



O uso de Histórias em Quadrinhos como ferramenta de representatividade e incentivo à leitura

The use of Comics as a tool for representation and encouragement for reading

Renan Ismael Martins de SOUZA¹
Universidade Federal do Pará (UFPA)

RESUMO: O presente estudo se propõe a identificar histórias em quadrinhos que abordam temas atinentes à representatividade, em seus aspectos raciais mesclados com elementos culturais. Adotou-se como técnica de pesquisa a análise documental aliados a uma pesquisa bibliográfica. Foram selecionadas amostras de HQ's nacionais, em específico paraenses, fazendo uma contextualização histórica das HQ's. Observou-se que é possível identificar HQ's que abordam abundantemente a temática da representatividade em nível nacional, mas também em um nível regional, dentro do estado do Pará. Constatou-se que apesar das Histórias em Quadrinhos serem consideradas pelo senso comum como um material voltado para o entretenimento, elas podem ser usadas para manifestar representatividade, estimular a empatia e sobretudo incentivar o hábito da leitura, para uma geração que está se desenvolvendo sob a égide dos recursos tecnológicos, os quais não são limitantes, porém de certa forma está se acostumando a usar buscadores e não fazer a leitura completa de textos, escrever e ler em linguagem abreviada. Em suma, a pesquisa mostrou-se promissora, apresentando alguns exemplos de narrativas que geram pertencimento e incentivo naqueles que têm acesso.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos. Representatividade. Leitura.

ABSTRACT: The present study aims to identify comic books that address themes related to representation, in its racial aspects mixed with cultural elements. Document analysis combined with bibliographic research was adopted as a research technique. Samples of national comics were selected, specifically from Pará, providing a historical contextualization of the comics. It was observed that it is possible to identify comics that abundantly address the theme of representation at a national level, but also at a regional level, within the state of Pará. It was found that although Comics are considered by common sense as a material aimed at for entertainment, they can be used to express representation, stimulate empathy and above all encourage the habit of reading, for a generation that is developing under the aegis of technological resources, which are not limiting, but in a way is getting used to using search engines and not reading complete texts, writing and reading in abbreviated language. In short, the research showed promise, presenting some examples of narratives that generate belonging and encouragement in those who have access.

KEYWORDS: Comics. Representativeness. Reading.

¹ Graduado em História pela Universidade Federal do Pará. E-mail: renan35souza@gmail.com



Introdução

Atualmente sabe-se que o incentivo à leitura é um desafio nacional, principalmente para os profissionais da educação, que estão na linha de frente desse entrave social. “o documento elaborado pela OCDE, apenas 50% dos estudantes brasileiros alcançaram o nível mínimo ou acima de letramento em leitura a ser atingido até o final do ensino médio [...]” (Pierri, 2021).

Segundo Pimentel (2024), em um estudo feito em análise aos estudantes pós-pandemia de COVID 19 entre 2019 e 2021, observou-se um déficit de leitura dos códigos escritos, mas também na identificação de símbolos, ou seja, a leitura das imagens. Em completo Pimentel ressalta a sobrecarga de informações recebidas diariamente por esses alunos e afirma que “Os educadores enfrentam o desafio de orientar os alunos através desse mar de dados, identificando e nomeando elementos importantes para promover aprendizagem da leitura” (Pimentel, 2024)

Nesse contexto, fica nítido que a capacidade de leitura dos jovens e adolescentes do Brasil está bem reduzida, resultando no baixo índice de letramento citado. E como resolver a falta de leitura, ou melhor dizendo, a falta de incentivo a este público? É notório que atualmente, as crianças, assim como os jovens e adolescentes estão integrados ao mundo virtual, seja por jogos, celulares, ou outros recursos, fazendo com que a leitura didática fique a desejar. Vale ressaltar que o público infanto-juvenil está em constante mudança, porém, essa evolução é quase diária por conta do seu acesso à informação simultânea pelos celulares.

Assim sendo, os educadores (incluído o bibliotecário como mediador) podem, e devem auxiliar o incentivo à leitura. Em complemento:

“A leitura não se resume apenas à leitura obrigatória, aquela que é feita por indicação ou exigência do professor, mas deve ser vista também como uma atividade prazerosa que desperte a atenção e o prazer do leitor. O incentivo à leitura não é uma obrigação apenas da escola, pois essa iniciativa deve partir também dos bibliotecários e também dos pais” (Nunes, 2020).

Entretanto, é comum ouvir respostas do tipo: “não gosto de ler”, “para que eu preciso ler!?” É importante lembrar que a leitura não é apenas algo obrigatório da vida escolar, mas sim algo benéfico para toda vida, tais como:



a) desenvolver a empatia: ao ler uma história, o leitor torna-se o protagonista das páginas, ao decorrer da história, vai se identificando com as situações, essa experiência de estar no lugar do outro, cria empatia nas pessoas, sendo colocada em prática naturalmente por meio da leitura;

b) diminuição do estresse: o estresse hoje em dia não é apenas algo dos adultos, mas também de jovens. A professora Aline Fay, cita: “uma pesquisa realizada pela Universidade de Sussex mostrou que ler ajuda a reduzir em até 68% os níveis de estresse” (PUCRS, 2011) o hábito da leitura, o mergulho dentro das páginas, surge como uma fuga da realidade, sendo utilizado como um relaxante ao entrar em outro mundo;

c) A maior capacidade de memorizar: dentre os diversos quadrinhos e suas variações de modelo, é nítido que irão existir inúmeros personagens, lugares, transformações, poderes etc. As possibilidades são infinitas para a imaginação, porém esse fator estimula a memorização de palavras-chave, que com um incentivo certo, pode ser usado em qualquer hábito social;

d) A estimulação da criatividade e de outras funções do cérebro: “A leitura, por envolver imaginação, mentalização, antecipação e aprendizagem (sempre aprendemos, ao menos, palavras novas), funciona como um ‘exercício’ para o cérebro humano” (PUCRS, 2011).

Nesse contexto, o presente artigo pretendeu identificar HQs que abordam temáticas atinentes à representatividade e reforçar a ideia de que estes materiais bibliográficos podem auxiliar no incentivo à leitura de jovens e adolescentes. Para selecionar as amostras adotou-se a técnica de pesquisa a análise documental mesclada a uma pesquisa bibliográfica. Mas afinal, o que são histórias em quadrinhos?

1 Os Quadrinhos e suas origens

O conceito de histórias em quadrinhos pode ser entendido como: narrativas gráficas compostas por textos e imagens. Apresentam diversidades de publicações e tom humorístico, contribuindo para uma visão crítica da sociedade e interpretação de contextos atemporais.” (Sartel, 2022). Para Ramos (2023), as histórias em quadrinhos são “hipergêneros”, no qual engloba a literatura, arte, história e outras especificidades dentro



de quadros e balões, fazendo uma construção complexa de várias camadas, por isso a necessidade de uma análise aprofundada sobre os elementos e temáticas abordadas.

Em conceito próprio, é possível definir como histórias com ilustrações e narrativas em sequência de um ou mais quadros. Seu limite não é definido, podendo ter tiras de três quadros, uma revista de 15 páginas ou um livro de 100 páginas, utilizando o recurso de balões de falas e de expressividades (pensamentos e sons), que são características das HQ's. As histórias em quadrinhos, nos dias de hoje são conhecidas por seus distintos formatos, tais como: tirinha, *mangás*, *webtoons*, *fanzines*, *graphic novels* e entre outros.

Historicamente é difícil dizer onde realmente surgiram as histórias em quadrinhos, porém é viável citar os primeiros idealizadores desse conceito artístico. Will Eisner cria o termo arte sequencial em seu livro *Comics and Sequential Art*, em que faz seguinte assertiva: “[...] sequencial art is the act of weaving a fabric”, (i.e, [...] a arte sequencial é o ato de tecer um tecido (Eisner, 1985, p. 122. Tradução nossa). Considerando que as HQ's são ilustrações sequenciais que retratam alguma cena tentando transmitir uma mensagem ou simplesmente um simbolismo; então podemos considerar que as pinturas rupestres foram as primeiras HQ's. Nessa esteira, também podemos colocar os hieróglifos e os ideogramas, pois são formas de escrita muito antigas que adotam símbolos sequenciais para comunicar (Baussier, 2005, p. 21, 23).

A primeira HQ publicada semelhante ao que temos hoje foi a “The Yellow kid”, em português, “o garoto amarelo” criado pelo artista Richard Felton Outcault em 1896, publicada pelo jornal New York Word, esta HQ retrata um garoto de rua, que falava gírias, sempre vestido uma grande camisola amarela com algum texto. Suas narrativas mostram as mazelas dos suburbanos da cidade de Nova York, questões sobre o consumismo e a pobreza da época.

No Brasil, Angelo Agostinho foi responsável pela criação de *As aventuras de Nhô Quim*, publicada em 1869 na Revista Fluminense, conta a história de um homem que saiu do campo, vai morar na cidade e percebe as diferenças de ambos em sua vivência (Smarra, 2021, p. 21).

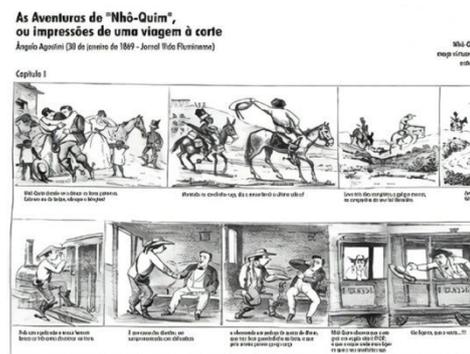


Imagem 3 – Cena da HQ The Yellow Kid



Fonte: Outcault, [2023]

Imagem 4 – Frames de *As aventuras de Nhô-Quim*



Fonte: Smarra (2021, p. 21)

Em suma, é nítido que as histórias em quadrinhos, independentemente de suas temáticas, formatos ou origem, são relevantes à sociedade e possuem um marco na história, trazendo para o público entretenimento, com personagens que tornam possível enxergar a realidade dentre as páginas, criando uma representatividade com aquele personagem ou contexto. Mas afinal, o que é representatividade?

2 Representatividade nos quadrinhos

Historicamente, as histórias em quadrinhos eram feitas como forma de propaganda ou apenas humorística, como já foi mencionado anteriormente, porém, em análise aos personagens, é possível notar que eles possuem características voltadas a chamar a atenção do leitor, como no caso do garoto amarelo. De certo modo, ele não tinha a função de “representar” os jovens suburbanos, porém sua existência foi importante para o reconhecimento da desigualdade social da época.

Com o passar do tempo, os criadores de histórias em quadrinhos começaram a desenvolver personagens referentes aos seus públicos. Nesse sentido, um ótimo exemplo são as clássicas revistas da Turma da Mônica, criada por Mauricio de Sousa. A primeira tirinha de Maurício surgiu em 1959, e continha o simpático cãozinho, Bidu, e o jovem cientista, Franjinha (Batistoti, 2018), posteriormente surgiram: a Mônica (inspirada em sua filha), o Cascão, o Cebolinha e a Magali, os atuais protagonistas. Além da Turma da Mônica, Mauricio criou Chico Bento e seus amigos, um garoto do interior de São Paulo que narra suas aventuras na roça. As histórias de Chico foram baseadas na infância do próprio Mauricio de Souza (Júnior, 2011). De certo modo, a filha de Mauricio foi



representada do seu jeito único, é possível dizer que nenhum outro artista poderá fazer representação melhor que seu próprio pai. Ao transformá-la em história, ele pode compartilhar com o Brasil inteiro suas histórias.

Maurício diz que, com o público de milhões, todos devem estar representados, e ele deve atender a isso, logo usa como referência a personagem Milena criada em 2017, uma garota negra, com cabelos crespos, musicista, amante dos animais e integrante da turma da Mônica. Maurício completa dizendo que se deve evoluir com o que estiver acontecendo no mundo e escolher os caminhos adequados para manter viva a chama dessa arte (Conexão Boas Notícias, 2019). Mas antes da criação de Milena, Maurício já havia criado muitos outros personagens marcados por representações sociais, como o Jeremias – um garoto negro, Dorinha – deficiente visual, Luca – paraplégico; Humberto – deficiente auditivo. Porém a diversidade dos personagens vai além de características físicas, abrangendo o jeito de ver ou viver de cada um, como por exemplo o personagem Du Contra que possui uma visão sempre oposta de tudo na vida; o Cebolinha com sua dificuldade na pronúncia da letra R; Magali com sua filosofia de alimentação. A diversidade criada por Maurício agrada todos os públicos. Tendo como protagonista crianças, as histórias tornam-se sempre divertidas e interativas, deixando temáticas do cotidiano mais leves.

3 Representação negra

O Brasil possui maioria da população negra (IBGE, 2010), porém a representação feita sobre eles é sempre generalizada e caricata. Historicamente o Brasil viveu anos de escravidão, pessoas negras sendo torturas e mortas por serem consideradas pessoas sem alma. Atualmente, a luta dessas pessoas ainda continua contra o racismo estrutural. É comum ao ler quadrinhos, ou até mesmo assistir produções inspiradas em HQ's, representar o negro de forma estereotipada.

A palavra estereótipo tem como definição: “visão ou compreensão (de algo ou alguém) muito generalizada, formada somente na comparação com padrões fixos e preconcebidos [...] sem distinção de características próprias ou mais sutis” (Aulete, 2011, p. 610). Esses estereótipos foram refletidos em histórias durante o século XIX como por exemplo, nos Estados Unidos, personagens denominados Mommys – mulheres negras



que trabalhavam na casa de pessoas brancas fazendo trabalho doméstico – eram sempre representadas como mulheres negras, gordas e aparentemente “felizes” na sua função; outro estereótipo são os Black Buck, termo usado para identificar homens, geralmente musculosos, que desafiam a vontade dos brancos e representam um perigo extremo para a sociedade. Em outras palavras, um personagem negro, malandro, contra as leis (Jardim, 2018).

É notório que existiam (e ainda existem) vários estereótipos sobre a comunidade negra, porém esses exemplos norte-americanos supracitados também chegaram ao Brasil, como é o caso das histórias infantis de Monteiro Lobato, que possui uma personagem chamada Tia Nastácia, uma mulher negra, responsável por cozinhar e cuidar da casa, e também o personagem Tio Barnabé, um preto velho ignorante, cheio de crendices, e o saci um garoto negro rebelde e matreiro que vivia atazanando os personagens brancos com suas peraltices, estes eram os únicos personagens negros da história.

Em relação a representação negra, foi citado exemplos de quadrinhos e ilustrações contendo personagens negros. Então o problema da representatividade não estaria resolvido? Não! Ao representar alguém é preciso transcrever a realidade. É preciso que haja um sentido real de pertencimento, características que interliguem a realidade com a ficção (no caso dos quadrinhos). Nenhuma pessoa gostaria de ser lembrada apenas por características depreciativas criadas por um grupo de pessoas que não conhecem e não convivem na realidade.

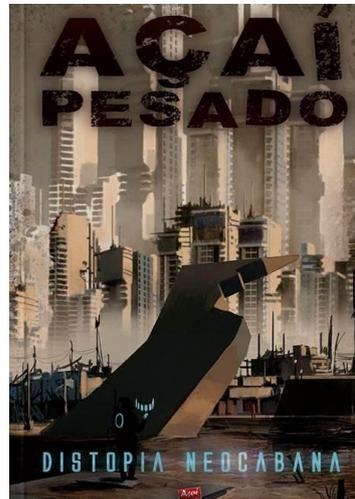
4 Resultados e discussões

Em complemento a essa representatividade, em Belém, o coletivo de quadrinistas Açaí Cabano, que reúne artistas locais da periferia, muitos deles negros, para a criação de histórias cheia de repetitividade. A HQ Distopia Neocabana é a segunda edição do movimento, trazendo histórias complexas e semelhantes à vida cotidiana. Em uma dessas histórias, mostra um protagonista negro, além de uma Belém futurista, com a intenção de imaginar as semelhanças do ontem com o amanhã tendo o paralelo do hoje. O Movimento Açaí Pesado torna-se um dos maiores exemplos de representatividade, pois além das narrativas, possuem criadores oriundos da periferia que colocam toda sua criatividade e



vivência dentre as páginas, transformando cada quadrinho em uma janela do mundo real, visando compartilhar a ideia de identidade.

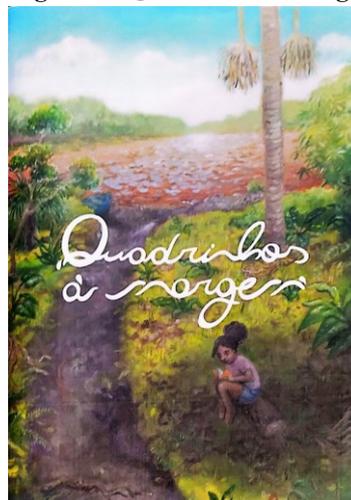
Imagem 3 - Açaí Pesado Vol. 3



Fonte: Açaí Pesado (2020)

Outra narrativa gráfica que se destaca é *Quadrinhos a margem*, uma coletânea de histórias no qual todos os produtores são oriundos de cidades do interior do estado do Pará. As narrativas dessa coletânea discorrem sobre o imaginário interiorano, aspectos da cultura local, elementos textuais e ilustrativos que fazem referência ao cotidiano, no qual são apresentados de uma forma e traços únicos, cativando o leitor e instigando a conhecer mais sobre a cultura paraense.

Imagem 4: Quadrinhos a margem



Fonte: Quadrinhos a margem (2024)



5 A representação como incentivadora da leitura

Nesse contexto, ficou claro a importância da representatividade nos quadrinhos, mesmo existindo dificuldades como o preconceito sobre temáticas diferentes, porém esse diferencial sempre foi o verdadeiro “normal” de tudo. Desta forma, as pessoas costumam procurar essas representações, especialmente o público jovem, portanto, as HQ's, abordando a representatividade, podem ser usadas como um incentivo à leitura.

Outro fator de interesse para esse incentivo é o fato de histórias em quadrinhos serem periódicos, e essa periodicidade faz com que o leitor fique mais instigado a ler o próximo capítulo, criando um sólido hábito de leitura. Como foi dito anteriormente, os jovens têm um trauma literário por causa da falta de incentivo desde o princípio de sua vida escolar, logo esse incentivo poderia evitar esse entrave social e ir além, inspirando jovens a escreverem suas próprias histórias com suas representações.

A Representatividade acaba sendo o principal aspecto que estimula o jovem a ler essas histórias, pois nelas estão contidos algo ou alguém que faz referência aquele leitor; olhando pela perspectiva biblioteconômica, dentro dessas histórias não deixar de ter a informação, logo para cada usuário a sua informação e para cada informação o seu usuário, fazendo referência às Leis da biblioteconomia de Ranganathan (Campos, 2022). Dentre essa proposta, quem pode auxiliar, ou melhor dizendo, impulsionar esse objetivo?

6 O papel do bibliotecário como mediador

Comungando com o que preconizam o Conselho Federal de Biblioteconomia e os Conselhos Regionais de Biblioteconomia brasileiros, externado na publicação *Projeto mobilizador Biblioteca Escolar*: construção de uma rede de informação para o ensino público, entendemos que a biblioteca escolar possui:

“[...] uma função pedagógica relacionada à: a) **uma ação em prol da leitura, do incentivo à criação do gosto e hábito de ler**; b) pesquisa escolar e ao trabalho intelectual que proporcionarão ao educando meios para melhor desempenhar seus papéis sociais; e c) ação cultural com vistas a favorecer o entendimento da identidade do cidadão no espaço onde vive” (CFB, 2008, p. 3. Grifo nosso).



Fazendo jus à primeira função da biblioteca escolar e tendo em vista o público-alvo, crianças e adolescentes, esse incentivo pode ser inserido como algo complementar na vida escolar. É nítido que existem incentivos por meio dos professores, porém, o bibliotecário, além de analisar cada suporte (as HQs,) também analisaria os usuários (o público infantojuvenil). Nessa análise é possível identificar o nível de letramento, as necessidades e preferências de cada um, e, por conseguinte, selecionar os melhores suportes para os usuários. Durante o ensino médio, existem leituras obrigatória (clássicos da literatura de Machado de Assis por exemplo), sendo obrigatórios, não existe a possibilidade de substituição do título, porém pode-se mudar o suporte, exemplo disso, são uma série de história em quadrinhos baseados nos livros de Machado de Assis e de outros clássicos da literatura produzidas em 2019, pela editora *Principis*.

Outro fator importante atualmente é a acessibilidade tecnológica, como dito no início deste artigo, o uso do celular é algo constante, então é possível utilizá-lo como ferramenta para incentivar a leitura? Sim, com o fácil acesso à informação na palma da mão, é possível criar uma rede de quadrinhos online, visando que nem todos tenham recursos para comprarem uma revista ou livro físico. Ademais, a praticidade também é útil nesse quesito, pois é possível armazenar centenas de histórias em quadrinhos dos mais diversos tipos dentro dos celulares por meio de *software*, e mais uma vez o bibliotecário auxilia esta função tendo em vista que está organizando uma unidade de informação digital.

Em suma, o trabalho do bibliotecário dentro das escolas, com auxílio dos professores, usando as histórias em quadrinho com incentivo à leitura pelo seu conteúdo representativo e didático em algumas adaptações, torna possível o surgimento de novos leitores em todos os aspectos, tendo ciência de seus benefícios, portanto, cabe às organizações (públicas e privadas) buscarem essa parceria no intuito de colocar em prática esse passo inicial do letramento infanto-juvenil.

7 Considerações parciais

Em análise ao que foi apresentado, a temática proposta é viável por meio de agentes mediadores como bibliotecários e outros agentes educacionais e culturais,



visando o incentivo das crianças e adolescentes à leitura por meio de histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, vale ressaltar os diversos benefícios que podem resultar dessa proposta, tais como: a geração de empatia, diminuição do estresse, maior capacidade de memorizar, estimulação da criatividade e de outras funções do cérebro. Nessa perspectiva, as histórias em quadrinhos (HQ's) surgem como uma ferramenta essencial para esta problemática.

Ademais, a presença de espaços que acolham a comunidade como bibliotecas públicas e comunitárias no qual tenha esse suporte informacional dos quadrinhos, além dos agentes mediadores, fazendo com que essa representação e incentivo não se limitam aos muros das escolas, mas possam ser referência em outros âmbitos não-formais, de acesso democrático, assim como as histórias em quadrinhos são, uma leitura acessível.

Por fim, a representatividade também é um resultado positivo nessa proposta, pois a diversidade faz parte do mundo real, e essa realidade sendo levada como uma forma de narrativa apropriada e interessante aos olhos desse público, logo vão ter mais estudos sobre os assuntos, sabendo respeitar as pessoas independente de suas diferenças, e poder se identificar com personagens e suas vivências. Hoje, esta luta ainda existe, uma luta de vozes para serem ouvidas, de imagens para serem vistas e de humanos a serem reconhecidos.

REFERÊNCIAS

AULETE, Caldas, **Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2011.

BATISTOTI, Vitória. Mauricio de Sousa: conheça a trajetória do criador da Turma da Mônica. **Revista Galileu**, 26.10.2020. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/05/mauricio-de-sousa-conheca-trajetoria-do-criador-da-turma-da-monica.html>. Acesso em: 13.07.2022.

BAUSSIÉ, Sylvie, **Pequena história da escrita**. São Paulo: Ed. SM, 2005, p. 21-23.

CAMPOS, Maria Luiza de Almeida. **As Cinco leis da Biblioteconomia e o exercício profissional, Estudos Ônticos e Ontológicos em Contextos Informacionais: representação, recuperação e métricas**. [2023]. Disponível em: <http://eooci.uff.br/as-cinco-leis-da-biblioteconomia-e-o-exercicio-profissional/>. Acesso em: 14.02.2023.



CANAL 2BITS. **Mangás:** Origens, 13.09.2018, 1 vídeo (4 mim). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PCRvxqr4Nnw&t=9s>. Acesso em: 12.07.2022.

CONEXÃO BOAS NOTÍCIAS. **Família de Milena entra para a Turma da Mônica.** 24.01. 2019. Disponível em: <https://www.conexaoboasnoticias.com.br/familia-de-milena-entra-para-a-turma-da-monica/>. Acesso em: 13.07.2022.

CONSELHO FEDERAL DE BIBLIOTECONOMIA. **Projeto mobilizador Biblioteca Escolar:** construção de uma rede de informação para o ensino público. Brasília: CFB, 2008. Disponível em: https://pt.slideshare.net/biblio_2010/biblioteca-escolar-projeto-mobilizador-crb. Acesso em: 19.02.2023

EISNER, Will. **Comics and Sequential Art.** Flórida: Poorhouse Press, c1985. Disponível em: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up?view=theater. Acesso em: 12.07.2022.

IBGE. **Censo 2010.** Disponível em: <https://censo2010.ibge.gov.br>. Acesso em: 14.07.2022.

JARDIM, Suzane. 12 estereótipos racistas dos EUA que você já viu mas não percebeu. **Voyager.** 18.01. 2018. Disponível em: <https://avoyager.net/sociedade/estereotipos-racistas-dos-eua/#19a>. Acessado em: 13.07.2022.

JUNIOR, André. A História da turma da Mônica. **Webartigos.com.** 28.01.2011. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/a-historia-da-turma-da-monica/57936/>. Acesso em: 13.07.2022.

MAURICIO de Souza, 85 anos: Aposentadoria, diversidade e personagens favoritos. **UOL.** 27.10.2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C0cwGEXfjI>. Acesso em: 13.07.2022.

NAVEGA, Telio. Sinônimo de quadrinhos, revista gibi surgiu há 80 anos. **O Globo,** 11.04.2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/sinonimo-de-quadrinhos-revista-gibi-surgiu-ha-80-anos-23592959>. Acesso em: 12.07.2022.

NUNES, M. S. C.; SANTOS, F. DE O. Mediação da leitura na biblioteca escolar: práticas e fazeres na formação de leitores. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 25, p. 3–28, 23 set. 2020.

PIERRI, Vitória. Baixo índice de leitura entre jovens brasileiros pode indicar futuro de dificuldades. **Jornal da USP,** São Paulo, 23.11.2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/baixo-indice-de-leitura-entre-jovens-brasileiros-pode-indicar-futuro-de-dificuldades/>. Acesso em: 10 jul. 2022, 12h34.

PIMENTEL, M. G.. Des-leituras: desafios e as dificuldades associadas à leitura na pandemia. *Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, [S. l.], v. 8, p. 380–



391, 2024. Disponível em: <https://reben.emnuvens.com.br/revista/article/view/222>. Acesso em: 15 set. 2024.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2023. p. 157.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. **Hábito de leitura estimula o cérebro e promove benefícios para a saúde mental**. 24.11.2021. Disponível em: <https://www.pucrs.br/blog/habito-de-leitura/>. Acessado em: 15.07.2022.

SARTEL, M. Histórias em quadrinhos. **Português.com.br**. [2023]. Disponível em: <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 11.07.2022.

SMARRA, A. L. S. et al. As aventuras de Nhô Quim: o Marco Histórico dos Quadrinhos no Mundo. **Revista 9ª Arte**, v. 9, n. 2, p. 15-41, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/153373>. Acesso em: 11.07. 2022.