

**anpae**



**PPGE**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



**PPGECIM**  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO CONTEXTO DAS PRÁTICAS DE MULTILETRAMENTOS**

**Maria Ailma Ferreira Lopes<sup>1</sup>**

### **RESUMO**

Este estudo apresenta uma discussão que envolve a inserção de histórias em quadrinhos (HQ) em contextos de multiletramentos. Os principais pontos do estudo consistem em: apresentar como as HQ podem auxiliar no processo de leitura e escrita no contexto dos multiletramentos elencando o uso de recursos digitais, a relação do uso do texto e da imagem consistindo a narrativa em um texto multimodal e sobre a união entre imagem e texto de forma que pode promover efeitos de sentidos diversos no ambiente dos multiletramentos. A discussão ancora-se principalmente em Koch e Elias (2018), Almeida e Valente (2012), Lorenzi e Pádua (2012), Cruz (2015) e Ramos (2007). O estudo revelou que as estratégias didático-pedagógicas ligadas às HQ podem contribuir para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem quando articuladas às várias formas de letramentos incorporadas ao processo de leitura e de escrita.

**PALAVRAS-CHAVE:** Multiletramentos – Multimodalidade – Leitura – Escrita.

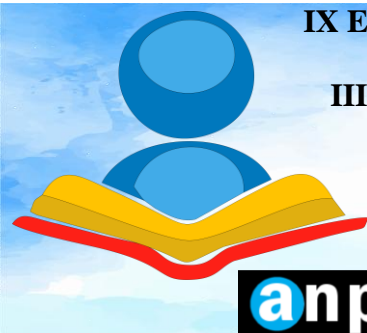
### **1 INTRODUÇÃO**

A discussão gira em torno das histórias em quadrinhos em contextos de multiletramentos. Conforme Rojo (2012), os estudos e discussões que envolvem os multiletramentos já vem sendo feitas desde 1996 por meio do Grupo de Nova Londres que começou a refletir como a integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no processo de ensino e aprendizagem estava se tornando cada vez mais comuns. Isso pelo fato de boa parte dos estudantes já adentrarem na escola com certo tipo de contato com as TDIC. Os diversos letramentos passam a integrar o contexto maior dos multiletramentos.

O objetivo geral do estudo consiste em discutir sobre a inserção de histórias em quadrinhos (HQ) em contextos de multiletramentos. Os objetivos específicos: i) apresentar as

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação pelo PPGE/CEDU/UFAL. E-mail: mariaailma@hotmail.com. Universidade Federal de Alagoas – UFAL.



**anpae**



**PPGE**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



**PPGECIM**  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**

HQ no processo de leitura e escrita no âmbito dos multiletramentos; ii) relacionar o uso de texto e imagem na leitura e escrita multimodal e iii) inserir as TDIC no processo de produção de HQ *on-line* no contexto dos multiletramentos. A pergunta norteadora do estudo versa em: como podemos inserir as HQ no contexto dos multiletramentos?

Durante a realização da pesquisa o procedimento metodológico configurou-se em uma pesquisa de caráter qualitativo e bibliográfico recorrendo ao aporte de autores que discutem a temática. O aporte teórico auxilia na compreensão de como o uso das HQ podem se configurar como um dos suportes que podem colaborar no processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita podendo ser elaboradas com o auxílio de recursos tecnológicos, por exemplo, a ferramenta *Pixton*<sup>2</sup> que elabora HQ de forma *on-line*.

Assim, as limitações desta abordagem versam sobre a questão de que este estudo configura-se, inicialmente, como uma discussão teórica, não contemplando, até então, a atividade prática com a ferramenta didático-pedagógica *Pixton* que elabora HQ *on-line*. Em seguida, apresentaremos o próximo subitem que apresenta as HQ no contexto de práticas de multiletramentos.

## 2 HQ NO CONTEXTO DAS PRÁTICAS DE MULTILETRAMENTOS

As histórias em quadrinhos podem auxiliar no processo de leitura e escrita, despertando o interesse dos estudantes. Por se configurarem em narrativas com textos curtos e com imagens coloridas, as HQ possibilitam instigar o hábito de leitura e ser um dos primeiros passos para ampliar esse universo, motivando o aluno a ler outros gêneros textuais.

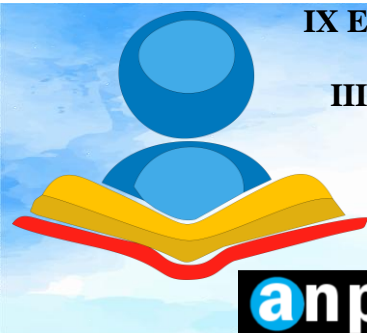
Os argumentos de Lévy (2010) sobre a relação textos e imagens no ciberespaço reporta a pensar sobre a escrita multimodal, aliada ao uso de imagens, as quais gerarão efeitos de sentidos diversos que podem ser observados na produção das histórias em quadrinhos *on-line*.

Para a inserção de práticas de produção de histórias em quadrinhos em contextos de multiletramentos é preciso conhecer sobre o que é trabalhar com multiletramentos, como

---

<sup>2</sup> [www.pixton.com](http://www.pixton.com)

IX ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL)  
V ENCONTRO ALAGOANO DE ENSINO DE CIÊNCIAS  
III ENCONTRO REGIONAL DA ANPAE/SECCIONAL DE ALAGOAS  
TEMA: CENÁRIOS E NECESSIDADES FORMATIVAS



anpae



PPGE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



PPGECIM  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

também dar tempo para que o professor possa se adaptar a essas novas práticas de aprendizagem. A escola precisa também estar imersa nessas novas práticas, discutindo de forma conjunta com a equipe docente.

A multimodalidade está presente nas ferramentas de elaboração de histórias em quadrinhos *on-line*. Quando o estudante expõe a narrativa criada por ele, está contribuindo também para conhecer a sua identidade, podendo ter acesso, em certa medida, aos aspectos culturais do meio de convivência dele, ou seja, utilizando algo do cotidiano para contribuir no processo de ensino e aprendizagem. Por meio, disso é possível pensar com Neto *et al* (2013):

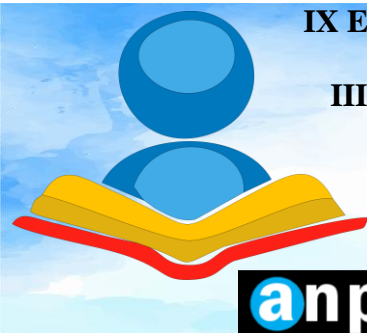
[...] diversos fatores podem estar ligados ao aprendizado, dentre os quais aqueles de ordem cultural, por exemplo. Entretanto, entre os inúmeros fatores em jogo, os fatores voltados para a constituição das identidades, ou seja, aqueles de ordem subjetiva, tornam-se prioridade (NETO *et al*; 2013, p. 137).

Por meio da abordagem de Neto *et al* (2013), é possível perceber e ratificar que os multiletramentos estão imersos no que se refere ao uso de fatores de ordem cultural. O estudante pode fazer uso de algo com que tem habilidade, como no desenho e na música, e transpor de forma didática para uma HQ *on-line* elaborada por ele. Isso pode incluir um conteúdo estudado em uma aula, de forma que possam ocorrer a memorização e o possível aprendizado por meio de ferramentas diferenciadas que ele já está acostumado a manusear ou não, tais como: computador, internet, vídeos, além de outros materiais didáticos.

As HQ podem produzir, com a união da imagem e do texto escrito, diversos efeitos de sentidos, os quais, estão ou podem estar interligados ao conhecimento prévio que o estudante já tem armazenado na sua memória, podendo auxiliá-lo em novas práticas de letramentos. Dentro dessa perspectiva, retomamos a Koch e Elias (2018, p. 39) para destacar:

Na atividade de leitura e produção de sentido, colocamos em ação várias estratégias sociocognitivas. Essas estratégias por meio das quais se realiza o processamento textual mobilizam vários tipos de conhecimento que temos armazenado na memória [...].

IX ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL)  
V ENCONTRO ALAGOANO DE ENSINO DE CIÊNCIAS  
III ENCONTRO REGIONAL DA ANPAE/SECCIONAL DE ALAGOAS  
TEMA: CENÁRIOS E NECESSIDADES FORMATIVAS



anpae



PPGE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



PPGECIM  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

Ou seja, o trabalho com as HQ nas práticas de multiletramentos possibilita emergir o conhecimento armazenado na memória, sendo um meio de contribuir para a aprendizagem do estudante. Significa dizer que o uso de conhecimentos sobre determinadas temáticas que se encontram na estrutura cognitiva do estudante, pode auxiliá-lo na aprendizagem da leitura e da escrita de forma diferenciada, com o apoio de suportes diversos, inclusive com os recursos promovidos pelas mídias digitais. Ratificamos as contribuições de Koch e Elias (2018), quando analisam os efeitos de sentidos gerados na leitura e na escrita, tendo como base o conhecimento prévio ou de mundo.

Cruz (2015) reforça que a relação do texto com os desenhos contidos nas HQ reitera para o estudante outra forma de linguagem, conceitos que continuariam abstratos se estivessem limitados apenas à palavra escrita. Nessa mesma perspectiva, Koch e Elias (2018) reforçam que trabalhar com as HQ é poder interagir com diferentes formas de conhecimentos e linguagens.

Quando se inicia o processo de elaboração de uma HQ *on-line*, como componente de uma atividade pedagógica, os estudantes têm acesso a elementos visuais tais como: desenhos, cores e balões, compondo a estrutura das HQ, e possibilitando o contato com a multimodalidade no espaço das TD. Tal possibilidade pressupõe que, cada vez mais, os processos de ensino e aprendizagem devem incorporar:

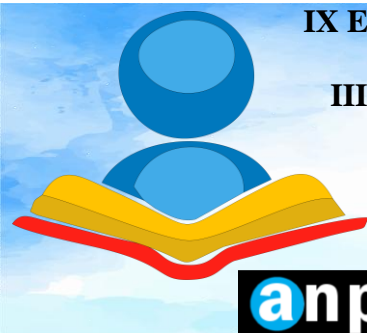
“[...] o uso de instrumento, interfaces e signos das tecnologias digitais, para que os alunos e os educadores possam [...] aprender a ler, escrever e se expressar usando essas novas modalidades e meios de comunicação, procurando atingir níveis mais sofisticados de letramentos e participando da sociedade digital [...]” (ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 69).

Nessas condições, o computador ou mesmo um celular, quando acoplados à internet, podem ser ferramentas acessíveis no espaço escolar de forma que envolvam o coletivo, promovam a troca de textos entre os estudantes e a capacidade de criação textual por meio das HQ.

Lorenzi e Pádua (2012, p. 40) afirmam que “as possibilidades de ensino são multiplicadas se utilizarmos ferramentas digitais”. De fato, esse processo pode envolver o gênero discursivo HQ que elenca elementos da multimodalidade no processo de criação,



IX ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL)  
V ENCONTRO ALAGOANO DE ENSINO DE CIÊNCIAS  
III ENCONTRO REGIONAL DA ANPAE/SECCIONAL DE ALAGOAS  
TEMA: CENÁRIOS E NECESSIDADES FORMATIVAS



**anpae**



**PPGE**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



**PPGECIM**  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**

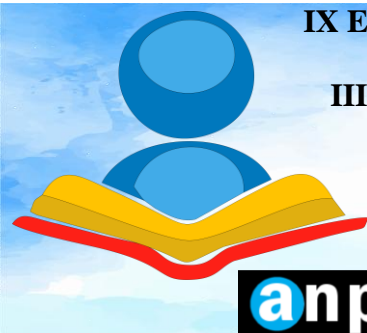
podendo colocar o aluno como protagonista, produtor de suas obras, por meio de linguagens midiáticas em práticas multimodais. Nesse sentido, quanto mais recursos estiverem disponíveis, maior será a possibilidade de ampliar o processo criativo com as HQ, inclusive, porque permite aos alunos exercitarem com mais participação, interação e dinamicidade o conteúdo estudado em sala de aula.

Os aspectos apresentados pelos autores auxiliam na compreensão de que as redes descentralizadas no espaço da web permitem o incentivo interacional entre os elementos multimodais dispostos pelas TDIC e a possibilidade de autoria no processo criativo com os recursos digitais. Isso é possível, por exemplo, quando se utiliza o recurso digital *Pixton* que elabora HQ *on-line*, possibilitando ao estudante elaborar sua HQ com base nos conhecimentos construídos e, depois de elaborada compartilhar com outros usuários do recurso digital, pois o ambiente do *Pixton* apresenta a opção de compartilhamento do trabalho realizado, contribuindo para o reconhecimento de sua autoria.

Ao adentrar em um recurso de produção de histórias em quadrinhos *on-line*, o estudante poderá, de forma coerente, fazer uso desse recurso, por já ter visualizado, em algum momento do cotidiano, a estrutura de uma HQ. Sobre isso, Lorenzi e Pádua (2012, p. 50) afirmam: “O próprio ambiente digital estimula a construção de conhecimento necessário para realizar as alterações desejadas, tornando o usuário autor e organizador do seu espaço textual”. Por meio da explicação dos autores, o ambiente digital propicia o contato com os elementos que estão na tela, de forma a estimular a curiosidade dos estudantes para interagir, aprender e ampliar a construção de conhecimento no ambiente digital.

Além disso, o ambiente digital proporciona o contato com diversos gêneros textuais. Ao selecionar o trabalho com histórias em quadrinhos *on-line*, faz-se necessário que o professor amplie o seu universo de conhecimentos acerca desses gêneros discursivos, utilizando-os como um meio para ressignificar o processo de desenvolvimento das atividades didático-pedagógicas. Como assinalamos, o *Pixton* é um desses recursos.

Nesse contexto, a explicação mais consistente sobre a composição do gênero discursivo HQ inclui também: a composição da narrativa digital; os tipos de balões que o recurso digital oferece para a criação da narrativa; os diálogos entre os personagens; as onomatopéias; as cores; os cenários, entre outros elementos. Tudo isso faz parte do universo



**anpae**



**PPGECIM**  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**

multimodal que os multiletramentos proporcionam, especialmente quando são construídos para emergir novas formas de representação do conhecimento.

Nessas condições, por meio da concepção de Ramos (2007), as HQ são narrativas que articulam elementos visuais e verbais, estando assim relacionados com os elementos da multimodalidade, proporcionando o contato com o universo dos multiletramentos, podendo possibilitar o ensino e aprendizagem da leitura e da escrita por meio de imagens, como destaca Araújo *et al*; (2008, p. 29):

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras [...].

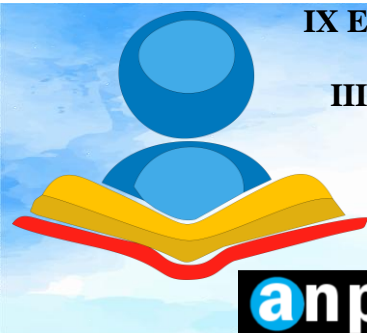
É possível refletir por meio desses autores que as HQ podem ser utilizadas como recursos pedagógicos integrantes em sala de aula. Isso é possível pelo fato de envolverem na composição elementos que elencam o texto e a imagem, dando espaço para o processo criativo e, ao mesmo tempo em que contemplam a leitura e a escrita, permitem aos estudantes serem alfabetizados visualmente. De acordo com os autores, a mensagem das HQ é conduzida aos leitores de duas formas: por meio da linguagem verbal e por meio da linguagem visual.

Assim, convém salientar que, naturalmente, o trabalho com as HQ é apenas um meio entre tantos outros gêneros textuais digitais, principalmente no cenário atual, quando se constata a convergência de diferentes recursos digitais, como práticas de letramentos, com características imagéticas e sonoras.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto, por meio dessas discussões, podemos apresentar, em seguida, as aproximações relacionadas aos objetivos e a pergunta do estudo. Para a inserção das HQ em contextos de multiletramentos faz-se necessário elaborar estratégias didático-pedagógicas que contemplem a temática no âmbito escolar. Esta discussão poderá ser feita de forma conjunta

IX ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL)  
V ENCONTRO ALAGOANO DE ENSINO DE CIÊNCIAS  
III ENCONTRO REGIONAL DA ANPAE/SECCIONAL DE ALAGOAS  
TEMA: CENÁRIOS E NECESSIDADES FORMATIVAS



**anpae**



**PPGE**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



**PPGECIM**  
Programa de Pós-  
Graduação em Ensino de  
Ciências e Matemática



**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE ALAGOAS**

envolvendo a escola e a equipe docente para que o tema se torne conhecido e, após isso, dar tempo para que os docentes possam se adaptar as novas propostas de ensino e aprendizagem que contemplem os multiletramentos. As HQ consistem em uma das formas de trabalho com a temática por serem produções que contemplam a prática multimodal de leitura e escrita. Dessa forma, as HQ podem contribuir para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem de leitura e escrita quando articuladas as várias formas de letramento que estão imersas no contexto maior dos multiletramentos quando se faz o uso de ferramentas digitais.

## REFERÊNCIAS

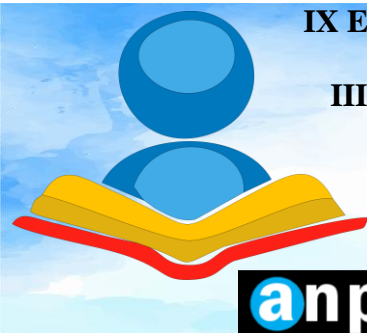
ALMEIDA, M. Elizabeth B; VALENTE, J. Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2019.

ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A; COSTA, E. B. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico. **A MARGem – Estudos**. Uberlândia, ano 1, n. 2, p. 26-36, jul./dez. 2008. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/gustavo\\_araujo5/publication/271076589\\_as\\_historias\\_e\\_m\\_quadrinhos\\_na\\_educacao\\_possibilidades\\_de\\_um\\_recurso\\_didatico-pedagogico\\_stories\\_in\\_comics\\_in\\_education\\_possibilities\\_of\\_a\\_teaching\\_-\\_educational\\_resource/links/54bd580b0cf27c8f2814b631/as-historias-em-quadrinhos-na-educacao-possibilidades-de-um-recurso-didatico-pedagogico-stories-in-comics-in-education-possibilities-of-a-teaching-educational-resource.pdf](https://www.researchgate.net/profile/gustavo_araujo5/publication/271076589_as_historias_e_m_quadrinhos_na_educacao_possibilidades_de_um_recurso_didatico-pedagogico_stories_in_comics_in_education_possibilities_of_a_teaching_-_educational_resource/links/54bd580b0cf27c8f2814b631/as-historias-em-quadrinhos-na-educacao-possibilidades-de-um-recurso-didatico-pedagogico-stories-in-comics-in-education-possibilities-of-a-teaching-educational-resource.pdf). Acesso em: 08 abr. 2019.

CRUZ, Marlene Machado da. **Produção de quadrinhos na escola e a constituição da autoria**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade do Estado de Mato Grosso, Cáceres, 2015. Disponível em: <http://portal.unemat.br/media/files/profLetrasCACERES/MARLENE%20MACHADO%20DA%20CRUZ.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2018.

KOCH, I. V; ELIAS, V. M. Leitura, sistema de conhecimento e processamento textual. *In*: KOCH, I. V; ELIAS, V. M. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2018, p. 39-45.

IX ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL)  
V ENCONTRO ALAGOANO DE ENSINO DE CIÊNCIAS  
III ENCONTRO REGIONAL DA ANPAE/SECCIONAL DE ALAGOAS  
TEMA: CENÁRIOS E NECESSIDADES FORMATIVAS



**anpae**



**PPGE**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CEDU - UFAL



**PPGECIM**  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

LÉVY, Pierre. O ciberespaço ou a virtualização da comunicação. *In:* LÉVY, Pierre **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2010, p. 87-110.

LÉVY, Pierre. O universal sem totalidade, essência da cibercultura. *In:* LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2010, p. 130-122.

LORENZI, G. C. C.; PÁDUA, T. W. Blog nos anos iniciais do fundamental I. *In:* ROJO, R. H. R; MOURA, Eduardo (orgs). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012, p. 35-54.

NETO, A. T.; THADEI, Jordana; SILVA-COSTA, L. P.; FERNANDES, M. A.; BORGES, R. R; MELO, Rosineide de. Multiletramentos em ambientes educacionais. *In:* NETO, A. T; ROJO, Roxane (org). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013, p. 135-158.

RAMOS, Paulo Eduardo. **Tiras Cômicas e Piadas: duas leituras, um efeito de humor**. 2007. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 07 abr. 2019.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. *In:* ROJO, R. H. R; MOURA, Eduardo (orgs). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012, p. 11-31.