



## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA: O USO DE ASTERIX EM SALA DE AULA**

*HISTORIAS EN CÓMICS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA  
ANTIGUA: EL USO DEL ASTERIX EN EL AULA*

*STORIES IN COMICS IN THE TEACHING OF ANCIENT HISTORY: THE  
USE OF ASTERIX IN THE CLASSROOM*

Allef de Lima L. F. Matos<sup>1</sup>

### **Resumo:**

Asterix é uma série de história em quadrinhos escrita por René Goscinny e ilustrada por Albert Uderzo, o primeiro álbum foi publicado em 1961, e os personagens principais da revista são Asterix, um guerreiro gaulês, membro de uma pequena aldeia, que luta contra expansionismo romano e seu melhor amigo, Obelix, que quando criança caiu no caldeirão de poção mágica do druida Panoramix, adquirindo permanentemente uma força sobre-humana. Historicamente, o álbum situa-se no período da República romana, no ano de 50 AEC, e tem como contexto histórico a conquista da Gália, por Júlio César. As HQs de Asterix fornecem elementos para trabalhar com as representações da cidadania romana, elemento este integrado na sociedade romana que tanto possibilita uma ascensão econômica para camadas mais baixas quanto agregava status sociais para as camadas mais altas. Assim, a análise aqui desenvolvida busca criar elementos para problematizar o conceito de cidadania no Ensino de História a partir de saberes ligados ao campo da História Antiga.

**Palavras-chave:** Ensino de História; Roma; Cidadania; Asterix; quadrinhos.

---

<sup>1</sup> Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco (PGH - UFRPE); e-mail: allef.lima.matos@hotmail.com

### **Abstract:**

Asterix is a comic books series written by René Goscinny and illustrated by Albert Uderzo, the first album was published in 1961, and the main characters of the magazine are Asterix, a Gallic warrior, member of a small village, that fights against the Roman expansionism and his best friend, Obelix, that as a child fell into the druid's Panoramix cauldron of magic potion acquiring permanently superhuman strength. Historically, the album is set in the Roman Republic period, in the year 50 BCE, and has as historic context the conquest of Gaul, by Julius Caesar. Asterix's comics provide elements to work with the representations of the Roman citizenship, this element integrated in Roman society, allows both an economic rise for the lower layers and added social status to the upper layers, like this, the analysis developed here seeks to create elements to problematize the concept of citizenship in history teaching based on the knowledge related to the field of ancient history.

**Keywords:** History teaching; Rome; Citizenship; Asterix; Comics.

### **Resumen**

Asterix es una serie de cómics escrita por René Goscinny e ilustrada por Albert Uderzo, el primer álbum se publicó en 1961, y los personajes principales de la revista son Asterix, un guerrero galo, miembro de un pequeño pueblo, que lucha contra el expansionismo romano y su mejor amigo, Obelix, que de niño cayó en el caldero de poción mágica del druida Panoramix adquiriendo una fuerza sobrehumana permanente. Históricamente, el álbum está ambientado en el período de la República romana, en el año 50 a. C., y tiene como contexto histórico la conquista de la Galia, por Julio César. Los cómics de Asterix aportan elementos para trabajar con las representaciones de la ciudadanía romana, este elemento integrado en la sociedad romana, permite tanto un ascenso económico para los estratos inferiores como un añadido de estatus social a los estratos superiores, así, el análisis aquí desarrollado busca crear elementos. problematizar el concepto de ciudadanía en la enseñanza de la historia a partir de los conocimientos relacionados con el campo de la historia antigua.

**Palabras clave:** Enseñanza de la Historia; Roma; Ciudadanía; Astérix; historietas.

## Introdução

A presença das histórias em quadrinhos (HQs) no âmbito escolar, como um recurso pedagógico na sala de aula, tem se tornado mais frequente nos últimos anos. Os Programas federais como, dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), têm incentivado o uso de novos recursos e práticas pedagógicas na sala de aula. E com a presença desses novos recursos, em especial as histórias em quadrinhos na sala de aula, novos desafios para os professores surgiram.

Assim, com a necessidade de compreender melhor a linguagem das HQs, seus recursos e obras, as áreas de conhecimento têm atraindo cada vez mais interessados em realização pesquisar sobre aspectos específicos da sua produção, linguagem e desenvolvimento. Essa valorização dos estudos sobre as histórias em quadrinhos no Brasil permitiu a ampliação do olhar da academia com objetos.

E como aponta Helenice Ciampi (2010), O Ensino de História está passando por um processo de expansão com inserção de novos conteúdos e introdução de novos recursos didáticos na sala de aula. Os alunos do século XXI convivem com uma vasta rede de informações, presentes através de site de pesquisa, redes sociais, imagem, serviços de streaming, jogos digitais, filmes e histórias em quadrinhos, que podem ser usados na sala de aula. Portanto, procuro com este trabalho, analisar as histórias em quadrinhos Asterix como recurso didático no Ensino de História Antiga e apontar os limites e as possibilidades da utilização das histórias em quadrinhos no da disciplina.

## Desenhando um conceito para quadrinhos

O termo histórias em quadrinhos é um conceito presente em diversas culturas sob os mais variados nomes e denominações, sendo as expressões mais conhecidas: Comics, Fumetti, Banda Desenhada, Mangá, ou simplesmente Gibi, essas expressões representam o mesmo objeto, as histórias em quadrinhos. Mas de fato, o que são as HQs?

Na concepção de Will Eisner, os quadrinhos podem ser compreendidos como arte sequencial, história narrada através de sucessões de imagens. Dessa maneira, Eisner buscava entender as HQs uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, que quando são usadas várias vezes expressam ideias semelhantes e tornando-se uma linguagem. (EISNER, 2010, p.02).

Todavia, de acordo com Scott McCloud (1995), a conceituação proposta por Eisner é uma definição extremamente neutra do objeto, pois ela também pode ser aplicada a outras mídias, como animação, storyboards, manuais de intuições. Assim, poderíamos dizer que a concepção de quadrinhos Will Eisner é uma

ferramenta metodológica à disposição de diversas mídias, entre elas os quadrinhos.

Em vista disso, na década de 1990, McCloud propôs uma nova definição conceituosa para as histórias em quadrinhos. Assim, as HQs passaram a ser compreendidas como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberadas destinadas a transmitir informação e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9).

Sendo assim, entende-se que as histórias em quadrinhos são duas ou mais imagens, possuindo textos escritos ou não, colocados uma ao lado da outra em sequência com objetivo de passar uma determinada informação ao espectador, e que as narrativas não são criadas em um único quadro, mas pela combinação deles.

## **Um panorama das histórias em quadrinhos francesas dos anos 60-90**

Na Europa, as histórias em quadrinhos começaram a ser publicadas em jornais semanais e mensais com narrativas episódicas e humorísticas durante as primeiras décadas do século XX, e após a Primeira Guerra Mundial, as HQs no continente europeu popularizou-se com as produções das histórias franco-belgas, em especial Tintim(1929), criado por Hergé, que contava com personagens com traços naturalistas.

De acordo com Gazy Andraus, a criação de Tintim contribuiu para o desenvolvimento da Escola Franco-Belga de quadrinhos ou Escola de Linha Clara, como o grupo ficou conhecido. Esse movimento dos quadrinhos Franco-Belga, era caracterizado pelos roteiros de aventuras, mistérios e ação, com cenários realistas, grafismos de contorno nos desenhos com pouca utilização de tinta preta, pintando e sombreando cores suaves (ANDRAUS, 2005, p. 08).

Já no período da Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos norte-americanas foram proibidas no continente europeu, conseqüentemente a proibição da importação impulsionou o desenvolvimento de um mercado nacional forte, principalmente na França (PEREIRA, 2012, p. 20). E com fim do conflito bélico, os quadrinhos europeus testemunharam o florescimento e o amadurecimento de novas revistas e editoras, como do caso da revista francesa Pilote, com sede em Paris e criada pelos , pelos escritores René Goscinny, Jean-Michel Charlier e o artista Albert Uderzo. A revista Pilote foi inicialmente destinada aos estudantes, e tinha como objetivo ser uma revista de cunho didático.

A principal atração da revista eram as histórias em quadrinhos de Asterix, e como expressa Mazur e Danner, a popularidade das HQs de Asterix contribuíram para uma abordagem mais adulta para revista, que “A popularidade fenomenal de Asterix, incluindo uma capa na famosa revista L’Express, em 1966, subitamente

chamou a atenção de todos para o potencial cultural das revistas” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 16).

Durante a década de 1970, um novo movimento desabrochou no cenário dos quadrinhos franceses. As histórias passaram a ser conhecidas como *bande dessinée d’auteur*, e duas tendências contribuíram para isso: uma foi o tom cada vez mais rebelde dos *cartum satírico* francês, o que correspondeu a mudança no cenário cultural e político; e outro foi a crescente apreciação crítica e nostálgica dos quadrinhos, enfocando os clássicos da *bande dessinée* francófona e das tiras de jornal anglófonas (MAZUR; DANNER, 2014, p. 93), esse movimento foi liderado pelos quadrinistas Nikita Mandryka, Gotlib e Bretécher, responsáveis pela criação da *L’Echo des Savanes*.

*L’Echo des Savanes* tornou claro o que seus leitores eram: “somente adultos” constava na capa. Influenciada pelo *underground* americano (o trabalho de Robert Crumb havia aparecido na revista *Actuel* de 1970), artistas se dispuseram a chocar pela natureza do material, que frequentemente implicava em imagens explícitas de sexo ou escatologia (VARGAS, 2016, p. 32).

Em meados dos anos 1980 a qualidade das revistas decaíram, o que resultou no baixo índice de venda das histórias em quadrinhos. Para evitar maiores prejuízos, as editoras francesas adotaram uma mentalidade de *blockbuster*, assim, as empresas controlavam as publicações e evitavam os riscos, confiando em fórmulas comerciais seguras.

As editoras francesas retomaram as publicações do gênero heróico, influenciadas pelas histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas, promovendo assim uma estagnação no cenário comercial e criativo das histórias em quadrinhos dos anos 1980. Como explica Gracia:

Durante os anos 1980, essa padronização conduzirá a certa saturação do mercado, que começa a dar sinais de fadiga ao não ser capaz de suportar o número de superproduções cada vez maiores, de aparência luxuosa, mas na verdade formulaicas e repetitivas. [contribuindo para] a queda das vendas dos anos 1980 (encerrando revistas míticas como *Pilote* ou *Tintim*) fará com que as grandes editoras adotem estratégias mais conservadoras (GRACÍA, 2012, p. 237-38).

Esse cenário foi rompido nos anos 1990, com um grupo de jovens quadrinistas que defendiam a criatividade de expressão, acima da comercialização dos quadrinhos. O grupo foi formado por seis artistas: Lewis Trondheim, Patrice Killoffer, David B., Stanislas, Matt Konture e Mokei, o grupo fundou a editora e associação sem fins lucrativos *L’Association*, em Paris, no ano de 1990, e passaram a se autopublicar de maneira sistemática e constituindo um dos catálogos mais importantes da história das histórias em quadrinhos francesa (CARNEIRO, 2018, p. 130).

## **Enquanto isso nas HQs de Asterix**

Uma vez que a colonialidade do saber também se estende aos conhecimentos inscritos na diversidade dos viventes, seria preciso reiterar a pergunta feita por Gayatri Spivak (2010), mas agora em outros termos: pode a natureza falar?

Asterix, o gaulês história em quadrinhos do gênero de aventura, ambientada na França durante o período de ocupação da romana. A revista faz uma sátira da sociedade francesa e seus estereótipos, como também dos elementos culturais de outros países.

Nas histórias, cada povo é mostrado através de suas características étnicas, culturais ou folclóricas. Santos destaca, que nas HQs, o povo belga é representado como guerreiros audazes, alegres e comilões; enquanto os godos, adversários dos gauleses, são autoritários e incompetentes; já os hispânicos, orgulhosos e corajosos; e os bretões são formais e sistemáticos (SANTOS, 1994, p. 196).

Em termos de enredo, as histórias em quadrinhos de Asterix apresentam as aventuras Asterix e Obelix, habitantes de uma aldeia gaulesa que é resistente ao processo de expansionismo romano, graças a uma poção preparada pelo druida Panoramix. E os álbuns situam-se no período da República Tardia, no ano de 50 AEC., e têm como contexto histórico a conquista da Gália, por Júlio César.

Os personagens foram idealizados pelo roteirista René Goscinny e pelo desenhista Albert Uderzo. Suas primeiras aparições foram na revista francesa, Pilote, publicada em 1959, e sua primeira revista solo foi em 1961. De acordo com Guilt, desde sua primeira aparição na revista as histórias de Asterix foram um sucesso de venda e crítica.

Em 1959, Albert Uderzo e René Goscinny ajudaram a criar o jornal semanal Pilote que se destina a um público jovem. Em 29 de outubro do mesmo ano, o número um de Pilote apresenta a primeira tábua das aventuras de Astérix le Gaulois. Logo no primeiro dia, são vendidos os 300,000 exemplares que haviam sido impressos, e o sucesso do jornal é inquestionável. Asterix torna-se num verdadeiro herói da banda desenhada francesa. As suas aventuras continuam a ser publicadas no jornal Pilote até 30 de maio de 1973 (GUILT, 2018, p. 09)

Em virtude do sucesso do personagem, as histórias deixaram as páginas da revista Pilote, para ganhar uma série própria "As aventuras de Asterix". Com a morte de Goscinny em 1977, Uderzo assume a função de roteirista e desenhista até 2011, quando convida Jean-Yves Ferri como escritor dos próximos álbuns de Astérix. Jean-Yves Ferri foi juntar-se ao desenhador Didier Conrad.

## **As HQs de Asterix e o Ensino de História Antiga**

O Ensino de História Antiga na educação básica brasileira, é um reflexo de uma tradição política e ideológica do século XIX com raízes europeias. Essas raízes

caminham de mãos dadas com associações como disciplina exótica, distante da nossa realidade, e, ao mesmo tempo, atraente como objeto de estudo.

Entre os problemas enfrentados pelo Ensino de História Antiga em sala se destacam três aspectos: a exclusão do Ensino de História Antiga dos currículos da Educação Básica, problemas encontrados nos livros didáticos e a não utilização de fontes históricas na sala de aula.

Os debates da BNCC circundam na manutenção ou exclusão dos conteúdos de História Antiga e Medieval do currículo de História. Alex Degan (2017) aponta que durante o período da discussão da BNCC, a História Antiga passou de uma diminuição excludente para uma presença imposta.

Assim como, os conteúdos de História Antiga presente livros didáticos, apresentam erros conceituais, generalização dos povos, repetição dos conteúdos e anacronismos. Lisiana Silva e Jussenar Gonçalves apontam que é algo corriqueiro encontrar nos livros didáticos de História, os povos da Antiguidade como pertencentes a uma mesma cultura, “nesse quesito emerge o problema do anacronismo, que é a transposição de conceitos do presente para o passado, ou seja, olhar os antigos e suas práticas culturais com valores do presente” (SILVA; GONÇALVES, 2015, p. 9)

Esses problemas resultam em um estudo da Antiguidade sem a devida reflexão e crítica histórica, contribuindo para a perpetuação de estereótipos como binômio, civilização versus barbárie, determinismo geográfico, presente no desenvolvimento de civilizações asiáticas e manutenção de preconceitos como exclusão do negro etíope do chamado berço da civilização Ocidental.

Para romper com essas percepções, o professor precisa utilizar de outros recursos pedagógicos para suprir a defasagem do livro didático. Com isso, entramos no nosso terceiro problemas do Ensino de História Antiga no país, o não uso das fontes ou má utilização delas na sala de aula. As fontes na sala de aula, não devem ser apenas usadas para embelezar. Elas devem ser analisadas como documento histórico, com abordagens teórico-metodológicas específicas.

Assim, compreendemos que as fontes devem fazer parte do cotidiano do Ensino de História Antiga, pois só dessa forma será possível sua renovação. Pois como defende Funari, “as estratégias de sala de aula incrementaram-se muito nos últimos anos, mas há recursos já conhecidos e que buscam incentivar o aspecto lúdico da atividade intelectual e que devem ser incrementados” (FUNARI, 2010, p. 101). Em vista disso, o uso das histórias em quadrinhos de Asterix, no Ensino de História Antiga, visa suprir essas lacunas do campo.

O reconhecimento dos quadrinhos como um recurso didático nas práticas pedagógicas ocorreu oficialmente no país, com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) que apontava a necessidade da introdução de outras linguagens na educação Básica, e com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Fabio Paiva salienta, que os documentos apresentaram ao ensino brasileiro as HQs como instrumento de educação, especialmente como

ferramenta interdisciplinar transversal (PAIVA, 2017, p. 70).

Ou seja, os quadrinhos foram inseridas na educação básica brasileiras tendo como proposta a utilização de diferentes fontes de informações e recursos para adquirir e construir o conhecimento, além de contribuir nas práticas educativas como um meio para estimular à leitura como explica Selma Bonifácio:

A escola passou, gradativamente, a utilizar os quadrinhos nas classes de alfabetização e, como advento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, houve a orientação no sentido de uma prática pedagógica – notadamente de 1ª a 4ª séries – que estimula a leitura (BONIFÁCIO, 2005, p. 24).

No Ensino de História Antiga, as histórias em quadrinhos fornecem material para trabalhar com conceitos históricos e informações textuais e visuais. Como expressa Vilela, algumas HQs, “têm como fonte de inspiração, culturas e civilizações que existiram na antiguidade, podendo se constituir num excelente ponto de partida para debater e questionar conceitos” (VILELA, 2016, p. 110).

Os quadrinhos apresentados com conteúdos históricos fornecem mais elementos de reflexão sobre seu período de produção do que a época pretende representar. As histórias em quadrinhos de Asterix não são diferentes, nelas, encontramos informações a respeito da época que foi produzida e elementos culturais da sociedade contemporânea. Na obra Asterix entre os bretões, é possível encontrar informações que remetem a símbolos e costumes britânicos.

A carroça de dois andares (alusão aos ônibus de dois andares muito comuns nas ruas de Londres); o quarteto de bardos bretões que arranca gritos e suspiros das jovens bretãs (que são, nada mais, nada menos, os Beatles caricaturados); o fato de os bretões “falarem ao contrário” colocando os adjetivos sempre antes dos substantivos (as “romanas patrulhas); e de interromperem os combates com romanos para tomarem “quente água”, uma brincadeira com o hábito inglês da hora do chá (VILELA, 2016, p. 112).

Dessa forma, no álbum Asterix, o gaulês, é possível perceber elementos da cidadania romana. Na obra, vemos o Centurião Caius Bonus, articular um plano de infiltração na aldeia gaulesa, habitada por Asterix e seu povo. O plano do Centurião era disfarçar, um legionário da sua guarnição com vestimentas típicas celtas, de tal forma que o mesmo entrasse despercebido na aldeia.





Figura 1 – O plano de Caius Bonus (GOSCINNY, R.; UDERZO. 2016, p. 11).

No último quadro, Calígula Minus, o legionário com vestimentas celtas e pelagem alaranjada expressa sua revolta com o tratamento recebido perante os seus

companheiros de tropa. O personagem demonstra sua indignação com a seguinte frase: " Ai, ai! Devagar com isso! Não se esqueçam de que sou um legítimo romano!"Grifo nosso, Neste momento, percebemos que Calígula Minus está ressaltando seu status social diante os demais soldados, e dessa maneira, ele deveria ser tratado como civis (cidadão) romano pleno. Nesse entendimento, ser um cidadão romano pleno representava, à liberdade e o acesso ao privilégio jurídico; o uso da lei e do direito; assim como a participar de maneira plena nas tomadas de decisões ou aprovações das leis durante a república.

Esses elementos que estão presentes nas histórias em quadrinhos de Asterix podem ser explanados como um complemento aos conteúdos sugeridos pelos currículos. Dessa maneira, cabe ao docente, olhar para as HQs, seja de Asterix ou mesmo outra obra, como uma ferramenta rica no Ensino de História Antiga, que contribui para dinamização da aula e renovação do processo de Ensino-aprendizagem.

## **As possibilidades de Asterix na sala de aula**

O Ensino de História Antiga na educação básica brasileira, é um reflexo de uma tradição política e ideológica do século XIX com raízes europeias. Essas raízes caminham de mãos dadas com associações como disciplina exótica, distante da nossa realidade, e, ao mesmo tempo, atraente como objeto de estudo.

A aplicação das histórias em quadrinhos enquanto consolidação do conteúdo abordado na sala de aula pode ocorrer de diversas maneiras e práticas. No primeiro momento, antes da realização da atividade com as HQs, podem ser usados o livro didático ou outros textos complementares para aprofundar os conceitos e os fatos históricos presentes nas revistas. Em seguida, podemos entregar as revistas em quadrinhos selecionadas para cada grupo composto de cinco integrantes. Os grupos irão fazer as leituras dos quadrinhos apontando os fatos históricos e os conceitos presentes na obra.

Outra experiência possível de atividade, é utilização de fotocopadora (optamos por esse recurso devido a sua praticidade). Essa atividade tem por finalidade reproduzir os quadrinhos com os balões apagados e propor para os alunos criarem diálogos baseados nos conteúdos discutidos na aula. Como destaca Pereira:

Neste recurso, foram contemplados balões preenchidos de forma incompleta e balões totalmente vazios, tendo o aluno que procurar a informação, nas páginas indicadas em cada uma das Bandas Desenhadas, de forma a preenchê-los. Esta BD apresentava ainda balões por preencher, que não apelavam ao conhecimento histórico dos alunos,

mas à sua criatividade ( PEREIRA, 2017, p. 64)

A partir da produção das histórias em quadrinhos, pode ser instalado um acervo, Gibiteca Escolar, um espaço destinado ao armazenamento e leitura das histórias em quadrinhos (NOGUEIRA, 2015, p 90). O acervo pode conter as histórias em quadrinhos produzidas pelos próprios alunos ou recolhidas em bancas de revistas, ou sebo. Os professores podem programar visitas periódicas ao espaço, com objetivo de promover debate ou leitura individual e compartilhada.

Uma forma prática de realizar leitura compartilhada das histórias em quadrinhos é selecionar alguns alunos para interpretar os personagens das revistas. Cada estudante selecionado fica incumbido de ler as falas, como se estivesse interpretando uma peça de teatro, e caso a história tenha um narrador, um dos alunos pode ficar encarregado de ler as legendas (VILELA, 2019, p. 83). A seleção dos alunos para participar da atividade, pode ocorrer por meio de sorteio, para evitar o questionamento que determinado aluno foi favorecido na atividade. Posteriormente, o professor poderá fazer um revezamento entre os alunos em uma atividade semelhante.

Sendo assim, como destaca Vergueiro, não existem regras para utilização das HQs, "o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos" (VERGUEIRO, 2016, p. 26). Ou seja, os limites do emprego dos quadrinhos em sala de aula, são os limites da criatividade de cada professor. Logo, podemos concluir que as histórias em quadrinhos estão repletas de inquietações, que servem às comemorações e rememorações da realidade, propiciam novas estratégias de ensino e a produção de conhecimento histórico (SOUZA NETO, 2016).

## **Referências**

ANDRAUS, Gazy. O Meme nas histórias em quadrinhos. In: **V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom**. 2005. Disponível em [http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/126673555292856638349626712815939251913.pdf]. Aceado em 25 de setembro de 2020.

BONIFACIO, Selma de Fatima. **História E(EM)Quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte sequencial**. 2005. 221 f. Dissertação do curso de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 2005.

CANEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. **Contra a BD: a nouvelle bande dessinée e sua fuga da cultura de massa**. Revista Fronteiras-estudos midiáticos, Santa Maria. Janeiro – Abril. 2018.

CIAMPI, Helenice. ENSINAR HISTÓRIA NO SÉCULO XXI: DILEMAS

CURRICULARES. In: **XX Encontro Regional da ANPUH**. Franca, São Paulo. 10 de setembro de 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2010.

FUNARI, Pedro Paulo. A renovação da história Antiga. In: KARNAL, L.(Org.). **História na sala de aula: Conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2010, p. 95 – 107.

VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos autorais: uma breve história da arte da segunda metade do século XX**. História, histórias. Brasília, vol. 4, n. 7, 2016, p. 25 – 37.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOSCINNY, R.; UDERZO, A. Asterix o gaulês. Rio de Janeiro: Editora Record. 2016.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Asterix: quadrinhos e resistência cultural**. Comunicação & Sociedade – Revista do programa de Pós-graduação em Comunicação Social. 1994, p. 191 – 221.

GUIET, Mathilde. **Os desafios da tradução de Banda Desenhada: o caso de Astérix na tradução para português**. 2018. 63 f. Dissertação de Mestrado em Tradução: Português e uma língua estrangeira. Universidade de Coimbra, Faculdade de Letras. Coimbra, 2018.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: História moderna de uma arte global**. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

PEREIRA, Cândida Maria Pedro da Silva. **Tesouro de Banda Desenhada em Língua Portuguesa**. Volume I. 2012. 89 f. Dissertação do curso de Mestrado em Ciências da Documentação e da Informação. Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras. Lisboa 2012.

NOGUEIRA, Natania A. S. Gibiteca: possibilidade de criação e uso no trabalho pedagógico com crianças, jovens e adultos. In: NETO SANTOS, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (orgs.). **Histórias em Quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?**. São Paulo: Criativo, 2015, p. 89 – 101.

PAIVA, Fábio. **Histórias em Quadrinhos na educação**. Salvador: Quadro a Quadro, 2017.

PEREIRA, Juliana Martins. **Banda Desenhada e o Cartoon no processo de ensino-aprendizagem de História e Geografia**. Porto, 2017. Relatório (Mestrado em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário). Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

SILVA, Lisiana Lawson Terra da; GONÇALVES, Jussermar Weiss. **O Ensino de História Antiga; algumas reflexões**. In: XXVIII Simpósio Nacional de História. Florianópolis. 2015.

SOUZA NETO, José Maria Gomes de Ensino da História Antiga e arte sequencial:

Esboços introdutórios. In: BUENO, André; ESTACHESKI, Dulceli.; CREMA, Everton. [orgs.] **Para um novo amanhã: visões sobre aprendizagem histórica**. Rio de Janeiro/União da Vitória: Edição LAPHIS/Sobre Ontens, 2016.

VILELA, Marcos Tulio Rodrigues. Os quadrinhos no ensino de História. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela. (Org.). **Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto. 2016, p. 105 – 130.

\_\_\_\_\_. Quadrinhos de Aventura. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). **Quadrinhos na educação**. São Paulo, Contexto, 2019, p. 73 – 102

Recebido em: 14/04/2020  
Aprovado em: 25/11/2020