

Possibilidades pedagógicas em seis histórias em quadrinhos: um ensaio¹

Pedagogical possibilities in six comic books: one essay

Rafael Cobbe Dias²

Centro Universitário Internacional (UNINTER)

Rodrigo Otávio dos Santos³

Centro Universitário Internacional (UNINTER)

Resumo

Busca-se empreender um ensaio direcionado à prática pedagógica com o uso das histórias em quadrinhos para professores em sala de aula. Para tanto, são selecionadas histórias interessantes e de fácil acesso para que os professores possam desenvolver não apenas as ideias relacionadas, mas também conseguir criar, a partir delas, novas e melhores abordagens para as histórias em quadrinhos em sala de aula.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Educação. Formação de professores.

Abstract

Intends to undertake an essay directed to the pedagogical practice with the use of comics for teachers in the classroom. In order to do so, interesting and easily accessible stories are selected, so that the teachers can develop not only the mentioned ideas but also, to create new and better approaches to comics in the classroom based on them.

Keywords: Comic book. Education. Teacher training.

Introdução

O presente artigo se enquadra nas normas de um ensaio acadêmico e, mais do que isso, um ensaio voltado à prática profissional de professores. Nosso texto pretende explicitar práticas pedagógicas que podem ser utilizadas em sala de aula a partir das histórias em quadrinhos. Nosso foco principal é que o docente compreenda tais possibilidade e possa, dentro do seu contexto, reproduzir ou, principalmente, criar

¹ Artigo derivado da dissertação intitulada *Esquema de metadados para a disseminação do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula: os repositórios institucionais na educação*, apresentada ao Programa de Pós Graduação em Educação e Novas Tecnologias em 2019.

² Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Educação e Novas Tecnologias – Centro Universitário Internacional (UNINTER). Rafael.d@uninter.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7471-4298>.

³ Doutor em História – Universidade Federal do Paraná (UFPR) – Professor Titular do Programa de Pós-Graduação em Educação e Novas Tecnologias do Centro Universitário Internacional. rodrigoscama@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5050-1637>.

novas atividades para seus alunos a partir da Nona Arte. Assim, dividimos cada história em vários elementos para melhor visualização do professor. Cada história, então, está dividida em elementos visuais, análise da imagem, análise do enredo, análise histórica e possibilidades pedagógicas.

Serão enfocadas 7 histórias, selecionadas a partir de sua adequação para uso em sala de aula. As histórias podem ser enquadradas nos seguintes gêneros: aventura, infantil, adaptação literária, humor, drama e super-heróis. São elas:

- *Bando de dois*, de Danilo Beyruth (2010);
- *Asterix e Cleópatra*, de René Goscinny e Albert Uderzo (2014);
- *Os Lusíadas em quadrinhos*, de Luis Vaz de Camões, adaptado por Fido Nesti (2006);
- *A volta da Graúna*, de Henfil (2003);
- *Pequenos milagres*, de Will Eisner (2010);
- *Demolidor: o homem sem medo*, de Frank Miller e John Romita (2009)
- *Na colônia penal*, de Franz Kafka, adaptado por Silvain Ricard e Mael (2011)

1 – *Bando de Dois*

1.1 Características da história

Elementos visuais: A história em quadrinhos possui texto, balões, onomatopeias, recordatórios e é dividida em capítulos. Muitos dos requadros usados são retângulos verticais ou horizontais que ocupam o começo ao fim da página. **Análise da imagem:** A obra tem um estilo realista e está em preto e branco. **Análise do enredo:** A história em quadrinhos conta a aventura dos cangaceiros Tinhoso e Caveira de Boi, únicos sobreviventes do confronto com as Volantes. As Volantes eram grupos de soldados que percorriam a caatinga em busca dos cangaceiros. A narrativa quadrinizada começa com o personagem Tinhoso conversando com os fantasmas dos companheiros que foram mortos e degolados no confronto. As cabeças dos cangaceiros foram colocadas em caixas e guardadas em uma carroça que estava em poder das Volantes. A missão proposta pelos fantasmas resumia-se a recuperar os restos mortais dos companheiros. O segundo cangaceiro sobrevivente, *Caveira de Boi*, é persuadido a ajudar porque está interessado em um mapa que mostra onde

foram escondidos os espólios de um roubo aplicado por um dos companheiros mortos. A história mostra cenas de ação, com tiroteio e brigas. No final, os cangaceiros conseguem emboscar as Volantes em uma pequena cidade que iria ser usada como parada para passar a noite. **Análise histórica:** O cangaço aconteceu no final do século XIX, Lampião (Virgulino Ferreira da Silva), tornou-se o cangaceiro mais conhecido no Brasil. Lampião e outros cangaceiros realmente foram degolados pelos soldados que os perseguiram.

1.2 Possibilidades pedagógicas

A história em quadrinhos é uma ficção; no entanto, baseia-se em fatos reais: o cangaço aconteceu no nordeste brasileiro. A história evoca as Volantes, pequenos grupos de soldados que respondiam ao estado da federação brasileira e tinham a incumbência de exterminar os cangaceiros. No quadrinho *Bando de Dois*, os personagens tentam libertar a alma dos cangaceiros que tiveram a cabeça decepada pelos soldados, o que realmente aconteceu a alguns cangaceiros. Na história em quadrinhos de Danilo Beyruth, no primeiro requadro da página 20, podemos observar um exemplo de onomatopeia (fig. 1). A risada ecoa na construção do requadro, o personagem embriagado personifica o mal no contexto do quadrinho. Sem a onomatopeia HAHABA teríamos um produto visual diferente. Para esta proposta de trabalho, a figura 1 teve a onomatopeia apagada (fig. 2). Com as duas imagens é possível realizar uma comparação em sala de aula: a onomatopeia se mistura com o desenho do personagem dando mais sentido ao requadro.

Figura 1 -Uso de onomatopeia em *Bando de dois*



Fonte: Beyruth (2010, p. 20).

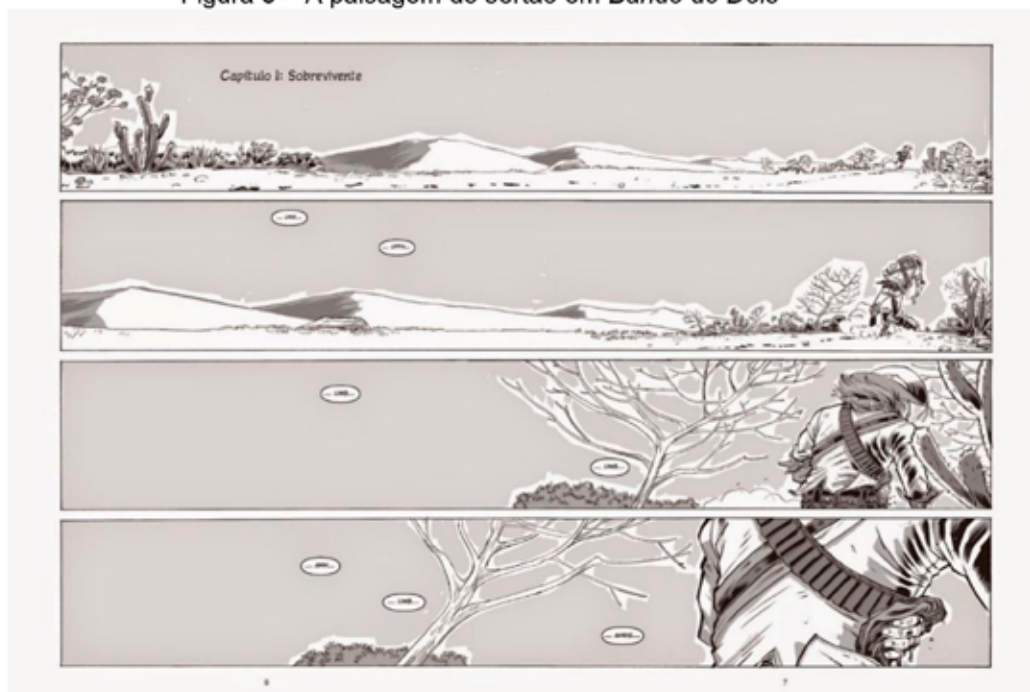
Figura 2 -O mesmo quadrinho, tendo do qual se retirou a onomatopeia.



Fonte: Beyruth (2010, p. 20).

Partindo desta comparação o professor pode discutir quais são e a importância dos elementos de linguagem das histórias em quadrinhos. Outra dinâmica recomendada é pedir para os alunos identificarem as onomatopeias desta história em quadrinho. Quando o aluno for capaz de entender melhor o que é onomatopeia, o professor pode sugerir a adição delas em outros requadros da mesma história em quadrinhos ou em outras histórias em quadrinhos selecionadas. Podemos usar como exemplo as páginas 4 e 5 da história em quadrinhos *Bando de Dois* (fig. 3). O personagem Tinhoso aparece cambaleando por ter sido ferido, a paisagem sugere o deserto do sertão nordestino. São quatro requadros compostos por duas páginas, no primeiro requadro o personagem aparece a direita, menor, simulando longitude, nos próximos três requadros o personagem é aproximado do campo de visão do leitor até que seja possível identificar seu ferimento. Nos três requadros aparecem os balões com as onomatopeias UNG, UFFH, AHH e AHRG os balões não estão ligados ao personagem, mas podemos entender que o som vem dele. As palavras UNG, UFFH, AHH e AHRG poderiam ser traduzidas em onomatopeias mais expressivas como na risada da figura 1. É possível realizar esse exercício na sala de aula. O professor, previamente, pode escolher o recorte das histórias em quadrinhos ou pedir para que os alunos folheiem os quadrinhos em busca de requadros que poderiam ser construídos com onomatopeias. Esse tipo de exercício pode servir para o aluno se aproximar da arte sequencial, e assim, estreitar sua relação com a leitura. Outra dinâmica que pode ser realizada a partir do quadrinho é a discussão sobre o cangaço no Brasil.

Figura 3 – A paisagem do sertão em *Bando de Dois*



Fonte: Beyruth (2010, p. 5).

As informações que seguem apresentam os metadados de *Bando de dois*:

Tabela 1 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	BEYRUTH, Danilo. Bando de dois . Campinas: Zarabatana Books, 2010. 94p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Bando de Dois Histórias em quadrinhos na educação Ensino fundamental Ensino médio Cangaço Educação - História
Título (Title)	Bando de dois
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem Fonte: autores.

2 – Asterix

2.1 Características da história

Elementos visuais: A história em quadrinhos possui texto, balões, onomatopeias, recordatórios e linhas cinéticas. **Análise da imagem:** Os desenhos não são realistas e os quadrinhos são coloridos. **Análise do enredo:** A história começa com Cleópatra

e Júlio César discutindo sobre o povo egípcio, Cleópatra quer provar para César que seu povo possui a genialidade de outrora; para isso, ordena a um de seus servos, chamado de Numerobis, construir um novo palácio para Júlio César em três meses. Essa missão parece impossível para o Alexandrino, por isso vai em busca de seu antigo amigo, o Gaulês Panoramix, pedir ajuda para a construção do novo palácio. Panoramix, Asterix e Obelix partem para Alexandria para construir esse novo palácio.

Análise histórica: As histórias de Asterix são cronologicamente situadas cinquenta anos antes de Cristo, fala de personagens históricos importantes como Cleópatra que viveu em Alexandria e foi a última rainha da dinastia de Ptolomeu, grande general do Egito. Outra figura importante é Júlio Cesar, que foi um líder militar e político romano, como general teve grandes conquistas. **Análise ficcional:** os personagens principais são gauleses e estão sempre em luta contra os romanos. Os gauleses possuem uma poção mágica que, quando ingerida, concede força sobre-humana ao indivíduo. O único gaulês que não pode tomar essa poção é o Obelix, que caiu em um caldeirão cheio de poção quando era criança e isso o transformou no gaulês mais forte do grupo. **Possibilidades pedagógicas:** A história em quadrinhos é ambientada em uma determinada época histórica, o quadrinho não tem a finalidade de ser fiel à história da época; no entanto, é possível para o professor fazer várias conexões com passagens históricas. Temas com Júlio César e os romanos, Cleópatra e o Egito, guerras romanas, a história dos gauleses, território que hoje é dividido pela França, Bélgica e a Itália. O professor de história pode pedir a leitura da história em quadrinhos e depois pode discutir com os alunos quem foram esses personagens. Outra opção é a discussão sobre linguagens. Na página 8 da história em quadrinhos, é possível ver um requadro em que Cleópatra e Numerobis dialogam. Os balões apresentam símbolos que lembram a escrita hieroglífica, no próximo requadro podemos observar um recordatório que explica. “Nota: para comodidade de nossos leitores, apresentamos uma versão dublada do diálogo”. Essa nota bem-humorada pode ser tema de discussão desenvolvida pelo professor de português e línguas estrangeiras modernas. O professor pode usar esse requadro para discutir as especificidades das traduções. Outra discussão que pode ser realizada é comparar o quadrinho com o cinema: no recordatório aparece a palavra “versão dublada”, como se a história em quadrinhos fosse um filme; esse pode ser o ponto de partida para o professor realizar uma comparação entre as linguagens, quadrinhos, cinema e literatura.

Figura 4 – Cleópatra dialoga com Numerobis



Fonte: Asterix e Cleópatra (2014, p. 8).

Tabela 2 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	GOSCINNY, René; UNDERZO, Albert. Asterix e Cleópatra . São Paulo: Record, 2014. 50 p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Asterix e Cleópatra Histórias em quadrinhos na educação Ensino fundamental Ensino médio Júlio Cesar Cleópatra Educação – História
Título (Title)	Asterix e Cleópatra
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem

Fonte: Autores.

3 - Os Lusíadas

Figura 5 – O poeta Camões se apresenta aos leitores



Fonte: *Os Lusíadas em quadrinhos* (2006, p. 5)

3.1 Características da história

Elementos visuais: A história em quadrinhos, possui texto, balões, onomatopeias, recordatório. **Análise da imagem:** Os desenhos não são realistas e a história em quadrinhos é colorida. **Análise do enredo:** O quadrinista Fido Nesti se baseou nos 10 cantos existentes na obra original para criar sua história em quadrinhos dividida em 6 histórias: Introdução, Inês de Castro, Velho do Restelo, Gigante Adamastor, Ilha dos Amores e Epílogo. Cada história é rica em criatividade, os cantos são mantidos no quadrinho, a atividade pedagógica é baseada na primeira história. **Análise histórica:** A história em quadrinhos é baseada na obra do português Luís Vaz de Camões, *Os Lusíadas*, o maior poema épico da língua portuguesa, escrito em 10 cantos e 1.102 estrofes e 8.816 versos, publicado em 1572. com a finalidade de narrar as aventuras portuguesas durante as grandes navegações.

3.2 Possibilidades pedagógicas

A primeira história conta um pouco da vida de Luís Vaz de Camões, ele mesmo se apresenta para os leitores. O professor de português pode usar essa história para introduzir a obra literária aos seus alunos, assim como, outras obras literárias que o

professor deseja falar sobre o autor da obra. É possível pedir para o aluno, em grupos, usar o capítulo Introdução com fonte de inspiração para criar outras histórias em quadrinhos de outros escritores famosos. Essa atividade pode envolver a pesquisa sobre o autor, ano de publicação da obra e outros detalhes que podem ser expressos em uma história em quadrinhos produzida pelos alunos. O trabalho interdisciplinar pode ser feito usando a disciplina de artes para a produção do quadrinho e a disciplina de português para a discussão sobre a obra e o autor que será quadrinizado.

Tabela 3 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	NESTI, Fido. Os Lusíadas em quadrinhos . São Paulo: Peirópolis, 2006. 46p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Histórias em quadrinhos na educação Educação – Gramática; Educação – História Ensino fundamental Ensino médio Ensino superior
Título (Title)	Os Lusíadas em quadrinhos
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem

Fonte: Autores.

4 – A Volta da Graúna

4.1 Características da história

A Volta da Graúna foi elaborada pelo cartunista, quadrinista e jornalista Henrique de Souza Filho, mais conhecido como Henfil. O autor morreu em 1988 e o quadrinho em questão é uma coletânea de seu trabalho em vários jornais. Temas como política e o cotidiano do nordestino são expostos nessa obra de maneira inteligente e irônica. Como exemplo foi usado apenas um recorte do quadrinho, a charge na página 50. Os tópicos, Análise do enredo e Análise histórica não foram colocados já que os autores da atividade não consideraram aplicável nesse caso.

Figura 6 – Diálogo entre a Graúna e o bode Orelana



Fonte: A volta da Graúna (2003, p. 50).

Elementos visuais: A história em quadrinhos é composta de várias charges o autor não usa balões para escrever os diálogos entre os personagens e os requadros não possuem a sarjeta. **Análise da imagem:** o desenho é preto e branco e os personagens não são realistas.

4.2 Possibilidades pedagógicas

A proposta é baseada na página 50 da história em quadrinhos. No primeiro requadro a personagem Graúna se aproxima do bode Francisco Orelana e começa uma conversa. “- Por exemplo...” ao que o bode responde “- Por favor, deixa eu acabar de consumir este artigo sobre a crise do OPEN MARKET! Já Já eu te atendo, óquei? O termo Open Market vem da economia financeira, e pode ser abordado pelo professor, no entanto, é possível fazer outras conexões. Quando o bode Francisco Orelana dá essa resposta o contexto da história mostra que o Open Market não é tão importante assim. Muitas notícias vinculadas diariamente em redes de televisão ou na internet

podem ser de difícil entendimento para o aluno do ensino fundamental, ensino médio. Essa história pode servir para começar uma discussão sobre algum conteúdo que o professor queira apresentar em aula e o aluno ainda não entenda a relação com o conteúdo e seu cotidiano. No diálogo, podemos encontrar o termo “artigo” o bode está comendo um artigo científico sobre Open Market, levantar uma discussão sobre o que são artigos científicos e onde é possível encontrar tais publicações pode ser outro caminho para trabalhar com essa charge para o ensino médio e a graduação. O diálogo ainda traz figura de linguagem e a ausência da norma culta, fato que pode ser aproveitado pelo professor de português para discutir a gramática. - Impressionante como bumbum de prepotente dá coceira no pé da gente...

Tabela 4 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	HENFIL. A Volta da Graúna . 3. ed. São Paulo: Geração Editorial, 2003. 125 p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Histórias em quadrinhos na educação Educação – Gramática; Ensino médio Ensino superior Henfil
Título (Title)	A Volta da Graúna
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem

Fonte: Produção do próprio autor.

5 – Pequenos Milages,

5. 1 Características da história

Criada pelo quadrinista e teórico dos quadrinhos Will Eisner em 2000, *Pequenos Milagres (Minor Miracles)* apresenta a lembrança de histórias que o autor ouviu em sua infância nas ruas da Avenida Dropsie, onde morava.

Figura 7 – Personagem mais velho engole papel, num gesto de esperteza



Fonte Eisner (2010, n.p).

Elementos visuais: A história em quadrinhos possui, texto, balões, onomatopeias, recordatórios e é dividida em capítulos. **Análise da imagem:** A obra tem um estilo realista e está em preto e branco. **Análise do enredo:** A história em quadrinhos é dividida em 4 histórias: O Milagre da Dignidade, Mágica de Rua, Um novo Garoto no Quarteirão e o Anel de Casamento. Todas as histórias são sobre o cotidiano humano; o autor consegue criar narrativas interessantes sem a adição do extraordinário. A história escolhida para a proposta de trabalho foi Mágica de Rua (Figura 7) que conta a aventura de dois primos imigrantes que vivem em um bairro hostil. O mais velho, de meia idade, e o caçula, ainda criança, andam pelo bairro até encontrarem três encrenqueiros que resolvem dar uma surra nos dois. Mas para deixar as coisas mais interessantes, os arruaceiros resolvem fazer uma brincadeira com os dois imigrantes, eles colocam dois papéis amassados em um chapéu e escrevem nos dois papéis, a palavra, culpado. A proposta feita pelos três homens é dar a opção de escolha aos imigrantes, se eles conseguirem tirar o papel em branco não levam uma surra. O primo mais velho escolhe um papel abre e engole o papel. Os três homens ficam perplexos com o acontecido, depois disso o primo mais velho, pergunta aos três homens. - O que está escrito no papel que sobrou? A resposta é culpado. - Então eu comi o papel em branco. E a história termina.

5.2 Possibilidades pedagógicas

A história em quadrinhos mostra a inteligência do primo mais velho, conhecimento que vem com a maturidade. O professor de filosofia pode usar o quadrinho para explicar a importância da filosofia, do conhecimento que é construído com a maturidade do aluno através tempo e raciocínio. O professor de português pode pedir para os alunos escreverem uma redação sobre *Bullying* a partir dessa história.

Tabela 1 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	EISNER, Will. Pequenos Milagres . São Paulo: Devir, 2010. n.p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Histórias em quadrinhos na educação Educação – Gramática; Ensino médio Ensino superior Will Eisner
Título (Title)	Pequenos Milagres
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem Fonte: Autores.

6 – Demolidor, o Homem sem Medo

6.1 Características da história

A história do Demolidor é uma clássica narrativa de super-heróis, gênero bastante comum e de fácil apelo para crianças e adolescentes.

Figura 2 – O acidente que causou a cegueira de Matt Murdock



Fonte: (MILLER; ROMITA, 2009, p.18).

Elementos visuais: A história em quadrinhos possui texto, balões, onomatopeias, recordatórios e é uma compilação de 5 histórias em quadrinhos. **Análise da imagem:** A obra tem um estilo realista e é colorida. **Análise do enredo:** É a história de um menino que se envolve em um acidente com algum composto químico que está sendo

transportado em um caminhão. O garoto salva um transeunte que iria ser atropelado e acaba atingido pelo líquido que estava sendo transportado. Depois do acidente é levado para o hospital e descobre que ficou cego. O menino que se chama Matt Murdock, depois de um tempo conhece um homem misterioso chamado Stick que possui a mesma limitação que ele, a cegueira; no entanto Stick consegue ver de uma outra maneira, ele pode sentir o que está a sua volta, e assim começa o aprendizado do menino. A primeira parte da história em quadrinhos acaba com Matt Murdock se vingando dos assassinos de seu pai que era boxeador e morreu por não querer participar em uma luta armada para ganhar dinheiro. Apenas a primeira parte da história em quadrinhos será usada para a atividade.

6.1 Possibilidades pedagógicas

Os super-heróis dos quadrinhos são conhecidos por adultos e crianças, sendo assim, é possível começar vários tipos de discussão em sala de aula a partir dessas histórias. Na página 18 aparece como o herói sofreu o acidente que lhe concedeu poderes sobre-humanos, o Demolidor não é o único herói que conseguiu poderes a partir de um acidente com algum tipo de composto químico. O professor de química pode começar uma explicação sobre os compostos químicos a partir desse quadrinho. A ideia é partir de um assunto que pode ser interessante para os alunos e inserir a discussão de conteúdo. Esta estratégia pode ser usada em qualquer disciplina com o uso dos quadrinhos.

Tabela 6 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	MILLER, Frank; ROMITA, John. Demolidor: o homem sem medo . São Paulo: Panini, 2009. 206 p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Histórias em quadrinhos na educação Educação – Química Ensino médio Ensino superior Super-heroi Marvel Comic
Título (Title)	Demolidor: o homem sem medo
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem Fonte: Autores.

7 – Na Colônia Penal

7.1 Características da história

A última história em quadrinhos a ser trabalhada é, *Na Colônia Penal* uma adaptação da obra de Franz Kafka, com o roteiro de Sylvain Ricard e desenho de Maël.

Figura 9 – Oficial explica o funcionamento da máquina de tortura



Fonte: (RICARD; MAËL, 2011, p.29).

Elementos visuais: A história em quadrinhos possui texto, balões e onomatopeias. **Análise da imagem:** Estilo realista e é colorida. **Análise do enredo:** A história em quadrinhos é sobre a visita de um estrangeiro ilustre a uma colônia penal. O personagem, provavelmente militar, responsável pela colônia penal foi designado para mostrar ao convidado a execução da pena de morte realizada com a ajuda de um artefato muito especial: uma máquina desenhada para ceifar a vida humana de maneira dolorosa. A trama se desenrola ao tom da conversa entre os dois personagens. O militar conta como eram os bons tempos, quando as execuções eram prestigiadas pela comunidade e a certeza de que a justiça era feita. Mas na verdade o estrangeiro está na colônia penal para analisar os procedimentos lá realizados. Depois de um diálogo entre os dois personagens, o militar, chamado de oficial por um dos soldados, entende que o fim daquele procedimento está por vir. O Oficial pede para que libertem o homem que já tinha sido amarrado a máquina de execução. Depois disso, o oficial tira a roupa e entra na máquina de execução. Em um fim trágico, ele é morto pela mesma máquina que tanto gostava.

7.1 Possibilidades pedagógicas

Como qualquer adaptação para as histórias em quadrinhos, é possível usá-la como porta de entrada para a discussão da obra original; no entanto, os quadrinhos também podem ser usados para a discussão de alguns temas bem complexos. O professor de filosofia pode usar a história em quadrinhos para discutir temas como, justiça e loucura, por exemplo. Na página 29 da obra (Figura 9), podemos encontrar a fala do oficial: “– De olhos fechados, as pessoas sabiam que a justiça estava sendo feita”. Essa fala pode ser usada para a discussão em sala de aula. A história em quadrinhos também pode ser usada em aulas da graduação. No curso de direito, na disciplina de direito penal, o professor pode pedir a leitura da história e na aula expor os temas relacionados como: pena de morte, justiça e ética. É claro que na graduação o professor poderia pedir a leitura da obra original; no entanto, a inclusão de uma história em quadrinhos pode deixar a atividade mais atrativa ao aluno.

Tabela 7 - Metadados da HQ

Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	KAFKA, Franz; RICARD, Sylvain; MAËL. Na Colônia Penal . São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 55 p
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem Histórias em quadrinhos na educação Educação – História Ensino superior - Direito Código Penal
Título (Title)	Na Colônia Penal
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem

Fonte: Autores.

Considerações finais

Ao fim e ao cabo, gostaríamos de, com este texto, contribuir para a expansão da criatividade dos professores em sala de aula. É sempre importante lembrar que o ensaio aqui exposto é apenas uma centelha que pode ser utilizada pelos docentes para que melhorem sua forma de dar aula a partir do seu contexto, da sua experiência e vivência em sala de aula. Queremos que os casos acima expostos sejam apenas um ponto de partida, uma forma de compreender os quadrinhos como possíveis instrumentos de mediação acadêmica.

Referências

BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. Campinas: Zarabatana Books, 2010.

EISNER, Will. *Pequenos milagres*. São Paulo: Devir, 2010.

GOSCINNY, René; UNDERZO, Albert. *Asterix e Cleópatra*. São Paulo: Record, 2014.

HENFIL. *A volta da Graúna*. 3. ed. São Paulo: Geração Editorial, 2003.

KAFKA, Franz; RICARD, Sylvain; MAËL. *Na colônia penal*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MILLER, Frank; ROMITA, John. *Demolidor: o homem sem medo*. São Paulo: Panini, 2009.

NESTI, Fido. *Os Lusíadas em quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2006.