de um contexto histórico específico (VILELA, 2004).

Entre os quadrinhos com esta temática podemos destacar os seguintes: *Maus* (Companhia das Letras), de Art Spiegelman; *Gen: pés descalços* (Conrad), de Keiji Nagazawa; e *Ao coração da tempestade*

(Companhia das letras), de Will Eisner. As três obras são citadas por Vilela (2004). Grosso modo, todas apresentam a mesma temática, que é a Segunda Guerra Mundial, mas sob enfoques diferentes, obviamente.

*Maus*, resumidamente, conta a história de como os pais de Spiegelman sobreviveram ao holocausto e foram para os EUA, utilizando-se do antropozoomorfismo. *Gen: pés descalços* mostra como o autor e parte de sua família, que viviam em Hiroshima, sentiram os impactos da bomba atômica, da ocupação estadunidense no Japão e também faz críticas ao imperialismo japonês. Já *Ao coração da tempestade* narra a história da família de Eisner e como ele teve que interromper sua carreira de quadrinista para ir para a guerra. Estas três obras podem gerar boas discussões com os educandos, além de aprofundarem o conhecimento deles a respeito da Segunda Guerra Mundial com fatos que não estão nos livros didáticos e apostilas.

Por fim, Vilela (2004), Palhares (2008), Júnior e Rodrigues (2013) e Silva (2016) destacam que o professor pode incentivar a produção de HQs por parte de seus alunos, pois esta tarefa incentiva a pesquisa, fortalece a imaginação, a criatividade, o trabalho em equipe, a interdisciplinaridade (língua portuguesa e Artes) e aproxima os alunos do saber histórico.

### 3. Considerações finais

O presente trabalho buscou mostrar que os quadrinhos são uma ótima e motivante fonte de pesquisa histórica e que seu uso na sala de aula pode gerar ótimos resultados no processo de ensino-aprendizagem que dificilmente poderiam ser obtidos sem sua utilização. Além disso, vale destacar que as HQs podem ser utilizadas tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio e ainda na Educação de Jovens e Adultos (EJA), como destaca Vilela (2012).

As histórias em quadrinhos são uma excelente maneira de deixar as aulas mais interessantes, prazerosas e lúdicas para professores e alunos. E, acima de tudo, as HQs contribuem para o desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas à leitura e compreensão. O uso dos quadrinhos também rompe com o ensino tradicional voltado apenas para leitura dos livros didáticos, apostilas e exposição oral por parte do docente.

Apesar dos resultados positivos que o uso das histórias em quadrinhos pode trazer na aula de História, sua utilização deve ser feita de maneira bem planejada e com parcimônia, pois as HQs devem ser mais um recurso pedagógico adotado pelo docente e revezado com outros recursos e linguagens (VILELA, 2012).

Concluindo, o professor de História precisa estar familiarizado com as características e particularidades da linguagem dos quadrinhos e a melhor maneira para que isso ocorra é lendo quadrinhos. Como destaca Túlio Vilela: “(...) E se um maior número de professores cultivarem o hábito de ler HQs de diferentes gêneros, com certeza, eles já começarão a pensar em maneiras de utilizar determinada HQ que acabaram de ler” (VILELA, 2012, p. 317).

Finalizo com as palavras de Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos: “(...). Os quadrinhos estão aí, prontos para serem descobertos e utilizados. Basta saber olhar. E querer” (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 41).

## Referências

BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. Rio de Janeiro: Peirópolis, 2017.

BELUSSO, M. A potencialidade dos quadrinhos no ensino de História: da teoria à prática. *Revista Brasileira de Educação Básica*. vol. 4, n. 13. ISSN 2526-1126. Disponível em: <<http://pensaraeducacao.com.br/rbeducacaobasica/wpcontent/uploads/sites/5/2019/07/08-Maicon->

Belusso-A-POTENCIALIDADE-DOS-QUADRINHOS-NO-ENSINO-DEHISTÓRIA.pdf> Acesso em: 8 set. 2021.

LIMA, D. M. X de. História em quadrinhos e ensino de História. *Revista História Hoje*, [S.L.], v. 6, n. 11, p. 147-171, 16 maio 2017. *Revista História Hoje*. DOI: 10.20949/rhhj.v6i11.332. Disponível em: < <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/332>>. Acesso em: 14 set. 2021.

PALHARES, M. C. *História em Quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de História*, 2010. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>>. Acesso em 8 de set. 2021.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SILVA JÚNIOR, A. F.; RODRIGUES, F. C. de M. G. Histórias em quadrinhos e ensino de História: olhares e práticas. *Revista Opsi*, Catalão, v. 13, n. 1, p. 66-82, 27 set. 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/Opsi/article/view/19816>>. Acesso em: 14 out. 2021.

SILVA, K. C da. *Histórias em quadrinhos e ensino de história: diálogos e abordagens*. XVII Encontro Estadual de História – Anpuh-Pb, Guarabira, v. 17, n. 1, p. 145-153, jul. 2016. Disponível em: < <http://www.ufpb.br/evento/index.php/xviiieeh/xviiieeh/paper/viewFile/3229/2749>. > Acesso em: 14 de outubro de 2021.

VERGUEIRO, W. O uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004, p. 7-30.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.

VILELA, T. 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, 2004, p. 105-130.

\_\_\_\_\_. *Utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites*. 2012, 319 folhas. Dissertação (Educação) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo.