



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL**

RAIANE ASSUNÇÃO RODRIGUES

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA CULTURA DIGITAL: CONSTRUINDO UM
FRAMEWORK DIDÁTICO BASEADO NA PEDAGOGIA DOS
MULTILETRAMENTOS**

**SANTARÉM – PA
2023**

RAIANE ASSUNÇÃO RODRIGUES

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA CULTURA DIGITAL: CONSTRUINDO UM
FRAMEWORK DIDÁTICO BASEADO NA PEDAGOGIA DOS
MULTILETRAMENTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Colegiado do Curso Licenciatura em Informática
Educativa da Universidade Federal do Oeste
do Pará - Campus de Santarém, para obtenção do
grau de Licenciada em Informática Educativa.
Orientador: Dr. Gilson Cruz Junior.

**SANTARÉM – PA
2023**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/UFOPA




- R696h Rodrigues, Raiane Assunção
Histórias em quadrinhos na cultura digital: construindo um framework didático baseado na pedagogia dos multiletramentos./ Raiane Assunção Rodrigues. – Santarém, 2023.
23 p. : il.
Inclui bibliografias.
- Orientador: Gilson Cruz Junior.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Oeste do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Curso de Licenciatura em Informática Educacional.
1. HQs. 2. Multiletramentos. 3. Educação. I. Cruz Junior, Gilson, *orient.* II. Título.

CDD: 23 ed.741.5



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE CIÊNCIAS EXATAS
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE TCC DO CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA
EDUCACIONAL

01	Ao(s) 29 (vinte e nove) dias do mês de junho de dois mil e vinte e três, na cidade de Santarém, Estado do
02	Pará, reuniram-se no LANTED, Bloco H, Campus Rondon para a sessão pública de defesa de Trabalho
03	de Conclusão de Curso da Licenciatura em Informática Educacional, apresentado no formato de Artigo
04	Científico, desenvolvido pela discente Raiane Assunção Rodrigues, intitulado “Histórias em quadrinhos
05	na cultura digital: construindo um framework didático baseado na pedagogia dos multiletramentos”, sob
06	orientação do docente Prof. Dr. Gilson Cruz Junior desta Instituição. A banca examinadora foi composta
07	pelo docente orientador citado e pelos docentes Prof. Dr. Hergos Ritor Fróes de Couto (examinador
08	externo) e Prof Dr José Ricardo e Souza Mafra (examinador interno). Após a defesa, análise do TCC,
09	arguição da autora e considerando a qualidade deste trabalho enquanto produto de uma pesquisa
10	científica, a banca deferiu a (X) aprovação / () reprovação do TCC, resultando a nota 9,5 Fica acordado
11	que este resultado está condicionado à entrega final do trabalho, no prazo máximo de cinco dias úteis a
12	partir desta data. Proclamado o resultado pelo presidente da banca, foram encerrados os trabalhos e para
13	constar, eu, Prof. Dr. Gilson Cruz Junior, lavrei a presente ata, que deverá ser assinada pela autora do
14	trabalho e membros da banca examinadora.
15	Autor(a):  RAIANE ASSUNCAO RODRIGUES Data: 03/07/2023 13:27:10-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br ula: 201800130
16	Presidente da Banca e Orientador (a):  GILSON CRUZ JUNIOR Data: 30/06/2023 18:07:49-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br
17	Examinador Interno:  JOSE RICARDO E SOUZA MAFRA Data: 30/06/2023 20:04:03-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br
18	Examinador Externo:
19	HERGOS RITOR FROES DE COUTO:307616892
20	Assinado de forma digital por HERGOS RITOR FROES DE COUTO:30761689249 Dados: 2023.06.30 21:55:01 -03'00'

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, a quem sempre confio, a quem atribuo todas as conquistas em minha vida, onde sempre busquei forças, coragem e determinação, a quem dedico os bons resultados alcançados durante meu percurso acadêmico.

A minha mãe Gezilda Assunção e minha família em especial meu irmão Geandresson, em memória, que em vida sempre me incentivou a me dedicar aos estudos, sou imensamente grata pelo apoio de meus familiares que durante minha vida acadêmica estiveram ao meu lado, torcendo, acreditando e me incentivando a continuar em meio a tantos desafios.

Ao meu orientador, Dr. Gilson Cruz Junior, por toda confiança, ajuda e paciência em me acompanhar nessa jornada desde o PIBIC até aqui.

A minha querida prima e amiga Solange Rodrigues Neves pelo apoio nos momentos difíceis, e aos demais amigos e colegas, que acompanharam e vivenciaram essa trajetória durante o decorrer do curso, pelos laços fraternos concretizados e pelo companheirismo de todos que estiveram próximos de mim nesta caminhada.

A UFOPA, que me proporcionou experiências maravilhosas, que contribuíram para meu amadurecimento e crescimento pessoal e profissional. A meus professores, que foram importantes colaboradores na construção da vida acadêmica, que compartilharam ensinamentos valiosos que jamais serão esquecidos.

E a todos aqueles que contribuíram direta ou indiretamente para a construção de minha formação, minha imensa gratidão.

RESUMO

Na contemporaneidade, as práticas cotidianas vêm se rendendo a diferentes aparelhos eletrônicos capazes de auxiliar a realização de tarefas e atividades variadas, abrangendo âmbitos do trabalho ao lazer. Por meio de computadores pessoais e dispositivos móveis (celulares, tablets, notebooks), pessoas comuns vêm mobilizando uma ampla gama de linguagens que lhes dão acesso a novas maneiras de materializar pensamentos, vivências, sentimentos e visões de mundo. Nesse cenário, emergem não apenas novas modalidades expressivas, mas também remodelações e remediações de linguagens preexistentes. Entre as mais relevantes, encontram-se aquelas que dizem respeito às histórias em quadrinhos (HQs). Este trabalho tem o objetivo de investigar as aproximações entre a linguagem das histórias em quadrinhos e a pedagogia dos multiletramentos, no intuito de formular um framework educacional constituído de ações didáticas passíveis de serem replicadas e adaptadas em contextos educativos formais e não formais. Trata-se de uma pesquisa qualitativa bibliográfica de cunho exploratório, que opera conforme os princípios do Design Science Research (DSR). Entendemos que a construção de um framework educacional pode representar um recurso estratégico aos educadores em busca de uma base didático-pedagógica para desenvolver ações de letramento voltadas à linguagem das HQs. Por fim, como resultado, a pesquisa apresenta um breve quadro descrevendo ações de aprendizagem voltadas aos quadrinhos e alinhadas aos processos de conhecimento da pedagogia dos multiletramentos.

PALAVRAS-CHAVE: HQs. Multiletramentos. Educação. Cultura Digital. Ensino Aprendizagem.

ABSTRACT

In contemporary times, everyday practices have been surrendering to different electronic devices capable of helping to carry out tasks and activities varied, covering scopes from work to leisure. through computers personal computers and mobile devices (cell phones, tablets, notebooks), ordinary people have been mobilizing a wide range of languages that give them access to new ways of materializing thoughts, experiences, feelings, and visions of world. In this scenario, not only new expressive modalities emerge, but also remodeling and remediation of preexisting languages. In between the most relevant are those that relate to the stories in comics (HQs). This work aims to investigate the similarities between the language of comics and the pedagogy of multiliteracies, to formulate an educational framework made up of didactic actions that can be replicated and adapted in formal and non-formal educational contexts. This is qualitative bibliographic exploratory research, which operates according to the principles of Design Science Research (DSR). We understand that the construction of an educational framework can represent a strategic resource for educators in search of a didactic-pedagogical basis to develop literacy actions focused on the language of comics. Finally, as a result, the research presents a brief table describing learning actions focused on comics and aligned with the knowledge processes of multiliteracy pedagogy.

KEYWORDS: Comics. Multiliteracies. Education. Digital Culture. Teaching Learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. METODOLOGIA	9
3. A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS	11
4. HQs COMO LINGUAGEM	15
5. HQs E A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS.....	18
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS.....	23

1. INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, as tecnologias digitais de informação e comunicação representam uma das principais forças estruturantes da vida em sociedade. O desenvolvimento e a popularização de novos recursos técnicos têm trazido impactos sensíveis a atividades essenciais à existência humana (SELWYN, 2011; SELWYN, 2017). Do lazer ao trabalho, as práticas cotidianas vêm se rendendo a dispositivos eletrônicos capazes de auxiliar a realização de tarefas variadas. Com frequência, essa contribuição tem ocorrido por meio do aperfeiçoamento e da criação de novas formas de sociabilidade e participação, a exemplo daquelas que se observam nas mídias sociais e demais plataformas online que possibilitam a interconexão entre indivíduos e instituições em todo o planeta.

Outra mudança digna de destaque é o surgimento de novas formas expressivas alavancadas pela cultura digital. Por meio de computadores pessoais e dispositivos móveis (celulares, tablets, notebooks), pessoas comuns vêm mobilizando uma ampla gama de linguagens que tem garantido acesso a novas maneiras de materializar pensamentos, vivências, sentimentos e visões de mundo. Seja para interações triviais, seja para manifestações artísticas, tais formas de comunicação se difundem dando corpo a um volume imensurável de conteúdos ubíquos: stories¹ e registros fotográficos no Instagram, tweets e threads² no Twitter, vlogs³ e demais gêneros audiovisuais no Youtube, além de games consumidos tanto por jogadores ocasionais quanto gamers hardcore.⁴

Trata-se de um novo ecossistema midiático em expansão, no qual as relações entre indivíduos e seu ambiente estão cada vez mais atravessadas por sistemas semióticos ainda não desvendados por completo. Paralelamente, a preocupação com a alfabetização midiática tornou-se um dos temas centrais no campo das tecnologias e da educação digital (COPE; KALANTZIS, 2009a; COPE; KALANTZIS, 2009b; COPE; KALANTZIS, 2009c). Além de recursos didáticos e recursos pedagógicos, os meios de comunicação estão sendo reconhecidos como um espaço existencial que exige de cada pessoa o preparo capaz de garantir o acesso e usufruto de

¹ Stories é um formato visual em tela cheia, que desaparece após 24 horas e não aparece no feed de notícias da plataforma.

² Twitter é uma rede social que possui limite de 280 caracteres para cada postagem. O termo *thread* é visto com muita frequência nesta plataforma para denominar sequência de postagens relacionados ao mesmo tópico.

³ Vlogs é a abreviação de videoblog (vídeo + blog), um tipo de blog (páginas on-line, atualizadas com frequência) em que os conteúdos predominantes são os vídeos.

⁴ Gamers Hardcore é o termo utilizado para descrever jogadores de videogames assíduos, que completam desafios em um curto espaço de tempo.

novas formas de criação e participação sociocultural (MARTIN-BARBERO, 2014). Com isso, a relevância do ciberespaço e da comunicação digital nas vidas de trabalhadores, cidadãos e indivíduos realça a necessidade de um novo conjunto de conhecimentos, competências e valores em sintonia com os novos desafios da sociedade da informação.

Desse caldeirão em ebulição, emergem não apenas novas modalidades expressivas, mas também remodelações e remediações de linguagens preexistentes. Entre as mais relevantes, encontram-se aquelas que dizem respeito às histórias em quadrinhos (HQs). Originalmente publicadas na forma de revistas e almanaques, as HQs têm se modificado não apenas em sua composição física, mas também em seus regimes de autoria e leitura.

Atualmente, a publicação e reprodução dessas estórias não está mais subordinada aos rígidos protocolos dos sistemas editoriais tradicionais que controlam as indústrias do setor. Com a adoção e desenvolvimento de novos modelos de produção, as HQs têm se apropriado de uma série de tecnologias e recursos digitais que vêm auxiliando não apenas artistas profissionais, mas também aspirantes, entusiastas e desenhistas anônimos. O surgimento de softwares e apps de desenho, modelagem e edição simplificou a reprodução de técnicas de criação artística (LUIZ, 2013). Do mesmo modo, multiplicam-se as plataformas e os sites nos quais autores e artistas amadores dão visibilidade às suas webcomics,⁵ tiras e demais obras do gênero.

A intenção deste trabalho é abordar o fenômeno das HQs na cultura digital sob a ótica da alfabetização midiática. Mais especificamente, esta pesquisa tem como objetivo investigar as aproximações entre a linguagem das histórias em quadrinhos e a pedagogia dos multiletramentos, no intuito de formular um framework educacional constituído de ações didáticas passíveis de serem replicadas e adaptadas em contextos educativos formais e não formais. Trata-se de uma proposta que visa integrar a produção de conhecimento por meio da pesquisa à construção de respostas e insumos capazes de auxiliar tanto a formação do sujeito no cenário da cultura digital, quanto o enfrentamento dos desafios envolvendo a formulação e o aprimoramento de abordagens e estratégias de ensino alinhadas a esse projeto.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa bibliográfica de cunho exploratório, na medida em que prioriza estabelecer uma aproximação sistemática de um fenômeno ou objeto emergente, em detrimento da produção de resultados mensuráveis e generalizáveis (BOGDAN; BIKLEN,

⁵ Webcomics são as histórias em quadrinhos publicados de forma online.

1994). A pedagogia dos multiletramentos é uma perspectiva que, apesar da popularidade crescente, ainda carece de maiores canais de diálogo com o campo da educação digital e com as tecnologias educacionais. Logo, a escolha dessa abordagem se justifica pelo entendimento de que, mesmo em ascensão, o debate sobre o tema ainda é um terreno com poucas certezas, e que por isso necessita de incursões mais flexíveis e modestas.

Esta investigação também se alinha aos princípios da Design Science Research (DSR). Em contraste com o paradigma científico tradicional, sobretudo no âmbito das ciências naturais e sociais, cujo objetivo é explicar, descrever, explorar e prever fenômenos e suas relações, a DSR, além de todas as ações descritas, propõe-se a desenvolver artefatos que auxiliem a concretização de objetivos, a realização de tarefas ou mesmo a solução de problemas práticos (DRESCH; LACERDA; ANTUNES JUNIOR, 2015). Nesse sentido, a noção de artefato abrange um conjunto de produtos concretos e/ou abstratos distintos, tais como constructos, modelos, métodos, instanciações e designs propositivos. Cada um deles se aplica a classes específicas de problemas para os quais, mediante o processo de investigação, serão formulados uma ou mais soluções ótimas/satisfatórias.

No que tange a este trabalho, entendemos que a construção de um framework educacional pode representar uma resposta aos educadores em busca de uma base didático-pedagógica para desenvolver ações de letramento voltadas à linguagem das HQs. Evidentemente, o emprego do termo “solução” não significa ignorar eventuais lacunas deixadas pelo artefato criado, tampouco negar sua inevitável incompletude e incapacidade de reunir todos os conhecimentos, as estratégias e as possibilidades pedagógicas ligadas ao tema. Na qualidade de ciência aberta, a DSR também opera com a hipótese de que as soluções já formuladas podem ser revisitadas, reavaliadas e, se necessário, submetidas a atualizações, ou mesmo descartadas caso não possam mais fornecer respostas adequadas ao(s) problema(s) para as quais foram concebidas.

Em geral, a execução de estudos alinhados à DSR ocorre de acordo com protocolos constituídos por etapas como: 1) Identificação do problema; 2) Conscientização do problema e revisão de literatura; 3) Identificação dos artefatos e configuração das classes de problemas; 4) Proposição de artefatos para a resolver um problema específico; 5) Projeto do artefato selecionado; 6) Desenvolvimento do artefato; 7) Avaliação do artefato; 8) Explicitação das aprendizagens; 9) Conclusões; 10) Generalização para uma classe de problemas; e 11) Comunicação dos resultados (DRESCH; LACERDA; ANTUNES JUNIOR, 2015).

Trata-se de desenho flexível e passível de ajustes de acordo com as especificidades de cada pesquisa, problema e/ou artefato. Nesse caso, a realização das etapas ligadas à avaliação do artefato (7) e à explicitação de aprendizagens (8) inevitavelmente demandariam testes de aplicação em contextos educacionais concretos. Entende-se que essas fases exigem um estudo à parte, uma vez que isso garante melhores condições para a sua implementação e tratamento de seus resultados. Sendo assim, o foco do presente texto é a construção e proposição de um modelo de alfabetização em HQs, partindo de uma pesquisa bibliográfica organizada conforme o seguinte itinerário: 1) fundamentos da pedagogia dos multiletramentos; 2) as HQs como linguagem; 3) modelo de alfabetização em HQs.

3. A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

O termo multiletramentos está estreitamente ligado ao *The New London Group* (NLG), grupo de pesquisadores oriundos de diferentes universidades que, em 1996, publicou o manifesto chamado “*A pedagogy of multiliteracies: designing social futures*”. Na época, as discussões do NLG voltavam-se para a formulação de uma pedagogia alinhada ao futuro da alfabetização no século XXI. Para isso, retomaram os elementos (ainda) relevantes de abordagens tradicionais de leitura e escrita, associando-os aos conhecimentos acerca dos novos modos produção de significados colocados em prática em diferentes ambientes de comunicação contemporâneos. Nesse sentido, o manifesto se propõe a reconhecer as múltiplas formas de comunicação e construção de sentidos em ascensão, considerando os novos recursos técnicos e linguagens disponíveis, em especial, aqueles de ordem visual, auditiva, espacial, comportamental e gestual.

A diversidade social e a multimodalidade são os princípios essenciais na perspectiva dos multiletramentos, destacando a necessidade de reconhecer e dialogar com as diferenças linguísticas e culturais. Sob essa ótica, os significados são geridos de modos cada vez mais multimodais, tendência intimamente ligada à proliferação de novos meios de informação e comunicação. Por essa razão, os multiletramentos se esforçam para integrar o “velho” com o “novo”, no intuito de transformar a maneira como nos alfabetizamos atualmente.

Nesse sentido ensinar “letramentos” não é simplesmente uma questão do uso correto da língua; é, sobretudo, um meio de comunicação e representação de significados em um sentido mais amplo, mais rico e abrangente, o que impõe desafios às práticas de letramentos escolares tradicionais, cujos processos de ensino e aprendizagem precisam ser reexaminados. Por exemplo, quando aprendemos gramática e ortografia, temos que considerar espaços contemporâneos de escrita, como mensagens de texto e posts em mídias sociais, cuja fluidez e quantidades de recursos multimodais de

comunicação possibilitam novas formas e convenções de letramentos (KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020, p. 22).

Diante de diferentes transformações sociais, políticas e econômicas contemporâneas, os objetivos dessa pedagogia na vida cotidiana mantêm diálogo com as principais metas das escolas e instituições, sobretudo, no que tange à preparação dos alunos para os três âmbitos fundamentais da comunicação: trabalho, cidadania e vida comunitária. A perspectiva dos multiletramentos acolhe o caráter multicultural da experiência cotidiana, levando em conta facetas essenciais da formação de sujeitos, notadamente, a pessoal, a profissional e a cívica. Isso implica em não apenas desenvolver novas práticas sociais de comunicação por meio de diferentes letramentos, mas também estimular a utilização desses para a criação de formas originais e transformadoras de trabalho, promovendo maior participação cidadã em espaços públicos e fomentando o engajamento comunitário. Em outras palavras, essa pedagogia não se preocupa apenas com a aquisição de competências comunicacionais, mas também com as possíveis contribuições para a vida de indivíduos, trabalhadores e cidadãos.

No âmbito do trabalho, os multiletramentos ultrapassam o conjunto de habilidades tradicionais de leitura e escrita. Na atualidade, a maior parte das empresas e setores produtivos anseiam por trabalhadores capazes de mobilizar um pensamento crítico, solucionar problemas e trabalhar colaborativamente, além de demonstrar competências efetivas em comunicação oral e escrita (COPE; KALANTZIS, 2009b). Frente a esse cenário, os educadores são convidados a desenvolver uma pedagogia que esteja em sintonia com a economia pós-industrial, garantindo que os estudantes não apenas tenham mais oportunidades de ingresso no mercado de trabalho formal, mas também conquistem melhores condições (sociais e econômicas) de vida.

Segundo Cope e Kalantzis (2009b), no plano da cidadania, os multiletramento estão centrados na formação de estudantes letrados críticos, isto é, de agentes aptos a atuarem como protagonistas de seus próprios processos de conhecimento, além de contribuírem com ideias e habilidades para vivenciar de formas produtivas as diferenças existentes dentro e fora de suas comunidades.

Diante das mudanças geopolíticas contemporâneas, as escolas cada vez mais são convocadas a desenvolver propostas pedagógicas em sintonia com a crescente pluralidade sociocultural e a conseqüente diversidade linguística. Trata-se de letramentos voltados à vida comunitária que ajudem os alunos não apenas a conviverem em cenários plurais, mas também a construir suas próprias identidades. Levando em conta que vivemos e transitamos por vários mundos distintos (casa, escola, trabalho, interesses, afiliações de vários tipos), a língua e outros modos de comunicação tornaram-se um marcador crucial das nossas diferenças na vida social,

na medida em que esses mundos mantêm entre si semelhanças, mas também divergências, tornando confusas suas fronteiras e interseções, as quais são marcadas por uma multiplicidade de significados e formas de comunicação específicas.

Sendo assim, diante da potencial contribuição da pedagogia dos multiletramentos, voltamo-nos para dois questionamentos fundamentais a essa perspectiva: o “o quê” e o “como” dos multiletramentos. O primeiro pressupõe o que os estudantes precisam aprender diante da realidade emergente, em que a pedagogia desenvolve um papel mais pluralista e assume a multimodalidade como princípio fundamental. Por sua vez, essa categoria parte do entendimento de que modos distintos de produção de significado estão interconectados em nossas práticas cotidianas de representação e comunicação. Na pedagogia dos multiletramentos, todas as formas de significação, incluindo a língua, são consideradas processos dinâmicos de e em transformação, o que significa dizer que os criadores de significado não reproduzem simplesmente as convenções de design e as normas da ortogramaticais sancionadas.

Os designs estão atrelados aos multiletramentos como recursos para construção de significados. Nessa perspectiva, são identificados sete modos distintos de significação, os quais se organizam de acordo com suas respectivas formas de representação (produção de significados para si) e comunicação (produção de significados para terceiros): 1) significados escritos: escrita e leitura; 2) significados visuais: percepção e imagem; 3) significados espaciais: localização e posicionamento; 4) significados táteis: toque e sensação corporal; 5) significados gestuais: linguagem corporal; 6) significados sonoros: sons e música; 7) significados orais: fala e escuta (COPE; KALANTZIS, 2009b).

Por sua vez, o “como” da pedagogia dos multiletramentos diz respeito às propostas de práticas pedagógicas a serem realizadas nesses processos formativos. Cope e Kalantzis (2009a) apontam quatro domínios de conhecimento que estruturam esses esforços: 1) prática situada; 2) instrução explícita; 3) enquadramento crítico; 4) prática transformada. Cada um deles descreve ações de aprendizagem que se dividem em duas frentes distintas, tais como: a) experienciar (o conhecido e o novo); b) conceitualizar (por nomeação e por teoria); c) analisar (funcional e criticamente); e d) aplicar (apropriada e criativamente).

Quadro 1 – O “como” dos multiletramentos.

O “como” dos multiletramentos: as microdinâmicas da pedagogia	
Orientações pedagógicas	Processos de conhecimento
Prática situada	Experienciar ... o Familiar ... o Novo

Instrução explícita	Conceitualizar ... Nomeando ... Teorizando
Enquadramento crítico	Analisar ... Funcionalmente ... Criticamente
Prática transformada	Aplicar ... Apropriadamente ... Criativamente

Fonte: Cruz Junior (2021), adaptado de Cope e Kalantzis (2009).

Na perspectiva dos letramentos, segundo Cope e Kalantzis (2009), experimentar o conhecido consiste em promover atividades em que os alunos tragam para sala de aula artefatos textuais e práticas comunicativas que demonstrem significados que constroem em suas vidas cotidianas, estimulando a autorreflexão sobre seus interesses e perspectivas. Experimentar o novo, por sua vez, consiste em ir além das experiências cotidianas, expor os alunos a novos significados, novas situações, informações e ideias, como, por exemplo, ler textos escritos, ouvir textos falados ou sons, observar gestos e, particularmente, textos visuais (imagens estáticas e em movimento).

Conceitualizar por nomeação implica em estabelecer distinções de semelhanças e diferenças, categorizando e nomeando os elementos constituintes das práticas comunicacionais e textos examinados. Consiste em engajar os estudantes em atividades em que possam criar suas próprias conceituações, nomeando e classificando de acordo com suas características gerais. Conceitualizar com teoria abrange a realização de generalizações, reunindo conceitos em estruturas interpretativas, de tal modo que os estudantes possam explorar e construir modelos cognitivos e representações de conhecimento. No lugar de ensinar a teoria aos alunos, estes são instigados a atuação na construção autônoma de suas próprias teorias.

Analisar funcionalmente une processos de raciocínio (como entre causa e efeito) e de análise de conexões lógicas, nos quais os alunos aprendem a explicar as maneiras pelas quais os textos trabalham para transmitir significados, de maneira complexa e significativa. Por sua vez, analisar criticamente incentiva os alunos a interrogarem os propósitos relacionados aos significados e às ações com base na interpretação do contexto sociocultural. Trata-se de promover a autorreflexão sobre o próprio conhecimento, a avaliação das perspectivas, dos interesses e dos motivos daqueles envolvidos na construção do conhecimento.

Por fim, aplicar adequadamente baseia-se nas tradições de letramento que enfatizam a prática comunicativa, nas quais a aprendizagem ocorre por meio de um processo de transferência de conhecimento generalizável para contextos práticos, entrelaçando-se entre o

conceitual e o aplicado. Já a aplicação criativa contempla os interesses, as experiências e as aspirações do aluno de tal maneira que a sua produção de significados seja distintamente autoral e original.

Em suma, a pedagogia dos multiletramentos transcende os modelos de alfabetização tradicionais, defendendo a utilização do prefixo “multi” associado e esse tipo de aprendizagem. Diante dessa nova perspectiva, os próximos tópicos abordaram a aproximação e correlação das histórias em quadrinhos com a pedagogia dos multiletramentos.

4. HQs COMO LINGUAGEM

Em certos cenários, as HQs se apresentam entre as primeiras formas de leitura não tradicional às quais crianças e jovens têm contato, e que, por consequência, ajudam a moldar seu gosto pela leitura – em sentido amplo. Os primeiros registros dessa forma de expressão remetem ao século XVIII, passando desde então por vários processos de transformação até chegar ao que hoje entendemos por HQs (VENGUEIRO, 2018). Com o intuito de promover a comunicação para além das imagens independentes, artistas que lidavam com a arte de contar histórias direcionadas a públicos de massa buscaram criar uma linguagem que fosse capaz de transmitir pensamentos, sons, ações e ideias dispostos em sequência e separados por quadros. A partir de então, essa arte narrativa tipicamente moderna continuou em evolução ao longo de todo o século XX, chegando à atualidade com as novas formas e tecnologias que proporcionaram o nascimento de gêneros alternativos.

De acordo Eisner (2010), em geral, as HQs operam em função de dois importantes dispositivos de comunicação: as palavras e as imagens. Do ponto de vista estrutural, essas são distribuídas em variados formatos e em grades de elementos que compõem cada narrativa. Alcançando cada vez mais leitores, as HQs têm acumulado popularidade e conquistado espaço em diferentes nichos e segmentos, consolidando um público consumidor que, apesar de heterogêneo, atrai-se por suas características artísticas singulares somadas à sua fácil compreensão. Trata-se de um traço que vai ao encontro de tendências comuns na comunicação humana, como a inerente atração por conteúdos de natureza visual/gráfica em relação à escrita tradicional.

Sob essa ótica, as HQs podem ser consideradas como uma forma de expressão multimodal por excelência, na medida em que:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavras e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e

verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 2010, p. 2).

Para Groensteen (2015), definir com precisão um termo tão amplo como “histórias em quadrinhos” é desafiador, haja vista que esse gênero engloba inúmeras condições e normalmente se utiliza de uma linguagem mais coloquial e acessível ao grande público, não se baseando num sistema de signos em particular, fato que dificulta o estabelecimento de definições universais. Como gênero narrativo, as HQs estão ligadas a um amplo conjunto de categorias (conflitos, diegese, situações, temas, conflitos, personagens e etc.) que perpassa diferentes sistemas semióticos. Como objeto físico, as HQs se materializam por intermédio de tiras, revistas, gibis e almanaques, nos quais são apresentados uma coleção de ícones apartados e solidários. Para o autor, podemos afirmar com certeza apenas que quadrinhos são quadrinhos, um fenômeno dotado de características únicas, uma linguagem autônoma e de mecanismos próprios para representar diferentes elementos da realidade e da fantasia.

Ramos (2021), por seu turno, entende que as HQs representam aspectos da oralidade e apresentam seus principais componentes narrativos com o auxílio de convenções que constituem o que estamos chamando de “linguagem dos quadrinhos” (p.18). De acordo com o autor, os quadrinhos são um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria outros gêneros distintos, cada qual com suas particularidades.

Já Vergueiro (2018) esclarece que, com o desenvolvimento das Ciências da Comunicação e dos Estudos Culturais, as HQs adquiriram um novo status, ganhando espaço em diferentes contextos acadêmicos e se tornando objeto de estudo em pesquisas que analisam suas especificidades e suas funções sociais. Com as transformações observadas nos meios de comunicação ao longo das últimas décadas do século XX, a resistência, desconfiança e pânico moral que pesavam sobre as HQs aos poucos se atenuou, abrindo assim espaço para sua integração às práticas pedagógicas.

Em meio às possíveis aproximações com o campo educacional, têm adquirido destaque diferentes perspectivas favoráveis a uma “alfabetização” própria para a linguagem dos quadrinhos, isto é, a promoção de formas de decodificação e produção de significados (“leitura” e “escrita”) das mensagens difundidas pelas HQs (VERGUEIRO, 2018; RAMOS, 2021; LUIZ, 2013). Sabemos que as HQs constituem um sistema narrativo composto de códigos formais que atuam em constante interação, em especial, nos âmbitos visual e verbal. Cada qual possui

funções e componentes distintos, mas que trabalham em conjunto para que a mensagem seja plenamente inteligível.

Desse modo, com a ajuda de Vergueiro (2018), somos capazes de compreender cada uma das formas de comunicação em funcionamento nas HQs:

- A linguagem visual (icônica): a imagem é um elemento básico das HQs. Sua menor unidade narrativa costuma ser o quadrinho ou a vinheta. A sucessão de vinhetas é, no mundo ocidental, organizada no sentido da leitura do texto escrito – da esquerda para a direita –, permitindo o entendimento adequado da mensagem. À linguagem icônica estão ligadas questões de enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação de personagens, bem como a utilização de figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais.
- A linguagem verbal: sendo um sistema de significação que utiliza dois códigos em interação, parte da mensagem das HQs costuma ser transmitida ao leitor por meio de palavras escritas. Em geral, essa aparece principalmente para expressar a fala ou pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas histórias apresentadas, manifestando-se em meio a elementos gráficos, como cartazes, cartas, vitrines e etc.

Para melhorar a integração entre a linguagem verbal e a figuração narrativa, os quadrinhos, explica Vergueiro (2018), desenvolveram diversas convenções típicas do gênero. Por exemplo, normalmente recorrem a textos verbais que expressam formas de comunicação internas e externas dos personagens, os quais se manifestam nas histórias como “balões” de diálogo próximos aos atores em cena. Outro exemplo são os registros que indicam falas do narrador e que costumam estar acondicionados em retângulos geralmente dispostos no canto superior esquerdo do quadrinho. Ou ainda, a representação verbal de sons feita por meio das onomatopeias, normalmente observada em caracteres grandes e dispostos na vinheta de maneira a valorizá-la graficamente.

Em linhas gerais, podemos dizer que as HQs sugerem possíveis articulações com a pedagogia dos multiletramentos, já que ambas destacam a importância da multimodalidade da linguagem e da expansão do entendimento acerca da ideia de alfabetização, extrapolando os limites das formas de leitura e escrita tradicionais. No tópico a seguir, serão descritas algumas das aproximações entre esses fenômenos, no sentido de reunir elementos para constituição de um framework para o desenvolvimento de propostas de ensino.

5. HQs E A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

Como já foi mencionado, os quadrinhos se caracterizam por suas diferentes combinações de imagens e textos que, no geral, obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros em que se mesclam discursos diretos e indiretos dos personagens que compõem a narrativa. O caráter lúdico intimamente associado ao gênero, em geral, tende a ser associado à experiência e ao prazer da leitura que, em certos casos, também oferece a possibilidade de engajamento em formas de coautoria das histórias consumidas, como ocorre nas fanfics⁶ e casos análogos no universo literário.

Ainda que indiretamente, esses fatores nos remetem às ações de aprendizagem e processos de conhecimento da pedagogia dos multiletramentos. No âmbito da prática situada, experienciar o familiar está ligado à compreensão das relações entre as HQs e os estudantes em seu cotidiano. Trata-se de identificar o nível de contato já existente com os quadrinhos, abarcando aspectos como formas de acesso, gêneros, plataformas, sejam elas físicas, com as revistas impressas, quanto digitais, popularizadas nas webcomics divulgadas em espaços online como os websites e as redes sociais. Ao experimentar o familiar, os indivíduos são instigados a compartilhar seus acervos pessoais, bem como a conhecer a realidade do outro, de modo que essa troca de conhecimentos prévios possibilita a ampliação dos níveis de conhecimento individuais e coletivos sobre as HQs. Em outro viés, o esforço de experienciar o novo se sustenta no contato com vivências que ajudem a expandir esses mesmos repertórios (COPE; KALANTIZIS, 2009a; 2009b; 2009c). Nesse ponto, o educador cumpre papel estratégico, na medida em que oferece aos seus estudantes portas de entrada para novos estilos e conteúdos inexplorados.

Por meio das HQs, os estudantes também têm a possibilidade de experienciar o “familiar” em narrativas que acionam sistemas de signos que normalmente operam isoladamente (imagem e som). Na fusão da comunicação gráfica à oralidade e à escrita, é possível observar em ação diferentes componentes estruturais e narrativos presentes na linguagem dos quadrinhos (quadros, personagens, cenários, tramas, sequências) que ajudam a dar vida a tramas capazes de dialogar com os estudantes e seu cotidiano. Do mesmo modo, isso também permite a eles experienciar o novo na medida em que as HQs os auxiliam a atingir novos níveis de consciência sobre a realidade e suas próprias vidas através de estórias, gêneros e artistas que não estão presentes em seu mundo sociocultural.

⁶ Fanfics são histórias ficcionais criadas por fãs, que se baseiam em diversos personagens e histórias de filmes, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades etc.

As HQs de maior circulação possuem altos níveis de concentração de informações codificadas em modalidades linguísticas distintas. Estas são empregadas para abordar temas, cenários e personagens diversificados, oferecendo um leque de possibilidades de aplicação ao ensino de diferentes áreas e disciplinas, dentro e fora das instituições escolares.

Do mesmo modo, vale destacar a importância da aprendizagem conceitual dos letramentos, que, em linhas gerais, consiste na promoção de conceitos teóricos capazes de serem apreendidos pelos estudantes na forma de estruturas interpretativas. Por terem circulação global, as HQs frequentemente demonstram um caráter universalizante, trazendo temáticas relativamente “genéricas” que podem ser compreendidas por leitores de diferentes países, sem que isso exija deles a familiaridade com pormenores das realidades e dos assuntos retratados (LUIZ, 2013). Evidentemente, isso não torna neutras as representações culturais, étnicas, linguísticas e sociais contidas nos quadrinhos. Não obstante, o caráter globalizador das HQs pode ser favorável a propostas de trabalho interdisciplinares, nas quais são desenvolvidas e avaliadas habilidades interpretativas de diferentes naturezas.

Via de regra, as HQs são vistas como estratégias complementares ao ensino formal. Por exemplo, na prática de criação de HQs em diferentes plataformas, tanto impressas como digitais. Nesse sentido, o conhecimento acessado em disciplinas escolares e acadêmicas pode ser parcial ou plenamente representado nos quadrinhos (VERGUEIRO, 2018). Mas para isso, é necessário que, antes, os estudantes tenham a oportunidade de desenvolver competências de compreensão, classificação e avaliação dessas narrativas, apropriando-se de métodos de análise e síntese dos conteúdos em tiras e gibis.

Ainda no que compete à instrução implícita, conceituar nomeando também envolve o desenvolvimento de habilidades ligadas à identificação e classificação de características próprias das HQs tais como a narrativa e a estética. Ou seja, uma vez feito o diagnóstico dos conhecimentos prévios da turma, os educandos são direcionados a atividades que possam ampliar sua visão sobre o tema, dessa vez, de modo mais sistemático e abstrato. A intenção é unir o que eles já sabem ao que podem (ou precisam) saber sobre as estruturas e funções presentes nas HQs, constituindo seu próprio arcabouço terminológico e teórico. Com auxílio destes, os estudantes serão capazes de definir, distinguir e categorizar os quadrinhos de acordo com seus formatos (charges, cartuns, tirinhas, mangás), gêneros (fantasia, infantil, ação, experimental) e etc.

Para Ramos (2021), a investigação e exploração de diferentes formas, formatos e gêneros de quadrinhos são ações fundamentais para expandir esse horizonte de possibilidades pedagógicas. Para isso, o processo de alfabetização em HQs tende a promover competências

que permitam ao leitor identificar singularidades dessa linguagem, em especial, os signos verbais e visuais, as formas como transmitem mensagens e discursos, bem como os recursos semióticos empregados nesse processo. Por exemplo, morfologia, funções e significado de cada balão de fala, como os de contorno liso que sugerem diálogo; os de linhas segmentadas que remetem a sussurros; aqueles com contornos de nuvem que indicam as ideias de pensamento e consciência. Outro ponto é a dimensão verbal, que envolve a identificação dos signos que evocam expressões orais, através das onomatopeias⁷ que, em geral, são usadas para reproduzir sons de ações e objetos, apresentando-se de modo mais recorrente nos quadrinhos orientais (mangás).

Tais conhecimentos se refletem no enquadramento crítico, inicialmente nas atividades que envolvem analisar funcionalmente, isto é, que pressupõem examinar a função lógica de cada componente presente nas HQs, “para que serve”, “o que isso faz”, “quais são as causas e os efeitos” dos vários elementos visuais e verbais presentes nos quadrinhos. Por sua vez, analisar criticamente consiste em entender aspectos ideológicos existentes nas HQs, observando quais visões de mundo reproduzem e os interesses que atendem. Isso envolve reconhecer o objetivo político e social presente nas charges, no humor crítico, nos cartuns, em artistas, em editoras ou em personagens específicos, levando os educandos à autorreflexão sobre seus próprios pensamentos e representações.

Por fim, a prática transformada propõe uma retomada ao ponto de partida: o mundo real. Dessa vez, ao invés de se concentrar na vivência de textos e práticas inscritas no universo das HQs, o objetivo é planejar e colocar em ação, práticas de comunicação capazes de produzir impacto na própria realidade. Trata-se de um momento oportuno para mobilizar os conhecimentos e as aprendizagens decorrentes da prática situada, da instrução implícita e do enquadramento crítico (CRUZ JUNIOR, 2021). Trata-se do “aprender fazendo” e “fazer para aprender”. Nesse cenário, são oportunas ações que propiciem aos estudantes o engajamento com atividades de criação de HQs, recorrendo não apenas a processos artísticos tradicionais, como o desenho com papel e caneta, mas também às plataformas online como Pixton⁸ e Canva⁹ que são frequentemente utilizadas em projetos dessa natureza.

⁷ Onomatopeia é uma figura de linguagem que tenta reproduzir, por escrito, sons e ruídos de objetos, animais e fenômenos da natureza.

⁸ Pixton é serviço online que possibilita a criação de quadrinhos online. Disponível em: <https://www.pixton.com>

⁹ Canva é um editor gráfico gratuito disponível online, ou para download grátis no celular. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br

Partindo dessa premissa, ações de “aplicação apropriada” tendem a demandar que os resultados dessas práticas estejam em consonância com parâmetros estéticos e critérios técnicos pré-definidos. Esse é o caso de ações de aprendizagem que orientam a produção/criação de HQ voltadas a temas específicos, que se inscrevem num determinado gênero ou que se alinhem às especificidades de algum movimento artístico.

Já a “aplicação criativa” tenta estimular a processos de inovação, no sentido de fornecer aos estudantes maior liberdade nesses processos de produção para que assim possam explorar ao máximo sua própria imaginação e criatividade. Para além de reproduzir o que já existe, essa é a oportunidade para que novas estruturas semióticas ligadas às HQs sejam criadas, envolvendo diversos elementos de design e instigando trabalhos com maior teor autoral. A intenção é permitir que os educandos possam mobilizar seus conhecimentos de forma transformadora em diferentes contextos.

Partindo das informações reunidas até então, a seguir, estão descritas algumas ações de aprendizagem que alinham as HQs ao “como” da pedagogia dos multiletramentos (QUADRO 2).

Quadro 2 – Framework pedagógico para HQs.

A pedagogia dos multiletramentos aplicada aos quadrinhos		
Orientações pedagógicas	Processos de conhecimento	Ações de aprendizagem
Prática situada	Experienciar... o familiar	- Reconhecer a presença das HQs no seu cotidiano, identificando os gêneros, estilos e artistas mais consumidos; - Criar, organizar e socializar acervos pessoais (revistas, gibis, tiras, almanaques), estabelecendo trocas de informações e experiências de leitura com a turma.
	Experienciar... o novo	- Ampliar a consciência acerca da diversidade de conteúdos, práticas e artefatos presentes no universo das HQs; - Acessar narrativas, artistas e gêneros alternativos de HQs, expandindo seu repertório de conhecimento sobre elas; - Desenvolver a percepção de si como ser social, entendendo a leitura dos quadrinhos como forma de participação no mundo e suas práticas de comunicação.
Instrução explícita	Conceitualizar... nomeando	- Compreender as HQs como forma artística e de comunicação única, dotadas de recursos estéticos e discursivos próprios; - Constituir um vocabulário capaz de auxiliar em processos de identificação de estruturas e classificação de elementos formais dos quadrinhos.

	Conceitualizar... teorizando	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar elementos expressivos constitutivos das HQs (uso de cores, tipos de letras, convenções tais como balões, posição dos eventos etc.), compreendendo as funções desempenhadas por cada um na construção de narrativas; - Exercitar a compreensão sistemática das HQs e sua linguagem com auxílio de diferentes teorias e sistemas de pensamento (ex: semiótica, teoria literária, iconografia, estudos culturais).
Enquadramento crítico	Analisar... funcionalmente	<ul style="list-style-type: none"> - Examinar elementos formais de HQs variadas, em diálogo com teorias e sistemas de pensamento específicos, compreendendo suas funções e conexões; - Discernir as funções expressivas cumpridas por elementos visuais e verbais nessas narrativas, descrevendo os modos como estes se integram formando as mensagens na HQ.
	Analisar... criticamente	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar criticamente os discursos e representações presentes em HQs, identificando os interesses e visões de mundo retratadas em diferentes narrativas; - Reconhecer as conexões entre o conteúdo dos quadrinhos e os códigos/padrões socioculturais presentes na sua realidade cotidiana.
Prática transformada	Aplicar... apropriadamente	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar recursos técnicos e digitais para produção de HQs (Pixton, Webcomics, entre outros), a fim de pôr em prática conhecimentos adquiridos em outras etapas; - Testar, por intermédio desse processo criativo, o grau de apropriação e domínio conceitos, teorias e métodos de análise experimentados até então; - Produzir estórias que estabeleçam conexão com fenômenos, problemas e desafios do mundo real, visando a sua resolução/superação/transformação.
	Aplicar... criativamente	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar novas maneiras de incorporar a leitura e escrita de quadrinhos em atividades cotidianas, refletindo sobre seus limites e possibilidades de cada uma dessas circunstâncias; - Apropriar-se da produção de HQs como meio de expressão imaginativa, capaz de materializar experiências, sentimentos, valores e visões de mundo.

Fonte: dados da pesquisa (2022).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar as interfaces entre a linguagem das HQs e a pedagogia dos multiletramentos, no intuito de desenvolver um framework educacional capaz de auxiliar no processo de transposição didática desse conteúdo para contextos educacionais formais e não formais. Para isso, foram descritos os fundamentos da pedagogia dos multiletramentos, além das especificidades dos quadrinhos como forma de comunicação.

As interfaces observadas entre as HQs e os multiletramentos insinuam a potencialidade e aplicabilidade dessa articulação em práticas pedagógicas concretas. Abordar e explorar os aspectos técnicos e estéticos da linguagem das HQs é indispensável para que estudantes e

professores obtenham melhores resultados em suas apropriações e usos dos quadrinhos, dentro ou fora das salas de aulas. Nesse sentido, a promoção de ações de aprendizagem capazes de contribuir com o letramento midiático sobre, com e através dos quadrinhos se faz necessária para que os sujeitos envolvidos nos processos de ensino-aprendizagem possam não só decodificar suas mensagens, mas também a produção de estórias alinhadas às convenções do gênero e ao impulso de autoexpressão inerente aos seres humanos.

Por fim, vale ressaltar que as produções acadêmicas sobre essa temática ainda carecem de maior atenção e investimento. Com isso, esperamos que trabalhos futuros possam aprofundar os debates e as contribuições decorrentes da relação entre HQs e multiletramentos. Uma das alternativas nesse cenário é o desenvolvimento de estudos especificamente direcionados à avaliação e validação do framework aqui apresentado mediante projetos de intervenção implementados em contexto de educação formal e não formal.

REFERÊNCIAS

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Portugal: Porto Editora, 1994.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. A grammar of multimodality. **The International Journal of Learning**, v. 16, n. 2, 2009a. Disponível em: <http://ijb.cgpublisher.com/product/pub.30/prod.2057>. Acesso em: 7 abr. 2013.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. “Multiliteracies”: New literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, n. 913479273, 2009b. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15544800903076044>. Acesso em: 7 abr. 2013.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. New Media, New Learning. In: COLE, Darren R.; PULLEN, David L. (Org.). **Multiliteracies in Motion**: Current Theory and Practice. London: Routledge, 2009c. p. 85–104. Disponível em: <http://newlearningonline.com/multiliteracies/files/2009/03/colenewmedianewlearningchapter.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2013.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Videogames como conteúdo? Contribuições para uma proposta de ensino baseada na pedagogia dos multiletramentos. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 22, n. 50, p. 320 - 350, 2021.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JUNIOR, José Antonio Vale. **Design science research**: método de pesquisa para avanço da ciência e da tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

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

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

KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos**. Campinas: Editora UNICAMP, 2020.

LUIZ, Lúcio. Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2021.

SELWYN, Neil. **Education and technology: key issues and debates**. New York: Continuum, 2011.

SELWYN, Neil. **Is technology good for education?** Cambridge: Polity Press, 2016.

VERGUEIRO, Valdomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. BARBOSA, Alexandre. Et al. (Orgs). **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2018.