

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER  
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS  
TECNOLOGIAS**

**RAFAEL COBBE DIAS**

**ESQUEMA DE METADADOS PARA A DISSEMINAÇÃO DO USO DAS  
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA: OS  
REPOSITÓRIOS INSTITUCIONAIS NA EDUCAÇÃO**

**CURITIBA**

**2019**

**RAFAEL COBBE DIAS**

**ESQUEMA DE METADADOS PARA A DISSEMINAÇÃO DO USO DAS  
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA: OS  
REPOSITÓRIOS INSTITUCIONAIS NA EDUCAÇÃO**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre, do programa de pós-graduação em Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias do Centro Universitário Internacional Uninter.

**Orientador:** Professor Doutor Rodrigo Otávio dos Santos

**CURITIBA**

**2019**

D541e Dias, Rafael Cobbe  
Esquema de metadados para a disseminação do  
uso das histórias em quadrinhos na sala de aula: os  
repositórios institucionais na educação / Rafael Cobbe  
Dias. – Curitiba, 2019.  
140 f. : il. (algumas color.)

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Otávio dos Santos  
Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e  
Novas Tecnologias) – Centro Universitário  
Internacional UNINTER.

1 Histórias em quadrinhos – Estudo e ensino. 2.  
Didática. 3. Metadados. 4. Repositórios institucionais.  
5. Educação – Inovações tecnológicas. I. Título.

CDD 371.334

Catálogo na fonte: Vanda Fattori Dias – CRB-9/547



uninter.com | 0800 702 0500

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO-PGPE  
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS  
Secretaria do Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias**

**Defesa Nº 008/2019**

**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO PARA CONCESSÃO DO GRAU DE MESTRE EM  
EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS**

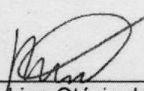
No dia 29 de março de 2019, às 14h, sala-61, bloco A, do Campus Divina do Centro Universitário Internacional UNINTER, à Rua do Rosário, 147 em Curitiba-PR, reuniu-se a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, composta pelos professores doutores: Rodrigo Otávio dos Santos (Presidente-Orientador - PPGENT/ UNINTER), Waldomiro Vergueiro (Integrante Externo – USP), Luciano Frontino de Medeiros (Integrante Interno Titular- PPGENT/ UNINTER), Alvin Moser (Integrante Interno Suplente - PPGENT/ UNINTER), para julgamento da dissertação: “ESQUEMA DE METADADOS PARA A DISSEMINAÇÃO DO USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA: OS REPOSITÓRIOS INSTITUCIONAIS NA EDUCAÇÃO”, do mestrando Rafael Cobbe Dias. O presidente abriu a sessão apresentando os professores membros da banca, passando a palavra em seguida ao mestrando, lembrando-lhe de que teria até vinte minutos para expor oralmente o seu trabalho. Concluída a exposição, o candidato foi arguido oralmente pelos membros da banca. Concluída a arguição, a Banca Examinadora reuniu-se e comunicou o Parecer Final de que o mestrando foi:

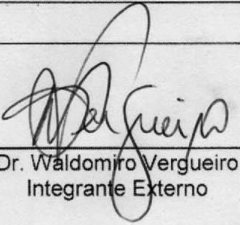


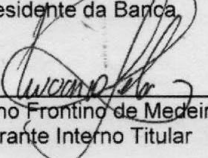
- APROVADO, devendo o candidato entregar a versão final no prazo máximo de 60 dias.
- AROVADO somente após satisfazer as exigências e, ou, recomendações propostas pela banca, no prazo fixado de 60 dias.
- REPROVADO.

O Presidente da Banca Examinadora declarou que a candidata foi aprovada e cumpriu todos os requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação e Novas Tecnologias, devendo encaminhar à Coordenação, em até 60 dias, a contar desta data, a versão final da dissertação devidamente aprovada pelo professor orientador, no formato impresso e PDF, conforme procedimentos que serão encaminhados pela secretaria do Programa. Encerrada a sessão, lavrou-se a presente ata que vai assinada pela Banca Examinadora.

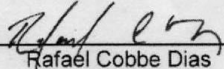
Recomendações: SEGUIR TODAS AS ORIENTAÇÕES DA BANCA

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Rodrigo Otávio dos Santos  
Presidente da Banca

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Waldomiro Vergueiro  
Integrante Externo

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Luciano Frontino de Medeiros  
Integrante Interno Titular

\_\_\_\_\_  
Dr. Alvino Moser  
Integrante Interno Suplente

  
\_\_\_\_\_  
Rafael Cobbe Dias  
Mestrando

## AGRADECIMENTOS

A Evelise Manasses por toda ajuda e dedicação  
A minha família  
Ao meu orientador  
A minha amiga bibliotecária Vanda Fattori Dias  
Aos professores e colegas da UNINTER



Barbara Stok  
(pg.56)

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Revista Gibi .....	15
Figura 2- História em quadrinhos Contos de Tchekhov .....	29
Figura 3 - Vincent.....	29
Figura 4 - História em quadrinhos Gefangene .....	31
Figura 5 - A fantástica fábrica de chocolates.....	32
Figura 6 - Charge de Ziraldo em "O Pasquim" .....	34
Figura 7 - Laerte Coutinho.....	34
Figura 8 - The Complete Far Side .....	35
Figura 9 - Tira Tuma da Mônica 01 .....	36
Figura 10 - Tira Turma da Mônica 02 .....	37
Figura 11 - A Metamorfose em Quadrinhos.....	39
Figura 12 - A corte das corujas .....	42
Figura 13 - Recordatório .....	44
Figura 14 - Exterminador .....	46
Figura 15 - Exterminador .....	47
Figura 16 - Quadrinhos e arte sequencial .....	48
Figura 17 - Bando de dois - Onomatopeia .....	49
Figura 18 - Bando de dois - Onomatopeia .....	49
Figura 19 - Bando de dois Onomatopeia .....	50
Figura 20 - Luluzinha vai às compras .....	52
Figura 21 - Asterix e Cleópatra.....	53
Figura 22 - Guerras secretas Deadpool.....	55
Figura 23 - Scott McCloud .....	57
Figura 24 - Narrativas gráficas .....	58
Figura 25 - Imagem retirada do RI da UNESP .....	84
Figura 26 - LUME .....	85
Figura 27 - HQ Sãoto .....	99
Figura 28 - Chico Bento .....	101
Figura 29 - Metadados Bando de dois .....	102
Figura 30 - Metadados Bando de dois .....	102
Figura 31 - Metadados Bando de Dois .....	105
Figura 32 - Comunidades.....	106
Figura 33 - HQ Asterix .....	107
Figura 34 - Os Lusíadas .....	110
Figura 35 - HQ A Volta da Graúna .....	112
Figura 36 - HQ Pequenos Milagres .....	114
Figura 37 - HQ O Homem sem medo .....	115
Figura 38 - HQ Na Colônia penal .....	117

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1 - Repositórios brasileiros .....</b>	<b>75</b>
---	-----------

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1 - Conceitos sobre Objetos de Aprendizagem .....</b>	<b>78</b>
<b>Quadro 2 - Campos Dublin Core .....</b>	<b>82</b>
<b>Quadro 3 - Metadados - Artigos de periódicos .....</b>	<b>82</b>
<b>Quadro 4 Elementos Dublin Core .....</b>	<b>89</b>
<b>Quadro 5 - Esquema de qualificadores do Dublin Core .....</b>	<b>92</b>
<b>Quadro 6 – Escolha dos HQs PNBE .....</b>	<b>107</b>

## LISTA DE TEBELAS

Tabela 1 - HQs adquiridos comprados no PNBE .....	62
Tabela 2 - PNBE - 2006 - Obras Seleccionadas .....	63
Tabela 3 - PNBE - 2008 - Obras Seleccionadas .....	63
Tabela 4 - PNBE - 2009 - Obras Seleccionadas .....	64
Tabela 5 - PNBE - 2010 - Obras Seleccionadas .....	64
Tabela 6 - PNBE - 2011 - Obras Seleccionadas .....	65
Tabela 7 - PNBE - 2012 - Obras Seleccionadas .....	66
Tabela 8 - PNBE - 2013 - Obras Seleccionadas .....	67
Tabela 9 - Metadados no EMHQ.....	105
Tabela 10 - Metadados no EMHQ.....	109
Tabela 11 - Metadados no EMHQ.....	111
Tabela 12 - Metadados no EMHQ.....	113
Tabela 13 - Metadados no EMHQ.....	115
Tabela 14 - Metadados no EMHQ.....	117
Tabela 15 - Metadados no EMHQ.....	118

## **LISTA DE SIGLAS**

**BCZM - Biblioteca Central Zila Mamede**

**BDTD - Biblioteca Digital de Teses e Dissertações**

**CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior**

**DC - Dublin Core**

**EMHQ - Esquema de Metadados das Histórias em Quadrinhos**

**FINEP - Financiadora de Estudos e Projetos**

**HTML - HyperText Markup Language**

**HQ - História em Quadrinhos**

**IBICT - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia**

**MCTIC - Ministério da Ciência Tecnologia, Inovação e Comunicações**

**MD5 - Message-Digest algorithm 5**

**MEC - Ministério da Educação**

**OA - Objetos de Aprendizagem**

**PNBE - Programa Nacional Biblioteca da Escola**

**RI - Repositório Institucional**

**SEER - Sistema Eletrônico para Editoração de Revistas**

**SINAES - Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior**

## RESUMO

Este trabalho objetiva a reflexão sobre a linguagem dos quadrinhos e seu uso como ferramenta pedagógica. Para tanto foi necessário o desenvolvimento da pesquisa sobre o padrão de metadados Dublin Core, que é nativo no software de código-fonte aberto DSpace usado para a criação de Repositórios Institucionais. O trabalho propõe o uso de Repositórios Institucionais como sistema para o acesso ao Esquema de Metadados das Histórias em quadrinhos (EMHQ), proposta que é apresentada no decorrer do trabalho e tem o objetivo de possibilitar a incorporação dessas atividades nos metadados que ficam disponíveis nesses sistemas. O trabalho está organizado em capítulos que abordam os temas, linguagem dos quadrinhos e quadrinhos na educação, entre os teóricos que dissertam sobre essas áreas estão Waldomiro Vergueiro (2009, 2015), Paulo Ramos (2011, 2016), Antônio Luiz Cagnin (1975), Will Eisner (2005, 2010) e Rodrigo Otávio dos Santos (2010). O trabalho ainda aborda os temas Repositórios Institucionais e metadados, nas áreas mencionadas destacam-se os pesquisadores Fernando César Lima Leite (2009), Miguel Ángel Márdero Arelano (2012), Luís Fernando Sayão (2010). A metodologia pautou-se na descrição analítica dos metadados selecionados a partir do Dublin Core e a análise de histórias em quadrinhos que foram selecionadas do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Como resultados, destacamos o uso dos Repositórios Institucionais como sistema de disseminação de atividades pedagógicas por meio de um esquema de metadados interoperável.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Estudo e ensino. Metadados. Repositórios institucionais. Educação. Inovações tecnológicas.



## ABSTRACT

This work aims to reflect on the language of comics and its use as a pedagogical tool. The research proposes the use of Institutional Repositories as a system of dissemination of pedagogical activities based on comics by teachers / researchers. For this, it was necessary to develop the research on the Dublin Core metadata standard, which is native to the DSpace open source software used for the creation of Institutional Repositories. The paper proposes the use of Institutional Repositories as a system for access to the Comic Book Metadata Scheme (EMHQ), a proposal that is presented in the course of the work and has the purpose of enabling the incorporation of these activities in the metadata that are available in these systems. The work is organized in chapters that deal with themes, comics language and comics in education, among the theorists who lecture on these areas are Antônio Luiz Cagnin (1975), Waldomiro Vergueiro (2009, 2015), Paulo Ramos (2011, 2016), Will Eisner (2005, 2010), Rodrigo Otávio dos Santos (2010). The work still addresses the themes Institutional Repositories and metadata, in the areas mentioned, the most outstanding are the researchers Fernando César Lima Leite (2009), Miguel Ángel Márdero Arelano (2012), Luis Fernando Sayão (2010). The methodology was based on the analytical description of metadata, selected from the Dublin Core, and the analysis of comics that were selected from the National Library of the School Program (PNBE). As results we highlight the use of Institutional Repositories as a system of dissemination of pedagogical activities through an interoperable metadata scheme.

**Keywords:** Comics. Study and teaching. Metadata. Institutional repositories. Education. Technological innovations.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
1.1	Apresentação do tema .....	15
1.2	Definição do problema .....	19
1.3	Mestrado profissional .....	22
1.4	Objetivos .....	22
1.5	Delimitação do escopo .....	23
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	<b>25</b>
2.1	Características dos quadrinhos .....	28
2.1.1	Requadro ou vinheta .....	42
2.1.2	Balão .....	45
2.1.3	Onomatopeias .....	48
2.1.4	Linhas cinéticas .....	51
2.1.5	Elipse temporal .....	54
2.2	Quadrinhos e educação .....	58
2.2.1	Seleção das obras .....	61
<b>3</b>	<b>REPOSITÓRIOS INSTITUCIONAIS</b> .....	<b>70</b>
3.1	Metadados .....	76
<b>4</b>	<b>ANÁLISE E PROPOSTA PARA O EMHQ</b> .....	<b>87</b>
4.1	Descrição dos procedimentos da pesquisa .....	87
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO EMHQ</b> .....	<b>89</b>
5.1	Campos do EMHQ .....	91
5.2	HQs sugeridas para a adaptação no EMHQ .....	106
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>120</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>124</b>
	<b>APÊNDICE</b> .....	<b>131</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultado do Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias realizado no Centro Universitário Internacional Uninter. O objetivo é propor a aplicação de um esquema de metadados que proporcione a recuperação em meio digital de atividades educacionais que utilizem as histórias em quadrinhos como mote de trabalho.

A argumentação que será proposta segue a partir da apresentação do tema, histórias em quadrinhos, apontado em suas especificidades como linguagem e a efetividade desta como recurso fomentador de discussão na sala de aula.

A temática foi escolhida a partir da relevância das histórias em quadrinhos na vivência do autor deste trabalho, que percebe nessa linguagem um possível instrumento para o desenvolvimento da criatividade e o estímulo à leitura de pessoas de todas as idades.

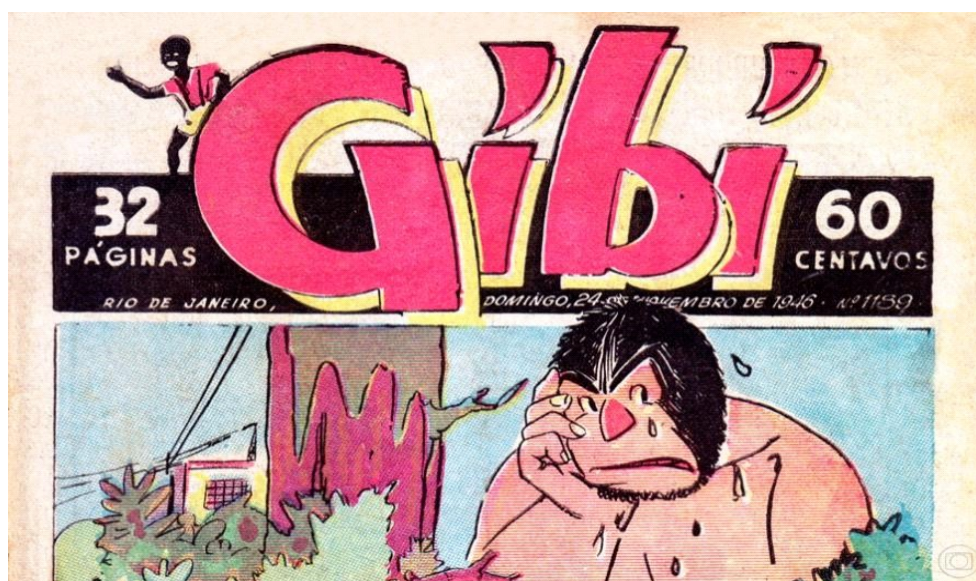
A argumentação proposta segue a partir da apresentação do tema, histórias em quadrinhos, apresentado como uma opção não só para o incentivo à leitura, além disso, as histórias em quadrinhos podem ser usadas como uma ferramenta importante para o desenvolvimento de atividades em sala de aula. Essas atividades são desenvolvidas por educadores que compreendem a linguagem dos quadrinhos, é possível encontrar trabalhos científicos que tratam do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula como um fomentador para o aprendizado. Tendo isso em vista, este trabalho apresenta uma proposta para facilitar a disseminação e a recuperação dessas atividades propostas pelos educadores. Para esse fim foi proposto o uso do Repositório Institucional como ferramenta para a guarda e disseminação dessas atividades. Os Repositórios Institucionais são sistemas de informação usados para armazenar e disseminar a produção científica produzida em instituições de ensino. Para Leite (2012, p.7) “todo repositório institucional de acesso aberto pode ser considerado um tipo de biblioteca digital. Entretanto, nem toda biblioteca digital pode ser considerada um repositório institucional”. Os Repositórios Institucionais estão ligados intimamente a disseminação da informação e ao acesso livre, diferentemente das bibliotecas digitais que podem ser de uso restrito e guardar documentos administrativos. O Repositório Institucional é um sistema de informação usado para armazenar

documentos digitais, é possível firmar que os Repositórios Institucionais favorecem o acesso livre a documentos científicos. Esse sistema serviu como base para este estudo, já que a proposta do trabalho é apresentar algumas atividades pedagógicas que usem as diferentes formas de histórias contadas quadro a quadro na sala de aula. Repositórios Institucionais que guardam e disponibilizam objetos digitais são sistemas de informação que possuem as ferramentas adequadas para a disseminação da informação.

### 1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

Uma vez apresentados brevemente os capítulos que compõem este trabalho acadêmico é importante explicar sobre a nona arte e suas nuances, ou melhor, os nomes que as quais se identifica sinônima e semanticamente que vão das tradicionais histórias em quadrinhos, HQs, arte sequencial, gibi, nona arte, quadrinhos e narrativas gráficas. Segundo Chinen (2010, p.37) “o Gibi, fez tamanho sucesso que o que era apenas o título da publicação acabou, com o tempo, por se transformar em sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil, e consta dos bons dicionários com essa definição”. Gibi foi o nome dado a uma das primeiras revistas em quadrinhos criada pelo empresário Roberto Marinho, esta tinha como garoto propaganda um menino que se chamava Gibi.

Figura 1 - Revista Gibi



Fonte: Globo (2017).

Pode-se observar na reprodução da capa da revista acima, no topo da figura à esquerda está o símbolo da revista, o menino Gibi que teve seu nome eternizado no Brasil. Segundo Chinen (2010, p. 37) “o Gibi que estreou em 1939, fez tanto sucesso que o que era apenas o título da publicação acabou, como o tempo, por se transformar em sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil”.

Nos países de língua inglesa, as histórias em quadrinhos são conhecidas como "comics", "comic books" ou "comic strips", denominações oriundas da predominância do aspecto cômico nas primeiras manifestações quadrinhísticas desses países. Os franceses, por sua vez, costumam referir-se a elas como "bandes dessinées" [...] Já os espanhóis referem-se a elas como "tebeos", denominação derivada de uma popular revista dirigida a crianças e jovens, que publicava prioritariamente histórias em quadrinhos; modernamente, no entanto, muitos se referem a elas como "cómicos", tradução literal e totalmente insatisfatória do termo inglês "comics". Os países latino-americanos, de uma maneira geral, optaram pela denominação "historietas" [...] os japoneses, para quem elas sempre constituíram um popular e disseminado meio de entretenimento, a elas se referem como "mangás" [...]. Na busca de uma denominação própria, os italianos optaram pela expressão "fumetti", plural de "fumetto", termo que utilizam para se referir à figura no qual estão contidas as falas e pensamentos dos personagens dos quadrinhos, que em português recebe o nome de "balão". O Brasil, depois de alguma controvérsia inicial sobre a utilização de "estórias" ou "histórias", parece ter consagrado a expressão "histórias em quadrinhos" (normalmente abreviada para "HQ") como a de maior preferência; no entanto, muitos leitores antigos e grande parte dos novos continuam ainda a utilizar o termo gibis quando se referem às revistas de histórias em quadrinhos de uma maneira geral, reproduzindo uma apropriação linguística semelhante à ocorrida no território espanhol, pois Gibi foi também uma popular revista de histórias em quadrinhos publicada no país. (VERGUEIRO, 2005, n.p.).

Mas levou tempo para o Gibi alcançar a sala de aula, segundo Ramos (2016, p.15) usar os Gibis na sala de aula no Brasil era considerado inaceitável felizmente esse cenário já mudou e sua popularidade criou um equilíbrio entre os gibis e a educação. Para quem ainda não está familiarizado com as histórias em quadrinhos e sua aplicabilidade na educação, é provável considerar que as HQs se destinam apenas para as crianças. Segundo Vergueiro (2015, p.169) “na realidade, a grande maioria dos quadrinhos infantis trafega no ambiente do humor e da aventura, podendo ser utilizados em ambiente didático dirigido a qualquer faixa etária”.

Tão logo já é possível encontrar pesquisas acadêmicas que fomentam o uso das histórias em quadrinhos como aliado a alguns métodos de ensino. Como

explica Silva (2013, p.46) “por meio das histórias em quadrinhos a criança ainda tem a possibilidade de poder exteriorizar seu próprio mundo infantil criando outro tipo de relação com ele, pois este tomará forma concreta”.

Posto isto, as histórias em quadrinhos podem proporcionar a criança ou ao leitor iniciante uma experiência prazerosa com relação à leitura. A variedade de temas abordados nessas histórias possibilita ao professor uma melhor adequação aos interesses de seus alunos. Para Bari (2015, p.50) “a leitura da história em quadrinhos habilita a mente para contextos de leitura escolar e social, ainda acrescentando um exercício de interpretação iconográfica imprescindível na atualidade, sob o advento de novas tecnologias”.

Assim, o suporte digital pode ser usado para a leitura dos quadrinhos, tornando a experiência da leitura mais atrativa para os jovens.

O conforto de ler um livro em papel, que pode facilmente ser transportado, anotado, manuseado não é o mesmo que um livro ou quadrinho digital, porém, as obras digitais oferecem uma praticidade muito maior no momento que é necessário pesquisar determinado termo, consultar rapidamente ou mesmo distrair-se de forma mais rápida. A rapidez não é inerente aos livros, mas parece ser à internet (Santos, 2010, p.162).

Autores como Vergueiro (2009), Santos e Silva (2013) concordam que o uso dos quadrinhos na sala de aula pode estimular o aprendizado dos alunos. Tendo como base essa argumentação, o propósito desse trabalho também enfatiza esse uso tanto que foi criada uma proposta que possibilita a disponibilização de trabalhos que estimulem estreitar os laços escolares com o uso de histórias em quadrinhos.

Neste momento foi necessária uma investigação voltada a encontrar um sistema digital apropriado para a disseminação da informação que não requisitasse custos adicionais para as instituições de ensino, usuárias de uma ferramenta que ampliasse a consulta e, em seguida, a aplicabilidade de metadados que pudessem ser adaptados a atividades desenvolvidas tendo os HQs como suporte.

Portanto, o sistema escolhido foi o Repositório Institucional de acesso aberto. Os Repositórios Institucionais são sistemas de informações usadas para armazenar e disseminar a produção científica produzida em instituições de ensino. Para Leite (2012, p.7) “todo repositório institucional de acesso aberto pode ser considerado um tipo de biblioteca digital. Entretanto, nem toda biblioteca digital

pode ser considerada um repositório institucional”. Os Repositórios Institucionais estão ligados intimamente a disseminação da informação e ao acesso livre, diferentemente das bibliotecas digitais que podem ser de uso restrito e guardar documentos administrativos.

Repositórios institucionais de acesso aberto às informações científicas lidam exclusivamente com a produção intelectual de uma instituição. Portanto, não se prestam à aquisição e ao armazenamento de conteúdos externos à instituição ou conteúdo de outra natureza (por exemplo: documentos administrativos), como pode ser o caso de bibliotecas digitais. O autoarquivamento (o depósito de conteúdos pelos dos próprios autores ou mediador) e a interoperabilidade também constituem atributos que devem existir em um repositório institucional, mas não necessariamente em uma biblioteca digital. (LEITE, 2009 p.21)

É possível encontrar teses, dissertações, trabalhos de conclusão de curso, artigos científicos, objetos de aprendizagem e outros tipos documentais em Repositórios. Para Crow (2002) os repositórios podem guardar todo tipo de objetos digitais de uma instituição tornando-se filtros qualitativos para a qualidade da produção científica da instituição. No Brasil podemos encontrar várias instituições privadas e públicas que possuem seus repositórios.

Os repositórios institucionais podem ser considerados como fontes de informação segura, já que seus documentos são disponibilizados apenas após prévia análise da instituição que o está facultando. Para Leite (2009, p.21) “um repositório institucional de acesso aberto constitui, portanto, um serviço de informação científica – em ambiente digital e interoperável – dedicado ao gerenciamento da produção intelectual de uma instituição”. Os repositórios têm a capacidade de propiciar a recuperação dos seus objetos digitais em sites de busca assim como por sistemas específicos de busca como as bases de dados. “O uso do repositório institucional aumenta a visibilidade da produção científica na web permitindo que serviços e mecanismos de buscas de caráter científico tenham acesso aos conteúdos” (LEITE, 2009, p.82).

A proposta da pesquisa é a escolha de um conjunto de metadados que compreenda as informações necessárias para o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula. Os metadados ficarão disponíveis no repositório para o acesso do professor. Desta maneira será possível inserir informações sobre as histórias em quadrinhos, não apenas os metadados básicos como título, autor, ano etc. A

proposta é deixar disponível informações sobre quais disciplinas determinada história em quadrinhos pode ser usada. Para melhor entendimento chamar-se-á esse esquema de metadados de Esquema de Metadados das Histórias em Quadrinhos (EMHQ).

O EMHQ ficará disponível nos repositórios das instituições que aderirem a essa proposta para incentivar o professor que desejar usá-lo em seu ambiente de trabalho com os educandos. Será possível propor para as instituições usuárias desse esquema a inserção no repositório dos metadados de novas histórias em quadrinhos pelos professores/pesquisadores deste tema tornando-o acessível por todas as instituições de ensino que tiverem interesse.

## 1.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

O EMHQ não visa somente a criação e disseminação de estratégias de ensino tendo as histórias em quadrinhos como ator principal, mas propostas testadas e que já são aplicadas por professores, podem ser transcritas para este sistema. Além de delimitar o preenchimento dos dados de pesquisa na base de metadados, sua função principal é a disseminação na internet do uso das HQs no ambiente de estudo dos educandos em sala de aula.

Logo, Repositórios Institucionais são, em sua maioria, criados por instituições de ensino para a disponibilização de sua produção científica, alimentar os Repositórios Institucionais são ações necessárias a essas instituições.

O EMHQ pode ser aplicado tendo como base uma proposta já existente em um livro ou artigo científico que vá ao encontro de sua necessidade, mas também encaminhe ao tema proposto nesta dissertação. Outra forma de trabalho é transcrever na plataforma uma atividade que ainda não foi publicada, mas que se alinhe ao mote proposto. Para isto, tal evento pode ser inserido no repositório pelo bibliotecário, profissional que normalmente participa do grupo que administra os Repositórios Institucionais, outra opção é o autoarquivamento, como no caso da Biblioteca Central Zilda Mamede (BCZM), da UFRG.



Atualmente, o depósito dos trabalhos de conclusão de curso é realizado por alguns centros e departamentos através do autoarquivamento onde o usuário faz sua inscrição previamente sendo autorizado a efetuar o depósito do seu trabalho mediante a confirmação dos dados realizada pela BCZM. A partir disso, o discente pode escolher a coleção onde será inserida a sua monografia e preencher os campos do trabalho de acordo com o documento final, após as correções da banca examinadora. Assim, o usuário autor tem total autonomia na descrição temática de sua produção científica - atribuindo os descritores julgados como coerentes para representar o conteúdo de seus documentos no metadado assunto deste repositório digital - cabendo posteriormente ao profissional da informação responsável pela Biblioteca Digital a análise e correção de tais termos para fins de disponibilização desse material (CARVALHO; SANTOS, 2018, p.145).

A Biblioteca Central Zila Mamede que administra o Repositório Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRG) possui o autoarquivamento de trabalho de conclusão de curso (TCC). Essa opção pode ser adaptada para o EMHQ.

[...]o usuário preenche os campos em branco conforme detalhado em seu trabalho de conclusão de curso. Mediante o avanço no preenchimento de cada campo, o DSpace libera novas abas de submissão, percorrendo todo passo a passo. Em seguida, o usuário-autor faz a submissão do trabalho completo, concedendo a publicação junto à UFRN. Em outra aba, é possível o usuário-autor utilizar o Creative Commons, escolhendo uma licença personalizada conforme o tipo de disponibilização desejada (CARVALHO; SANTOS, 2018, p.147).

Repositórios institucionais guardam e disseminam a produção científica produzida pela própria instituição mantenedora do repositório. Sendo assim, o mais plausível é que os repositórios institucionais aceitem apenas o preenchimento dos metadados pelos professores que fazem parte da instituição proprietária dos mesmos. Partindo desta premissa, é possível indicar que grupos de pesquisa que trabalham com o tema histórias em quadrinhos, em instituições que possuam repositórios institucionais, tenham melhores condições de indicar os quadrinhos relevantes para o preenchimento do esquema.

No ano de 2017, o Ministério da Educação (MEC) por meio do *Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação* incentivou as instituições privadas e públicas de ensino à criação de Repositórios Institucionais. Essa normativa aproxima o professor do EMHQ, já que a proposta do MEC é que mais instituições de ensino criem seus repositórios.

Entre os propósitos deste trabalho, está o estímulo do uso do esquema de metadados para os professores e a adequação daquele às instituições de ensino

que tiverem interesse em compartilhar e preservar o trabalho dos educadores e pesquisadores que se inserem no tema proposto: história em quadrinhos e educação.

Caso a proposta venha a ser aceita pelos professores/pesquisadores, outro tópico a ser discutido é a facilidade da recuperação do EMHQ por sistemas de busca digital.

A Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) que propicia a recuperação das teses e dissertações que estão guardadas em vários repositórios do Brasil poderia igualmente recuperar as atividades propostas no EMHQ, assim como o Google Acadêmico que pode ser usado também para a recuperação dessas atividades.

Ainda que a proposta deste texto enfatize a possibilidade da disponibilização de estratégias de ensino com foco nas histórias em quadrinhos, a ideia pode se estender para outras temáticas, como por exemplo o uso do cinema na sala de aula (ainda que este permita a exploração de seus gêneros cinematográficos) este trabalho tratará apenas da atividade lúdica primária com o universo dos quadrinhos.

Propostas dialógicas à parte, o trabalho pretende expor um esquema de metadados, que serão escolhidos no intuito de explicar e recuperar as propostas de ensino, em que a comunidade acadêmica possa acrescentar valor aos Repositórios Institucionais que hoje recebem vários tipos de objetos digitais e que adotam o Dublin Core como esquema de metadados.

Para Souza, Vendrusculo e Melo (2000, p.93) “Dublin Core pode ser definido como sendo o conjunto de elementos de metadados planejado para facilitar a descrição de recursos eletrônicos”. O EMHQ consiste na escolha entre os metadados do Dublin Core com a finalidade de explicar e proporcionar a recuperação dessas informações em ambientes digitais.

### 1.3 MESTRADO PROFISSIONAL

O mestrado profissional apresenta algumas características específicas se comparado ao mestrado acadêmico.

Outra especificidade do Mestrado Profissional que o difere do mestrado acadêmico, diz respeito aos modelos de avaliação e ao produto final a ser desenvolvido com pré requisito de conclusão de curso. Em seu caráter pedagógico, o produto final visa integrar teoria prática, possibilitando a aproximação entre a produção científica e o desenvolvimento de tecnologia e inovação (NIEZER, 2015, p. 5).

O desenvolvimento de um produto vai ao encontro das diretrizes do mestrado profissional que aproxima a teoria da prática fazendo com que o pesquisador adquira uma visão mais pragmática em sua pesquisa. Segundo Moreira (2004, p. 134) “a elaboração de um trabalho final de pesquisa profissional, aplicada, descrevendo o desenvolvimento de processos ou produtos de natureza educacional, visando à melhoria do ensino na área específica”.

O produto final proposto nesse trabalho foi o EMHQ que usa tecnologias já existentes para disseminar informação relevante para os professores/pesquisadores que trabalham com as histórias em quadrinhos. O Repositório Institucional é um sistema de informação que armazena e organiza objetos digitais, a manutenção desse sistema gera custos para as instituições que possuem esta ferramenta, sendo assim, o produto dessa dissertação agrega o EMHQ as comunidades existentes nos Repositórios Institucionais.

### 1.4 OBJETIVOS

O objetivo geral da pesquisa consiste em utilizar os sistemas de informação digital e mais especificamente os Repositórios Institucionais como base para disponibilização do Esquema de Metadados de Histórias em Quadrinhos (EMHQ) que envolve os seguintes objetivos específicos:

a) identificar na literatura da área da teoria das histórias em quadrinhos quais são as especificidades da arte sequencial, para que seja possível demonstrar algumas propostas pedagógicas realizáveis na sala de aula.

b) eleger, a partir do Dublin Core, os campos de metadados que possam ser preenchidos pelo professor com o intuito de inserir estratégias de ensino com o uso de histórias em quadrinhos na sala de aula.

## 1.5 DELIMITAÇÃO DO ESCOPO

Para delimitar este estudo é importante definir os campos dos metadados do Dublin Core a partir das estratégias pedagógicas desenvolvidas pelos professores/pesquisadores que usam as histórias em quadrinhos como uma ferramenta de ensino. Portanto, o EMHQ foi usado para formação de sete atividades criadas a partir de histórias em quadrinhos que foram escolhidas por pesquisa realizada com base no Plano Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Cabe ressaltar que essa proposta estimula o uso dos Repositórios Institucionais como sistema de disponibilização e recuperação da informação pelos agentes envolvidos na aplicação da atividade escolar.

Em um levantamento de dados do PNBE 102 histórias em quadrinhos entre 2006 a 2013 foram disponibilizadas para as escolas que se inscreveram no projeto. Esta ação do Ministério da Educação e da Cultura (MEC) procurou estimular a leitura das histórias em quadrinhos na sala de aula. A iniciativa do governo propiciou o acesso de alunos e professores da rede pública de ensino às histórias sugeridas.

Outro levantamento importante foi o bibliográfico que ajudou a descobrir quais quadrinhos foram adquiridos entre 2006 e 2013 pelo PNBE. A ideia é apresentar para o leitor a lista das histórias em quadrinhos escolhidas pelo Ministério da Cultura compradas a cada ano e assim nortear a pesquisa na escolha das histórias a serem transcritas para o EMHQ.

Para o melhor entendimento do leitor será apresentado um resumo dos capítulos desta obra. Nos capítulos 2 e 3 foi evidenciada a linguagem dos quadrinhos e os quadrinhos na educação. Para isso, utilizaram-se autores como Waldomiro Vergueiro (2009, 2015), Paulo Ramos (2011, 2016), Antônio Luiz

Cagnin (1975), Nobuyoshi Chinen (2010, 2011), Will Eisner (2005, 2010), Rodrigo Otávio dos Santos (2010), Scott MacCloud (2005) entre outros. O capítulo 2, especificamente, tem a finalidade de apresentar as especificidades das hqs e visa o aumento do repertório do leitor para o melhor entendimento das propostas de estudo, assim como a apresentação de atividades pedagógicas que usem as imagens verbais e não verbais concomitantemente.

O capítulo 3 destina-se a abordar os caminhos, ou melhor, a relação da arte sequencial quadrinizada e a educação. O consumo e o uso daquela na escola tem boa receptividade ou ainda está atrelada ao pré-conceito de uma literatura menor e de apenas entretenimento. Não será discutida neste capítulo a reprofissionalização do professor para uma nova atividade, mas a qualidade que seu engajamento apresentará durante o processo educativo dos seus escolares.

No capítulo 4 foram apontados os temas Repositório Institucional e metadados. Logo, como bases teóricas, foram utilizadas as publicações dos autores Fernando César Lima Leite (2009), Claudia Mara Macedo (2010), Miguel Ángel Márdero Arelano (2012), Luís Fernando Sayão (2010) entre outros. Ainda foi citado o *UserGuide for Simple Dublin Core: draft version 5.1*, compilado por Diane Hillmann, um site que disponibiliza documentação que é atualizada por especialistas da área. Essa organização aberta apoia a inovação no design de metadados e melhores práticas no uso dessa tecnologia.

Assim, os Repositórios Institucionais serviram como base para esse estudo já que a proposta do trabalho é apresentar algumas atividades pedagógicas que usem as diferentes formas de histórias contadas quadro a quadro na sala de aula. Repositórios Institucionais que guardam e disponibilizam objetos digitais são sistemas de informações que possuem as ferramentas adequadas para a disseminação da informação.

No capítulo 5, que se subdivide na análise e descrição dos dados, nos critérios de análise das histórias no Esquema de Metadados das Histórias em Quadrinhos (EMHQ) e nas histórias propostas para a adaptação no EMHQ, foram demonstrados os procedimentos metodológicos do trabalho. Para tanto, os autores estudados para contribuir teoricamente nesta seção foram Antônio Carlos Gil (2010), Herivelto Moreira, Luiz Gonzaga Caleffe (2008), Marina de Andrade Marconi e Eva Maria Lakatos (2010).

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

As histórias em quadrinhos podem nos remeter à infância, época em que, geralmente ocorre o primeiro contato com os quadrinhos. Algumas vezes esse enlace é transitório e deixamos para trás o que consideramos ser uma experiência infantil.

Para muitos leitores, o elo que começa na infância continua durante a vida adulta, fazendo com que esse leitor de quadrinhos evolua como observador desta linguagem e, por consequência, a própria linguagem evolua. Quando o assunto é história em quadrinhos, no Brasil, a atual geração de leitores pode ter em sua primeira lembrança os gibis da turma da Mônica do quadrinista Mauricio de Sousa ou dos quadrinhos de super-heróis, da mesma forma que esta primeira lembrança provavelmente eram os quadrinhos da Disney para as crianças da década de 1970, Fantasma ou Mandrake para as crianças da década de 1950 ou O Tico-Tico para as crianças da década de 20. Segundo Robinson (1974, apud SANTOS, 2010, p.23):

O primeiro quadrinho moderno foi produzido por Rudolph Töpffer, suíço nascido no último ano do século XVIII. Töpffer ficou maravilhado com as estampas de Hogarth, principalmente a [...] *The Harlot's Progress*, uma série de seis pinturas datadas de 1731/32, que mostravam a história de uma jovem mulher chamada Mary (ou Moll) Hackabout, que veio para Londres e tornou-se prostituta. Estes seis quadros contavam uma história progressiva, com começo, meio e fim, contando com ricos detalhes e motivada por fortes preocupações sociais.

Como é possível perceber no texto de Jerry Robinson, os quadrinhos não nascem com o intuito de entreter as crianças, mas sim, contar histórias. O que chamamos hoje de histórias em quadrinhos começa com a imprensa, quando o homem desenvolveu máquinas capazes de reproduzir grandes quantidades de cópias.

Para Benjamim (1987, p.166) “Conhecemos as gigantescas transformações provocadas pela imprensa - a reprodução técnica da escrita, mas a imprensa representa apenas um caso especial, embora de importância decisiva, de um processo histórico mais amplo.”

Definir a origem das histórias em quadrinhos pode ser uma tarefa complexa. É possível encontrar registros de imagens a partir da Pré-História.

Segundo Gaiarsa (1970, p.116) “a primeira abstração que o homem realizou foi um traço sobre a areia ou sobre a lama feita com a ponta de um pau. Deste traço nasceu [...] a primeira abstração humana, isto é, o primeiro lampejo da inteligência”. O primeiro rabisco incorpora a vontade do homem em exteriorizar um pensamento, contar suas primeiras histórias. Pode ser esse o começo do que chamamos de histórias em quadrinhos.

Há quem diga que a primeira HQ foi criada por um ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, em 30 de janeiro de 1869. Essa história, batizada de *As aventuras de NHÔ Quim* (ou impressões de uma viagem à corte), trazia todos os elementos do quadrinho moderno: os quadros em si, desenho e textos, sequência e muito mais. Já os estadunidenses garantem que o pioneiro é deles: Richard Outcault. Em 1895, Outcault publicava em um dos maiores jornais de Nova York (e, conseqüentemente, nos Estados Unidos) o personagem Mickey Doogan, mais conhecido com *The Yellow Kid*. No entanto, se voltarmos os olhos para o Oriente, descobriremos que, no Japão, já se faziam quadrinhos séculos antes de brasileiros e estadunidenses nem se quer pensarem neles: *Tobae Sankokushi*, uma história em quadrinhos japonesa (ou mangá como eles chamam por lá), já havia sido publicada em 1702 (CARVALHO, 2006, p.23-24).

Como é possível observar não existe uma data específica para a criação das histórias em quadrinhos. No entanto, mais importante do que definir uma data é esclarecer quais são as possibilidades que elas propõem. Fato é que elas estão profundamente ligadas à comunicação em massa nos Estados Unidos da América. Quadrinistas como Will Eisner e Art Spiegelman deram os primeiros passos para amadurecer a arte dos quadrinhos americanos. Publicações chamadas de *Graphic Novel* que segundo Pascuali (2017, p.42) “nascem nesse universo editorial em ebulição - 1978 - quando afinal faz-se necessário um produto novo, que dê maior credibilidade à linguagem híbrida, e que não simplesmente a dualize como entretenimento ou *underground*”.

As histórias em quadrinhos podem ser usadas para transmitir qualquer tipo de mensagens para diferentes públicos, isto é, nem sempre são infantis, mas ligadas a diferentes faixas etárias e culturas.

Entretanto, os Mangás, que são as histórias em quadrinhos japonesas tem uma divisão clara. Segundo Walter (2011, p.2), “existem diversos tipos de narrativa e de traços, que se dividem em cinco estilos: *kodomo* (para crianças), *shoujo* (para

meninas), *shounen* (para meninos), *seinen* (para jovens do sexo masculino) e *jousei* (para jovens do sexo feminino) ”.

Para Ramos (2016, p.17) os quadrinhos podem ter semelhança com a literatura e o cinema. Mesmo assim, têm uma linguagem própria, quadrinhos são quadrinhos e, por isso, usam mecanismos de linguagem específicos.

Definir o que são quadrinhos pode ser uma tarefa difícil, Will Eisner (2010, p.7) define como “arte sequencial”, ou “arte narrativa moderna o que chamamos de histórias em quadrinhos”, Scott McCloud (2005, p.9) explica que são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações”.

Já em seu nascimento, os quadrinhos diferenciaram-se da literatura e do cinema (que também estavam em processo de formação) estabelecendo características e soluções narrativas próprias. Ainda que se valha naturalmente de elementos das duas supracitadas artes, além da fotografia e das artes plásticas, os quadrinhos constituem forma de arte única e poderosa, independente das demais, ao mesmo tempo em que influência e é influenciada por estas (SANTOS, 2010, p. 24).

Para Groensteen (2015, p.15), “em resumo, nos quadrinhos, os códigos são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em copresença”.

Quadrinhos podem ser definidos como meios frios, segundo McLuhan (2011) de baixa definição, já que possuem pouca informação visual se comparados ao cinema, que se caracteriza como meio quente e de alta definição. Os meios frios devem ser preenchidos com informações, sendo assim, podem estimular a criatividade.

Para Moya (1977, p.147) os quadrinhos podem ser usados como veículo de aprendizagem já que possuem uma ordem psicopedagógica.

Para Santos (2010, p.15) “como qualquer manifestação cultural, as histórias em quadrinhos refletem e refratam a contemporaneidade, e, portanto, ajudam a compreender melhor os fenômenos e as percepções existentes no mundo atual”.

Como foi explicitado, as HQs possuem uma linguagem própria. Sendo assim, faz-se necessário o conhecimento prévio de suas especificidades para que



seja possível o desenvolvimento de metodologias de ensino a partir dos quadrinhos.

## 2.1 CARACTERÍSTICAS DOS QUADRINHOS

Os quadrinhos possuem uma linguagem própria, desvendar essa linguagem pode ser essencial para a criação de dinâmicas em sala de aula que contenham a arte sequencial como tema ou instrumento para a aprendizagem. Para que o professor se aproxime desta linguagem é necessário esclarecer as minúcias dos quadrinhos e dar autonomia ao educador para que ele desenvolva atividades que possam utilizá-los como objeto motivador de aula. Segundo Cirne (1972, p.12), “é preciso saber ler formalmente os quadrinhos para que consigamos lê-los ideologicamente”.

O objetivo deste trabalho não é fazer com que o professor se torne um especialista no tema, mas que entenda quão rica essa linguagem é e o poder de comunicação que possui. Antes de desvendar os quadrinhos, é importante entender o que não se aceita como tal.

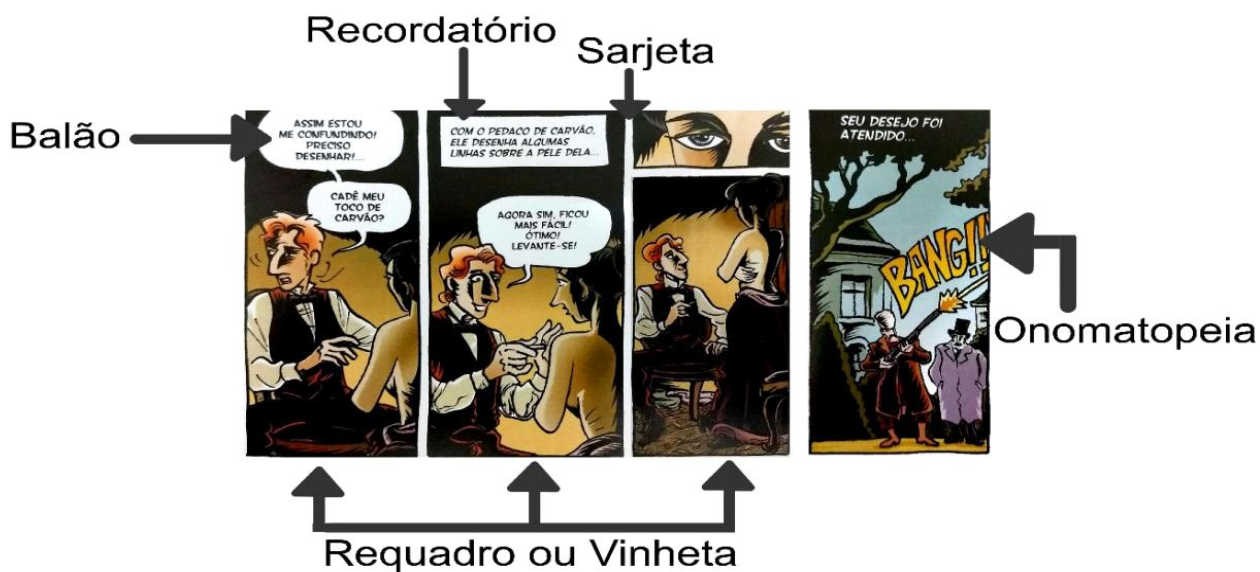
Para Eisner (2010, p.7) “As histórias em quadrinhos lidam com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens. De certo trata-se de uma separação arbitrária”.

Os quadrinhos possuem narrativa e imagem. Ao dividirmos essas duas partimos sua linguagem, isto é, esses dois instrumentos de comunicação se apresentam em harmonia nas histórias.

Cirne (1972) explica que não podemos ler os quadrinhos da mesma forma que lemos um romance, ou assistimos a um filme no cinema, pois eles sua própria expressão estética.

Portanto, serão enfatizadas algumas especificidades dos quadrinhos no decorrer do trabalho. No entanto, serão antecipados, a seguir, alguns conceitos para que o leitor que não está acostumado com a linguagem dos quadrinhos entenda melhor as observações que serão colocadas adiante.

Figura 2- História em quadrinhos Contos de Tchekhov



Fonte: Antonelli (2009, p.7).

Na imagem acima retirada da história em quadrinho *Contos de Tchekhov* é possível observar algumas das especificidades das linguagens dos quadrinhos. O recordatório usado como a voz do narrador da história, o balão local onde é colocado as falas de cada personagem, os requadros que são os espaços onde o quadrinista desenha as cenas da história, a sarjeta que é o espaço entre os requadros e a onomatopeia que simula variados tipos de som.

Esses elementos serão aprofundados nos capítulos a seguir.

Figura 3 - Vincent



Fonte: Stok (2017, p.52).

Na imagem acima, no primeiro requadro, enquanto o personagem Vincent da obra de Barbara Stock realiza uma pintura e seu amigo canta para o bebê, o balão preenche o dois requadros e indica, pela presença de algumas notas musicais dentro e fora do balão, que o personagem está cantando.

É possível perceber que o balão não é apenas colocado no desenho para inserir um espaço em branco no requadro e possibilitar a introdução do texto. À medida que mostra um movimento contínuo, a autora tenta transferir o conceito de que o texto está seguindo a sincronia da música. Essa união de elementos gráficos faz da arte sequencial uma linguagem única.

Para que seja possível entender melhor esse fragmento retirado da história em quadrinhos *Vincent*, é fundamental um conhecimento prévio, isto é, se não soubermos identificar uma nota musical a interpretação da mensagem do requadro poderá não ser decifrada.

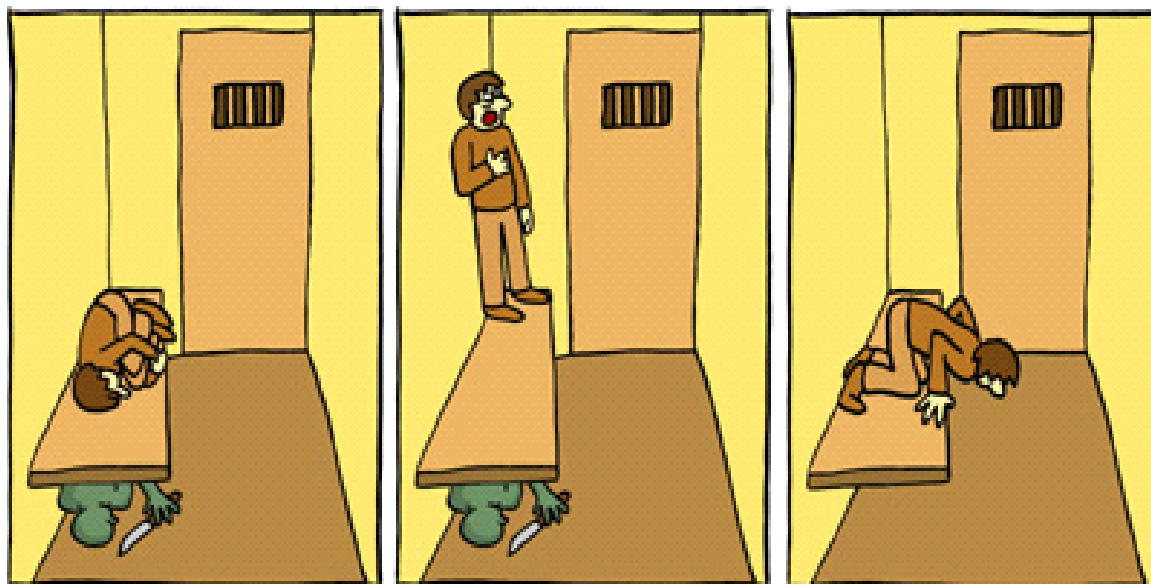
Para Eisner (2010, p.127) “ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos, ele imagina pelo leitor”. As histórias em quadrinhos, como toda linguagem, possuem seus códigos.

A associação estabelecida no processo da significação é de natureza psíquica, semelhante, com as devidas adaptações, a um tipo muito especial de signos, o linguístico, que "une não uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica. Esta não é o som material, coisa puramente física, mas impressão (empreinte) psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal imagem é sensorial e, se chegamos a chamá-la material, é somente neste sentido, e por oposição ao outro termo da associação o conceito, geralmente mais abstrato" (CAGNIN, 1975, p.25).

Mesmo quando a história em quadrinhos tem apenas imagens, podemos entender sua linguagem distinta. Segundo Barbieri (2017, p.18) “a linguagem na qual estamos pensando neste momento não terá apenas as características de um instrumento utilizado para transmitir as ideias, mas será precisamente o ambiente em que nos encontramos enquanto as formamos”.

Na história em quadrinhos *Gefangene: sem saída*, do quadrinista Koostella podemos observar uma história em quadrinhos contada sem o uso de texto.

**Figura 4 - História em quadrinhos Gefangene**



Fonte: Koostella (2010, n.p).

A obra conta várias histórias com o mesmo tema, a vida na prisão. O quadrinho não tem um personagem principal, são várias histórias que transportam o leitor para o ambiente prisional, sempre abordando a loucura e a solidão vivida pelo enclausurado. É possível usar essa obra para explicar a diferença entre um livro com ilustrações e uma história em quadrinhos.

Segundo Barbieri (2017, p.27):

A imagem dos quadrinhos conta, a imagem da ilustração comenta. Em outras palavras, a ilustração é normalmente ilustração de algo, e esse algo pode em geral existir até mesmo sem a ilustração: seu papel é, portanto, proporcionar um comentário externo, que adiciona algo ao relato (ou ao texto no sentido geral) de partida. Nos quadrinhos, pelo contrário, cada vinheta tem uma função diretamente narrativa; inclusive com ausência de diálogos e de legendas.

Quando Barbieri esclarece que a imagem dos quadrinhos conta e a ilustração comenta é possível entender que as histórias em quadrinhos são completas, isto é, as histórias em quadrinhos criam um ambiente no qual o leitor pode entender as ideias do autor, já a ilustração tem a função de ajudar o entendimento de um texto. As ilustrações fazem parte de um texto, as histórias em quadrinhos mesclam imagem e texto.

Na lista do PNBE, é possível encontrar várias obras ilustradas, livros que usam imagens para ajudar a compreensão do texto, como a obra de Roald Dahl intitulada *A fantástica fábrica de chocolates* produzido pela editora Martins Fontes, que aparece na lista de 2006. Esta obra usa a ilustração para complementar o texto.

**Figura 5 - A fantástica fábrica de chocolates**



– Claro que é impossível! – disse Vovô José. – É completamente *absurdo*! Mas o Sr. Willy Wonka fez isso!

– Certíssimo – concordaram todos, balançando a cabeça. – O Sr. Wonka realmente fez isso.

– E tem mais – o Vovô José continuou falando, bem devagarinho para Charlie não perder nenhuma palavra –, o Sr. Willy Wonka faz maria-mole com gosto de violeta, e caramelos que mudam de cor a cada dez segundos enquanto você chupa, e docinhos leves como plumas que se derretem deliciosamente assim que você os põe na boca. Faz chicletes que nunca perdem o gosto, balões de açúcar que você pode soprar até ficarem imensos e depois espetá-los com um alfinete e chupá-los como balas. Por um método supersecreto, ele faz lindos ovos de passarinho azuis com pintinhas pretas, e quando você põe um deles na boca ele vai diminuindo, diminuindo, até se transformar num minúsculo bebê passarinho cor-de-rosa, pousado na ponta da sua língua.

Vovô José fez uma pausa e passou a língua nos lábios.

– Só de pensar, minha boca se enche de água – ele disse.

Fonte: Dahl (2016, n.p).

Conforme apresentado no exemplo, as ilustrações livrescas não podem ser consideradas histórias em quadrinhos. Por isso, serão abordados aqui alguns gêneros que melhor definem a arte sequencial como a charge, o cartum, as tiras e os quadrinhos.

Segundo Ramos (2016), podemos classificar os quadrinhos por gêneros, mas ele esclarece que nem sempre as pesquisas nessa área costumam ter as mesmas conclusões. Também é possível encontrar várias definições para a arte sequencial, autores como Scott McCloud, Danielli Barbieri, Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Antonio Luiz Cagnin e Thierry Groensteen encontram-se entre os pesquisadores que contribuíram e contribuem para o melhor entendimento da linguagem quadrinística.

Esta pesquisa não cobiça a atuação neste campo. Faz-se necessário esclarecer para o leitor os diferentes gêneros que podem ser divididos os

quadrinhos, mas é significativo explicar que esta pesquisa pretende apenas elucidar-nos para o melhor entendimento sobre o assunto.

Para Paulo Ramos (2016, p. 20), é possível seguir três caminhos teóricos.

O que vê os quadrinhos como um grande rótulo que abriga diferentes gêneros; O que vincula os gêneros de cunho cômico - charge, cartum, caricaturas e tiras (em alguns casos, chamadas de quadrinhos) - num rótulo maior, denominado humor gráfico ou caricatura (usada neste segundo momento num sentido mais amplo); o que aproxima parte dos gêneros, em especial as charges e as tiras cômicas, da linguagem jornalística (linha apoiada no fato de serem textos publicados em jornal) (RAMOS, 2011, p.20).

Esse estudo segue-se a linha teórica que entende os quadrinhos como um grande rótulo, porque assim como o cartum, a charge, as caricaturas e as tiras, este divide a mesma linguagem. É importante para o educador entender que a arte sequencial pode ser fragmentada, por isso é necessário abordar aqui esses tópicos.

A Charge possui temas normalmente políticos, que ajudam a despertar o pensamento crítico do leitor. Para Chinen (2011, p.9), “a palavra charge vem do francês e significa carga, pois tem justamente a função de exercer uma crítica a uma determinada personalidade, acontecimento ou situação política, econômica ou social”.

A seguir, na charge do quadrinista Zivaldo Alves Pinto, publicada no jornal Pasquim no dia 14 de janeiro de 1971 podemos identificar o humor crítico sobre a situação do Rio de Janeiro daquela época.

Segundo Ramos (2016, p.21), “a charge é um texto de humor que aborda algum tipo de fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ele recria o fato de forma ficcional estabelecendo com a notícia uma relação intertextual”. É possível para o professor trabalhar essas relações na sala de aula, explicar o significado de uma charge pode ser uma boa oportunidade para falar sobre economia, política, história, gramática entre outros temas. Para entendermos melhor é necessário um prévio conhecimento do assunto já que a charge a seguir brinca com a palavra “Rio” que é usada com duplo sentido, risada e Rio de Janeiro, como vista na frase “só dói quando eu rio”. Embora criada em 1971, a premissa ainda faz sentido nos tempos atuais.



Figura 6 - Charge de Ziraldo em "O Pasquim"



Fonte: Memorial da democracia (2017).

Figura 7 - Laerte Coutinho



Fonte: Memorial da democracia (2017).

Acima, pode ser observado o cartum de Laerte Coutinho, publicado na revista Pasquim como uma crítica ao autoritarismo. Para que seja possível entender esse cartum, é necessário compreender alguns conceitos como regime militar e democracia.

A seguir, o cartum de Gary Larson, do livro “The complete far side”, o título da imagem é *Os primeiros experimentos em transporte*.

**Figura 8 - The Complete Far Side**



Fonte: Larson (2014 n.p).

Para Ramos (2016, p.23) “não estar vinculado a um fato do noticiário é a principal diferença entre a charge e o cartum. No mais, são muito parecidos”. É importante que o professor identifique as diferenças entre os gêneros linguísticos das histórias em quadrinhos para que possam ser discutidas na sala de aula.

Com relação às tiras:

As tiras cômicas são um gênero que possui uma narrativa que leva a um desfecho humorístico. O final tem de ser algo inesperado, não previsto no curso narrativo, de modo a surpreender o leitor, o que leva ao humor. Elementos verbais, visuais e verbo-visuais são usados para a quebra de expectativa da história (RAMOS, 2011, p.136)

As tiras cômicas ou *comic strips*, como são chamadas pelos estadunidenses, são no Brasil chamadas de tiras e podem ser criadas com um ou mais quadros. Seus temas são normalmente de cunho cômico e quase sempre terminam com uma piada. No livro *As faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*, Paulo Ramos (2011) analisa a composição de várias tiras e esclarece a lógica empregada na maioria delas. É possível encontrar um padrão usado por



muitos artistas da arte sequencial: o começo; o clímax; e a piada inesperada no último requadro.

Em seguida, são apresentadas três tiras retiradas do site Turma da Mônica do portal UOL.

**Figura 9 - Tira Tuma da Mônica 01**



Fonte: UOL (2016a).

Na tira acima pode ser observada essa relação: o primeiro requadro mostra o personagem Cascão, da turma da Mônica, pendurado em um arbusto gritando por socorro. A história começa em tom de suspense, haja vista que o leitor deve imaginar o que ocorreu com o personagem antes deste requadro.

Para Ramos (2011, p.120), “a particularidade da tira cômica seria a de apresentar uma narrativa que conduz para um caminho, mas revela outro no final”.

No segundo requadro, observa-se a tempestade chegando, graças à onomatopeia. No clímax na história o personagem está preso em um arbusto e uma tempestade se aproxima. O requadro final mostra a piada inesperada, um segundo personagem aparece e ao invés de tirar o Cascão daquela situação, Cebolinha traz um guarda-chuva. O problema não era a tempestade e sim tomar um banho de chuva.

Para que seja possível entender essa piada o leitor deve saber que o personagem Cascão não gosta de tomar banho. “Em outras palavras: o que é ou parece ser óbvia para alguns leitores – a leitura dos quadrinhos – pode não ser tão óbvia assim” (RAMOS, 2011, p.143).

Essa tira contém os três elementos de construção apresentados. No entanto, não é preciso que uma tira tenha três ou mais requadros para seguir esse

padrão. É possível encontrar tiras com dois ou apenas um requadro que conseguem juntar o começo, o clímax e a piada no final.

A solução encontrada pelos quadrinhos para baixar o custo da mensagem foi a de escolher um momento da ação que contivesse qualidade de informações capazes de sugerir a ação toda, condensando em si os momentos anteriores e posteriores da ação. Ao receptor cabe exatamente o inverso: decodificar aquela imagem única e reconstruir os elementos ausentes do conjunto significativo para chegar ao significado (RAMOS, 2011, p.150).

**Figura 10 - Tira Turma da Mônica 02**



Fonte: UOL (2016b).

A tira acima demonstra as palavras do autor. Uma única imagem consegue expressar o começo clímax e a piada final. A imagem mostra a Mônica fazendo cabo de guerra. Os outros três personagens que aparecem a seguir criam o clímax e o Cebolinha despencando do barranco é a piada no final.

As duas tiras acima, produzidas no estúdio do quadrinista Mauricio de Sousa possuem temas diferentes, no entanto, seguem a lógica descrita por Paulo Ramos, começo, clímax na história e a piada inesperada no final.

Conhecer um pouco da lógica da constituição das tiras pode ajudar o professor que deseja trabalhar com as histórias em quadrinhos. Exercitando a criatividade do aluno, é possível propor a criação de tiras com diferentes temas que tenham começo, clímax, e a piada no final, as quais podem ser relacionados, ou não, ao conteúdo da disciplina.

Esse exercício pode ser adotado pelo professor de português sem a exigência do desenho. O aluno pode escrever uma pequena história que contenha todos ou apenas um desses elementos e que atendam a determinadas exigências do professor, como por exemplo, as formas do “porquê”.

As tiras podem ser as únicas a possuírem vários requadros. Outra forma de construção são as tiras na vertical e com cores. Segundo Ramos (2017), as tiras já estão sendo usadas no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e em algumas provas de vestibular. Mesmo assim, o autor identifica uma leitura nublada por parte dos escritores destas provas no que diz respeito à conceituação do que são tiras.

As histórias em quadrinhos conseguiram obter respeito no mundo acadêmico. Autores como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Elydio dos Santos Neto, Marta Regina Paulo da Silva, Álvaro de Moya e Rodrigo Otávio dos Santos, acreditam no poder da arte sequencial como um instrumento pedagógico. No entanto, é necessário majorar entre os educadores o entendimento da arte sequencial, para que as histórias em quadrinhos possam ser usadas como ferramenta pedagógica em toda sua plenitude. As tiras podem ser princípio para a abordagem de vários temas em sala de aula. Após essa introdução aos quadrinhos, foi possível entender que os eles têm sua própria linguagem.

O tema escolhido pelo quadrinista afeta o estilo da história. Os quadrinhos feitos a partir de obras literárias podem ser uma opção interessante para promovê-las entre os alunos.

As traduções quadrinísticas de textos literários estabelecem com eles uma Intertextualização que lhes dá visibilidade. Tais adaptações não se subordinam ao literário: interagem, dialogam com ele. Desse diálogo surge um novo texto, em uma linguagem particular (PINA, 2014, p. 215)

Existem várias obras literárias que foram adaptadas para os quadrinhos: adaptar, nesse caso, significa transpor de uma linguagem para a outra. No livro *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*, de Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro e Diego Figueira, os autores debatem sobre uma série de publicações literárias que foram adaptadas:

Nas histórias em quadrinhos, a interrelação com a literatura tem sido cada vez mais explorada. O uso dos recursos dos quadrinhos (a visualidade, o diálogo entre linguagens, a distribuição espacial etc.) garante, em muitos casos, intersecções eficientes entre textos e obras (OLIVEIRA, 2014, p.53).

É preciso evidenciar que quadrinhos e literatura são linguagens diferentes e que muitas obras escritas na linguagem quadrinística têm a mesma sagacidade

intelectual que uma obra literária. Nos quadrinhos, o texto e a imagem se completam.

Para Eisner (2010, p.7) o estilo do texto completa a mensagem da imagem, isto é, para enfatizar determinado sentimento como a raiva, o medo, o amor ou até transmitir a ilusão de um determinado tipo de som, de imagem e de palavras se unem para expressar a linguagem dos quadrinhos.

Como exemplo, pode ser mencionado o livro *A Metamorfose*, de Franz Kafka, que foi adaptado para os quadrinhos por Peter Kuper, segundo Zeni.

É possível sim transformar palavras em imagem. Haverá perdas e ganhos nessa passagem, pois essa transformação de um meio em outro funciona na base dessa troca: algum aspecto é posto de lado enquanto outro é retrabalhado e acrescentado e o todo se ressignifica (ZENI, 2014, p.126).

Quando o quadrinista realiza a adaptação de um texto literário para as histórias em quadrinhos ele deixa sua impressão na obra, pois é a partir da imaginação e de sua habilidade artística que essa nova obra cria vida.

**Figura 11 - A Metamorfose em Quadrinhos**



Fonte: Kuper (2004 n.p).

Zeni (2014) explica que na obra original de Franz Kafka alguns detalhes foram deixados de lado, como a estrutura da criatura em que o personagem Gregor

Samsa se metamorfoseou. Sendo assim, Peter Kuper foi capaz de criar sua própria interpretação da criatura, usando seus desenhos para definir imagetivamente o personagem.

É fundamental dizer que a obra original de Franz Kafka oferece ao leitor a experiência imaginativa própria da literatura. O leitor pode fantasiar a metamorfose do personagem em todos os seus detalhes. No entanto, a experimentação oferecida ao leitor por meio da imagem pode ajudar a entender melhor o texto. Mostrar a metamorfose criada por Peter Kuper adiciona à história em quadrinhos a tradutibilidade narrativa que existe quando uma linguagem é traduzida para outra.

Segundo Barthes (2001, p.148) “o resumo da narrativa (se conduzido de acordo com os critérios estruturais) mantém a individualidade da mensagem. Noutras palavras, a narrativa é traduzível, sem dano fundamental”.

A tradução de uma linguagem para outra pode revelar ganhos e perdas. A literatura proporciona maior exercício da imaginação do que os quadrinhos. Na literatura o leitor é levado a imaginar o rosto e roupas dos personagens, as cores do ambiente e etc, mas os quadrinhos também estimulam a imaginação do leitor.

O quadrinho de Peter Kuper mostra a metamorfose de um homem em inseto, esse requadro deixa espaço para a criatividade e os detalhes da metamorfose podem ser criados no imaginário do leitor a partir da imagem, o que acontece quando a associamos com o cinema. E em alguns casos a leitura da imagem pode vir a ser a base para aquela ideia.

A linguagem dos quadrinhos faz parte da linguagem geral da narrativa, assim como o cinema e muitas outras linguagens que nos são familiares. Todas as linguagens narrativas têm obviamente algumas características em comum enquanto fazem parte do mesmo ambiente (BARBIERI, 2017, p.19).

Quando se trata das obras literárias adaptadas para a arte sequencial é normal que haja a comparação imediata com a obra original. Como já foi mencionado, as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem própria. Sendo assim, o ato da “tradutibilidade” pode ser utilizado como tema de discussão na sala de aula. Um exemplo disso é o estreitamento da relação da nona arte nas disciplinas de língua portuguesa, artes e história, seja em trabalhos paralelos ou

interdisciplinares que contemplem a livre adaptação ou aproximação verossímil da recriação literária.

Uma breve sugestão para um possível trabalho na aula de Português é, a partir de uma leitura atenta aos detalhes, comparar passagens do texto da obra original com a história em quadrinhos: o momento da metamorfose do quadrinho de Peter Kuper pode servir para o professor introduzir a discussão de temas como gramática e interpretação de texto ou propor trabalhos interdisciplinares.

Além disso, a leitura da história em quadrinhos pode ser feita na aula de artes e o professor pode desenvolver exercícios relacionados com desenho, discussão de tipos de linguagens gráficas ou outro assunto que possa ser adaptado. Semelhantemente, pode ser utilizada na disciplina de História, uma história em quadrinhos que remeta a uma determinada época, em relação à qual se pode discutir o contexto histórico e as transformações sociais, bem como as preocupações do homem moderno à época podiam apresentar. Além disso, o conteúdo trabalhado em duas ou mais disciplinas permite a fixação de obras literária na imaginação do aluno e contribui para sua bagagem cultural e interpretações de mundo.

Na lista das histórias em quadrinhos do PNBE, é possível encontrar várias obras das literaturas brasileira e mundial que foram adaptadas. Entre estas estão *Dom Quixote em quadrinhos*, *Mitos Gregos: o voo de Ícaro e outras lendas*, *A história do mundo em quadrinhos*, *Bando de Dois* que, embora seja ficcional, usa elementos que fizeram parte da história dos cangaceiros do nordeste brasileiro, entre outras.

As adaptações de obras literárias para a nona arte propiciam o trabalho de correlação entre as duas linguagens. No entanto, a experiência apenas da leitura da história em quadrinhos pode oferecer ao aluno uma experimentação satisfatória, pois muitos autores de quadrinhos tornaram-se conhecidos pelo alto nível de suas obras. Assim, o trabalho do professor com essas adaptações também oferece um bom nível de leitura.

Para que se possa entender melhor as características da linguagem dos quadrinhos serão discutidas a seguir algumas das particularidades que apenas a arte sequencial possui, assim como, aquilo que os quadrinhos dividem com outras linguagens.

### 2.1.1 Requadro ou vinheta

As histórias em quadrinhos são divididas em quadros, também chamados de vinhetas ou requadros, que servem para delimitar o espaço do desenho.

Para Chinen (2011, p.14) o requadro ou vinheta é a área onde a história será contada. Mesmo que seja denominado quadrinho, seus gráficos não precisam ser quadrados ou mesmo ter moldura.

O quadro faz parte da sua linguagem, os termos e as especificidades pictóricas que constroem a arte sequencial são conhecimentos fundamentais para o professor que deseja empreender estudos com os quadrinhos na sala de aula. Sendo assim, serão elencadas neste trabalho algumas características das histórias em quadrinhos.

**Figura 12 - A corte das corujas**



Fonte: Snyder (2014 n.p).

Na figura 12, observam-se vários tipos de quadros, entre as quais uma imagem principal que ocupa mais do que 50% da página, uma sequência de quadros locados acima, a ação dos personagens no lado direito da página, e no

canto inferior da página, o personagem está desenhado fora do quadro, dando a ideia de projeção.

Os quadros para Chinen (2011, p.14) “Podem ser redondos, com recortes, com moldura trabalhada. Também podem ter bordas irregulares, em linhas descontínuas, tremidas ou mesmo nem existir”. Os quadros ajudam o desenhista a delimitar o espaço da página e criam a impressão de movimento.

Esta última ideia compara a nona com a sétima arte. Carrière (2015, p.64) explica que “o cinema faz uso da ilusão precisamente por ser uma sequência de fotografias postas em movimento, sonorizadas e então projetadas em uma determinada área”.

Eisner (2010) esclarece que a sequência dos quadrinhos é diferente da do cinema, que depende de artefatos eletrônicos para existir, os quadrinhos são fruto do processo imaginativo do seu criador.

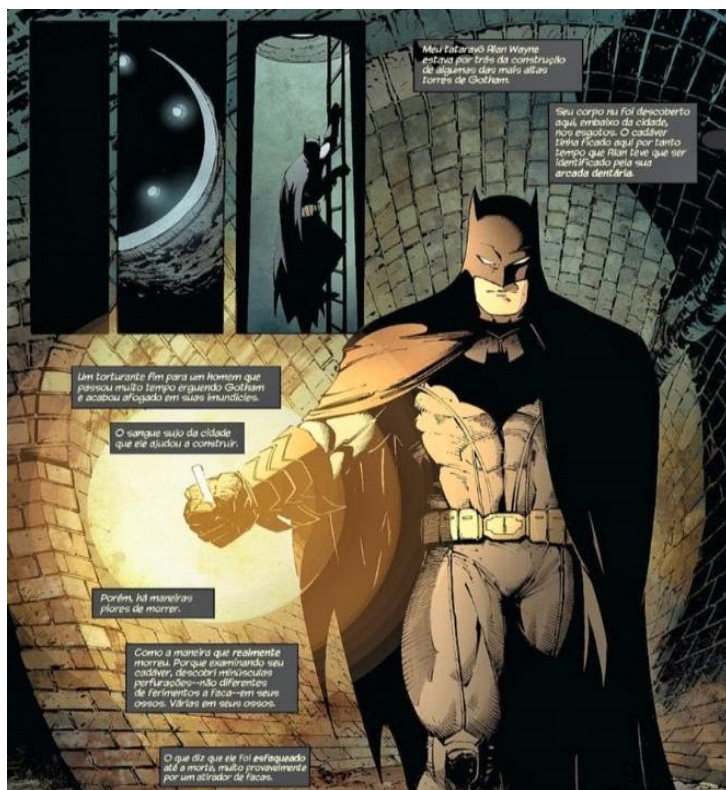
Os quadros dão a ideia de sequência, mas diferentemente do que ocorre com o cinema, em que se controla os acontecimentos da história, no quadrinho, o fluxo da leitura é definido pelo leitor que pode ler o último quadrinho antes do primeiro se assim desejar.

Para Eisner (2010, p.41) “existem na verdade dois “quadrinhos” nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial”.

Outro elemento importante é o recordatório usado para indicar a fala do narrador em uma história em quadrinhos. Segundo Chinen (2011, p.18) “Alguns autores, inclusive, fazem uso do recordatório para incluir falas ou lembranças dos personagens, mas seu uso mais comum é o de passar alguma informação como se fosse o narrador”.



Figura 13 - Recordatório



Fonte: Snyder (2014 n.p).

O Recordatório pode ser usado como a voz do narrador na história.

Na imagem acima, o personagem Batman anda pelo esgoto de Gotham, no canto superior a esquerda é possível ver três requadros que mostram o herói entrando no esgoto, o resto da página revela o homem morcego segurando uma luz química.

Nos recordatórios distribuídos na página, estão os pensamentos do personagem. O autor da obra poderia ter usado um balão de pensamento, mas preferiu usar o recordatório, técnica que pode dar ao leitor a ideia de que o que está escrito no recordatório são pensamentos do personagem que preparam o leitor para uma possível cena de ação.

Depois desta breve explicação sobre a importância dos requadros e o recordatório nas histórias em quadrinhos, a explicação recairá sobre outros elementos que podem nelas ser encontradas.

### 2.1.2 Balão

O balão é um traço inconfundível do quadrinho, ao qual os italianos deram o nome de “fumetto”, fumacinhas. Esse elemento, que já era usado nas gravuras feitas na Idade Média, serve para incluir a fala nos quadrinhos, colocar o som em um meio que não é sonoro.

Conforme Cirne (1970), em 1800 os balões começaram a aparecer, e são usados para representar o som de maneira visual, assim como as onomatopeias.

Para Chinen (2011), existem vários tipos de balões, dentre os quais os de fala, de pensamento, de monólogo. Os balões se constituem como elemento da linguagem dos quadrinhos e podem ser adequados a informação que o quadrinista quer transferir para o leitor.

Para a decodificação da mensagem contida no balão, o leitor deve considerar tanto imagem e texto como outros elementos do código que são mais ou menos icônicos por natureza. Como característica única dos quadrinhos, o balão representa uma densa fonte de informações, que começam a ser transmitidas ao leitor antes mesmo que este leia o texto, ou seja, pela própria existência do balão e sua posição no quadrinho. Ele informa que um personagem está falando na primeira pessoa (RAMA; VERGUEIRO, 2016, n.p.).

O leitor que está acostumado com a linguagem dos quadrinhos pode identificar o conteúdo pelo tipo de balão, que pode ser classificado como: balão-fala, balão-pensamento, balão-cochicho, balão-berro, balão-trêmulo, balão-de-linhas-quebradas, balão-vibrado, balão-glacial, balão-unísono, balão-zero ou ausência de balão, balão-intercalado, balão-mudo, balões-duplos, balão-sonho, balão de apêndice cortado, balões especiais.

Na figura a seguir, os personagens que aparecem no requadro estão escutando o som que vem de um rádio comunicador, o balão ligado ao comunicador possui alguns espinhos em volta para que possa ser diferenciado. Com isso, entende-se que o som do rádio comunicador é diferente do emitido pelos personagens, sendo possível por associação, lembrar do som de rádios que usam apenas um único canal de som.

Figura 14 - Exterminador



Fonte: Galáxia dos quadrinhos (2017, n.p a)

Na figura a seguir, o primeiro requadro mostra *Snakebite* conversando com Amanda Waller, os dois personagens da DC Comics, pela cor dos balões fica claro que a voz do *Snakebite*, meio humano meio cobra, é diferente da voz da personagem Amanda. No terceiro requadro, Amanda Waller segura *Snakebite* e tem uma faca apontada para a garganta do personagem. O balão está envolto na cor vermelha evidenciando o momento crítico na história, as letras estão em caixa alta e o formato do balão é ondulado, sugerindo que a personagem está gritando e agindo com seriedade.

Todos os elementos supramencionados fazem parte da linguagem dos quadrinhos. Colorir um balão com a cor do personagem e mudar a tipologia das letras pode ser crucial para deixar a história mais interessante, pois o formato do balão pode esclarecer detalhes não expostos por meio das palavras e reforçar a intensidade e significado da fala.

Ramos (2016, p.34) define os balões como sendo um dos recursos que mais identifica os quadrinhos como um tipo linguagem.

Figura 15 - Exterminador



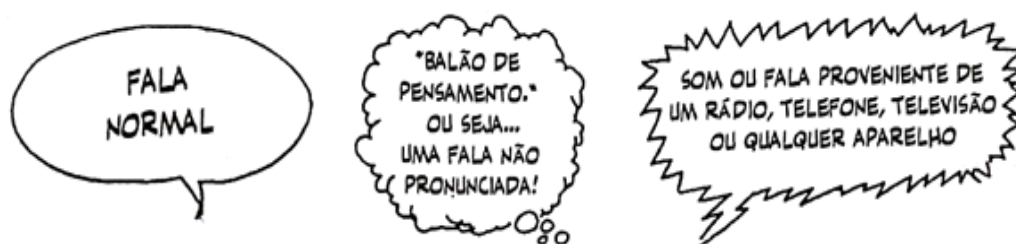
Fonte: Galáxia dos quadrinhos (2017, n.p. a)

É importante observar que na linguagem dos quadrinhos a escrita e o desenho se agregam, haja vista que a mensagem não é dividida ela é emitida pelo quadrinho em seu conjunto.

Segundo Cagnin (1975), os tipos mais comuns são: o balão-fala, com traçado contínuo, o balão-pensamento, com contorno ondulado, o balão-cochilo, para indicar o tom de voz baixo, o balão-berro, que tem as extremidades para fora e indica voz alta, o balão-trêmulo, com linhas tortas e que demonstra medo, o balão-tremido, que indica voz tremida, o balão de linhas quebradas, que indica fala de aparelhos eletrônicos, o balão-glacial, que indica desprezo ou choro, o balão-uníssonico, que indica a mesma fala proferida por mais de uma pessoa, o balão-intercalado, que indica a presença de um interlocutor na fala de um personagem, a ausência de balão, quando o balão não tem contorno, o balão-mudo, que não contém fala e os balões-duplos, que indicam dois momentos de fala.

Na sequência, são apresentados alguns tipos de balão em consonância com Eisner (2010, p. 25):

**Figura 16 - Quadrinhos e arte sequencial**



Fonte: Eisner (2010).

Na figura acima, observa-se: o balão de fala normal; o balão de pensamento; o balão de som em artefato elétrico/eletrônico. Contudo, mais importante do que saber os nomes dos balões é saber identificar o significado de cada um e compreender o sincronismo linguístico que os balões têm com o texto e com o desenho nos quadrinhos.

Para Cirne (1972, p.33), “o balão redimensiona o realismo figurativo do quadro numa caracterização icônica de grande eficácia criativa: o balão, ainda, presentifica-se com realidade concreta através de exemplos metalinguísticos e relações ideogramáticas”. Quando se contempla um balão em uma história em quadrinho é possível ouvir o som que dali é emitido, ou melhor, o leitor tem a ilusão de que está ouvindo um som no balão e as onomatopeias que podem ser ouvidas visualmente são parte viva da linguagem das histórias em quadrinhos.

### 2.1.3 Onomatopeias

As onomatopeias e os balões são figuras de linguagem presentes na maioria das histórias em quadrinhos, e por isso, podem ser consideradas como marca registrada da nona arte. Muitas onomatopeias interagem e até mesmo se incorporam ao desenho do quadrinho. Para Santos (2010, p.100):

O balão de fala é mais do que mero acessório nos quadrinhos. Ele é o responsável por fazer com que o leitor escute o que a personagem ou o narrador está dizendo. Seu formato, suas convenções e seu conteúdo são, junto com as onomatopeias, o que confere o dinamismo auditivo do leitor, compondo uma espécie de metáfora biológica, onde ouve-se com os olhos.



A história em quadrinho intitulada Bando de dois, de Danilo Beyruth, remete a um cangaço revisitado que conta a história dos remanescentes cangaceiros, Tinhoso e Caveira de Boi, na façanha de vingar os mortos de seu extinto grupo.

A saga brasileira é representada a seguir para ilustrar um exemplo de onomatopeia. A risada ecoa na imagem e o personagem embriagado personifica o mal, no contexto do quadrinho. Sem a onomatopeia HAHAHA o produto visual seria diferente. É possível realizar a comparação observando as duas figuras apresentadas na sequência.

**Figura 17 - Bando de dois - Onomatopeia**



Fonte: Beyruth (2010, p. 20).

**Figura 18 - Bando de dois - Onomatopeia**



Fonte: Beyruth (2010, p. 20).

A figura anteriormente apresentada mostra o personagem ébrio, porém, sem a onomatopeia. É possível verificar a partir desta comparação que a imagem que a contém é mais expressiva.

Segundo Moya (1977, p.273) “um músico que quisesse reproduzir o ruído do tambor por meio de um piano nunca o chegaria a imitar, a fazer algo que desse a ideia; sua obra seria apenas uma adaptação, ou melhor, uma tradução.”

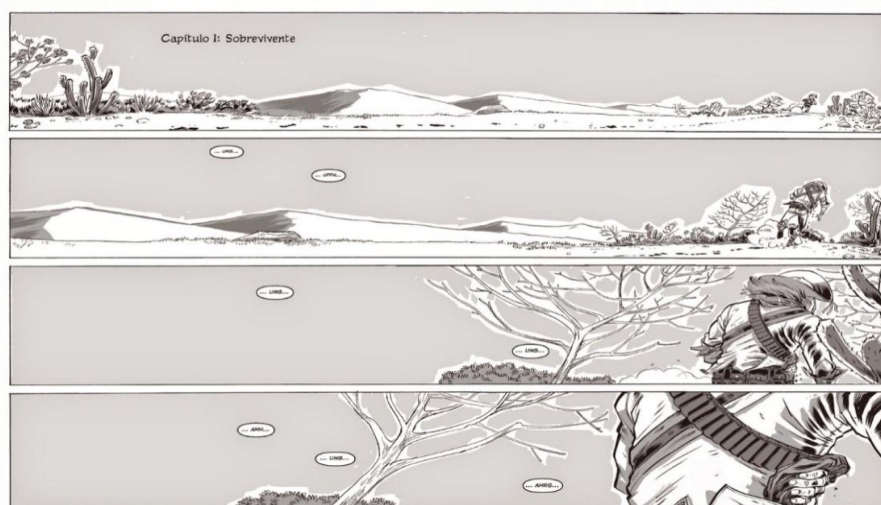
As onomatopeias compõem graficamente a história em quadrinho, acrescentando conteúdo linguístico e gráfico aos requadros. É importante ressaltar que as onomatopeias não representam o som exato.

Segundo Caldas (2011) o entendimento das onomatopeias vem da familiaridade com o conhecimento linguístico das histórias em quadrinhos. Mesmo que não sejam a representação fiel do som, elas conferem aos quadrinhos uma ferramenta linguística atrativa.

É possível para o professor trabalhar com as onomatopeias por meio de dinâmicas em sala de aula. O professor pode pedir aos alunos que identifiquem as onomatopeias de uma história em quadrinho previamente analisada pelo educador, no intuito de gerar discussão sobre os vários tipos de onomatopeias existentes em um gibi. Também é possível propor-lhes a criação de onomatopeias em requadros já existentes.

Na figura a seguir, é possível observar o personagem cambaleando por ter sido ferido, ao mesmo tempo em que ao fundo se vê a paisagem que sugere o deserto do sertão nordestino, em quatro requadros compostos por duas páginas.

**Figura 19 - Bando de dois Onomatopeia**



Fonte: Beyruth (2010, p. 5).

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. Nesses três requadros, aparecem os balões com as onomatopeias UNG, UFFH, AHH e AHRG, sendo que os balões não estão ligados ao personagem, mas pode-se inferir que o som vem dele.

As palavras UNG, UFFH, AHH e AHRG poderiam ser traduzidas em onomatopeias, sendo possível realizar esse exercício na sala de aula. O professor pode previamente escolher o recorte das histórias em quadrinhos ou pedir aos alunos que folheiem os gibis 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.

#### 2.1.4 Linhas cinéticas

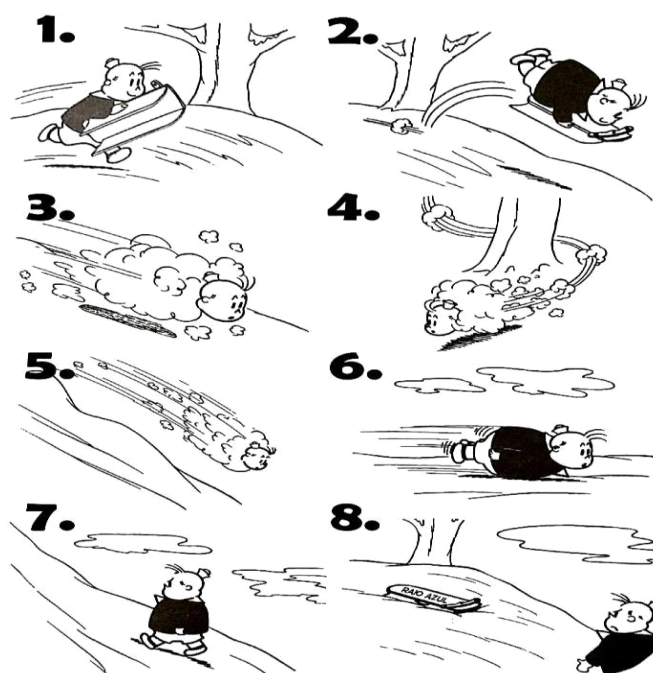
Outro elemento importante da linguagem dos quadrinhos é o movimento, denominado linhas cinéticas. Para Chinen (2011, p.24)

(...) linhas cinéticas ou da multiplicação de contornos, como se fossem rastros borrados, similares a fotos com superexposição. Enquanto no cinema a projeção de uma sequência contínua de imagens com pequenas diferenças cria a ilusão de movimento, nos quadrinhos é como se essas imagens fossem sobrepostas.

Na arte sequencial, quase tudo é possível, os balões e as onomatopeias são encarregados de dar sonoridade às histórias, e as linhas cinéticas dão movimento aos quadrinhos.



**Figura 20 - Luluzinha vai às compras**



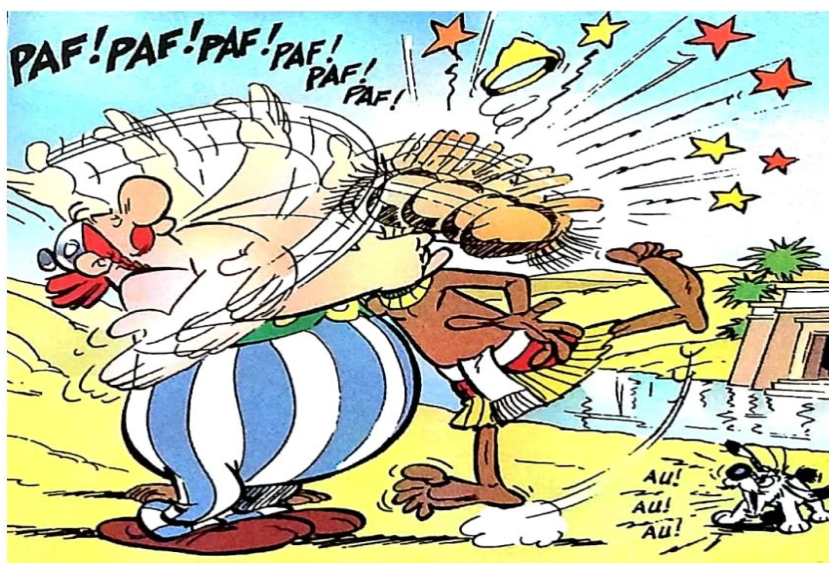
Fonte: Stanley (2006, p. 37).

Na imagem acima, retirada da história em quadrinhos, Luluzinha vai às compras, observa-se o personagem Bolinha descendo um barranco com seu trenó.

As linhas cinéticas aparecem nos seis primeiros requadros e mostram a aceleração e a desaceleração do personagem. Graças às linhas cinéticas e à composição dos requadros, é possível captar a ideia de velocidade que o autor quer transmitir.

Para dar a ideia ou ilusão de mobilidade, de deslocamento físico, o meio desenvolveu uma série de artifícios que permitem ao leitor apreender a velocidade relativa de distintos objetos ou corpos, genericamente conhecidos como figuras cinéticas. Ainda que seja impossível esgotar aqui todos os tipos possíveis de figuras, pois elas variam de acordo com a criatividade dos autores, as mais comuns são as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras.

Figura 21 - Asterix e Cleópatra



Fonte: Goscinny (2014, p. 21).

Na figura acima, retirada da história em quadrinhos Asterix e Cleópatra, é possível observar o personagem Obelix batendo em um barqueiro egípcio que se negava a dar uma informação. A imagem está carregada de significados linguísticos. O quadro contém onomatopeias, PAF!, estrelas indicando que o egípcio está ficando tonto ou “está vendo estrelas”, e o AU! com linhas cinéticas mostrando o movimento da cabeça do Idiafix, cachorro de Obelix. Na mesma figura ainda é possível observar as linhas cinéticas abaixo dos pés do egípcio. Os braços de Obelix estapeiam o barqueiro, esse efeito é possível graças à repetição do desenho do braço de Obelix seguido das linhas cinéticas entre os braços para dar a ideia de movimentação. A mesma técnica foi usada no desenho da cabeça do barqueiro.

Para Cagnin (1975, p.110) “(...) além das palavras, automaticamente empregamos a expressão facial e a corporal. As pessoas falam também com gestos”.

Mesmo que a nona arte seja estática, as histórias em quadrinhos conseguem transmitir a informação de cinesia semelhante ao cinema que se compõe pelas sequências de fotografias justapostas transmitidas por um artefato mecânico e cria a ilusão de continuidade.

Para Carrière (2015, p.64), “o cinema faz uso da ilusão precisamente por ser uma sequência de fotografias postas em movimento, sonorizadas e então projetadas em uma determinada área”.

Os quadrinhos tomam vida quando o leitor percebe sua linguagem, as onomatopeias, balões e movimentos são recursos expressivos da arte sequencial. Toda essa riqueza linguística pode ser usada pelo professor para desenvolver o gosto pela leitura em seus alunos, de modo que explicar as particularidades dos quadrinhos pode fazer com que o estudante se aproxime das diferentes leituras.

### 2.1.5 Elipse temporal

A elipse temporal é o evento que aconteceu entre os requadros, ou seja, o pedaço da história que intencionalmente não foi mostrado pelo quadrinista.

Para Santos (2010, p.72), “(...) elipse temporal é a razão de existir arte sequencial a partir de elementos estáticos, quando as imagens e textos oriundos de quadros estáticos distintos constroem uma narrativa”.

O nome dado entre os espaços dos requadros é sarjeta, onde a elipse, mais precisamente a imaginação do leitor da história em quadrinhos toma forma. A elipse é um dos recursos mais importantes dos quadrinhos, pois nela cabe o instante criativo de quem lê a história, podendo ser compreendida como a composição mental que é feita pelo leitor para entender a lógica narrativa de um requadro até o outro.

Como explica Cagnin (1975, p.163), “a elipse é bastante usada, quer por economia no processo de comunicação, quer como recurso técnico-narrativo para criar suspense, graça”.

A elipse traduz o momento criativo do leitor. Se em um requadro observamos uma mulher indefesa sendo sequestrada por alienígenas, e no outro requadro vemos a mesma mulher presa em uma espaçonave, imaginamos automaticamente o caminho feito até a nave, como os alienígenas levaram-na e prenderam-na fica para o leitor decidir.

Segundo McCloud (2005), a elipse é responsável por grande parte da magia e do mistério das histórias em quadrinhos. Esse recurso se torna um cúmplice silencioso da história contada, sendo o leitor um cúmplice.

**Figura 22 - Guerras secretas Deadpool**



Fonte: Galáxia dos quadrinhos (2017b)

O primeiro requadro da figura acima mostra o personagem Deadpool em um plano fechado. O seu corpo está sendo restaurado por seu fator de cura. No próximo requadro, o personagem é mostrado em um plano geral evidenciando o local onde se encontra. O requadro mostra que ali foi consumada uma luta e só ele sobreviveu.

O próximo requadro mostra vários personagens juntos e no canto inferior esquerdo da página observa-se um recordatório dizendo “dias antes”. Esse pulo na história é chamado de elipse temporal, porque muitas vezes o autor pode passar de uma cena para outra obrigando o leitor a imaginar o que aconteceu nesse caso, o quadrinho começa com uma cena que provavelmente aconteceu no final da história e agora o autor conta o que aconteceu para que o personagem viesse a ter esse fim trágico.

Para Santos (2010, p.74), “o texto lido não tem apenas o sentido que o autor tentou passar. Todo leitor tem a liberdade de subverter aquilo que o escritor parece lhe impor. As restrições do leitor estão associadas muito mais às próprias

regras da sua cultura do que às regras impostas pelo livro em si”. Cabe ao leitor imaginar o que acontece entre os quadros e fazer a ligação para a história continuar. Essa intervenção é criação do leitor.

A elipse temporal não é usada apenas nos quadrinhos, o cinema também faz uso deste recurso:

Em 2001, *Uma Odisseia no Espaço* (2001, *A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, um animal que está evolutivamente falando, entre um macaco e um homínido, usa um osso para bater em outros ossos, destruindo-os. Vamos supor que o animal que usa o osso como ferramenta seja um dos primeiros australopitecos, o que situa a sua ação há aproximadamente quatro milhões de anos, embora o filme não forneça qualquer data precisa. O ser joga o osso para cima e acompanhamos sua trajetória ascendente no céu azul, em câmera lenta. De repente, com a mágica instantaneidade do corte cinematográfico, vemos uma nave espacial em movimento sobre um fundo negro pontuado por estrelas (GERBASE, 2014, p.42).

O texto acima expõe um exemplo de elipse que foi utilizada pela sétima arte, uma elipse que percorre milhões de anos exibida em poucos segundos. Entre as várias características da linguagem dos quadrinhos, a elipse vai ao encontro da criatividade, pois ela faz com que o leitor crie a partir das propostas colocadas pela história que está sendo contada.

Segundo Cirne (1972, p.39), “a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre o salto de imagem, fazendo da elipse a sua marca registrada”. O autor aponta ainda que a sequência dos quadros pode estabelecer a etapa final da elipse, já que a sarjeta acaba quando o próximo quadro entra.

Para Carrière (*apud* SANTOS, 2010, p.73), “para entender uma história em quadrinhos, é necessário apreender o que aconteceu no quadrinho anterior ao lido para compreender o que acontecerá depois. Em uma narrativa quadrinizada, uma imagem pode parecer ambígua até ser vinculada ao quadro anterior ou posterior”.

Figura 23 - Scott McCloud



Fonte: McCloud (2005, p. 66).

A figura acima, retirada do livro de Scott McCloud demonstra a sarjeta, o espaço entre dois quadros. No meio da sarjeta está o autor do livro, mais precisamente o desenho que representa McCloud no livro. O teórico explica que “é aqui no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia” (McCLOUD, 2005, p.66).

A elipse pode ser tema de atividades em sala de aula, o professor pode explicar para o aluno o que é a elipse e escolher um exemplo retirado de um HQ para discutir em sala de aula. Uma das atividades que podem ser propostas é a criação da explicação textual, verbal ou mesmo a elaboração de um novo quadro pelo aluno, demonstrando o que ele sugere como continuidade para a história.



## 2.2 QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

Neste capítulo, será debatido o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula. Como já foi dito anteriormente, a finalidade desse trabalho não é promover o professor a especialista da arte sequencial, mas sim, mostrar alguns caminhos que podem ser seguidos para o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula.

Na sequência, observa-se ver o desenho do quadrinista Will Eisner, retirado do livro *Narrativas gráficas*. A figura conta a história de três homens pré-históricos que conversam. Um deles explica aos outros como seria narrar uma história em imagens, o interlocutor descreve essa, que seria a primeira história em quadrinhos da humanidade. A história é dividida em quatro partes: quando os caçadores encontram a fera, como fizeram a armadilha, como a atraíram para a armadilha e, finalmente, como a capturaram.

O quadrinista Will Eisner usa uma pequena história em quadrinhos para descrever como a arte sequencial pode ajudar a ensinar. Segundo Eisner (2005, p. 28), “é mais fácil ensinar um processo quando ele está envolto numa “embalagem” interessante”.

**Figura 24 - Narrativas gráficas**



Fonte: Eisner (2005, p. 28).

A nona arte pode envolver o leitor, ou seja, observar uma história que remete a pré-história pode estimular o interesse do aluno. A história mostra como esses homens pré-históricos discutem uma estratégia para caçar com mais eficiência, e analogamente, os quadrinhos podem contar histórias e ensinar.

Segundo Vergueiro (2009), as primeiras histórias em quadrinhos criadas com a aspiração de educar apareceram nas revistas *True Comics*, *Real Life Comics* e *Real Fact Comics*, em 1940, nos Estados Unidos da América.

Ensinar pelas histórias em quadrinhos não é novidade, o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação de Artes (NPHQ) da Universidade de São Paulo desenvolve pesquisas tendo como objeto principal as histórias em quadrinhos.

Uma das muitas contribuições para o desenvolvimento deste estudo teórico do NPHQ é o observatório de quadrinhos que tem como missão a divulgação de pesquisas, publicações, eventos e produções acadêmicas relacionadas com histórias em quadrinhos e áreas correlatas (VERGUEIRO, 2018).

O Núcleo acumulou desde 1990 uma extensa variedade de publicações nessa linha englobando desde folhetos produzidos por editoras comerciais em apoio a campanhas governamentais; revistas periódicas elaboradas para a publicidade de empresas comerciais dos mais variados tipos (ainda que tenham também por objetivo educar o cliente sobre como melhor utilizar os serviços da empresa...) ou para o treinamento de seus funcionários; produções encomendadas por políticos em campanha eleitoral (em geral enaltecendo o caráter do candidato e ensinando ao leitor como votar nele) e publicações preparadas por órgão governamentais e empresas do Terceiro Setor como apoio a campanhas de educação popular nas áreas de saúde, trânsito e ecologia (VERGUEIRO, 2009, p.91).

Esse material é de grande relevância para o estudo acadêmico das histórias em quadrinhos, visto que recupera histórias usadas como material pedagógico. Waldomiro (2009) ainda explica que o principal quadrinista dessas obras é Mauricio de Sousa que ficou conhecido pela criação da Turma da Mônica.

Ainda sobre essa investigação realizada pelo Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação de Artes, observa-se que foi empreendida uma análise sobre a qualidade das histórias em quadrinhos que fazem parte desse levantamento.



Se alguém tem em mente que a qualidade de uma história em quadrinhos está na correta utilização das possibilidades da linguagem do meio, ou seja, suas convenções específicas (os balões, as onomatopeias, as metáforas visuais, os signos cinéticos etc.), é impossível não concluir que as histórias elaboradas para a educação popular no Brasil poderiam ir muito mais longe do que o fizeram até o momento (VERGUEIRO, 2009, p.95).

Foi constatado pela pesquisa que as obras analisadas possuíam apenas recursos básicos da arte sequencial como requadros, balões de fala e pensamento, legendas, poucas linhas cinéticas e onomatopeias. Esse resultado demonstra que a linguagem dos quadrinhos foi escolhida para transmitir um determinado conhecimento, por ser mais atraente do que um manual contendo apenas texto. No entanto, se a história em quadrinho não for construída de maneira que as especificidades de sua linguagem não apareçam, o objetivo pode não ser atingido, isto é, a história em quadrinhos pode ficar pobre graficamente.

Bari (*apud* VERGUEIRO, 2015) explica que a criação de uma situação de leitura baseada no cotidiano dos leitores ajuda no entendimento da mensagem que se quer transmitir.

(...) a utilização dos quadrinhos na educação ainda necessita de reflexões que subsidiem práticas adequadas e levem a resultados concretos em relação ao aprendizado. Ter álbuns e revistas de quadrinhos disponíveis nas salas de aula ou nas bibliotecas escolares não implica, necessariamente, no uso correto do material por parte dos professores (VERGUEIRO, 2015; SANTOS, 2012, p.84).

A história em quadrinhos deve transportar para a arte sequencial, mantendo sua linguagem, caso contrário, será apenas uma obra que possui texto e imagens.

O professor obviamente não participa da construção das histórias em quadrinho disponíveis na biblioteca da instituição de ensino em que trabalha. No entanto, cabe ao professor a escolha do que será usado na sala de aula e, para essa análise, é indispensável que o professor entenda a construção da linguagem dos quadrinhos.

### 2.2.1 Seleção das obras

Como explicado anteriormente, o objetivo deste estudo é ampliar o repertório do professor que deseje usar as histórias em quadrinhos como objeto pedagógico na sala de aula. Para isso, tornou-se necessária a escolha de uma parcela de títulos aos professores pudesse ter acesso. A primeira proposta foi a de selecionar quadrinhos disponíveis para a compra e que atendessem a algumas das exigências predefinidas a partir de uma revisão de literatura. No entanto, essa ideia deu lugar à de usar os quadrinhos que foram recebidos pelas escolas públicas por meio do PNBE nos anos de 2006, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 e 2013.

A justificativa para essa decisão é a facilidade de acesso aos quadrinhos por parte dos professores da rede pública, já que a maioria das escolas recebeu essas publicações. Com base no levantamento das histórias em quadrinhos compradas para o projeto, foi decidida a aquisição de um quadrinho para cada ano, visando à realização da proposta do EMHQ.

O PNBE foi criado em 1997, com o objetivo de incentivar a leitura dos alunos de escolas públicas do Ensino Fundamental. Segundo Vergueiro e Ramos (2015), a partir de 2006 foram incluídas histórias em quadrinhos na lista de compras do PNBE. Das 225 obras compradas em 2006 apenas dez remeteram ao novo item incluso e os livros comprados em 2006 só foram distribuídos em 2007.

A partir de 2006, o PNBE passou a inserir as HQ no acervo destinado à distribuição nas escolas, com o objetivo de fornecer outras possibilidades de leitura e obras que despertem maior interesse do leitor, proporcionando às escolas vivenciarem a inclusão dessa modalidade discursiva tanto em atividades de leitura, como em práticas usadas em salas de aula (BUFFON, 2014, p.51).

As listas do PNBE estão disponíveis no site do MEC, e a partir destas, foi realizada uma pesquisa que percebeu 102 títulos como histórias em quadrinhos. “Deve-se salientar que a falta de uma tendência constante dos números de histórias em quadrinhos adotados pode ser explicada pelo fato de o PNBE não ter uma agenda específica de incentivo às HQs” (BAHIA, 2012, p.348).

Na tabela abaixo, observa-se o ano e a quantidade de quadrinhos identificados:

**Tabela 1 - HQs adquiridos comprados no PNBE**

ANO	Quantidade de títulos
2006	12
2008	08
2009	22
2010	10
2011	27
2012	06
2013	17
Total	102

Fonte: MEC (2018).

Para chegarmos a esses números, foi necessário verificar as sete listas e, posteriormente, no final do ano de 2017, autores e títulos foram inseridos em sites de comércio livreiro *online*, como Amazon, Livrarias Cultura e Livrarias Saraiva, com o objetivo de verificar quais das obras descritas nas listas do PNBE eram histórias em quadrinhos.

Ao confrontar esses números com as informações disponíveis no site do MEC, foi possível observar algumas incoerências nas informações disponibilizadas. Conforme informações disponíveis no site, foram selecionadas 16 obras narrativas em 2008 e 14 em 2006.

Vergueiro e Ramos (2015, p.41) demonstram que o quadrinho, “A turma do Pererê: gentilezas” é parte da obra “Todo Pererê”, que é dividida em três volumes. A lista de 2006 traz apenas o título “A turma do Pererê: gentilezas”.

No entanto, se considerarmos que ela contém três volumes, chegaríamos ao valor de 14 quadrinhos em 2006. No entanto, a nossa pesquisa identificou apenas 12 histórias em quadrinhos, levando em consideração que a turma do Pererê consiste em apenas uma publicação.

Supõe-se que essa inconsistência se dá graças a algumas obras compradas em 2006, com ilustrações e não histórias em quadrinhos. Na sequência, seguem os quadros divididos por autor e títulos dos quadrinhos encontrados na lista do PNBE.

**Tabela 2 - PNBE - 2006 - Obras Selecionadas**

Autor	Título
Cavalcante, Djalma	Contos em quadros
Hanawa, Kazuichi	Na prisão
Devir, Fernando Gonsales	Níquel Náusea nem tudo que balança cai
Devir, Gilmar Barbosa	Pau pra toda obra
Eisner, Will	O Nome do Jogo
Galhardo, Antonio Carlos Tironi. Cervantes, Miguel de.	Dom Quixote, em quadrinhos
Gosciny, René. Uderzo, A.	Asterix e Cleópatra
Kuper, Peter	A metamorfose
Lima, Antônio Clévisson Viana	Lampião...Era o cavalo do tempo atrás da besta da vida
Oliveira, João Spacca de	Santô e os pais da aviação
Pinto, Ziraldo Alves	A Turma do Pererê: as gentilezas
Quino	Toda Mafalda

Fonte: MEC (2018).

Na checagem do real material em quadrinho estão duas adaptações de clássicos da literatura, *Dom Quixote*, do escritor espanhol Miguel de Cervantes (1547-1616) e *A metamorfose*, de Franz Kafka (1883-1924). Nesse mesmo ano, o PNBE disponibilizou um Mangá intitulado, *Na prisão*, do quadrinista Kazuichi Hanawa.

**Tabela 3 - PNBE - 2008 - Obras Selecionadas**

Autor	Título
Antônio Luiz Ramos Cedraz	A Turma do Xaxado - volume 2
Naifeh, Ted	Courtney Crumrin & as criaturas da noite
Nesti, Frederico Carvalhaes	Os Lusíadas em quadrinhos
Oliveira, Jô	Hans Staden
Pinto, Ziraldo Alves	25 anos do menino maluquinho
Sfar, Joann	Pequeno Vampiro vai à escola
Williams, Marcia	Mitos Gregos: o voo de Ícaro e outras lendas
Williams, Marcia	Rei Artur, e os Cavaleiros da Távola Redonda

Fonte: MEC (2018)

Em 2008, o PNBE disponibiliza para as bibliotecas participantes do projeto 8 histórias em quadrinhos em que se encontra o título *A Turma do Xaxado - Volume 2*. Não é possível identificar se as escolas receberam apenas o volume dois ou os três volumes da coleção intitulada *Todo Pererê*, mas pode-se encontrar na lista mais uma adaptação literária para os quadrinhos, a obra *Os Lusíadas*.

**Tabela 4 - PNBE - 2009 - Obras Selecionadas**

<b>Autor</b>	<b>Título</b>
Amadeu, Gabriel de Góes. Branco, Arnaldo Allemand. Rodrigues, Nelson Falcão	O beijo no asfalto
Bá, Fábio Moon, Gabriel; Assis, Machado de Carvalho, Gabriel	O Alienista 10 Pãezinhos: meu coração não sei por quê
Cavalcante, Lailson de Holanda; Barreto, Lima. Coutinho, Laerte	Triste fim de Policarpo Quaresma Deus segundo Laerte
Coutinho, Laerte	Suriá a garota do circo
Dib, André Huchi et al.	Domínio Público: literatura em quadrinhos.
Eisner, Will	A Força da vida
Eisner, Will	O Sonhador
Eisner, Will	Um Contrato com deus
Furse, Sophie. Melville, Herman	Moby Dick
Gonick, Larry	A história do mundo em quadrinhos
Gonsales, Fernando	Níquel náusea tédio no chiqueiro
Gosciny, René. Uderzo, Albert	Asterix nos jogos olímpicos
Gosciny, René. Uderzo, Albert	Asterix e a volta às aulas
Henfil.	A volta da Grauna
Malam, John. Dickens, Charles	Oliver Twist
Pinto, Ziraldo Alves	A Turma do Pererê: as Manias do Tininim
Pinto, Ziraldo Alves	Maluquinho por arte: histórias em que a turma pinta e borda
Schwarcz, Lilia Moritz. Oliveira, João Spacca de Stanley, John	D. João Carioca Luluzinha vai às compras
Tetzner, Lisa. Binder, Hannes	Irmãos pretos

Fonte: MEC (2018)

Em 2009, o PNBE disponibiliza 22 histórias em quadrinhos, entre elas estão as adaptações de obras da literatura brasileira *O beijo no asfalto*, *O Alienista* e *Triste fim de Policarpo Quaresma*. Podem ser encontradas ainda as obras *Moby Dick* e *Oliver Twist*, adaptações da literatura americana.

**Tabela 5 - PNBE - 2010 - Obras Selecionadas**

<b>Autor</b>	<b>Título</b>
Flávio Colin	Estórias gerais
Cavalcanti, Lailson de Holanda; Almeida, Manuel Antônio de	Memórias de um sargento de milícias em quadrinhos
Eisner, Will.	Pequenos milagres
Gonzáles, Jorge. Villa-Lobos, Federico; Homero	A Odisseia
Kuper, Peter. Kafka, Franz	Desista!
Mc Donnell, Patrick	Mutts os vira latas
Petersen, David	Pequenos Guardiões 1. Na Barriga do Monstro
Reviejo, Carlos. Zabala, Javier	Dom Quixote, de la Mancha
Sakai, Stan	Usagi Yojimbo Daisho
Sfar, John. Saint-Exupéry, Antoine de.	O pequeno príncipe quadrinhos

Fonte: MEC (2018).

Em 2010, o PNBE disponibiliza 10 histórias em quadrinhos, entre as quais adaptações da literatura brasileira como a obra *Memórias de um Sargento de Milícias*, além de mais três obras literárias internacionais como o poema grego *A Odisseia*, *Dom Quixote de la Mancha*, o clássico da literatura espanhola e *O Pequeno Príncipe*, do autor francês Antoine de Saint-Exupéry.

**Tabela 6 - PNBE - 2011 - Obras Selecionadas**

<b>Autor</b>	<b>Título</b>
Araújo, Maurício.	Bidu 50 anos
Beyruth, Danilo.	Necronauta: v.1: o soldado assombrado e outras histórias
Defilippis, Nunzio. Weir, Christina. Cornell, Kevin. Fitzgerald, F.Scott	O curioso caso de Benjamin Burton
Fernandes, André Diniz	Quilombo Orum Aiê
Fontes, Ivan José de Azevedo. Rosa, Rodrigo. Almeida, Manuel Antônio de	Memórias de um sargento de milícias.
Gê, Luiz. Azevedo, Ivan José de. Alencar, José de	O Guarani
Guazelli Filho, Eloar. Gomes, Dias	O pagador de promessas
Henfil	A volta do Fradim
Johnson, Dan; Kumar, Naresh; Defoe, Daniel	Robinson Crusoe
Koatz, Gilson Dimenstein. Gosciny, René. Uderzo, Albert	O aniversário de Asterix e Obelix
M. Schulz. Charles	Peanuts completo - 1950 a 1952.
Miller, Frank. Romita Jr., John	Demolidor o homem sem medo.
Mousse, Marion. Shelley, Mary	Frankenstein.
Nagulakonda, Rajesh. Wells, H.G.	A Máquina do tempo.
Pereira, Mauricio Ricardo	Causos de assombramento em quadrinhos
Pinto, Ziraldo Alves	25 Anos do menino maluquinho.
Pinto, Ziraldo Alves	Diário da Julieta: as histórias mais secretas da menina maluquinha
Pinto, Ziraldo Alves	Maluquinho por futebol: as histórias mais malucas sobre a maior paixão do Brasil
Ramos Neto.	Zoo: Nestablo
Satrapi, Marjane.	Persépolis
Silva. Edgar Luis Vasques da. Singular, Flávio Braga. Barreto, Lima.	O triste fim de Policarpo Quaresma
Sousa, Maurício Araújo de	MSP 50 Mauricio de Sousa por 50 artistas
Stahlberg. Lance. Singh, Lalit Kumar.	Moby Dick
Thompson, Craig.	Retalhos
Toral, Andre	Os Brasileiros
Vetillo, Eduardo.	Palmares a luta pela liberdade
Vetillo, Walter; Alencar, José de.	O Guarani

Fonte: MEC (2018)

Em 2011, o PNBE disponibiliza para as bibliotecas participantes do projeto 27 histórias em quadrinhos. Dentre as adaptações da literatura clássica estão Memórias de um sargento de milícias, O Guarani, que teve duas adaptações para os quadrinhos, uma por Walter Vetillo e a outra por Ivan Jaff e Luiz Gê, O triste fim de Policarpo Quaresma, *O pagador de promessas*, de Eloar Guazzelli Filho que é uma peça teatral e também foi adaptada para o cinema por Anselmo Duarte. Com relação as adaptações da literatura internacional, neste ano foram comprados os quadrinhos *Robinson Crusoe* adaptado por Dan Johnson e Naresh Kumar, *Frankenstein* adaptado por Marion Mousse.

O quadrinho *A máquina do tempo*, do escritor britânico Herbert George Wells, adaptado por Rajesh Nagulakonda, também faz parte da lista e teve duas adaptações para o cinema. Neste ano, o PNBE optou pela compra do primeiro e único quadrinho de super-herói *Demolidor: o homem sem medo*.

**Tabela 7 - PNBE - 2012 - Obras Selecionadas**

<b>Autor</b>	<b>Título</b>
Abouet, Marguerite. Oubrierie, Clément	Aya de Yopougon
Beyruth, Danilo	Bando de dois
Macdonald, Fiona	Drácula
Pinto, Ziraldo Alves	A turma do Pererê: 365 dias na mata do fundão
Riviere, François. Christie, Agatha. Chandre. Leclerq, Alexandre Boide Frank.	Morte na Mesopotâmia seguido do caso dos dez negrinhos
Sousa, Maurício de	Turma da Mônica Romeu e Julieta

Fonte: MEC (2018)

Em 2012, o PNBE disponibiliza para as bibliotecas participantes do projeto 6 histórias em quadrinhos, entre elas, apenas uma obra clássica da literatura internacional, o quadrinho *Drácula*, adaptado por Fiona Macdonald. O quadrinista Mauricio de Sousa, em seu quadrinho *Turma da Mônica - Romeu e Julieta*, faz uma releitura da obra de William Shakespeare.

**Tabela 8 - PNBE - 2013 - Obras Seleccionadas**

<b>Autor</b>	<b>Título</b>
Antonelli, Ronaldo	Contos de Tchekhov
Borges, Taisa. Shelley, Mary	Frankenstein em quadrinhos
Esopo. et al	Domínio público 2
Jaf, Ivan. Guimarães, Bernardo	A Escrava Isaura
Jaf, Ivan. Rosa, Rodrigo. Assis, Machado de	Dom Casmurro
Jozz	Otelo
Oesterheld, Héctor G. Solano López, Francisco. Goldoni, Rubia Prates. Molina, Sérgio	O Eternauta
Onfray, Michel. Brant, Alcida. le Roy, Maximilien.	Nietzsche em HQ
Pax, Walter. Castro, Vicente	Leonardinho: memórias do primeiro malandro brasileiro
Pedrosa, Cyril. Bensimon, Carolina	Três Sombras
Pinto. Zivaldo Alves	A turma do Pererê. Coisas do coração
Quino. Stahel, Monica	10 anos com Mafalda
Ribeiro, Estevão	Os passarinhos e outros bichos
Ricard, Sylvain. Bensimon, Carol. Maël. Kafka, Franz	Na colônia penal
Rouanet, Maria Helena. Anjos, Thais dos. Rosa, João Guimarães	A terceira margem do rio em graphic novel
Silva, Alexandre Miranda	Orixás: do Orum ao Ayê
Stevenson, Robert Louis. Garcia, Luciana. Ho, Jason	Graphic chillers: O médico e o monstro

Fonte: MEC (2018)

Em 2013, o PNBE disponibiliza para as bibliotecas participantes do projeto 17 histórias em quadrinhos entre elas, mais uma adaptação de Frankenstein, desta vez da quadrinista Taisa Borges. Ainda no que se refere à literatura internacional, deve ser mencionada a obra “*Na Colônia Penal*”, adaptada por Sylvain Ricard e Carol Bensimon. Esse quadrinho é a segunda adaptação feita de uma obra do autor Franz Kafka. A primeira foi *A Metamorfose* em 2006. Ainda nesse ano, é possível encontrar o quadrinho *Graphic chillers: O médico e o monstro*, adaptado por Luciana Garcia e Jason Ho, obra do autor escocês Robert Louis Stevenson, a história em quadrinhos *Contos de Tchekhov*, adaptado por Ronaldo Antonelli do autor russo Anton Pavlovitch Tchecov e *Otelo*, de Shakespeare, adaptado por Jozz.

Os quadrinhos adquiridos pelo PNBE que são adaptações da literatura brasileira no ano de 2013 foram *Dom Casmurro*, obra escrita por Machado de Assis e adaptada por Ivan Jaf e Rodrigo Rosa, e o quadrinho *A terceira margem do rio em graphic novel*, obra original escrita por João Guimarães Rosa e adaptada por Maria Helena Rouanet e Thais dos Anjos.



Para que seja possível dar continuidade à pesquisa se faz necessária a aplicação de alguns critérios para a escolha dos quadrinhos que serão analisados e estruturados como ferramenta pedagógica. Entre os critérios que foram considerados para delimitar os 102 quadrinhos, talvez o mais importante seja a acessibilidade, isto é, a certeza de que o professor terá disponível a obra na biblioteca.

Para descobrir se os quadrinhos ainda persistem na escola, o mais adequado seria realizar uma investigação nas bibliotecas que receberam os livros distribuídos pelo PNBE e averiguar se as escolas ainda possuem os quadrinhos listados aqui. No entanto, essa tarefa se mostrou muito complexa para ser realizada no tempo disponível para a escrita desta dissertação, sendo assim, definir-se-á como um dos critérios para a escolha dos quadrinhos o desimpedimento para a compra dessas obras. O trabalho será realizado apenas com os quadrinhos que ainda são encontrados nas livrarias. Esta ação irá amparar o professor que, por algum motivo, não encontre essas obras na biblioteca de sua escola. Seguir esse caminho possibilita que a pesquisa se torne mais abrangente, já que viabiliza o seu uso pelos professores que não trabalham na rede pública de ensino, e por consequência não possuem os livros do PNBE em suas bibliotecas.

Como já foi explicado, o PNBE adquiriu as primeiras histórias em quadrinhos em 2006, completando 7 anos de distribuições de HQs para as escolas participantes do projeto. Para expor o EMHQ foram escolhidas 7 histórias em quadrinhos, um quadrinho para cada ano de distribuição do PNBE, já incluindo as obras da nona arte. Os HQs escolhidos foram:

- Asterix e Cleópatra;
- Os Lusíadas;
- A volta da Graúna;
- Pequenos milagres;
- Demolidor, o homem sem medo;
- Bando de dois;
- Na colônia penal.

Entre as 102 obras, 28 são adaptações de livros clássicos da literatura nacional e universal. Uma das propostas desse trabalho é proporcionar ao professor intimidade com a linguagem dos quadrinhos e a ampliação de seu repertório com a nona arte. Sendo assim, foi selecionada apenas uma obra adaptada da literatura para os quadrinhos, *Os Lusíadas*. Ainda que essas adaptações tragam grande riqueza visual e interpretativa, temos muitos autores que lançaram a discussão sobre essas obras, tanto os originais, as obras literárias, como as adaptações para os quadrinhos.

Seguindo esse raciocínio, Oliveira diz (2014, p.53), “nas histórias em quadrinhos, a inter-relação com a literatura tem sido cada vez mais explorada. O uso de recursos dos quadrinhos (a visualidade, o diálogo entre linguagens, a distribuição espacial etc.) garante, em muitos casos, intersecções eficientes entre textos e obras”. Entretanto, como já foi explicado, as histórias em quadrinhos têm sua própria linguagem e merecem ser aprofundadas.

### 3 REPOSITÓRIOS INSTITUCIONAIS

Antes de discutir o tema Repositório Institucional, será abordado o movimento mundial em favor do acesso aberto (*open access*), que, para Costa (2014), significa dar acesso à literatura digital *online*, sem restrições de *copyright* e sem custos, isto é, disponibilizar a produção científica em ferramentas *online* sem limitações para a população. O movimento nasce na virada do século XXI, com a intenção de oferecer conteúdo científico a todos os interessados.

Os repositórios institucionais são criados em meio a essa discussão e considerados portadores de informações relevantes. Para Leite (2012, p.8), “é importante frisar que repositórios institucionais são veículos de maximização da disseminação de resultados de pesquisa, dados que tornam seus conteúdos disponíveis e acessíveis amplamente”. Então, é possível afirmar que repositórios institucionais servem para dar visibilidade à produção científica de uma instituição. Documentos como trabalhos de conclusão de curso (TCC), artigos científicos, dissertações e teses podem ser armazenados e disponibilizados nos RIs.

No Brasil, as universidades federais optaram por usar o software de livre distribuição chamado DSpace para a criação de seus repositórios, concebido para armazenar e disponibilizar documentos digitais na internet. Segundo Smith *et al.* (2003) o DSpace foi criado pelo Massachusetts Institute of Technology, em 2002, projeto que foi financiado pela Hewlett-Packard Company com a intenção de armazenar a produção intelectual em formato digital da empresa.

Para Johnson (2002) os elementos essenciais para um repositório institucional podem ser qualquer coleção de objetos digitais hospedado, controlado ou de propriedade de uma instituição de ensino.

É possível fazer com que o DSpace disponibilize seu conteúdo no Google Acadêmico. Para Mugnaini e Strehl (2008), muitos pesquisadores têm usado o Google Acadêmico para localizar os documentos necessários para seus levantamentos bibliográficos, essa ferramenta está se tornando o buscador mais conhecido entre os pesquisadores.

Para rastrear os dados bibliográficos desse número espantoso de textos acadêmicos, o Google Acadêmico recebe o consentimento dos editores de periódicos, das sociedades científicas e dos provedores de bases de dados e repositórios para utilização dos metadados de suas coleções, quando se tratam de serviços protegidos. Mas os dados podem vir também de arquivos de preprints ou até de páginas pessoais, se pertencentes a um domínio (ou URL) acadêmico (BAR-ILLAN *apud* CAREGNATO, 2011, p.76).

O Google Acadêmico tem acesso ao conteúdo existente nos repositórios que usam o DSpace. Para Leite (2012), é possível cadastrar o repositório institucional para que os provedores de serviço como o Google Acadêmico façam a coleta de seu conteúdo automaticamente. Essa opção, faz com que o conteúdo disponibilizado no DSpace possa ser recuperado pelo Google Acadêmico, fazendo com que a produção científica de determinada instituição possa ser acessada com maior facilidade.

Segundo o documento de avaliação de cursos do MEC de 2017, intitulado *Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação Presencial e a Distância: reconhecimento renovação de reconhecimento no indicador 1.11* insere a exigência da criação de um repositório institucional nas Instituições de Ensino Superior (IES) no Brasil.

Para que uma instituição educacional consiga obter o conceito cinco é indispensável que sua produção científica, mais especificamente os trabalhos de conclusão de curso, estão disponíveis no seu próprio repositório institucional, assim, dando acesso à comunidade aos seus documentos via internet. “O presente instrumento é a ferramenta dos avaliadores na verificação das três dimensões do instrumento: Organização Didático-Pedagógica, Corpo Docente e Tutorial e Infraestrutura constante no Processo Pedagógico” (SINAES, 2017, p.6). Essas diretrizes são dadas pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) que tem como finalidade melhorar a qualidade da educação nos cursos de graduação e instituições de educação superior (SINAES, 2017, p.5).

Essa normativa do MEC estimula as faculdades, centros universitários, universidades públicas ou privadas que oferecem cursos presenciais ou a distância a criarem seus repositórios institucionais. Ademais, é possível apontar outros incentivos para a criação de repositórios institucionais no Brasil.

O projeto IBICT-FINEP/PCAL/XBDB, de 2009, vem ao encontro do movimento de acesso aberto à informação científica e proporcionou a implantação

de vários repositórios institucionais nas universidades federais do Brasil, por meio da oferta de um kit tecnológico, treinamento e suporte para as instituições participantes (IBICT 2018a).

O Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) é um órgão nacional que está ligado ao Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações (MCTIC). Entre seus deveres está a transferência de tecnologia da informação para o desenvolvimento do Brasil, assim como, a preservação da produção científica e tecnológica.

Para traduzir essas diretrizes, é possível, explicar sobre alguns serviços do IBICT. Entre eles estão a disseminação de teses e dissertações, realizada pela Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), que proporciona ao internauta em apenas um endereço eletrônico a prática da pesquisa nas dissertações e teses publicadas no Brasil daquelas instituições que estão conveniadas à BDTD.

Essa ação é possível graças a coleta automática de registros que é feita pela BDTD nos repositórios institucionais e por meio do Sistema de Publicação Eletrônica de Teses e Dissertações (TEDE), desenvolvido pelo IBICT para auxiliar as instituições que ainda não possuem repositórios institucionais. A prática é realizada a partir da coleta feita pela BDTD nos repositórios e no TEDE tendo como base alguns metadados como título, autor, resumo, palavra-chave etc. Quando o pesquisador encontra o documento na BDTD, sua pesquisa é redirecionada para a instituição produtora daquela dissertação ou tese (IBICT, 2012).

Outro serviço importante disponibilizado pelo IBICT é a editoração de revistas eletrônicas, realizada por meio do Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas (SEER), que é o software recomendado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para a publicação de periódicos científicos (IBICT, 2018b).

O SEER foi desenvolvido como plataforma para publicações de artigos científicos e permite a disseminação e divulgação do conteúdo das revistas brasileiras. É possível realizar a preservação digital dos documentos disponibilizados no SEER desde que a revista científica esteja conveniada à Rede Cariniana de preservação digital.

A Rede Cariniana foi criada em 2012 e oferece às instituições de Ensino Superior tecnologias de preservação digital assim como a possibilidade da construção de conhecimento e novas práticas sobre o tema preservação digital, já que a rede une vários pesquisadores que trabalham nas universidades brasileiras.

A Rede Cariniana tem como objetivo salvaguardar os registros da ciência, tecnologia e do patrimônio cultural do Brasil. Ela oferece uma série de alternativas para que as instituições brasileiras possam colecionar, armazenar e promover o acesso ao conteúdo selecionado através de cópias autorizadas. A rede oferece, ainda, pacotes de softwares, aplicações e ambientes multimídia para a implementação e desenvolvimento de documentos digitais preserváveis (ARELLANO, 2012, p.87).

A necessidade de estabelecer repositórios nas instituições de ensino não se dá apenas pelo motivo da relevância de disseminar a informação científica. Questões como organização digital e preservação digital acrescentam importância aos repositórios institucionais.

(...) os repositórios para versões impressas estão sendo continuamente desenvolvidos em âmbito nacional, regional e mesmo localmente, na tentativa de assegurar que pelo menos uma cópia em papel permaneça acessível. Entretanto, as instituições crescentemente reconhecem que a forma impressa não é um formato de arquivamento aceitável para conteúdos eletrônicos, dado que isso significa abdicar das funcionalidades conferidas pelo formato digital dos conteúdos e da sua conectividade, ou seja, da sua qualidade de estar em rede e vinculados por hyperlinks a outros documentos (SAYÃO, 2010, p. 78a).

A preservação digital se preocupa com os procedimentos que possibilitam o acesso em longo prazo dos arquivos digitais, isto é, muitas publicações científicas ou mesmo trabalhos que propiciam o desenvolvimento de práticas em sala de aula poderão ficar inacessíveis no futuro, dado que esses trabalhos são produzidos em ambientes digitais e para que ainda existam é necessário garantir o acesso contínuo a essas informações.

O desafio é muito mais um problema social e institucional do que um problema técnico, porque, principalmente para a preservação digital, depende-se de instituições que passam por mudanças de direção, missão, administração e fontes de financiamento. Muitos materiais publicados digitalmente são produtos de serviços de informação disponibilizados por organizações que adotam alguma infraestrutura tecnológica. (ARELLANO, 2004, p.16)

O desenvolvimento de estratégias e tecnologias para o acesso em longo prazo das publicações científicas é tema central da preservação digital, os repositórios institucionais surgem como uma ferramenta que proporciona o desenvolvimento de políticas de preservação digital nas instituições que adotam este sistema como disseminador da informação. O repositório não garante a preservação dos arquivos contidos nele, mas é por meio de sua implantação que estratégias de preservação digital começam a ser pensadas.

Criar um repositório apenas para disseminar as propostas pedagógicas do Esquema de Metadados das Histórias em Quadrinhos (EMHQ) seria inviável financeiramente para a maioria das instituições de ensino. Sendo assim, torna-se relevante validar o uso de repositórios no Brasil.

O conceito de repositório institucional foi abordado. No entanto, o termo mais abrangente é repositório digital (RD) que ainda merece alguns esclarecimentos.

Os Repositórios Digitais têm a finalidade de reunir e dar acesso à produção científica. É possível dividir os repositórios digitais por sua natureza: repositórios temáticos e repositórios institucionais.

Como explica Leite (2012, p.7), “repositórios temáticos lidam com a produção científica de uma determinada instituição. Tratam, portanto, da produção intelectual de áreas (...). Repositórios institucionais lidam com a produção científica de uma determinada instituição”. A pesquisa revelou que muitos repositórios não se identificam dentro dessa diretriz.

No apêndice deste trabalho é possível observar o quadro que mostra a lista dos repositórios digitais brasileiros de acesso aberto. O cabeçalho do quadro está dividido em:

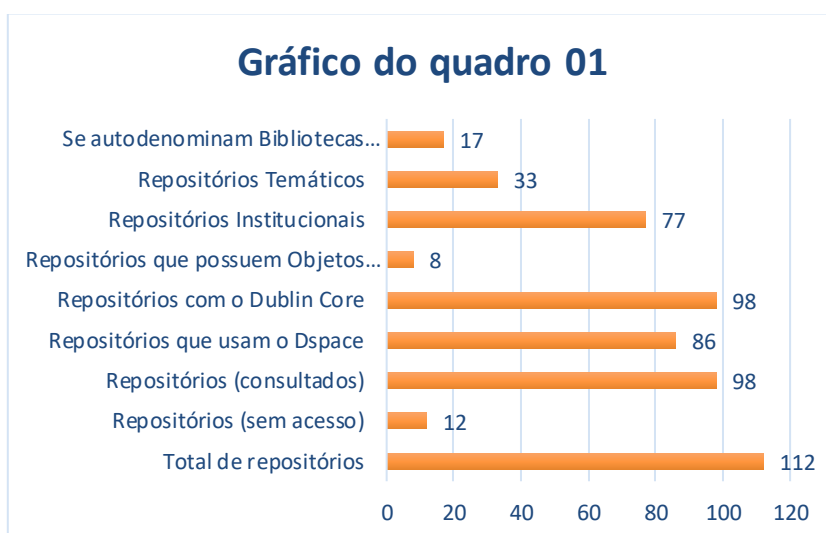
- Número do repositório (Nº);
- Nome dos repositórios pesquisados (Repositório);
- Endereço eletrônico de cada repositório (Endereço eletrônico);
- Se o repositório usa o software DSpace (DSpace);
- Se o repositório apresenta o padrão de metadados Dublin Core (DC);
- Repositórios que disponibilizam Objetos de Aprendizagem (OA).

Na coluna Repositório, o tipo de repositório antecede o nome do repositório, exemplo: Repositório Temático - Antônio Carlos Jobim.

O quadro apresenta a lista dos repositórios digitais do Brasil disponibilizada no site do IBICT. A pesquisa foi realizada em junho de 2018. No que se refere aos 110 repositórios digitais encontrados na lista do IBICT, não foi possível acessar 12 dos endereços eletrônicos listados, seja porque os repositórios estavam em manutenção ou porque os endereços já não eram os mesmos que estavam no site do IBICT. Dos 98 repositórios a que tivemos acesso, 86 usam o DSpace como software para a disponibilização de seus arquivos. Todos os 98 repositórios usam o Dublin Core como esquema de metadados, destes, 77 são repositórios institucionais e 33 são repositórios temáticos. Nem todos os repositórios são definidos por seus mantenedores como repositórios, 17 são denominados como biblioteca digital. Apenas 8 deles disponibilizam ou têm a comunidade recursos educacionais, o que significa a disponibilização de objetos de aprendizagem (OA).

Para a realização desta pesquisa foi necessário acessar os 112 endereços eletrônicos e verificar os itens descritos acima.

**Gráfico 1 - Repositórios brasileiros**



Fonte: Produção do próprio autor.

No gráfico anteriormente apresentado, é possível observar que do total de repositórios ativos, todos adotam o Dublin Core como esquema de metadados.

O Dublin Core é um esquema de metadados nativo do DSpace e o padrão usado pela maioria dos repositórios no Brasil, como a pesquisa acima demonstra.



É possível afirmar que existem várias instituições no Brasil que mantêm repositórios temáticos e institucionais. Essa averiguação demonstra que a aplicação do EMHQ é viável com relação à existência de repositórios.

No próximo capítulo, será apresentada a importância dos metadados, assim como, as especificidades do padrão Dublin Core.

### 3.1 METADADOS

Metadados são dados sobre dados, para explicar melhor podemos usar como exemplo um livro. Seus metadados podem ser autor, título, ano de publicação, número da edição, nome da editora e número de páginas. Essas informações são fundamentais para a recuperação de um documento. O uso dos metadados se ampliou com os sistemas de informação e a definição dados sobre dados se tornou muito simples para explicar o uso dos metadados.

Segundo Grácio (2002, p.21) “(...) pode ser mais bem descrito como um conjunto de dados chamados de elementos, cujo número é variável de acordo com o padrão e que descreve o conteúdo de um recurso possibilitando a um usuário ou a um mecanismo de busca acessar e recuperar esse recurso”.

Em alguns sites de compartilhamento de músicas, imagens e vídeos é permitido inserir metadados para ajudar na recuperação do objeto digital compartilhado. É possível também encontrar aplicativos para celular e computador que possibilitam essa mesma atividade para arquivos existentes no computador ou celular. Sites que são acessados na internet contêm metadados embutidos, mecanismos de pesquisa, como o Google, também usam metadados para efetivar suas buscas (RILEY, 2017).

Os metadados têm um papel importante no mundo digital, sem eles não seria possível recuperar grande parte da informação que se encontra na internet. Sem a inserção adequada de metadados não é possível nem mesmo encontrar arquivos em um computador pessoal.

Para Conrado e Jaffe (2014), metadados são os elementos usados para descrever arquivos digitais para sua recuperação em longo prazo, aplicação de gerenciamento de direitos do objeto digital e preservação digital.

Segundo Sayão (2010b), os metadados podem ser divididos em três tipos: metadados descritivos, que servem para descrever o documento e ajudam na recuperação do mesmo; Metadados estruturais, que ajudam a ordenar documentos complexos formados de vários elementos; Metadados administrativos, que trazem informação sobre o processo de gestão e do ciclo de vida dos recursos informacionais.

Abaixo segue alguns esquemas de metadados:

- Learning Object Metadata (LOM)
- Visual Resources Association (VRA)
- Encoded Archival Description (EAD)
- Conceptual Reference Model (CIDOC/CRM)
- Metadata for Images in XML (NISO/MIX)
- Metadata Object Description Standard (MODS)
- Metadata Encoding & Transmission Standard (METS)
- Preservation Metadata: Implementation Strategies (PREMIS)
- Dublin Core Resource Description (DC)

Cada esquema tem uma finalidade: descrever determinados tipos de arquivos digitais em diferentes contextos para que possam ser recuperados e que determinadas informações não sejam perdidas.

Metadados fornece o contexto para entender os dados através do tempo; Metadados é dado associado com objetos que ajuda seus usuários potenciais a ter vantagem completa do conhecimento da sua existência ou características; Metadados é o instrumental para transformar dados brutos em conhecimento (IKEMATU, 2001, n.p).

Para que um esquema de metadados tenha sucesso é necessário que ele seja adotado como padrão por várias instituições, esse é o caso do MARC.

O padrão MARC (*Machine Readable Cataloging Record*) se tornou a principal forma de representar registros catalográficos e seu formato de comunicação (que possibilita a transferência dos registros entre diferentes mídias) foi intensamente utilizado para o intercâmbio entre sistemas de bibliotecas (ALMEIDA, 2012, p.2).

O padrão MARC se desenvolveu com o passar dos anos chegando, em 1990, ao padrão MARC 21. Para Assumpção e Santos (2015, p.59), “atualmente os Formatos MARC 21 compreendem cinco formatos: para dados bibliográficos, de autoridade, de coleção, de classificação e para informação comunitária”.

Outro padrão conhecido é o *Learning Object Metadata* (LOM), desenvolvido pela *Learning Technology Standards Committee* (LTSC). Seu objetivo é servir como padrão para a catalogação dos objetos de aprendizagem (OA) e, assim, facilitar sua recuperação por sistemas de informação digitais (IEEE, 2002).

No quadro a seguir, retirado do texto de Dias *et al.* (2009), identificam-se algumas definições sobre os OA.

#### Quadro 1 - Conceitos sobre Objetos de Aprendizagem

<b>Definições de Objeto de Aprendizagem</b>
“Qualquer entidade digital ou não digital, que possa ser usada, reusada e referenciada com tecnologia no suporte ao aprendizado (IEEE, 2001) ”.
“Qualquer recurso digital que possa ser reutilizado no suporte ao ensino (WILEY, 2000) ”.
“Um pedaço digital de material de aprendizagem que leva a uma identificação clara de tópico ou resultados de aprendizagem e tem potencial para ser reutilizado em diferentes contextos (MARSON, WELLER e PEGLER, 2003). ”
“Menor experiência de estrutura autônoma que contém um objetivo, uma atividade de aprendizagem e uma avaliação (L'ALLIER, 1997 <i>apud</i> SILVA, 2004) ”.
“Um granular, reusável pedaço de informação que é mídia (SILVA, 2004)”.

Fonte: DIAS (2009).

É possível afirmar que objetos de aprendizagem são quaisquer arquivos digitais que possam ser utilizados e reutilizados para fins educativos.

Segundo Vicari (2010, p.2):

Atualmente, existem duas especificações de metadados para objetos de aprendizagem aceitos mundialmente: o IEEE LOM (mantido pelo IEEE) e o Dublin Core (mantido pelo *Dublin Core Metadata Initiative*). O IEEE LOM é considerado um modelo completo, pois apresenta um conjunto de metadados organizado em nove categorias. Contudo, também é considerado de difícil preenchimento devido a sua extensão. O Dublin Core tem apenas 15 elementos, que inclui os mais utilizados pelos professores e designers instrucionais. Ainda, ele pode ser usado por qualquer recurso digital e não apenas por objetos de aprendizagem.

O que chamamos de EMHQ, pode ser considerado um objeto de aprendizagem, já que é um recurso digital e pode ser reutilizado. O EMHQ consiste em metadados, informações que podem ajudar o professor no desenvolvimento de atividades com histórias em quadrinhos na sala de aula.

Os objetivos principais dos objetos de aprendizagem são a recuperação, reutilização e intercambialidade dos componentes instrucionais. Estas unidades instrucionais são relativas a tópicos ou aptidões únicas, e não dependem de material externo, o que significa permanecerem individualizados, podendo ser compartilhados por sistemas diferentes (MACEDO, 2010, p.84).

O uso de objetos de aprendizagem e a disponibilização destes recursos em repositórios já é realidade no Brasil. Iniciativas como o Banco Internacional de Objetos Educacionais, que foi criado em 2008 pelo Ministério da Educação em parceria com o Ministério da Ciência Tecnologia tem como missão guardar e disseminar objetos de aprendizagem como áudio, vídeo, animação, simulação, software educacional, imagem, mapa, hipertexto etc. O repositório está integrado ao Portal do Professor segundo o Banco Internacional de Objetos Educacionais (2008).

Nas informações obtidas no quadro 01 entre os repositórios listados foi observado que oito deles disponibilizam objetos de aprendizagem. São eles:

- RI da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - LUME;
- RI UTFPR de Outras Coleções Abertas - ROCA;
- RI UNICENTRO - RIU;
- RI da Universidade do Estado do Amazonas - UEA;
- RI da Universidade Federal de Sergipe - UFS;
- RI da Universidade Federal do Rio de Janeiro - Pantheon;
- RI Universidade Estadual Paulista - UNESP;
- RI da Universidade de São Paulo - UNIFESP.

A investigação realizada nos oito repositórios acima foi feita no dia 15 de junho de 2018. O repositório institucional da Universidade Federal do Rio Grande

do Sul (Lume) possui 120 objetos de aprendizagem. A comunidade chamada Recursos Educacionais se divide nas seguintes coleções: Ciências Agrárias, Ciências Biológicas, Ciências da Saúde, Ciências Exatas e da Terra, Humanidades, Ciências Sociais Aplicadas, Engenharia, Linguística, Linguagem e Artes e Multidisciplinar.

No repositório da UTFPR de Outras Coleções Abertas (ROCA), na comunidade Recursos Educacionais Abertos (REA), foram encontrados 27 itens, até a data informada anteriormente, esta comunidade está dividida por cidades: Apucarana, Campo Mourão, Cornélio Procópio, Curitiba e Pato Branco.

Para chegarmos aos objetos de aprendizagem do repositório institucional da UNICENTRO (RIU) é necessário ir na opção navegar + comunidades e coleções que se encontra no cabeçalho da página. Ao navegar entre as comunidades e coleções da Unicentro encontramos *e-books*, livros, objetos educacionais e videoaulas. Não foi possível identificar o número exato dos objetos de aprendizagem contidos neste repositório.

O repositório institucional da universidade do estado do Amazonas (UEA) possui a comunidade, biblioteca de objetos educacionais, que tem duas coleções, Ensino Médio e Ensino Superior com 111 itens.

O repositório institucional da universidade federal de Sergipe (UFS) possui a comunidade recursos educacionais e as sub-comunidades:

- Ciências exatas e da terra - Coleção, recursos pedagógicos;
- Engenharias e computação - Coleção, almanaque para popularização de ciência da computação;
- Linguística, letras e artes - Coleção, recursos pedagógicos.

Não foi possível definir a quantidades de arquivos existentes nesta comunidade. O repositório institucional da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Pantheon) possui a comunidade “recursos educacionais”, com as coleções: Ciências Agrárias, Ciências Biológicas, Ciências da Saúde, Ciências Exatas e da Terra, Ciências Humanas, Ciências Sociais aplicadas, Engenharias e Linguística, Letras e Artes. Este repositório contém apenas 1 arquivo.

O repositório institucional da Universidade Estadual Paulista (UNESP) possui na comunidade objetos educacionais e nas sub-comunidades cursos NEaD, Fundação de Apoio a Pesquisa, Ensino e Extensão (FUNEP); Instituto Benjamin Constant (IBC); Redefor Educação Especial e Inclusiva; Universidade do Livro. As coleções estão divididas em: Animações/Simulações - OE; Áudios - OE; Cadernos de Formação - Pedagogia; Conteúdo restrito, E-books - OE; Eventos; Experimentos Práticos; Imagens - OE; Mapas - OE; Materiais didáticos NEaD/Unesp/UAB/Capes; MEC - Objetos Educacionais (BIOE) - OE; Objetos Educacionais Unesp; Recursos Educacionais Abertos (REA) - Universidade Aberta de Portugal; Softwares Educacionais - OE; Textos - OE; Vídeos - OE.

Essa pesquisa demonstra o uso dos objetos de aprendizagem nos repositórios digitais brasileiros. Como foi verificado, ainda são poucos os repositórios que possuem comunidades com objetos de aprendizagem. No entanto, foi possível constatar que algumas instituições os disponibilizam em suas bases de pesquisa eletrônica. Como o EMHQ possui os mesmos princípios dos objetos de aprendizagem pode ser aconselhável inseri-los na mesma comunidade que os objetos de aprendizagem.

Outro esquema de metadados é o *Dublin Core Resource Description* (DC), usado nos repositórios. Para Rossetto (2002) os repositórios institucionais usam como padrão o esquema de metadados Dublin Core, mais flexível se comparado com o MARC, pois conta com 15 descritores obrigatórios e mais de 80 que podem ser inseridos nos documentos de acordo com a necessidade.

Segundo Sayão (2005, p.64), o padrão DC é formado por 15 elementos descritos no quadro a seguir, que podem ser acomodados dentro das tags META do HTML.

Para Gruszynski (2007, p.3) “meta tags são etiquetas HTML que fornecem informações sobre o conteúdo das páginas, essenciais a sites que contenham poucos textos”. Os campos DC são:

## Quadro 2 - Campos Dublin Core

1. Title	1. Título
2. Creator	2. Criador
3. Subject	3. Assunto
4. Description	4. Descrição
5. Publisher	5. Editor
6. Contributors	6. Colaborador
7. Date	7. Data
8. Type	8. Tipo
9. Format	9. Formato
10. Identifier	10. Identificador
11. Source	11. Fonte
12. Language	12. Idioma
13. Relation	13. Relações
14. Coverage	14. Cobertura
15. Rights management	15. Direitos

Fonte: Produção do próprio autor.

O Dublin Core pode ser personalizado para descrever determinado documento. O quadro a seguir mostra as recomendações de metadados para descrever artigos de periódicos, encontrado no texto *Repositórios institucionais: boas práticas para a construção de repositórios institucionais da produção*.

## Quadro 3 - Metadados - Artigos de periódicos

Metadado	Uso para os metadados
dc.contributor.author	Autoria do artigo
dc.date.issued	Data de publicação do artigo
dc.identifier.citation	Citação do artigo
dc.identifier.uri	Link para o acesso ao artigo em outros sistemas ou URL alternativa para o acesso ao artigo no próprio repositório
dc.description.abstract	Resumo do artigo
dc.language.iso	Idioma de publicação do artigo
dc.rights	Direitos sobre acesso concedido para o artigo
dc.subject	Assunto do artigo
dc.title	Título na língua de publicação do artigo
dc.title.alternative	Título na língua estrangeira disponível no artigo
dc.type	Tipo de documento

Fonte: Quadro adaptado da obra de Leite (2012, p. 19).

Os metadados apresentados no quadro acima foram selecionados a partir do Dublin Core, com a finalidade de ajudar as instituições que têm repositórios a padronizar os metadados de seus documentos.

Nos repositórios institucionais é recomendável que para cada tipo de documento (artigo de periódico, livros, teses, dissertações...) seja utilizado um esquema de metadados próprio. [...]. Observa-se que a necessidade de ampliar os esquemas de metadados para poder contemplar novos tipos de materiais pode surgir à medida que o repositório cresce (LEITE, 2012 p.18).

O texto ainda traz a recomendação para trabalhos apresentados em eventos acadêmicos, capítulo de livro, livro, normas de padronização de citação de documentos, vocabulário *Access Rights* e vocabulário de tipos de publicação. As instituições que possuem repositórios são livres para adotar qualquer esquema de metadados.

Segundo Shintaku e Meirelles (2010, p.23) “o esquema de metadados padrão do DSpace é o Dublin Core, mas o DSpace permite que se escolha outro esquema, desde que sejam feitas todas as definições”.

Segundo Shintaku *et al.* (2013):

Os repositórios institucionais têm exercido importante papel na disseminação da produção científica das instituições de ensino e pesquisa ampliando a visibilidade tanto do autor quanto da instituição. Na atualidade, os avanços tecnológicos tanto possibilitaram a inserção das editoras universitárias no uso dos processos editoriais digitais quanto o aumento de visibilidade, acessibilidade, uso e impacto dos livros. As editoras universitárias têm um papel fundamental de promover a difusão da produção científica e caracterizam-se por abranger todas as áreas do conhecimento, publicando textos de qualidade, avaliados por pares e de autoria de pesquisadores com filiações institucionais diversas.

Logo, a adesão acesso aberto à informação científica a partir da publicação de título/acervos no RI ainda é tímida, pois não há uma política de disponibilização de conteúdo em acesso aberto, mas estimula-se o uso dos repositórios para uma maior abrangência dos metadados. Na pesquisa demonstrada no capítulo anterior, foi possível constatar que os responsáveis pelos repositórios digitais costumam manter como esquema de metadados o Dublin Core.

A seguir, é possível observar tal esquema sendo usado para descrever um documento disponibilizado no repositório institucional da UNESP.



**Figura 25 - Imagem retirada do RI da UNESP**

[Exibir registro simples](#)

## Repositórios arquivísticos digitais confiáveis: identificação de requisitos com ênfase no acesso à informação

dc.contributor.advisor	Jorente, Maria José Vicentini [UNESP]	
dc.contributor.author	Gonçalez, Paula Regina Ventura Amorim [UNESP]	
dc.date.accessioned	2017-03-30T16:53:40Z	
dc.date.available	2017-03-30T16:53:40Z	
dc.date.issued	2017-03-06	
dc.identifier.uri	http://hdl.handle.net/11449/150028	
dc.description.abstract	As Instituições Arquivísticas são desafiadas a constante atualização no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para organizar, preservar e disponibilizar de maneira confiável seu acervo documental que é gerado em grandes quantidades e em diferentes suportes. Na	pt
dc.description.abstract	Archival institutions are constantly challenged to update the use of Information and Communication Technologies (ICT) to reliably organize, preserve and provide their document collections that are generated in large quantity and in different media. Currently, the archival collections are hybrids, ie they are composed of documents that were originally digital, converted	en
dc.description.sponsorship	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)	
dc.language.iso	por	
dc.publisher	Universidade Estadual Paulista (UNESP)	
dc.subject	Instituições arquivísticas	pt
dc.subject	Repositórios arquivísticos digitais	pt
dc.subject	Resolução 39 do CONARQ	pt
dc.subject	Norma ISO 16363:2012	pt
dc.subject	Repositórios confiáveis	pt
dc.subject	Digital archival repositories	en
dc.subject	Recommendation 39 of CONARQ	en
dc.subject	Trusted repositories	en
dc.title	Repositórios arquivísticos digitais confiáveis: identificação de requisitos com ênfase no acesso à informação	pt
dc.title.alternative	Trusted digital archive repositories: identification of requirements with emphasis on access to information	en
dc.type	Tese de doutorado	
dc.contributor.institution	Universidade Estadual Paulista (UNESP)	
dc.rights.accessRights	Acesso aberto	
unesp.graduateProgram	Ciência da Informação - FFC	pt
unesp.knowledgeArea	Informação, tecnologia e conhecimento	pt
unesp.researchArea	Informação e Tecnologia	pt
unesp.campus	Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília	pt
unesp.embargo	Online	pt
dc.identifier.aleph	000883274	pt
dc.identifier.capes	33004110043P4	

Fonte: UNESP (2016).

Segundo Shintaku (2010, p. 61) "todos os esquemas de metadados podem ser alterados, principalmente seus campos. Adicionar ou remover campos, por exemplo, é uma atividade muito comum no gerenciamento dos esquemas de metadados". Os repositórios podem ser divididos em comunidades, sub-comunidades e coleções.

**Figura 26 - LUME**

The screenshot displays the LUME Digital Repository interface. At the top, there is a navigation bar with the LUME logo, the text 'Repositório Digital', and the UFRGS logo. Below the navigation bar, there is a list of communities and sub-communities. The list includes:

- Acervos (23440)
- Eventos UFRGS (63736)
- Produção Científica (52721)
- Recursos Educacionais (120)
- Teses e Dissertações (32303)
- Teses e Dissertações defendidas na UFRGS (31969)
- Ciências Agrárias (2230)
- Alimentos de Origem Animal (3)
- Ciência do Solo (258)

Hand-drawn callouts identify the following categories:

- Comunidade**: Teses e Dissertações (32303)
- Sub-comunidade**: Teses e Dissertações defendidas na UFRGS (31969)
- Coleção**: Alimentos de Origem Animal (3)

An arrow points from the 'Ciências Agrárias (2230)' entry to the 'Alimentos de Origem Animal (3)' entry.

Fonte: Produção do próprio autor apoiado na UFRGS (2010).

A figura acima mostra como foi estruturado o repositório institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul: dividido em teses e dissertações (comunidade); teses e dissertações defendidas na UFRGS e Ciências Agrárias (sub-comunidade); Alimentos de origem animal, Ciência do Solo (coleções).

Os tipos de documentos (comunidades) encontrados nesse repositório são: acervo, eventos UFRGS, produção científica, recursos educacionais, teses e dissertações e trabalhos acadêmicos e técnicos.

O DSpace é um software livre o que possibilita ao administrador do sistema variados tipos de personalização. O Dublin Core por ser o esquema de metadados mais usado nos repositórios digitais foi escolhido para o desenvolvimento do EMHQ.

Foi argumentada a importância dos quadinhos na sala de aula, a relevância dos repositórios institucionais na disseminação da produção científica e qual é a aplicação dos metadados nos sistemas de informação.

A proposta desta dissertação não é criar novas categorias de metadados, mas sim adotar metadados já existentes no Dublin Core que possam transcrever a prática do uso das histórias em quadinhos na sala de aula. A ideia surge do pressuposto de que é possível facilitar o acesso a essas informações ao professor e ampliar as funções dos repositórios digitais.

Repositórios são sistemas complexos, que servem para a disponibilização de documentos digitais na internet, instituições como o IBICT e a CAPES promovem o uso desta ferramenta. A proposta enfatiza apresentar mais uma função para os repositórios.

## 4 ANÁLISE E PROPOSTA PARA O EMHQ

A partir do estudo sobre a linguagem das histórias em quadrinhos foram criadas algumas recomendações para a análise e transferência do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula para o EMHQ. Os parâmetros adotados buscam compreender essa prática e proporcionar a transcrição dessas atividades.

O fato de que professores/pesquisadores se ocupam do desenvolvimento da prática do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula sinaliza que o EMHQ pode ser usado por professores/pesquisadores e disseminado nos repositórios por instituições de ensino. Ainda que não tenha sido possível expor o EMHQ a avaliação dos professores, acreditamos que é possível a sua utilização por esses profissionais. As instituições de ensino do Brasil estão sendo incentivadas à criação de Repositórios Institucionais, o que colabora a adaptação ao EMHQ.

### 4.1 DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

A pesquisa depende de uma prática teórica constante, a ciência adota o método científico, que é o conjunto de atividades sistemáticas que possibilita alcançar um objetivo por meio de um caminho verdadeiro que poderá ser seguido por outros pesquisadores (MARCONI; LAKATOS, 2010, p.65).

Quem pesquisa procura respostas. Para Gil (2010, p.1), “a pesquisa é um procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. O conhecimento é criado de forma colaborativa, e o método científico propicia a averiguação do caminho percorrido pelo pesquisador, a teoria e a prática são necessárias para o desenvolvimento do método científico.

Para Severino (2007, p.100), “(...) a ciência é sempre o enlace de uma malha teórica com dados empíricos, é sempre uma articulação do lógico com o real, do teórico com o empírico, do ideal com o real”.

Conforme Gil (2010, p.27), é possível classificar a pesquisa segundo a sua finalidade. Um dos sistemas existentes para classificação de pesquisa é o da Adelaide University (2008), que define as categorias da seguinte forma: pesquisa

básica pura; pesquisa básica estratégica; pesquisa aplicada; desenvolvimento experimental.

Dentre essas iremos adotar o desenvolvimento experimental, que segundo Gil (2010, p.27) é o “trabalho sistemático, que utiliza conhecimento derivado de pesquisa ou experiência prática com vistas à produção de novos materiais, equipamentos, políticas e comportamentos, ou à instalação ou melhoria de novos sistemas e serviços”. Com relação ao tipo de pesquisa, esta teve uma abordagem bibliográfica e documental.

As fontes de informações usadas incluíram publicações científicas, livros, sites governamentais e de instituições de ensino como:

- Google acadêmico (Google Scholar): criado em 2004, é uma ferramenta de pesquisa que recupera trabalhos científicos disponibilizados nas revistas científicas, repositórios institucionais, sites do governo. <https://scholar.google.com/>;
- Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT): é um órgão nacional que tem como missão a transferência de tecnologia da informação para o cidadão brasileiro. <http://www.ibict.br/>;
- Site do Ministério da Educação. <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>;
- Banco de dados bibliográfico *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) é também uma biblioteca digital e segue o modelo cooperativo de publicação digital para periódicos científicos.

## 5 DESENVOLVIMENTO DO EMHQ

O Esquema de Metadados das Histórias em Quadrinhos (EMHQ) tem a finalidade de disponibilizar as atividades pedagógicas realizadas com o uso das histórias em quadrinhos nos Repositórios Institucionais. Com base em um estudo sobre o esquema de metadados Dublin Core, foram selecionados alguns metadados que podem transcrever a prática pedagógica com as histórias em quadrinhos na sala de aula.

Para Alves e Souza (2007, p.21), “a adoção de padrões, normas e modelos internacionais, fruto de esforços coletivos na área de representação bibliográfica é essencial para o intercâmbio de informações”. Para a escolha dos metadados, foram levados em consideração os padrões internacionais.

Esse trabalho usou o documento “*A user guide for simple Dublin Core: draft version 5.1*”, organizado por Hillmann (1998) para a análise dos metadados do Dublin Core.

Segundo Souza, Vendrusculo e Melo (2000, p.94), “essa adaptação é baseada em necessidades detectadas por profissionais envolvidos especificamente com a descrição de conteúdos de informação eletrônica”. O Dublin Core pode ser dividido por três elementos de metadados.

### Quadro 4 - Elementos Dublin Core

Conteúdo	Propriedade intelectual	Instanciação
Título	Colaborador	Data
Assunto	Criador	Formato
Fonte	Editor	Identificador
Relações	Direitos	Idioma
Tipo		
Descrição		
Cobertura		

Fonte: Hillmann (1998)

A seguir, é apresentada uma breve descrição dos quinze elementos do Dublin Core de acordo com Hillmann (1998);

- **Título:** Nome dado ao recurso por seu criador.

- **Autor ou Criador:** A organização ou pessoa responsável pelo conteúdo intelectual do recurso. Ex.: autor(es) no caso de documentos escritos, artistas, fotógrafos ou ilustradores no caso de recursos visuais.
- **Assunto e palavras-chave:** Termo que define o recurso ou palavras-chave que descreve o assunto. É possível usar vocabulários controlados para esse elemento. Ex.: números de classificação usados em Bibliotecas.
- **Descrição:** Descrição textual do conteúdo do recurso, incluindo *abstracts* no caso de documento textuais, ou descrições de conteúdo no caso de recursos visuais. Como o campo de descrição é uma fonte potencialmente rica de vocabulário indexável, deve-se ter cuidado para fornecer esse elemento quando possível.
- **Editor:** A entidade responsável por disponibilizar o recurso em sua forma atual. Ex: universidades, entidades corporativas.
- **Colaborador:** Pessoa(s) ou organização(ões) não especificadas no elemento Criador, que fizeram contribuições intelectuais significativas para o recurso, mas cuja contribuição é secundária. Ex: editores, ilustradores, tradutores.
- **Data:** A data em que o recurso foi disponibilizado em sua forma atual. A prática recomendada é um número de 8 dígitos no formato AAAA-MM-DD.
- **Tipo:** Define qual é a categoria do recurso. Os tipos de documentos que podem ser colocados nos repositórios digitais são:

Documentos, tipo artigos, pré-prints, relatórios, projetos, trabalhos apresentados em eventos, livros, teses, programas de computador, modelos para visualização e simulação, publicações multimídia, registros administrativos, versões de livros publicados, notícias de jornais, bases de dados bibliográficas, imagens, arquivos de áudio, arquivos de vídeo, coleções de bibliotecas digitais, material de ensino, páginas Web (IBICT, 2015).

- **Formato:** O formato do recurso digital ou físico. Arquivos digitais podem ser definidos por seu formato. Os formatos podem ser acessados a partir de uma lista (tipos MIME) os formatos podem incluir mídias físicas, como livros, publicações em série ou outras mídias não eletrônicas pelo site: *Dublin Core Metadata Initiative* (<http://dublincore.org/documents/dces/>).
- **Identificador:** O Identificador do recurso ou String é o número criado exclusivamente para identificar o recurso. Ex.: URLs, URNs, ISBN.

- **Fonte:** A fonte pode ser um documento impresso ou eletrônico do qual se originou o recurso que está sendo disponibilizado. Esse elemento pode conter uma data, formato, identificador ou outras informações pertencentes ao recurso original que se faz importante na recuperação deste recurso.
- **Idioma:** Idioma(s) do conteúdo intelectual do recurso.
- **Relação:** A finalidade deste elemento é fornecer um meio de expressar relacionamentos entre recursos que tenham relações formais. Ex: imagens em um documento, capítulos em um livro ou itens em uma coleção.
- **Cobertura:** As características espaciais ou temporais do recurso. Ex: longitude e latitude.
- **Direitos:** Informação sobre os direitos autorais do recurso ou um link para a declaração dos direitos autorais do recurso.

Depois desta breve descrição dos 15 metadados obrigatórios do Dublin Core, propõe-se uma adição de alguns elementos no campo descrição. O EMHQ deve possibilitar o entendimento do enredo da história em quadrinhos e dispor detalhes para seu melhor uso.

## 5.1 CAMPOS DO EMHQ

Informações sobre os elementos existentes nas histórias em quadrinhos como a existência de onomatopeias, figuras cinéticas, elipses e outras características podem ser inseridas nos metadados, caso sejam importantes para o desenvolvimento dos exercícios desenvolvidos na sala de aula. Antes de especificar o uso desses metadados é possível encontrar no quadro a seguir o esquema de qualificadores do Dublin Core. Os qualificadores são formados por elementos de metadados que podem ser construídos a partir de variados esquemas de metadados.



**Quadro 5 - Esquema de qualificadores do Dublin Core**

Dublin Core Básico (DCMS)	DC. Qualificado Refinamento de elemento (elementos que qualificam DC básico)
contributor	
coverage	coverage.temporal coverage.spatial
creator	
date	date.available date.created date.dateAccepted date.dateCopyrighted date.dateSubmitted date.issued date.modified date.valid
description	description.abstract description.tableOfContents
format	format.extent format.médium
identifier	identifier.bibliographicCitation
language	
publisher	
relation	relation.conformsTo relation.hasFormat relation.hasPart relation.hasVersion relation.isFormatOf relation.isPartOf relation.isReferencedBy relation.isReplacedBy relation.isRequiredBy relation.isVersionOf relation.replaces, relation.requires
rights	rights.accessRights rights.license
source	
subject	
title	title.alternative
type	
	accrualMethod accrualPeriodicity accrualPolicy
	audience.educationLevel audience.educationLevel audience.mediator
	instructionalMethod
	Provenance
	rightsHolder

Fonte: UFRGS [s.d]

O DSpace fornece uma lista de metadados já existentes, mas é possível inserir novos metadados. O quadro acima mostra de maneira mais detalhada as opções de refinamentos dos metadados.

Segundo Shintaku e Meirelles (2010, p.70) “nem todos os elementos e qualificadores estão contemplados no formulário de entrada padrão. Se preferir apenas ajustar o formulário padrão às necessidades de descrição dos documentos é recomendável que se conheça o esquema de metadados.”

Mesmo depois da inserção de um objeto digital no DSpace é possível modificar os metadados.

O EMHQ propõe os seguintes elementos:

- Colaborador (Contributor);
- Data (Date);
- Descrição (Description);
- Formato (Format);
- Direitos autorais (Rights management);
- Fonte (Source);
- Assunto (Subject);
- Título (Title);
- Tipo (Type).

Os nove elementos fazem parte dos 15 elementos obrigatórios do Dublin Core. Foi cogitada a criação de um novo elemento para o EMHQ. No entanto, a adição de um novo elemento poderia criar uma barreira para os administradores de repositórios digitais, já que sua inserção dependeria de uma nova configuração no DSpace.

A seguir, será explicado cada campo do EMHQ:

- Colaborador (*Contributor*): Nesse campo, deve ser colocado o nome do professor/pesquisador que propõe o exercício com a história em quadrinho.
- Data (Date): A data da criação do documento.
- Descrição (*Description*): É o campo onde se descreve o assunto. O EMHQ sugere que nesse campo seja colocada a proposta de ensino a partir das histórias em quadrinhos. O campo assunto fica visível nos repositórios que usam o DSpace e podem ser recuperados pelo Google Acadêmico, o que facilita na hora da recuperação desta informação.

- Direitos autorais (*Rights management*): Inserir o nível dos direitos autorais a que o(s) objeto(s) digitais está(ão) submetido(s).
- Fonte (*Source*): A fonte é o local de onde se originou o recurso, nesse caso, a história em quadrinhos. A sugestão é colocar a referência da história em quadrinho. Quando a história em quadrinhos estiver disponível na internet (acesso aberto) é possível repetir o campo e colocar o link da história em quadrinhos. Alguns repositórios usam o campo *dc.identifier.citation*, que serve para inserir aos metadados a referência do documento. Esse campo pode ser usado no EMHQ para inserir a referência do autor do EMHQ.
- Assunto e palavra-chave (*Subject*): Inserir o assunto e as palavras-chave que representam o documento. No catálogo de assuntos da Biblioteca Nacional do Brasil, é possível encontrar 26 palavras-chave para o tema história em quadrinhos. São elas:
  - História do Brasil em quadrinhos;
  - A história do mundo em quadrinhos;
  - A História do universo em quadrinhos;
  - Batman (História em quadrinhos);
  - Biblioteca Nacional de Histórias em Quadrinhos (Brasil);
  - Exposição Internacional de História em Quadrinhos;
  - História do Brasil em quadrinhos (Sarandi);
  - Histórias da enfermagem em quadrinhos;
  - Histórias em quadrinhos;
  - Histórias em quadrinhos - Capas;
  - Histórias em quadrinhos de ficção científica;
  - Histórias em quadrinhos de terror;
  - Histórias em quadrinhos e crianças;
  - Histórias em quadrinhos eróticas - Termo tópico;
  - Histórias em quadrinhos na educação;
  - Histórias em quadrinhos nos anúncios;
  - Jornais - Seções, colunas, etc. - Histórias em quadrinhos;
  - Mickey Mouse (Personagem fictício);

- Os Cavaleiros do Zodíaco (História em quadrinhos);
- Pererê (Personagem de histórias em quadrinhos);
- Personagens de histórias em quadrinhos;
- Sandman (História em quadrinhos);
- Super-vilões Termo tópico;
- Tex Willer (História em quadrinhos);
- Valentina (História em quadrinhos);
- Watchmen (História em quadrinhos).

O Dublin Core propicia a inserção de vários assuntos. Sugere-se que seja usado o assunto Histórias em quadrinhos na educação e objeto de aprendizagem - EMHQ. O autor fica livre para inserir mais assuntos ou palavras-chave necessárias para a recuperação do documento.

Esse campo também pode ser usado para definir o nível de escolaridade proposto pelo exercício. Ex: educação básica, educação infantil, ensino fundamental, ensino médio, ensino superior. Limitar o nível de escolaridade do exercício proposto deve ser uma opção do professor/pesquisador.

Segundo Rama e Vergueiro (2016, n.p) “os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema – não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos escolares iniciais e tampouco para sua utilização em séries mais avançadas”:

- Título (Title): O título da história em quadrinhos.
- Tipo (Type): O tipo define a categoria do recurso, a sugestão para esse campo é objeto de aprendizagem - EMHQ.

Alguns campos são criados automaticamente pelo DSpace, o campo *dc.date.accessioned* registra a hora em que o objeto digital foi inserido no DSpace. O campo *dc.date.available* indica a hora em que este item ficou disponível para a consulta no DSpace. O campo *dc.identifier.uri* mostra o endereço do objeto digital e o campo *dc.description.provenance* registra informações sobre o operador do sistema que inseriu o objeto digital assim como gera um código Hash (MD5) que

serve para a verificação da autenticidade do objeto digital. O campo *dc.language.iso* refere-se ao idioma em que o EMHQ foi escrito.

Para realizar uma submissão no DSpace, é necessário inserir um objeto digital. Sendo assim é aconselhável colocar a imagem da capa da história em quadrinhos que será analisada. Em muitas situações a proposta de ensino será baseada em um trecho da história em quadrinhos. O DSpace aceita a inserção de vários tipos de objetos digitais em que o autor do EMHQ pode inserir no repositório mais de um arquivo que considere necessário para o melhor entendimento da atividade. Os objetos digitais que serão disponibilizados no DSpace serão analisados a partir das normas do Repositório Institucional.

Para Leite (2012, p.25), “os conflitos que podem surgir, no momento de realizar um depósito, estão relacionados com o titular do direito autoral. Não confundam, nem sempre o autor é o titular do direito de autor”.

O DSpace fornece uma licença padrão de direitos autorais que pode ser reformulada. Outra escolha seguida por alguns repositórios é a adoção das licenças Creative Commons. “São licenças que o próprio autor, sem necessitar de intermediários (como advogados), atribui à sua obra. Ao utilizar essas licenças o autor informa ao mundo o que ele permite que terceiros façam, sem que estes tenham que pedir autorização” (LEITE, 2012, p. 25).

Transpor o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula para um resumo no Dublin Core se mostrou uma tarefa trabalhosa. Apesar de existir uma quantidade expressiva de pesquisas que fundamentam esse exercício não foi possível encontrar uma metodologia única de ensino que defina todos os passos para esse trabalho. O EMHQ não pretende apresentar uma metodologia para o uso das histórias em quadrinhos, mas sim propor mais uma alternativa que estimule o uso delas. É possível trabalhar com os quadrinhos de várias maneiras.

Na utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula, independentemente da sua tipologia, é importante que o aluno conheça os recursos que elas oferecem. Para essa atividade, espera-se que os estudantes sejam capazes de identificar os elementos visuais característicos das histórias em quadrinhos para compreender suas funções, significados e recursos para contar uma história (MENDONÇA, 2015, p.46).

Foi possível encontrar alguns exemplos práticos sobre o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula. Como já foi explicado, o EMHQ pode ser usado para adaptação de exercícios aplicados na sala de aula que tenham as histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica. O campo "Descrição" do Dublin Core pode ser dividido nos seguintes tópicos:

- Elementos visuais: o professor pode esclarecer quais são os recursos de linguagem da história em quadrinhos;
- Análise da imagem: explicar quais são as características da imagem com cor, tipo de desenho;
- Análise do enredo: descrever qual é o tema principal da história em quadrinhos;
- Análise histórica: possíveis ligações da ficção com os fatos reais;
- Propostas pedagógicas: descrição das atividades propostas para o uso da história em quadrinhos na sala de aula.

Esses são alguns tópicos que podem ser abordados no EMHQ, isso torna possível ao professor/pesquisador inserir mais informações. O EMHQ propõe uma estrutura básica para facilitar as propostas de trabalho com as histórias em quadrinho. Sendo assim, não limita a criatividade do professor/pesquisador.

A seguir, apresenta-se uma tentativa de adequar a proposta de trabalho do livro *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*, para o EMHQ.

Essa atividade tem como objetivo identificar os elementos visuais característicos das histórias em quadrinhos para a montagem de um glossário e apresentar aos alunos as características da história em quadrinhos biográfica Santô e os pais da aviação. Pode ser feita em parceria entre as disciplinas de Artes e Português. Para isso, pode ser proposta uma investigação acerca do repertório dos alunos em relação a esses elementos, como um processo inicial de apreensão destes, estimulando-os a elaborar os conceitos dos elementos característicos dos quadrinhos (MENDONÇA, 2015, p.48).

A explicação da atividade aponta quais são as disciplinas recomendadas, no caso, Artes e Português, informação que pode ser colocada no campo *assunto* e *palavra-chave*.

Posteriormente, podem ser complementados ou introduzidos pelo professor os conhecimentos necessários em relação aos elementos diagnosticados e a outros não percebidos pelos alunos. Na utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula, independentemente da sua tipologia, é importante que o aluno conheça os recursos que elas oferecem. Para essa atividade, espera-se que os estudantes sejam capazes de identificar os elementos visuais característicos das histórias em quadrinhos para compreender suas funções, significados e recursos para contar uma história. Esse diagnóstico pode ser feito a partir das histórias em quadrinhos dos próprios alunos (MENDONÇA, 2015, p.48).

O campo descrição torna-se um metadado significativo no EMHQ, já que é nesse campo que a maioria das informações sobre a atividade é colocada. O texto que explica a atividade a ser realizada na sala de aula pode ser dividido pelos tópicos que já foram explicados.

Após essa discussão, o professor pode pedir aos alunos para que montem um arquivo com esse glossário, com o registro dos principais conceitos dos termos específicos dos quadrinhos, tais como personagens, tipos de balões, tipos de planos, onomatopeias entre outros (MENDONÇA, 2015, p.49).

A atividade acima propõe que os alunos criem um glossário a partir da análise da história, no tópico "Elementos visuais", proposto pelo EMHQ. O professor que preenche os metadados pode explicar quais são os elementos visuais da história em quadrinhos. Fazendo isso, o EMHQ facilita a utilização dessa mesma proposta de trabalho para outros educadores.

Esses elementos podem ser ilustrados pelos próprios alunos ou recortados e colados de revistas em quadrinhos. A partir dessa etapa inicial, pode-se estabelecer, junto com os alunos, as diferenças e semelhanças entre as produções levadas por eles e a obra *Santô e os pais da aviação*. Essa análise pode identificar aspectos como o uso da cor, quantidade de páginas, tipos de personagens, formas de diálogo, cenários, apresentação dos quadrinhos entre outros (MENDONÇA, 2015, p.49).

O trecho acima descreve uma proposta de atividade com *Santô e os pais da aviação* e poderia constar no tópico *propostas pedagógicas* que fica no campo do Dublin Core, Descrição no EMHQ.

Uma dessas diferenças aparece nas páginas 128 e 129 em que Spacca apresenta os pesadelos de Santos-Dumont. No lugar dos tradicionais quadrinhos em forma de nuvens, que representam pensamentos, lembranças e sonhos, temos quadrinhos sinuosos que também refletem as inquietações de Santô em relação aos resultados de seus inventos. O professor de Artes pode, entre outras questões, explorar a importância dos elementos visuais para a compreensão do contexto e do sentido da história, tratando questões como as expressões faciais e a postura corporal dos personagens em relação ao texto, entre outras possibilidades de abordagens. (MENDONÇA, 2015, p.49).

O trecho acima continua explicando como o professor pode usar a história em quadrinhos na sala de aula. No entanto, pode ser encontrada a referência a uma imagem na história. Essa imagem pode ser inserida no Repositório Institucional em que o EMHQ será disponibilizado.

**Figura 27 - HQ Sânto**



Fonte: (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 50).

Existem várias formas de se trabalhar com as histórias em quadrinhos, como foi possível observar no texto acima. O professor pode trabalhar com os elementos de linguagem existentes e com atividades interdisciplinares que podem ser também construídas. Estimular o aluno a montar sua própria história em quadrinho e realizar uma análise dos elementos visuais da história também pode ser um caminho para a discussão de conteúdo.



O próximo exemplo vem do livro *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, de Angela Rama e Waldomiro Vergueiro (2016), que discutem a proposta pedagógica dos quadrinhos partindo da premissa da contribuição das hqs para a leitura e as orientações didáticas para as diferentes disciplinas com sugestões de atividades para os mais variados educadores. O livro também dispõe de um guia rápido para que o educador se familiarize com os termos a serem trabalhados.

**Figura 28 - Chico Bento**



Fonte: (RAMA & VERGUEIRO, 2016 n.p).

Aos olhos da gramática normativa, o caipira criado por Maurício de Sousa fala “errado”. Vale a pergunta: tal fala não está adequada, dentro do contexto situacional? Ao que tudo mostra, sim. A proposta é usar quadrinhos como esse para instigar uma discussão com a sala. Seria interessante que os alunos analisassem o desenho e os diálogos. O próximo passo seria uma análise dos elementos visuais e textuais. Quem é do campo e quem é da cidade? Por quê? Quais os aspectos visuais que confirmam a hipótese do estudante? E os elementos verbais, indicam o quê? Nesse ponto, pode-se acrescentar à discussão o conceito de adequado/inadequado, em oposição ao de certo/errado (RAMA; VERGUEIRO, 2016, n.p).

O texto acima propõe uma atividade a partir de um quadrinho, a discussão sobre a norma culta. Analisar o texto que faz parte de uma história em quadrinhos, que possui personagens que o aluno, provavelmente conhece, pode ajudar o professor a prender a atenção dos alunos na aula. O EMHQ pode ser usado para a transcrição desta atividade, e assim, possibilitar o acesso a mais professores que tenham a vontade de usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.

Foi possível observar que as atividades apresentadas para a história em quadrinhos *Santô e os pais da aviação* são diferentes das atividades apresentadas para o quadrinho do *Chico Bento*. Na primeira proposta a obra foi usada em sua totalidade. Na segunda opção, foi utilizado apenas o recorte de um quadro do quadrinho do *Chico Bento*. O EMHQ viabiliza a disponibilização dos dois casos.

A seguir, é possível encontrar uma proposta pedagógica para a história em quadrinhos *Bando de Dois*, de Danilo Beyruth. Dentre as 7 histórias em quadrinhos escolhidas para a transcrição para o EMHQ, esta será a primeira que iremos

trabalhar. As imagens abaixo foram retiradas do Repositório Institucional da Uninter, que serviu de plataforma para os testes do EMHQ.

**Figura 29 - Metadados Bando de dois**

UNINTER 	
<a href="#">Página inicial</a> / <a href="#">Recursos Educacionais</a> / <a href="#">Esquema de Metadados Histórias em Quadrinhos (EMHQ)</a> / <a href="#">Ver Item</a>	
Mostrar registro simples	
<b>Bando de Dois</b>	
dc.contributor.author	Dias, Rafael Cobbe
dc.date.accessioned	2018-07-25T05:29:02Z
dc.date.available	2018-07-25T05:29:02Z
dc.date.issued	2018
dc.identifier.uri	<a href="https://repositorio.uninter.com/handle/1/10">https://repositorio.uninter.com/handle/1/10</a>

Fonte: Repositório Institucional Uninter (2018)

**Figura 30 - Metadados Bando de dois**

<b>dc.description.abstract</b>	<p>Análise da linguagem: 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 do 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 Bolí únicos sobreviventes do confronto com os Volantes. Os Volantes eram soldados que percorriam a caatinga em busca dos cangaceiros. O quadrinho 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 dos Volantes. A missão proposta pelos fantasmas resumia-se a recuperar os restos mortais dos companheiros. O segundo cangaceiro sobrevivente, Caveira de Bolí, é persuadido a ajudar por que está interessado em um mapa que mostra onde foi escondido 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 os 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), se tornou o cangaceiro mais conhecido no Brasil. Lampião e outros cangaceiros realmente foram degolados por soldados. Possibilidades pedagógicas: A história em quadrinho é uma ficção, no entanto, se baseia em fatos reais, o cangaço aconteceu no nordeste brasileiro. A história evoca os 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. Proposta de trabalho: Na história em quadrinho intitulada Bando de dois de Danilo Beyruth no primeiro requadro da página 20, (esse requadro foi digitalizado e está disponível no repositório como figura 01), podemos observar um exemplo de onomatopeia. A risada ecoa na construção do requadro, o personagem embriagado personifica o mal no contexto do quadrinho. Sem a onomatopeia HAAAAHA teríamos um produto visual diferente. Para essa proposta de trabalho a figura 01 teve a onomatopeia apagada, (disponível no repositório como figura 02). 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. 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 pelo professor. Podemos usar como exemplo as páginas 4 e 5 da história em quadrinhos Bando de Dois. 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 (requadros digitalizados e no repositório como figura 03). 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 01. 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.</p>	pt_BR
--------------------------------	--	-------

Fonte: Repositório Institucional Uninter (2018).

Na figura 30, pode-se observar a descrição da atividade pedagógica fornecida pelo metadado no EMHQ. A sequência, além de se referir a figura acima,

também retoma as imagens 17, 18 e 19 que serviram para outros exemplos e são elencadas neste momento para ajudar a elucidar a proposta. Também se destaca no texto descritivo abaixo, que conta resumidamente a narrativa épica da história *Bando de dois*.

**Elementos visuais:** A história em quadrinhos apresenta texto, balões, onomatopeias, recordatórios e é dividida em capítulos. Muitos dos requadros usados são retângulos verticais ou horizontais que ocupam do 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 os Volantes. Os Volantes eram soldados que percorriam a caatinga em busca dos cangaceiros. O quadrinho 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 dos 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 por que 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 os 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), se tornou o cangaceiro mais conhecido no Brasil. Lampião e outros cangaceiros realmente foram degolados por soldados. Possibilidades pedagógicas: A história em quadrinho é uma ficção. No entanto, se baseia em fatos reais, o cangaço aconteceu no nordeste brasileiro. A história evoca os 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 quadrinho de Danilo Beyruth, no primeiro requadro da página 20, (esse requadro foi digitalizado e está disponível no

repositório como figura 01), podemos observar um exemplo de onomatopeia. A risada ecoa na construção do requadro. O personagem embriagado personifica o mal no contexto do quadrinho. Sem a onomatopeia HAHHA teríamos um produto visual diferente. Para essa proposta de trabalho a figura 01 teve a onomatopeia apagada (disponível no repositório como figura 02). 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.

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. É possível usar como exemplo as páginas 4 e 5 da história em quadrinhos Bando de Dois. 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 à 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 (requadros digitalizados e no repositório como figura 03). Nos três requadros, aparecem os balões com as onomatopeias UNG, UFFH, AHH e AHRG os balões não estão ligados ao personagem, mas entende-se que o som vem dele. As palavras UNG, UFFH, AHH e AHRG poderiam ser traduzidas em onomatopeias mais expressivas, como na risada apresentada na figura 01. É possível realizar esse exercício na sala de aula. O professor, previamente, pode escolher o recorte das histórias em quadrinhos ou pedir aos alunos que 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 31 - Metadados Bando de Dois

quadrinhos ou pedir para que os alunos folheiem os quadrinhos em busca de requadros que poderiam ser construídos com onomatopéias. 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.

dc.description.provenance	Submitted by Rafael Cobbe Dias (rafael.d@uninter.com) on 2018-07-25T05:29:02Z No. of bitstreams: 1 Atividade 01 Bando de dois 24 07 2018.pdf: 553959 bytes, checksum: 0632a8c63287f47378492488ded1aad1 (MD5)	en
dc.description.provenance	Made available in DSpace on 2018-07-25T05:29:02Z (GMT). No. of bitstreams: 1 Atividade 01 Bando de dois 24 07 2018.pdf: 553959 bytes, checksum: 0632a8c63287f47378492488ded1aad1 (MD5) Previous issue date: 2018	en
dc.rights	Acesso Aberto	pt_BR
dc.source	BEYRUTH, Danilo. Bando de dois. Campinas: Zarabatana Books, 2010. 94 p	
dc.subject	Objeto de aprendizagem – EMHQ	pt_BR
dc.subject	Bando de Dois	pt_BR
dc.subject	Cangaço	pt_BR
dc.subject	Histórias em quadrinhos na educação	pt_BR
dc.subject	Ensino fundamental	pt_BR
dc.subject	Ensino médio	pt_BR
dc.subject	Educação - História	pt_BR
dc.title	Bando de Dois	pt_BR
dc.type	Objeto de aprendizagem EMHQ	pt_BR

Fonte: Repositório Institucional Uninter (2018).

As informações que seguem foram coletadas da figura 31 que apresenta os metadados do quadrinho *Bando de dois*:

**Tabela 9 - Metadados no EMHQ**

Direitos autorais ( <i>rights management</i> )	Acesso aberto
Fonte ( <i>source</i> )	BEYRUTH, Danilo. <b>Bando de dois</b> . Campinas: Zarabatana Books, 2010. 94p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem – EMHQ 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 - EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

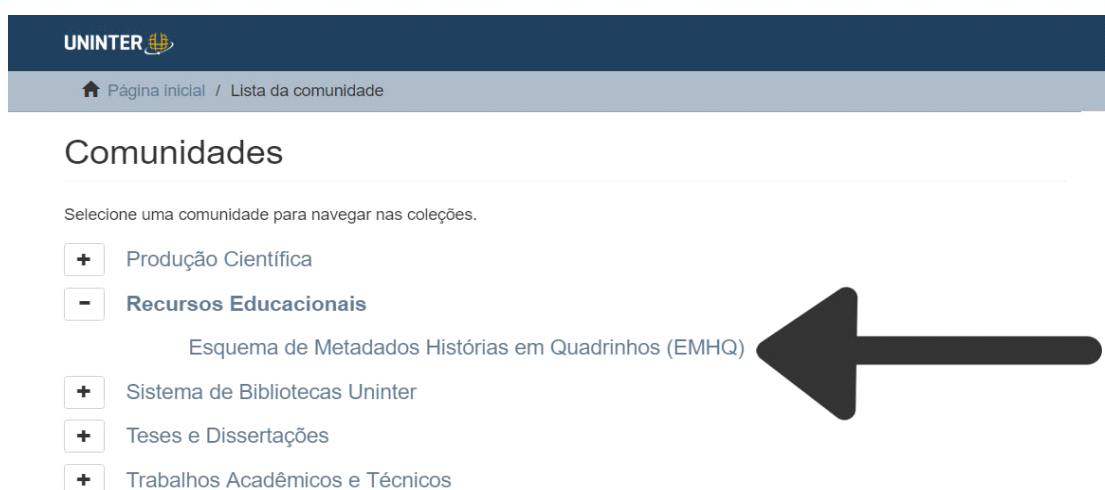
A primeira história em quadrinhos apresentada dentre as 7 escolhidas foi *Bando de dois*. Para o melhor entendimento os metadados foram mostrados junto com as imagens retiradas do Repositório Institucional da Uninter para exemplificar como o EMHQ se apresenta no repositório. No próximo capítulo, as demais obras estão transcritas para o EMHQ.

## 5.2 HQS SUGERIDAS PARA A ADAPTAÇÃO NO EMHQ

O EMHQ visa dar acesso e visibilidade as iniciativas educacionais de professores/pesquisadores que trabalham com histórias em quadrinhos. Para essa proposta foi usado o Repositório Institucional Uninter. O Centro Universitário Internacional Uninter possui em torno de 150.000 alunos divididos nas modalidades presencial, semipresencial e a distância. Com três *campi* na cidade de Curitiba dispõe de polos fracionados em todo o Brasil. O Repositório Institucional da Uninter foi criado em 2018. Uma parceria com o Sistema de Bibliotecas Uninter possibilitou a realização do teste com o EMHQ.

Abaixo, é possível ver a lista das comunidades do Repositório Institucional Uninter, o EMHQ é uma coleção da comunidade Recursos Educacionais.

**Figura 32 - Comunidades**



Fonte: Repositório Institucional Uninter (2018).

Ao inserir no repositório o EMHQ da história em quadrinhos *Bando de Dois*, foi possível constatar que os metadados ficaram ativos em bases como o Google Acadêmico, depois de alguns dias da inserção do documento no repositório, o autor do EMHQ recebeu um e-mail do Google Acadêmico avisando que ele tinha uma nova publicação em seu nome. Saber que o EMHQ pode ser indexado em bases como o Google Acadêmico é de grande valia visto que, para que esse método

possa ser usado por vários professores, ele deve ser encontrado em grandes bases de dados.

Na seção 2.2.1 deste trabalho, é possível encontrar a relação dos quadrinhos divididos conforme o ano em que foram disponibilizados pelo PNBE às escolas participantes do projeto. Foi selecionada uma história em quadrinhos de cada ano do projeto.

#### Quadro 6 - Escolha dos HQs PNBE

ANO	TÍTULOS	AUTOR
2006	Asterix e Cleópatra	Albert Uderzo
2008	Os Lusíadas em quadrinhos	Fido Nesti
2009	A volta da Graúna	Henfil
2010	Pequenos milagres	Will Eisner
2011	Demolidor o homem sem medo	Frank Miller e John Romita Jr
2012	Bando de dois	Danilo Beyruth
2013	Na colônia penal	Sylvain Ricard e Mael

Fonte: criado pelo autor

Já falamos da história em quadrinhos *Bando de Dois*, que foi adequada para o EMHQ. A seguir, é possível observar a imagem retirada da história em quadrinhos *Asterix e Cleópatra*, que foi indicada no tópico “possibilidades pedagógicas.” A imagem pode ser disponibilizada no Repositório Institucional.

Figura 33 - HQ Asterix



Fonte: Goscinny - (2014, p. 8).



**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 um de seus servos, chamado Numerobis, a construir um novo palácio para Júlio César em três meses. Essa missão parece impossível para o Alexandrino, por isso, ele 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 contadas em cinquenta anos antes de Cristo, nesse caso refere-se a 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, líder militar e político romano, que obteve grandes conquistas como general.

**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, ao passo que 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 do quadrinho 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 consiste em comparar o quadrinho com o cinema, considerando-se que 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.

**Tabela 10 - Metadados no EMHQ**

Colaborador	DIAS, Rafael Cobbe
Ano	2018
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 – EMHQ 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 - EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

A próxima história a ser transportada para o EMHQ é *Os Lusíadas em quadrinhos*.

Figura 34 - Os Lusíadas



Fonte: Nesti (2006, p. 5)

**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 e os cantos são mantidos no quadrinho. É importante ressaltar que a atividade pedagógica é baseada na primeira história.

**Análise histórica:** A história em quadrinhos é baseada na obra do escritor português Luís Vaz de Camões. A obra *Os Lusíadas*, publicada em 1572, foi escrita em 10 cantos, 1.102 estrofes e 8.816 versos, com a finalidade de narrar as aventuras portuguesas durante as grandes navegações.

**Possibilidades pedagógicas:** A primeira história conta um pouco sobre 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 ao aluno que, em grupos, utilizem a história apresentada na 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.

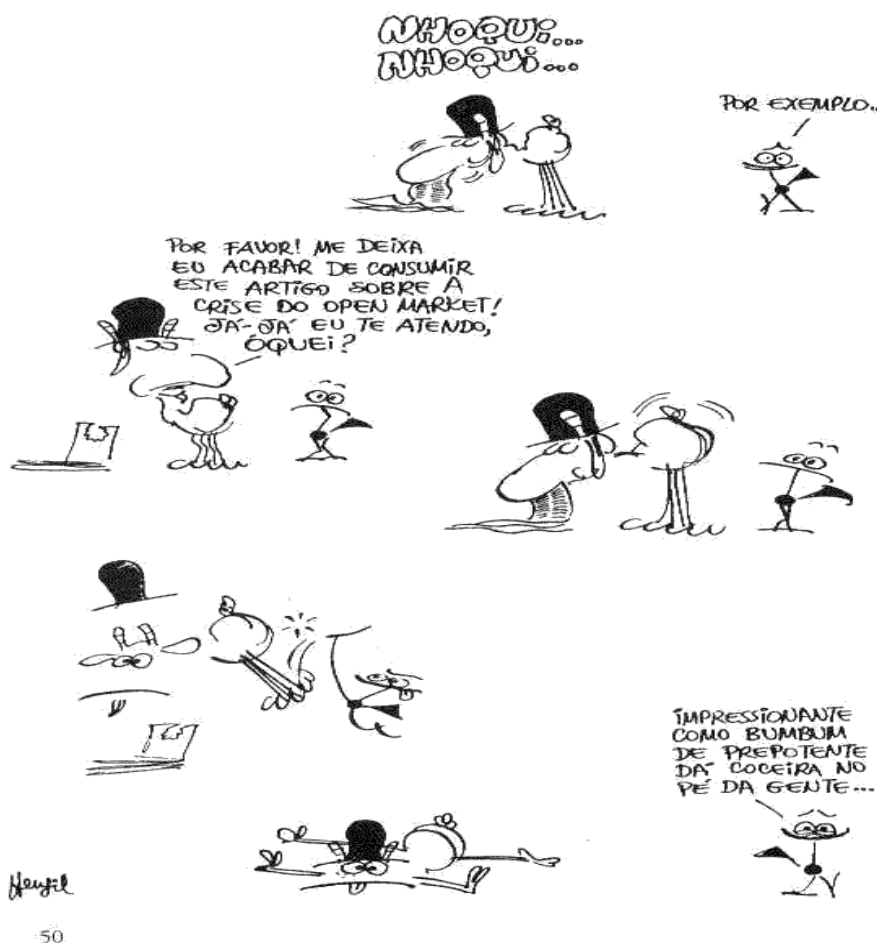
**Tabela 11 - Metadados no EMHQ**

Colaborador	DIAS, Rafael Cobbe
Ano	2019
Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	NESTI, Fido. <b>Os Lusíadas em quadrinhos</b> . São Paulo: Peirópolis, 2006. 46p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem – EMHQ 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 - EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

A próxima história em quadrinho transcrita para o EMHQ é a *Volta da Graúna* do 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 o autor da atividade não considerou aplicável nesse caso.

Figura 35 - HQ A Volta da Graúna



Fonte: Henfil (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 quadros não possuem a sarjeta.

**Análise da imagem:** o desenho é preto e branco e os personagens não são realistas.

**Possibilidades pedagógicas:** A proposta é baseada na página 50 da história em quadrinhos. No primeiro quadro, 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 os alunos do Ensino Fundamental ou do 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 é possível 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 12 - Metadados no EMHQ**

Colaborador	DIAS, Rafael Cobbe
Ano	2019
Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	HENFIL. <b>A Volta da Graúna</b> . 3. ed. São Paulo: Geração Editorial, 2003. 125 p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem – EMHQ Histórias em quadrinhos na educação Educação – Gramática Ensino médio Ensino superior Henfil
Título (Title)	A Volta da Graúna
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem - EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

A próxima história em quadrinhos transcrita para o EMHQ foi criada pelo quadrinista e teórico dos quadrinhos Will Eisner e é intitulada de *Pequenos Milagres*.

**Figura 36 - HQ Pequenos Milagres**



Fonte: Pequenos Milagres - 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 5 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, e o autor da obra consegue criar histórias interessantes sem a adição do extraordinário. A história escolhida para a proposta de trabalho foi *Mágica de Rua* 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 encrqueiros que resolvem dar uma surra nos dois. 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.

**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 por meio do tempo e do raciocínio. O professor de Português pode pedir para os alunos escreverem uma redação sobre *Bullying* a partir dessa história.

**Tabela 13 - Metadados no EMHQ**

Colaborador	DIAS, Rafael Cobbe
Ano	2019
Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	EISNER, Will. <b>Pequenos Milagres</b> . São Paulo: Devir, 2010. n.p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem – EMHQ Histórias em quadrinhos na educação Educação – Gramática Ensino médio Ensino superior Will Eisner
Título (Title)	Pequenos Milagres
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem - EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

A única História em Quadrinhos de super-heróis escolhida pelo PNBE foi de um personagem da MARVEL, o Demolidor: *o homem sem medo*.

**Figura 37 - HQ O Homem sem medo**



Fonte: Miller; Romita, 2009.

**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 outra maneira, ele pode sentir o que está a sua volta, e assim começa o aprendizado do menino. A primeira parte do quadrinho 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.

**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 14 - Metadados no EMHQ**

Colaborador	DIAS, Rafael Cobbe
Ano	2019
Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	MILLER, Frank; ROMITA, John. <b>Demolidor: o homem sem medo</b> . São Paulo: Panini, 2009. 206 p.
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem – EMHQ 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 - EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

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

**Figura 38 - HQ Na Colônia penal**

Fonte: Ricard; MAËL, 2011.

**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 era os bons tempos, quando as execuções eram prestigiadas pela comunidade e a certeza de que a justiça era feita. 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 e o liberta. 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.

**Possibilidades pedagógicas:** Como qualquer adaptação para as histórias em quadrinhos, é possível utilizá-la como porta de entrada para a discussão da obra original. No entanto, o quadrinho também pode ser usado 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. Na página 29, da obra 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 15 - Metadados no EMHQ**

Colaborador	DIAS, Rafael Cobbe
Ano	2019
Direitos autorais (rights management)	Acesso aberto
Fonte (source)	KAFKA, Franz; RICARD, Sylvain; MAËL. <b>Na Colônia Penal</b> . São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 55 p
Assunto e palavra-chave (Subject).	Objeto de aprendizagem – EMHQ Histórias em quadrinhos na educação Educação – História Ensino superior - Direito Código Penal
Título (Title)	Na Colônia Penal
Tipo (Type)	Objeto de aprendizagem – EMHQ

Fonte: Produção do próprio autor.

Como foi possível observar, os campos do EMHQ podem ser usados para a descrição de vários tipos de atividades pedagógicas realizadas com as histórias em quadrinhos. O campo *assunto* foi dividido em alguns tópicos:

- Elementos visuais;
- Análise da imagem;
- Análise do enredo;
- Possibilidades pedagógicas.

Esses tópicos podem servir como base para a descrição da atividade no campo *assunto* do Dublin Core. Caso o professor compreenda que os tópicos possam ser suprimidos por não se aplicarem a determinado tipo de atividade ou venha a existir a necessidade da criação de novos tópicos, o professor tem essa liberdade.

O EMHQ se apresenta como uma adaptação do Dublin Core para os Repositórios Institucionais. Funciona como incentivo para a prática e disseminação de atividades pedagógicas que usem as histórias em quadrinhos na sala de aula.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos nem sempre foram prestigiadas no mundo acadêmico, mesmo que seu conteúdo possa ser trabalhado de várias formas em benefício do aprendizado. Como foi demonstrado no decorrer deste trabalho, muitos ainda desconhecem sua importância pedagógica.

A nona arte pode já estar inserida no cotidiano de leitura das crianças, jovens e adultos, circunstância que desperta o interesse do aluno ao se deparar com um Gibi na sala de aula.

A ideia de juntar histórias em quadrinhos e Repositórios Institucionais surge da vontade de disseminar o uso da arte sequencial entre os educadores e seus discentes, e assim promover o incentivo da leitura por meio do contato que os alunos possam vir a ter com histórias em quadrinho em seus afazeres escolares. A finalidade é incentivar o professor a desenvolver atividades mais descontraídas com o auxílio desta ferramenta de linguagem.

Os Repositórios Institucionais são sistemas computacionais que deverão ser incorporados pelas instituições de ensino do Brasil. Fazer uso de todas as possibilidades desta tecnologia foi uma das premissas deste trabalho. O EMHQ se traduz como uma proposta viável para ser incorporada a qualquer Repositório Institucional.

Após a aceitação desta proposta pelas instituições de ensino, será possível o acesso às atividades de ensino que giram em torno das histórias em quadrinhos por esses sistemas. Os repositórios indexam seus metadados em vários outros sistemas de busca *online*, como o Google Acadêmico, por exemplo, o que possibilita a recuperação do EMHQ nessas plataformas. As atividades ficarão disponíveis nos repositórios para que possam ser utilizadas pelos educadores que pretendem trabalhar com os quadrinhos. A proposta do EMHQ tem o objetivo de simplificar o acesso e o desenvolvimento dessas atividades pedagógicas.

Com esse objetivo, tanto o sistema de disseminação (repositório), assim como, a escolha do esquema de metadados que foi adotada, partiu de uma premissa pragmática. Facilitar a aderência ao EMHQ por educadores e instituições de ensino de maneira técnica e teórica foi ponto significativo do trabalho.

Com base nessa premissa, a pesquisa optou pela escolha do esquema de metadados Dublin Core, presente na maioria dos Repositórios Institucionais brasileiros, esquema que possui muita literatura sobre seu manuseio, assim como o software DSpace, que é indicado pelo IBICT como sistema aconselhável para a criação de repositórios, fato que foi demonstrado nesse trabalho, e que contribui na simplificação da construção técnica da proposta.

Os tópicos desenvolvidos no campo assunto foram propostos com base nas atividades pedagógicas encontradas a partir de propostas de trabalho recomendadas na literatura da área e podem ser aperfeiçoados de acordo com a necessidade dos autores das atividades, alternativa que simplifica a construção teórica da proposta.

Outro procedimento que visa estimular a aderência à proposta é a escolha de algumas histórias em quadrinhos, presentes no PNBE e que foram transcritas para o EMHQ. Essa delimitação teve a finalidade de estimular o uso dessas HQs que estão acessíveis em escolas que participaram do PNBE e também estão disponíveis para a compra em livrarias. Sendo assim, os professores que pretendem empreender pelos caminhos da arte sequencial podem começar a partir dessas sugestões.

O levantamento realizado para informar-se sobre as histórias em quadrinhos compradas pelo PNBE deu suporte para o EMHQ. Foram fatores determinantes para a realização deste trabalho a corroboração do Ministério da Educação relativamente à obtenção das histórias em quadrinhos pelas bibliotecas que participaram do projeto, assim como a colaboração dos pesquisadores da área que desenvolvem atividades a partir da nona arte e as divulgam.

O EMHQ pode ser definido como a escolha de determinados campos do Dublin Core que possibilitam a descrição de atividades pedagógicas, tendo como peça fundamental as histórias em quadrinhos. No entanto, a finalidade desse trabalho não se conclui apenas com esse objetivo.

É intuito também do trabalho incentivar o uso da nona arte e facilitar a construção de novas atividades baseadas nas histórias em quadrinhos. A proposta de uma estrutura que facilite o desenvolvimento dessa prática pode estimular o professor a expandir atividades lúdicas, propiciando ao aluno alguns momentos de descontração enquanto aprende.

O EMHQ foi pensado para auxiliar o educador e não limitar suas ideias. A pesquisa teve o cuidado na seleção dos campos de metadados do Dublin, já que os professores serão os principais usuários do esquema.

Para a proposta ser funcional, é necessário permitir a liberdade para o desenvolvimento das atividades em sala de aula. A adição de novos campos no Dublin Core é praticável, no entanto, necessita de algumas ações por parte dos administradores do DSpace, motivo pelo qual a proposta enfatiza o uso dos campos básicos do Dublin Core com apenas a adição de tópicos específicos no campo Descrição, ação que não necessita de mudanças na configuração do sistema. Essa condição possibilita o refinamento contínuo da proposta, e viabiliza futuras pesquisas.

A aplicação do EMHQ nas histórias em quadrinhos apresentadas nesse trabalho revelou que atividades já concebidas podem ser transcritas para o esquema por educadores e profissionais que trabalham em repositórios. Esse fato possibilita que muitas atividades que possam estar inacessíveis venham a ser disponibilizadas nos repositórios e, com isso, possam ser utilizadas por mais profissionais da educação, ocorrência que corresponde aos objetivos desse trabalho.

O EMHQ pode ser visto como um Objeto de aprendizagem, visto que, pode ser usado e reutilizado para o ensino e a aprendizagem (WILEY, 2000). Mesmo assim, o EMHQ se diferencia dos Objetos de Aprendizagem em um ponto: os Objetos de Aprendizagem encontrados nos Repositórios Institucionais são objetos digitais que ficam disponíveis para downloads, ao passo que o EMHQ é uma proposta de ensino textual que fica descrita nos metadados nos Repositórios Institucionais. É possível inserir objetos digitais no EMHQ como imagens e outros arquivos que ajudem no desenvolvimento da atividade. No entanto, o EMHQ está contido nos metadados.

O EMHQ ainda pode ser melhorado. Os professores que apresentam atividades de ensino a partir das histórias em quadrinhos e bibliotecários que desenvolvem pesquisas com metadados e Repositórios Institucionais podem dar continuidade a esse trabalho. Preferimos optar por limitar os campos do Dublin Core para facilitar o seu manuseio.

No entanto, é viável que futuras pesquisas apoiadas no uso do EMHQ possam acrescentar novos campos de metadados à proposta desse trabalho. Como já foi apontado, o EMHQ pode ser adaptado para outras atividades além das histórias em quadrinho, pois atividades que empregam o cinema ou a música na sala de aula também podem ser adaptados para o Dublin Core e, assim, disponibilizadas nos Repositórios Institucionais

A proposta desse trabalho não se finda aqui, ainda é possível a realização de averiguações sobre o uso do EMHQ por professores e assim melhorar os seus campos de metadados. Essa pesquisa não conseguiu averiguar o uso da ferramenta se limitou ao seu desenvolvimento, já que primeiro deveria existir a comprovação da proposta para a aceitação pela instituição de ensino detentora do Repositório Institucional.

Entre os objetivos propostos nesse trabalho, o principal foi disseminar o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula, acreditamos que o EMHQ pode ser usado para essa finalidade caso seja aplicado pelas instituições de ensino que tenham interesse nessa temática.

Como proposta para trabalhos futuros, é possível propor para que professores que trabalhem com histórias em quadrinhos transcrevam essas atividades para o EMHQ, essa proposta pode indicar os problemas e apontar melhorias para o esquema. Da mesma forma é também possível propor para que professores que não tenha o costume de trabalhar com histórias em quadrinhos na sala de aula apliquem essa dinâmica a partir da leitura do EMHQ que está disponível no Repositório Institucional.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Mauricio Barcellos; CENDON, Beatriz Valadares. **Pesquisa sobre ferramentas de conversão de registros catalográficos padrão MARC para a linguagem XML**. 2012.

ANTONELLI, Ronaldo. **Contos de Tchekhov**. São Paulo: Escala Educacional, 2009. 61p.

BAHIA, M. **A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada**. Educação, v.35, n.3, 2012.

Banco Internacional de Objetos Educacionais. Ministério da Educação. **Missão**. 2008. Disponível em: <<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/staticspages?t=0>>. Acesso em: 10 maio 2018.

BARBIERI, Danielle. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017. 264p. Thiago de Almeida Castor do Amaral.

BARI, Valéria Aparecida. História em quadrinhos e leitura: desafios colocados aos educadores. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Org.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas, volume II: os gibis estão na escola, e agora?**. São Paulo: Criativo, 2015. Cap.5. p.45-59.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 56 p.

BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. 253p.

BEYRUTH, Danilo. **Bando de dois**. Campinas: Zarabatana Books, 2010. 94p.

BUFFON, Eliana Cristina. **Leitura de histórias em quadrinhos do PNBE 2012: a turma do Pererê**. 2014. 156 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/handle/11338/926>>. Acesso em: 23 maio 2018.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975. 239p.

CALDAS, Raoni Naraoka de. Estudo linguístico comparativo sobre onomatopeias em histórias em quadrinhos: Português/Alemão. **Pandaemonium Germanicum**, São Paulo, n.18, p.153-184, 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pg/n18/10.pdf>>. Acesso em: 05 maio 2018.

CAREGNATO, Sonia Elisa. Google acadêmico como ferramenta para os estudos de citações: Avaliação da Precisão das Buscas por Autor. **Ponto de acesso**, Salvador, v.5, n.3, p.72-86, dez. 2011. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.9771/1981-6766rpa.v5i3.5682>>. Acesso em: 16 abr. 2018.

CARRIÈRE, Jean-claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. 180p.

CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. São Paulo: Papirus, 2006. 110 p.

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial**: Linguagem HQ conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011. 95p.

CHINEN, Nobuyoshi. A história do Gibi. In: SANTOS, Roberto Elísio dos et al. **Gibi**: a revista sinônimo de quadrinhos. São Paulo: Via Lettera, 2010. Cap.3. p.35-53.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972. 99p.

CORRADO, Edward M.; JAFFE, Rachel. Transforming and enhancing metadata for enduser discovery: a case study. **JLIS.it.**, v.5, n.2, Jul. 2014. DOI: 10.4403/jlis.it-10069. Disponível em: <<http://leo.cineca.it/index.php/jlis/article/viewFile/10069/9352>>. Acesso em: 10 set. 2015.

COSTA, Sely. Abordagens, estratégias e ferramentas para o acesso aberto via periódicos e repositórios institucionais em instituições acadêmicas brasileiras. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.4, n.2, p.218–232, set. 2008. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/viewFile/281/172>>. Acesso em: 8 ago. 2014.

CROW, R. **The Case for Institutional Repositories**: A SPARC Position Paper. Washington, DC: Scholarly Publishing & Academic Resources Coalition, 2002. Disponível em <http://www.arl.org/sparc/IR/ir.html> Acesso em fev. 2005.

DAHL, Roald. **A fantástica fábrica de chocolate**. São Paulo: Martins Fontes, 2016. 105p.

DUBLIN CORE. **UFRGS**, Rio Grande do Sul, [s.d]. Seção (se houver). Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/snote/wiki/doc.php?id=190>>. Acesso em: 20 de jun. de 2018.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Devir, 2005. 168p.

EISNER, Will. **Pequenos Milagres**. São Paulo: Devir, 2010. 30 p.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4. ed. São Paulo: Wmf Martins, 2010. 176 p.

FERREIRA, Miguel. **Introdução à preservação digital**: conceitos, estratégias e atuais consensos. Universidade do Minho, Escola de Engenharia, 2006.

GAIARSA, José A. Desde a pré-história até McLuhan. In: MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!** São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 115-120.

GIFFEN, Keith et al. **O evangelho segundo Lobo**. São Paulo: Panini Books, 2016.

GLOBO (Brasil). Editora Globo. **Memória Roberto Marinho**. 2013. Disponível em: <<http://www.robertomarinho.com.br/obra/editora-globo.htm>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

GOSCINNY, René; UNDERZO, Albert. **Asterix e Cleópatra**. São Paulo: Record, 2014. 50p.

GRÁCIO, José Carlos Abbud et al. **Metadados para a descrição de recursos da Internet: o padrão Dublin Core, aplicações e a questão da interoperabilidade**. 2002.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2015. 184p.

HENFIL. **A Volta da Graúna**. 3. ed. São Paulo: Geração Editorial, 2003. 125 p.

IBICT. **Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD): sobre a BDTD**. Instituto Brasileiro de informação em Ciência e Tecnologia. 2012. Disponível em: <<http://sitehistorico.ibict.br/informacao-para-ciencia-tecnologia-e-inovacao%20/biblioteca-digital-Brasileira-de-teses-e-dissertacoes-bdtd>>. Acesso em: 16 out. 2018.

IBICT. **Histórico**. Instituto Brasileiro de informação em Ciência e Tecnologia. 2018. Disponível em: <<http://www.ibict.br/sobre-o-instituicao/historico>>. Acesso em: 16 out. 2018. A

IBICT. **Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas (SEER)**. Instituto Brasileiro de informação em Ciência e Tecnologia. 2018. Disponível em: <<http://www.ibict.br/tecnologias-para-informacao/seer>>. Acesso em: 18 maio 2018. B

IBICT. **Rede Cariniana**. Instituto Brasileiro de informação em Ciência e Tecnologia. 2014. Disponível em: <<http://cariniana.ibict.br/index.php/inicio>>. Acesso em: 18 maio 2018.

IBICT. **Repositórios brasileiros**. Instituto Brasileiro de informação em Ciência e Tecnologia. 2012. Disponível em: <<http://www.ibict.br/informacao-para-ciencia-tecnologia-e-inovacao%20/repositorios-digitais/repositorios-brasileiros>>. Acesso em: 13 maio 2018.

IEEE. **Draft Standard for Learning Object Metadata**. 2002. Disponível em: <<https://ieee-sa.imeetcentral.com/lts/>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

IKEMATU, Ricardo Shoiti. Gestão de metadados: sua evolução na tecnologia da informação. **DataGramZero**, v. 2, n. 6, 2001.

KOOSTELLA. **Gefangene: sem saída**. Campinas, São Paulo: Zarabatana Books, 2010. 72p.

KUPER, Peter; KAFKA, Franz. **A metamorfose em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Conrad, 2004.

LEITE, Fernando César Lima et al. **Como gerenciar e ampliar a visibilidade da informação científica brasileira**: repositórios institucionais de acesso aberto. Fernando César Lima Leite, 2009. 124p. Disponível em: <<http://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/775/4/Como%20gerenciar%20e%20ampliar%20a%20visibilidade%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o%20cient%C3%ADfica%20brasileira.pdf>>. Acesso em: 28 maio 2018.

LEITE, Fernando et al. **Boas práticas para a construção de repositórios institucionais da produção científica**. Brasília: IBICT, 2012. 40p. Disponível em: <[http://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/703/1/Boas práticas para a construção de repositórios institucionais da produção científica.pdf](http://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/703/1/Boas%20pr%C3%A1ticas%20para%20a%20constru%C3%A7%C3%A3o%20de%20reposit%C3%B3rios%20institucionais%20da%20produ%C3%A7%C3%A3o%20cient%C3%ADfica.pdf)>. Acesso em: 28 maio 2018.

MACCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Book do Brasil Editora Ltda, 2005.

MACEDO, Claudia Mara Scudelari de. **Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis**. 2010. 271f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/94396/288186.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 15 jun. 2010.

MÁRDERO ARELLANO, Miguel Ángel. CARINIANA: uma rede nacional de preservação digital. **Ciência da Informação**, v. 41, n. 1, 2012.

MÁRDERO ARELLANO, Miguel Ángel. CARINIANA: uma rede nacional de preservação digital. **Ciência da Informação**, v. 41, n. 1, 2012.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Biografias em quadrinhos**. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2015. Cap. 2. p. 43-72.

MILLER, Frank; ROMITA, John. **Demolidor: O homem sem medo**. São Paulo: Panini, 2009. 206 p.

MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!** Rio de Janeiro: Perspectiva, 1977. 340p. (Debates e comunicação).

MUGNAINI, Rogério; STREHL, Leticia. Recuperação e impacto da produção científica na era Google: uma análise comparativa entre o Google Acadêmico e a Web of Science. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, n. Esp, 2008.

MUGNAINI, Rogério; STREHL, Leticia. **Recuperação e impacto da produção científica na era Google**: uma análise comparativa entre o Google Acadêmico e a

Web of Science. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 13, n. 1, p.92-105, 2008.

NESTI, Fido. **Os Lusíadas em quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2006. 46 p.

NIEZER, Tania Mara et al. Caracterização dos produtos desenvolvidos por um programa de mestrado profissional da área de Ensino de Ciências e Tecnologia. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 8, n. 3, 2015.

OLIVEIRA, Cristina de (Org.). Quadrinhos, literatura: e um jogo intertextual. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (Org.). **Quadrinhos e Literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014. Cap. 2. p.37-53.

OPEN ACCESS SCHOLARLY INFORMATION SOURCEBOOK (Estados Unidos da America). Oasis. **Establishing a Repository**. 2017. Disponível em: <[http://www.openoasis.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=161&Itemid=354](http://www.openoasis.org/index.php?option=com_content&view=article&id=161&Itemid=354)>. Acesso em: 04 nov. 2017.

PASCUALI, Daniele Cristina dos Santos. **Gênero graphic novel: histórias para uma nova geração de leitores**. 2017. 130f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Campinas Faculdade de Educação, Campinas, 2017. Disponível em: <[http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/322033/1/Pascuali\\_DanieleCristinadosSantos\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/322033/1/Pascuali_DanieleCristinadosSantos_M.pdf)>. Acesso em: 16 maio 2018.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2016. 155 p. Coleção como usar em sala.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016. 157p.

RAMOS, Paulo. **Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras**. Campinas: Zarabatana Books, 2011. 224p.

REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL UNINTER. **UNINTER**, Curitiba, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.uninter.com/handle/1/10>>. Acesso em: 20 de jun. de 2018.

RICARD, Sylvain; MAËL. Na colônia Penal. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 55 p.

RILEY, Jenn. **UNDERSTANDING METADATA: WHAT IS METADATA AND WHAT IS IT FOR?**. Baltimore: Niso, 2017. 49p. Disponível em: <[https://groups.niso.org/apps/group\\_public/download.php/17446/Understanding%20Metadata.pdf](https://groups.niso.org/apps/group_public/download.php/17446/Understanding%20Metadata.pdf)>. Acesso em: 10 abr. 2018.

ROSETTO, Marcia; NOGUEIRA, Adriana Hypolito. Aplicação de elementos metadados Dublin Core para descrição de dados bibliográficos on-line da biblioteca

digital de teses da USP. **Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias**, v. 12, 2002.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos** de André Dahmer. 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tecnologia, Pós-graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010. Cap. 12. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/179>>. Acesso em: 07 ago. 2017.

SAYÃO, Luís Fernando. Repositórios digitais confiáveis para a preservação de periódicos eletrônicos científicos. **Ponto de Acesso**, vol. 4, n. 3, 2010.A

SAYÃO, Luís Fernando. Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 15, n. 30, 2010.B

SHINTAKU, Milton; MEIRELLES, Rodrigo França. **Manual do DSPACE: administração de repositórios**. 2010.

SINAES. Ministério da Educação (MEC). **Instrumento de avaliação de cursos de graduação presencial e a distância: reconhecimento renovação de reconhecimento**. Brasília: Inep, 2017. Disponível em: <<http://www.anaceu.org.br/download/legislacao/instrumento/Instrumento-de-Avaliacao-de-Cursos-de-Graduacao-Presencial-e-a-Distancia-Reconhecimento-e-Renovacao-de-Reconhecimento.pdf>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

SMITH, MacKenzie et al.. DSpace: An Open Source Dynamic Digital Repository. **D-Lib Magazine**, v. 9, n. 1, Jan. 2003. ISSN 1082-9873 Disponível em: <<http://www.dlib.org/dlib/january03/smith/01smith.html> >. Acesso em: 16 out. 2017.

SOUZA, Marcia Isabel Fugisawa; VENDRUSCULO, Laurimar Gonçalves; MELO, Geane Cristina. Metadados para a descrição de recursos de informação eletrônica: utilização do padrão Dublin Core. **Ciência da Informação**, v. 29, n. 1, 2000.

STANLEY, John; TRIPP, Irving. **Luluzinha vais às compras**. São Paulo: Devir, 2006. 102p.

STOK, Barbara. **Vincent**. Porto Alegre: L&pm, 2017. 141 p.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Observatório de Histórias em Quadrinhos - USP**. 2018. Disponível em: <<http://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com/>>. Acesso em: 11 maio 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos; SANTOS, Roberto Elísio dos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **Eccos – Revista Científica**, São Paulo, n. 27, p.81-95, 29 jun. 2012. Disponível em: <<http://repositorio.uscs.edu.br/handle/123456789/244>> Acesso em: 15 maio 2018. VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Muito além dos quadrinhos: análise e reflexões sobre a 9º arte**. São Paulo: Devir, 2009. 207p.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. 224p.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2015. 224p.

VICARI, Rosa Maria et al. Proposta brasileira de metadados para objetos de aprendizagem baseados em agentes (OABA). **RENOTE: revista novas tecnologias na educação**. Porto Alegre, RS, 2010.

WALTER, Michelle. Takashima. Hagane no Renkinjutsushi: do mangá para animês. **Razón y Palabra** – Primeira Revista Eletrônica da América Latina Especializada em Comunicação, n.77, 2011.

ZENI, Lielson. Adaptação em quadrinhos: como tradução. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (Org.). **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014. Cap. 5. p.111-129.

## APÊNDICE

### Lista de Repositórios do Brasil – IBICT

Nº	Repositórios	Endereço eletrônico	Dspace	DC	OA
01	Repositório Temático - Antônio Carlos Jobim	<a href="http://portal.jobim.org/">http://portal.jobim.org/</a>	não	sim	não
02	Repositório Institucional - Unesp	<a href="https://acervodigital.unesp.br/">https://acervodigital.unesp.br/</a>	sim	sim	não
03	Repositório Institucional - Inmetro	<a href="http://repositorios.inmetro.gov.br/">http://repositorios.inmetro.gov.br/</a>	sim	sim	não
04	Repositório Institucional - Universidade Presbiteriana Mackenzie	<a href="http://dspace.mackenzie.br/">http://dspace.mackenzie.br/</a>	sim	sim	não
05	Repositório Temático - Alice Embrapa	<a href="https://www.alice.cnptia.embrapa.br/">https://www.alice.cnptia.embrapa.br/</a>	sim	sim	não
06	Repositório Temático - Acervo de Recursos Educacionais em Saúde - ARES	<a href="https://ares.unasus.gov.br/acervo/">https://ares.unasus.gov.br/acervo/</a>	sim	sim	não
07	Universidade Metodista de São Paulo	Link perdido	?	?	?
08	Banco Internacional de Objetos Educacionais	Link perdido	?	?	?
09	Repositório Temático - Biblioteca Digital Jurídica do Supremo Tribunal de Justiça	<a href="https://bdjur.stj.jus.br/jspui/">https://bdjur.stj.jus.br/jspui/</a>	sim	sim	não
10	Repositório Temático - Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin	<a href="https://www.bbm.usp.br/">https://www.bbm.usp.br/</a>	sim	sim	não
11	Repositório Temático - Biblioteca Digital ALMG	<a href="https://dspace.almg.gov.br/xmlui/">https://dspace.almg.gov.br/xmlui/</a>	sim	sim	não
12	Repositório Temático - Biblioteca Digital	<a href="http://www.lbd.dcc.ufmg.br/bdbcomp/">http://www.lbd.dcc.ufmg.br/bdbcomp/</a>	não	sim	não



	Brasileira de Computação				
13	Repositório Institucional - Biblioteca Digital da Câmara dos Deputados	<a href="http://bd.camara.gov.br/bd/">http://bd.camara.gov.br/bd/</a>	sim	sim	não
14	Repositório Temático - Biblioteca Digital da Câmara Legislativa do Distrito Federal	<a href="http://biblioteca.cl.df.gov.br/dspace/">http://biblioteca.cl.df.gov.br/dspace/</a>	sim	sim	não
15	Repositório Institucional - Biblioteca Digital da FGV	<a href="http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/">http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/</a>	sim	sim	não
16	Biblioteca Digital da Produção Intelectual da Universidade de São Paulo	Link perdido	?	?	?
17	Repositório Institucional - Biblioteca Digital da UNIVATES - BDU	<a href="https://www.univates.br/bdu/">https://www.univates.br/bdu/</a>	sim	sim	não
18	Repositório Institucional - Biblioteca Digital da Universidade Estadual de Maringá	<a href="http://nou-rau.uem.br/nou-rau/">http://nou-rau.uem.br/nou-rau/</a>	não	sim	não
19	Repositório Institucional - Biblioteca Digital de Monografias de Graduação e Especialização da Universidade de Brasília	<a href="http://bdm.unb.br/">http://bdm.unb.br/</a>	sim	sim	não
20	Biblioteca Digital do Comitê do Itajaí	Link perdido	?	?	?
21	Repositório Temático - Biblioteca Digital do Desenvolvimento	<a href="http://bibspi.planejamento.gov.br/">http://bibspi.planejamento.gov.br/</a>	sim	sim	não
22	Biblioteca Digital do	Link perdido	?	?	?

	Instituto Brasiliense de Direito Público				
23	Repositório Temático - Biblioteca Digital do Senado Federal	<a href="http://www2.senado.leg.br/bdsf/">http://www2.senado.leg.br/bdsf/</a>	sim	sim	não
24	Repositório Institucional - Biblioteca Digital-UFGM	<a href="http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace">http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace</a>	sim	sim	não
25	Repositório Temático - Biblioteca Multimídia da FIOCRUZ	<a href="http://www5.ensp.fiocruz.br/biblioteca/home/">http://www5.ensp.fiocruz.br/biblioteca/home/</a>	não	sim	não
26	Repositório Temático - Biblioteca Virtual em Saúde	<a href="http://bvsm.sau.gov.br/">http://bvsm.sau.gov.br/</a>	não	sim	não
27	Biblioteca Virtual sobre Corrupção	Link perdido	?	?	?
28	Repositório Temático - Biblioteca Digital do Banco Nacional de Desenvolvi- mento Econômi- co e Social	<a href="https://web.bndes.gov.br/bib/jsui/?locale=pt_BR">https://web.bndes.gov.br/bib/jsui/?locale=pt_BR</a>	sim	sim	não
29	CarpeDIEN - Dados e Informações em Energia Nuclear	Link perdido	?	?	?
30	Repositório Temático - CBPF Index	<a href="http://cbpfindex.cbpf.br/">http://cbpfindex.cbpf.br/</a>	não	sim	não
31	Repositório Institucional - UFPel - GUAICA	<a href="http://guaiaca.ufpel.edu.br/">http://guaiaca.ufpel.edu.br/</a>	sim	sim	não
32	Repositório Temático - Infoteca-e - Informação Tecnológica em Agricultura	<a href="https://www.infoteca.cnptia.embrapa.br/infoteca/">https://www.infoteca.cnptia.embrapa.br/infoteca/</a>	sim	sim	não
33	Repositório Institucional - Lume - Rio Grande do Sul	<a href="https://lume.ufrgs.br/">https://lume.ufrgs.br/</a>	sim	sim	sim
34	Repositório Institucional -	<a href="https://memoria.ifrn.edu.br/">https://memoria.ifrn.edu.br/</a>	sim	sim	não

	Memoria - Instituto Federal do Rio Grande do Norte				
35	Repositório Temático - Portal Brasileiro de Dados Abertos	<a href="http://dados.gov.br/">http://dados.gov.br/</a>	não	sim	não
36	Portal do Livro Aberto em CT&I	Link perdido	?	?	?
37	Repositório Temático - Repositório acadêmico de Biblioteconomia e Ciência da Informação	<a href="http://rabci.org/rabci/">http://rabci.org/rabci/</a>	não	sim	não
38	Repositório Comum do Brasil - Deposita	Link perdido	?	?	?
39	Repositório Institucional - Unicamp	<a href="http://repositorio.unicamp.br/">http://repositorio.unicamp.br/</a>	sim	sim	não
40	Repositório Institucional - Universidade Católica de Brasília	<a href="https://repositorio.ucb.br/jspui/">https://repositorio.ucb.br/jspui/</a>	sim	sim	não
41	Repositório Institucional - Universidade Federal de Goiás	<a href="http://repositorio.bc.ufg.br/">http://repositorio.bc.ufg.br/</a>	sim	sim	não
42	Repositório Institucional - Universidade Federal de Juiz de Fora	<a href="https://repositorio.ufjf.br/jspui/">https://repositorio.ufjf.br/jspui/</a>	sim	sim	não
43	Repositório Institucional - Federal do Rio Grande FURG	<a href="http://repositorio.furg.br/">http://repositorio.furg.br/</a>	sim	sim	não
44	Repositório Institucional - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)	<a href="http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/">http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/</a>	sim	sim	sim
45	Repositório Temático - Conselho da Justiça Federal	<a href="https://www2.cjf.jus.br/jspui/">https://www2.cjf.jus.br/jspui/</a>	não	sim	não
46	Repositório Institucional -	<a href="http://www.repositorio.jesuita.org.br/">http://www.repositorio.jesuita.org.br/</a>	sim	sim	não

	Biblioteca da Unisinos (RDBU)				
47	Repositório Institucional - UFMG	<a href="https://dspaceprod02.grude.ufmg.br/dspace/">https://dspaceprod02.grude.ufmg.br/dspace/</a>	sim	sim	não
48	Repositório Temático - UNATI – UNESP	<a href="http://gpnti.marilia.unesp.br:8080/dspace/">http://gpnti.marilia.unesp.br:8080/dspace/</a>	sim	sim	não
49	Repositório Institucional - Universidade Federal do Maranhão	<a href="https://repositorio.ufma.br/jspui/">https://repositorio.ufma.br/jspui/</a>	sim	sim	não
50	Repositório Institucional - Universidade Federal do Pampa	<a href="http://dspace.unipampa.edu.br:8080/">http://dspace.unipampa.edu.br:8080/</a>	sim	sim	não
51	Repositório Institucional - Universidade Municipal de São Caetano do Sul	<a href="http://repositorio.uscs.edu.br/">http://repositorio.uscs.edu.br/</a>	sim	sim	não
52	Repositório Institucional - Universidade Nove de Julho	<a href="http://repositorio.uninove.br/xmlui/">http://repositorio.uninove.br/xmlui/</a>	sim	sim	não
53	Repositório Institucional - Universidade Federal do Paraná	<a href="https://acervodigital.ufpr.br/">https://acervodigital.ufpr.br/</a>	sim	sim	não
54	Repositório Institucional - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba	<a href="http://repositorio.ifpb.edu.br/">http://repositorio.ifpb.edu.br/</a>	sim	sim	não
55	Repositório Temático - Livre Saber (LiSa)	<a href="http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/">http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/</a>	sim	sim	não
56	Repositório Temático - Conhecimento do Ipea	<a href="http://repositorio.ipea.gov.br/">http://repositorio.ipea.gov.br/</a>	sim	sim	não
57	Repositório Institucional - Universidade Federal da Paraíba	<a href="http://rei.biblioteca.ufpb.br/jspui/">http://rei.biblioteca.ufpb.br/jspui/</a>	sim	sim	não
58	Repositório Institucional - ENAP	<a href="http://repositorio.enap.gov.br/">http://repositorio.enap.gov.br/</a>	sim	sim	não

59	Repositório Institucional - Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública	<a href="http://www.repositorio.bahiana.edu.br/jspui/">http://www.repositorio.bahiana.edu.br/jspui/</a>	sim	sim	não
60	Repositório Institucional - Fiocruz (ARCA)	<a href="https://www.arca.fiocruz.br/">https://www.arca.fiocruz.br/</a>	sim	sim	não
61	Repositório Institucional - Fundação João Pinheiro	Link perdido	sim	sim	não
62	Repositório Institucional - Fundação Santo André	<a href="http://www.repositorium.fsa.br:8080/repositorio/">http://www.repositorium.fsa.br:8080/repositorio/</a>	sim	sim	não
63	Repositório Institucional - UFAL	<a href="http://www.repositorio.ufal.br/">http://www.repositorio.ufal.br/</a>	sim	sim	não
64	Repositório Institucional - UnB – RIUnB	<a href="http://repositorio.unb.br/">http://repositorio.unb.br/</a>	sim	sim	não
65	Repositório Institucional - Unicentro	<a href="http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/">http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/</a>	sim	sim	sim
66	Repositório Institucional - UNILA	<a href="https://dspace.unila.edu.br/">https://dspace.unila.edu.br/</a>	sim	sim	não
67	Repositório Institucional - Universidade de Passo Fundo	<a href="http://repositorio.upf.br/">http://repositorio.upf.br/</a>	sim	sim	não
68	Repositório Institucional - Universidade do Estado do Amazonas	<a href="http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/">http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/</a>	sim	sim	sim
69	Repositório Institucional - Universidade Estadual da Paraíba	<a href="http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/">http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/</a>	sim	sim	não
70	Repositório Institucional - Universidade Estadual de Ponta Grossa	<a href="http://ri.uepg.br:8080/riuepg/">http://ri.uepg.br:8080/riuepg/</a>	sim	sim	não
71	Repositório Institucional - Universidade Federal da Bahia	<a href="https://repositorio.ufba.br/ri/">https://repositorio.ufba.br/ri/</a>	sim	sim	não
72	Repositório Institucional - Universidade Federal de Grande Dourados	<a href="https://dspace.ufgd.edu.br/jspui/">https://dspace.ufgd.edu.br/jspui/</a>	sim	sim	não

73	Repositório Institucional - Universidade Federal de Itajubá	<a href="https://repositorio.unifei.edu.br/xmlui/">https://repositorio.unifei.edu.br/xmlui/</a>	sim	sim	não
74	Repositório Institucional - Universidade Federal de Lavras (RIUFLA)	<a href="http://repositorio.ufla.br/">http://repositorio.ufla.br/</a>	sim	sim	não
75	Repositório Institucional - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul	<a href="http://repositorio.cbc.ufms.br:8080/jspui/">http://repositorio.cbc.ufms.br:8080/jspui/</a>	sim	sim	não
76	Repositório Institucional - Universidade Federal de Ouro Preto	<a href="http://www.repositorio.ufop.br/">http://www.repositorio.ufop.br/</a>	sim	sim	não
77	Repositório Institucional - Universidade Federal de Pernambuco	<a href="https://repositorio.ufpe.br/">https://repositorio.ufpe.br/</a>	sim	sim	não
78	Repositório Institucional - Universidade Federal de Rondônia	<a href="http://www.ri.unir.br/jspui/">http://www.ri.unir.br/jspui/</a>	sim	sim	não
79	Repositório Institucional - Universidade Federal de Santa Catarina	<a href="https://repositorio.ufsc.br/">https://repositorio.ufsc.br/</a>	sim	sim	não
80	Repositório Institucional - Universidade Federal de Sergipe	<a href="https://ri.ufs.br/">https://ri.ufs.br/</a>	sim	sim	sim
81	Repositório Institucional - Universidade Federal de Uberlândia	<a href="http://repositorio.ufu.br/">http://repositorio.ufu.br/</a>	sim	sim	não
82	Repositório Institucional - Universidade Federal de Viçosa	<a href="http://www.locus.ufv.br/">http://www.locus.ufv.br/</a>	sim	sim	não
83	Repositório Institucional - Universidade Federal do Acre	<a href="http://repositorios.ufac.br:8080/repositorio/">http://repositorios.ufac.br:8080/repositorio/</a>	sim	sim	não
84	Repositório Institucional da	<a href="http://www.repositorio.ufc.br/">http://www.repositorio.ufc.br/</a>	sim	sim	não

	Universidade Federal do Ceará				
85	Repositório Institucional - Universidade Federal do Espírito Santo	<a href="http://repositorio.ufes.br/">http://repositorio.ufes.br/</a>	sim	sim	não
86	Repositório Institucional - Universidade Federal do Pará	<a href="http://www.repositorio.ufpa.br/jspui/">http://www.repositorio.ufpa.br/jspui/</a>	sim	sim	não
87	Repositório Institucional - Universidade Federal do Piauí	<a href="http://repositorio.ufpi.br/xmlui/">http://repositorio.ufpi.br/xmlui/</a>	sim	sim	não
88	Repositório Institucional - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia	<a href="http://www.repositorio.ufrb.edu.br/">http://www.repositorio.ufrb.edu.br/</a>	sim	sim	não
89	Repositório Institucional - Universidade Federal do Rio Grande	<a href="http://repositorio.furg.br/">http://repositorio.furg.br/</a>	sim	sim	não
90	Repositório Institucional - Universidade Federal do Rio Grande do Norte	<a href="http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/">http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/</a>	sim	sim	não
91	Repositório Institucional - Universidade Federal do Tocantin	<a href="http://repositorio.uft.edu.br/">http://repositorio.uft.edu.br/</a>	sim	sim	não
92	Repositório Institucional - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri	<a href="http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/">http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/</a>	sim	sim	não
93	Repositório Institucional - Universidade Federal Fluminense	Link perdido	?	?	?
94	Repositório Institucional - Universidade Tecnológica Federal do Paraná	<a href="http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/">http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/</a>	sim	sim	não

95	Repositório Institucional - Produção Científica da ENSP	<a href="http://www6.ensp.fiocruz.br/repositorio/">http://www6.ensp.fiocruz.br/repositorio/</a>	não	sim	não
96	Repositório Institucional - IBICT	<a href="http://repositorio.ibict.br/">http://repositorio.ibict.br/</a>	sim	sim	não
97	Repositório Institucional - Centro de Tecnologia da Informação Renato Archer	Link perdido	?	?	?
98	Repositório Institucional - Centro Universitário de Brasília	<a href="http://repositorio.uniceub.br/">http://repositorio.uniceub.br/</a>	sim	sim	não
99	Repositório Institucional - CETEM - Mineralis	<a href="http://mineralis.cetem.gov.br/">http://mineralis.cetem.gov.br/</a>	sim	sim	não
100	Repositório Institucional - Instituto Nacional de Tecnologia	Link perdido	?	?	?
101	Repositório Institucional - Museu Paraense Emílio Goeld	<a href="http://repositorio.museu-goeldi.br/">http://repositorio.museu-goeldi.br/</a>	sim	sim	não
102	Repositório Institucional - Sistema CFB/CRB	<a href="http://repositorio.cfb.org.br/">http://repositorio.cfb.org.br/</a>	sim	sim	não
103	Repositório Institucional - Pantheon da Universidade Federal do Rio de Janeiro	<a href="http://www.pantheon.ufrj.br/">http://www.pantheon.ufrj.br/</a>	sim	sim	sim
104	Repositório Institucional - PUCRS	<a href="http://repositorio.pucrs.br/dspace/">http://repositorio.pucrs.br/dspace/</a>	sim	sim	não
105	Repositório Institucional - UNESP	<a href="https://repositorio.unesp.br/">https://repositorio.unesp.br/</a>	sim	sim	sim
106	Repositório Institucional - UNIFESP	<a href="http://repositorio.unifesp.br/">http://repositorio.unifesp.br/</a>	sim	sim	sim
107	Repositório Institucional - Vitor Marinho	<a href="http://vitormarinho.ufsc.br/">http://vitormarinho.ufsc.br/</a>	sim	sim	não
108	Repositório Temático - SabeRES (Repositório	<a href="http://www.escoladegestao.pr.gov.br/">http://www.escoladegestao.pr.gov.br/</a>	não	sim	não



	Saberes em Gestão Pública)				
109	Repositório Temático - SBI Café	<a href="http://www.sbicafe.ufv.br/">http://www.sbicafe.ufv.br/</a>	sim	sim	não
110	Repositório Temático - Tribunal Superior Eleitoral - Repositório de dados eleitorais	<a href="http://www.tse.jus.br/eleicoes/estatisticas/repositorio-de-dados-eleitorais-1/repositorio-de-dados-eleitorais">http://www.tse.jus.br/eleicoes/estatisticas/repositorio-de-dados-eleitorais-1/repositorio-de-dados-eleitorais</a>	não	sim	não

Fonte: IBICT (2018).