

Histórias em quadrinhos na cultura digital: construindo um framework didático baseado na pedagogia dos multiletramentos

Comics in digital culture: building a teaching framework based on multiliteracies pedagogy

Raiane Assunção Rodrigues¹

Gilson Cruz Junior²

Resumo: Este trabalho tem o objetivo de investigar as aproximações entre a linguagem das histórias em quadrinhos (HQs) 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 da Design Science Research (DSR). Entende-se 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. 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: *Scratch*; Ensino de Matemática; Formação de Professores.

Abstract: This paper aims to investigate the similarities between the language of comics and the pedagogy of multiliteracies, with the aim of formulating an educational framework consisting of didactic actions that can be replicated and adapted in formal and non-formal educational contexts. It is a qualitative bibliographic research with an exploratory nature, which operates according to the principles of Design Science Research (DSR). It is understood 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 multiliteracies pedagogy.

Keywords: Comics; Multiliteracies; Education; Digital Culture; Teaching.

¹ Universidade Federal do Oeste do Pará, integrante do Laboratório Interdisciplinar de Estudos em Cultura, Comunicação e Educação (LINCCE/UFOPA). E-mail: <raianerodrigues266@gmail.com>.

² Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Oeste do Pará. E-mail: <gilsu05@gmail.com>.

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, as tecnologias digitais de informação e comunicação representam um elemento fundamental da vida em sociedade. O desenvolvimento e a popularização de novos recursos técnicos têm trazido impactos significativos a diversas 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 on-line que possibilitam a interconexão entre indivíduos, comunidades e instituições em todo o planeta.

Outra mudança digna de destaque é o surgimento de novas formas de expressão impulsionadas pela cultura digital. Por meio de computadores pessoais e dispositivos móveis (celulares, tablets, notebooks), pessoas comuns vêm acessando uma ampla gama de linguagens que oportunizam novas maneiras de materializar pensamentos, vivências, sentimentos e visões de mundo. Seja para interações triviais, seja para manifestações artísticas, essas formas de comunicação se difundem, dando corpo a um volume imensurável de conteúdos ubíquos: stories e registros fotográficos no Instagram, microblogging no X e Threads, vlogs e demais gêneros audiovisuais no Youtube, além de games consumidos tanto por jogadores ocasionais quanto gamers hardcore.

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 compreendidos por completo. Nesse cenário, a preocupação com a alfabetização midiática tornou-se um dos temas centrais no campo das tecnologias e da educação digital (Cope; Kalantzis, 2009a; 2009b; 2009c). Além de recursos didáticos, os meios de comunicação também estão sendo reconhecidos como um espaço existencial singular que demanda de seus “habitantes” conhecimentos e habilidades específicos capazes de garantir-lhes o acesso e o usufruto de novas formas de criação e participação sociocultural (Martin-Barbero, 2014). Com isso, a relevância adquirida pelo ciberespaço e pela comunicação digital nas vidas de trabalhadores, cidadãos e indivíduos realça a necessidade de um novo conjunto de saberes, competências e valores em sintonia com os desafios da sociedade da informação.

Desse caldeirão em ebulição, emergem não apenas novas modalidades expressivas, mas também atualizações e remediações de linguagens preexistentes, entre as quais se encontram as histórias em quadrinhos (HQs). Originalmente publicadas na forma de revistas e almanaques, as HQs têm se modificado não apenas em sua aparência física, mas também em seus regimes de leitura e autoria. Atualmente, a publicação e a reprodução dessas estórias não estão mais confinadas às rígidas regras dos sistemas editoriais tradicionais que controlam as indústrias do setor. Com a adoção e o 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, na medida em que o surgimento de softwares e apps de desenho, a modelagem e a edição simplificam a reprodução de técnicas complexas de criação artística (Luiz, 2013). Do mesmo modo, multiplicam-se as plataformas e os sites nos quais autores e artistas amadores publicam e dão visibilidade às suas *webcomics*, 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 desenhar um framework³ educacional composto de ações

³ Numa tradução literal, o termo designa a ideia de “estrutura”, que, neste trabalho, possui sentido semelhante à noção de “modelo”, isto é, um artefato que contém informações, orientações e referências capazes de dar

didáticas compatíveis com contextos formais e não formais de ensino. Trata-se de uma proposta que visa integrar a produção de conhecimento por meio da pesquisa à construção de insumos capazes de auxiliar tanto a formação do sujeito no cenário da cultura digital, quanto o enfrentamento de desafios envolvendo o aprimoramento de abordagens e práticas pedagógicas ligadas à educação midiática.

METODOLOGIA

Esta é 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, 1994). A pedagogia dos multiletramentos é uma perspectiva que, apesar da popularidade crescente, ainda carece de mais 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, por isso, necessita de um mapeamento prévio.

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 predizer 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 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 formuladas uma ou mais soluções adequadas ou cabíveis.

No que tange a esta pesquisa, 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 satisfatórias ao(s) problema(s) para os 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 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.

Trata-se de um 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 demandaria a realização de testes de aplicação em contextos educacionais concretos. Entende-se que essas fases exigem um estudo à parte, uma vez que isso garantiria melhores condições para a sua implementação e o tratamento desses 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) HQs como linguagem; e 3) premissas e modelo de um framework de alfabetização em HQs.

A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

O termo multiletramentos está estreitamente ligado ao *The New London Group* (NLG), grupo de pesquisadores estadunidenses 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 à construção de uma pedagogia alinhada ao futuro da alfabetização no século XXI. Para isso, foram retomados os elementos (ainda) relevantes de abordagens tradicionais da leitura e escrita, associando-os aos conhecimentos acerca dos novos modos de produção de significados colocados em prática em diferentes ambientes de comunicação contemporâneos. Nesse sentido, o manifesto se propõe a reconhecer as múltiplas formas de expressão e construção de sentidos em ascensão, considerando os novos recursos técnicos e as linguagens disponíveis, em especial, aquelas de ordem visual, auditiva, espacial, comportamental e gestual.

A diversidade social e a multimodalidade são os princípios essenciais aos multiletramentos, destacando a necessidade de reconhecer e dialogar com as diferenças linguísticas e culturais. Sob essa ótica, os significados são geridos de formas 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 de ensino, sobretudo no que tange à preparação dos alunos para os três âmbitos fundamentais da comunicação: trabalho, cidadania e vida comunitária, ou seja, a perspectiva dos multiletramentos acolhe o caráter multicultural da experiência cotidiana, levando em conta facetas essenciais à formação contemporânea de sujeitos, notadamente a pessoal, a profissional e a cívica. Isso implica não apenas desenvolver novas práticas sociais de comunicação por meio de diferentes letramentos, mas também o estímulo à utilização desses conhecimentos para: 1) a criação de formas originais e transformadoras de trabalho; 2) o fortalecimento da participação cidadã em espaços públicos on-line e off-line; e 3) o fomento às formas de expressão individual e engajamento comunitário (Cope; Kalantzis, 2009). Em outras palavras, essa pedagogia não se preocupa apenas com a aquisição de competências comunicacionais, mas também com as contribuições para a vida (pessoal, profissional e política) do público atendido por esse processo.

No âmbito da vida profissional, os multiletramentos buscam ultrapassar o conjunto de habilidades normalmente valorizadas pelas abordagens tradicionais da leitura e escrita. Na atualidade, a maior parte das empresas e dos setores produtivos anseiam por trabalhadores dotados de capacidades como o pensamento crítico, a solução de problemas, a colaboração/cooperação e a desenvoltura na comunicação oral e escrita (Cope; Kalantzis, 2009b). Diante desse cenário, a educação frequentemente assume o papel de implementar

pedagogias alinhadas às demandas da 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.

Já no plano da cidadania, os multiletramentos estão centrados na formação de estudantes críticos, isto é, na produção de sujeitos aptos a atuarem como protagonistas de seus próprios processos de conhecimento, além de contribuírem com ideias e habilidades úteis em situações de participação política e engajamento cívico em contextos locais, nacionais e globais (Cope; Kalantzis, 2009c).

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 e que possam auxiliar os alunos a não apenas (con)viverem em cenários plurais, mas também a construir suas próprias identidades (Cope; Kalantzis, 2009; 2009b; 2009c). Levando em conta que vivemos e transitamos por vários mundos distintos (casa, escola, trabalho, interesses, afiliações de vários tipos), a língua materna, em parceria com outros modos de comunicação, tornaram-se um marcador crucial das nossas diferenças na vida social, na medida em que esses mesmos 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 das potenciais contribuições da pedagogia dos multiletramentos, voltamo-nos para dois questionamentos fundamentais a essa perspectiva: o “o quê” e o “como”. 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 (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020). Na pedagogia dos multiletramentos, todas as formas de significação, incluindo a língua, são consideradas processos dinâmicos e em transformação, o que significa dizer que os criadores de significado não são meros reprodutores de normas ortogramaticais “cultas” ou, em sentido mais amplo, de convenções de design.

De acordo com Cope e Kalantzis (2009; 2009b; 2009c), a função dos “designs” é servir como recursos (estruturas e matérias-primas) para a 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 outros): 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; e 7) significados orais: fala e escuta.

Por sua vez, o “como” da pedagogia dos multiletramentos diz respeito às propostas de cunho prático a serem realizadas nesses processos formativos (Quadro 1). Cope e Kalantzis (2009a) apontam quatro domínios de conhecimento, em que se distribuem oito ações de aprendizagem distintas, a saber: 1) prática situada (experenciar o familiar e o novo); 2) instrução explícita (conceituar nomeando e teorizando); 3) enquadramento crítico (analisar funcionalmente e criticamente); e 4) prática transformada (aplicar apropriadamente e criticamente).

Quadro 1. O “como” dos multiletramentos

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, experienciar o familiar 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 suas perspectivas. Experienciar o novo, por sua vez, consiste em ir além das experiências cotidianas, ou seja, expõe os alunos a novos significados e designs e a novas situações, informações e ideias, 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 estabelecer distinções de semelhanças e diferenças, categorizando e nomeando os elementos constituintes das práticas comunicacionais e dos textos examinados. Consiste em engajar os estudantes em atividades em que possam criar suas próprias conceituações, nomeando e classificando de acordo com características gerais identificadas com ajuda de terceiros ou autonomamente. Conceitualizar com teoria abrange a realização de generalizações, com ajuda de conceitos em estruturas interpretativas, de tal modo que os estudantes possam explorar e construir modelos cognitivos e representações de conhecimento. Ao invés de só ensinar a teoria aos alunos, estes são instigados a construir de modo independente de suas próprias teorias.

A ação de analisar funcionalmente une processos de raciocínio distintos (como a relação causa-efeito) e de análise de conexões lógicas, nos quais os alunos aprendem a explicar como 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, ou seja, a avaliação das perspectivas, dos interesses e dos motivos daqueles envolvidos na construção do conhecimento.

Por fim, a tarefa de aplicar adequadamente nasce das tradições de letramento em que a aprendizagem ocorre com ajuda de processos de transferência de conhecimento potencialmente generalizável para contextos práticos distintos, articulando o saber ao fazer. Já a aplicação criativa valoriza os interesses, as experiências e as aspirações dos estudantes ao propor atividades em que sua produção de significados e os usos da linguagem possam ser distintamente autorais e originais.

Por fim, convém reforçar que a pedagogia dos multiletramentos nasce da preocupação com o futuro da alfabetização no cenário da sociedade da informação. Diante dos desafios dessa nova realidade, um de seus objetivos é superar modelos de alfabetização tradicionais, defendendo a utilização do prefixo “multi” associado a um tipo de aprendizagem sensível ao

multiculturalismo e à multimodalidade. Na seção a seguir, as HQs serão apresentadas como linguagem passível de ações formativas no âmbito de uma alfabetização própria.

HQs COMO LINGUAGEM

Em certos cenários, as HQs representam as primeiras modalidades de leitura não tradicional experimentadas por crianças e jovens, e, de algum modo, elas 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. Com o intuito de promover a comunicação para além de imagens isoladas, artistas que lidavam com a arte de contar histórias direcionadas a públicos de massa criaram uma linguagem 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 ferramentas e tecnologias que proporcionaram o nascimento de inúmeros gêneros alternativos.

Em geral, as HQs operam em função de dois importantes dispositivos de comunicação: as palavras e as imagens. Do ponto de vista estrutural, distribuem-se 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 mutualmente. 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, etc.) que perpassa diferentes sistemas semióticos. Como objeto físico, as HQs se materializam por intermédio de tiras, revistas, gibis e almanaques, nos quais é apresentada uma coleção de ícones apartados e ao mesmo tempo solidários. Para o autor, é possível afirmar apenas que “quadrinhos são quadrinhos”, isto é, um fenômeno dotado de características únicas, uma linguagem autônoma e de mecanismos próprios para representar diferentes elementos da realidade e da fantasia.

Por sua vez, Ramos (2021) 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 tornando-se 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, a desconfiança e o pânico moral que pesavam sobre as HQs aos poucos se atenuaram, 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; Habowski; Conte, 2020). Sabe-se que as HQs designam 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 ao menos 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 o pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas histórias apresentadas, manifestando-se em meio a elementos gráficos, como balões, onomatopeias, cartazes, cartas, vitrines, 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 é feita por meio das onomatopeias, normalmente observada em caracteres grandes e dispostos na vinheta, de maneira a valorizá-la graficamente.

Em linhas gerais, pode-se dizer que as HQs ensejam 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 apoiar o desenvolvimento de propostas de ensino.

HQs E A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

Como mencionado, os quadrinhos se caracterizam por suas diferentes combinações de imagens e textos que, no geral, obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros onde se mesclam discursos diretos e indiretos dos personagens na 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 forma de coautoria das histórias consumidas, como ocorre nas *fanfics* e em casos análogos no universo literário.

Ainda que indiretamente, esses fatores nos remetem às ações de aprendizagem e aos processos de conhecimento da pedagogia dos multiletramentos. No âmbito da prática situada, o experienciar o familiar está ligado à compreensão das relações entre as HQs e os estudantes em seu cotidiano. Trata-se de identificar o tipo de contato já existente com os quadrinhos, abarcando aspectos como formas de acesso, gêneros e plataformas, sejam elas físicas, como as revistas impressas, quanto digitais, que se popularizaram nas webcomics divulgadas em espaços on-line como os websites e as redes sociais⁴.

Ao experimentar o familiar, os educandos são instigados a compartilhar seus acervos pessoais, bem como a conhecer a realidade e as experiências dos pares, de modo que essa troca de conhecimentos prévios favorece a ampliação dos níveis de conhecimento individuais e coletivos sobre as HQs. Em outro viés, o esforço de experienciar o novo converte o processo formativo num contexto de oportunidades de contato com vivências que ajudem os alunos a expandirem seu repertório no universo dos quadrinhos (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, sobretudo na forma de imagens e sons. 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, conflitos, 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, uma vez que as HQs auxiliam-nos a atingir novos níveis de consciência sobre a realidade e suas próprias vidas por meio de estórias, gêneros e artistas que não estão presentes em seu mundo sociocultural.

No geral, as HQs de maior circulação possuem níveis elevados 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.

No que compete à instrução implícita, conceituar nomeando é uma tarefa que consiste no desenvolvimento de habilidades ligadas à identificação e classificação de características gerais intrínsecas às HQs, tais como narrativa e 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 aspectos elementares à forma e ao conteúdo das HQs, como estruturas comunicacionais e suas respectivas funções nos processos semióticos dessa linguagem. Dessa maneira, os estudantes serão capazes de constituir seu próprio arcabouço terminológico e teórico, podendo, assim, definir, distinguir e categorizar os quadrinhos de acordo, por exemplo, com seus formatos (charges, cartuns, tirinhas, mangás), gêneros (fantasia, infantil, ação, experimental), etc.

Para além das experiências em si, as aprendizagens de cunho teórico envolvem, no âmbito dos letramentos, a promoção de conceitos e ferramentas abstratas passíveis de serem assimiladas pelos estudantes na forma de estruturas mentais e processos interpretativos novos e mais complexos. Por terem circulação global, as HQs frequentemente demonstram um caráter universalizante, trazendo temáticas relativamente “genéricas”, isto é, passíveis de serem compreendidas por leitores de diferentes países, sem que isso exija deles a familiaridade com

⁴ Entre os mais populares, encontram-se o Tapas (<https://tapas.io/>) e Line Webtoon (<https://www.webtoons.com/en/>).

pormenores e idiosincrasias dos assuntos, cenários e personagens retratados (Luiz, 2013). Ainda que isso não torne neutras as representações culturais, étnicas, linguísticas e sociais contidas nos quadrinhos, o caráter universalizante das HQs pode ser favorável à implementação de propostas de trabalho interdisciplinares, nas quais são desenvolvidas e avaliadas habilidades interpretativas de diferentes naturezas.

No contexto educacional, as HQs também podem se vincular a estratégias didáticas úteis ao ensino formal. Um exemplo é a prática de criação de HQs em diferentes plataformas, tanto impressas como digitais. O conhecimento acessado ou construído em disciplinas escolares e acadêmicas pode ser parcial ou plenamente representado nos quadrinhos (Vergueiro, 2018). Para isso, é necessário que 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.

No entendimento de Ramos (2021), a investigação e a 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 busca promover competências que permitam ao leitor identificar as especificidades 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; e 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, por meio das onomatopeias que, em geral, são usadas para reproduzir sons de ações e objetos, apresentando-se de modo mais recorrente nos quadrinhos orientais (mangás).

Esses conhecimentos são essenciais no âmbito do enquadramento crítico, inicialmente nas atividades envolvendo análise funcional de textos e gêneros, incluindo o reconhecimento das funções formais de cada componente presente nas HQs: para que servem, o que fazem e como interconectam entre si os vários elementos visuais e verbais presentes nos quadrinhos. Para isso, são oportunas as propostas que desafiam os estudantes e seu conhecimento acerca da “ortografia” e “gramática” própria dos quadrinhos, entendendo como ambas se constituem e se articulam para produzir significados e mensagens particulares. Nelas se encontram elementos como quadros, sarjeta, sequência, narrativa, layout, vinheta, moldura, enquadramento, cores, grafismos e os balões de fala – em suas diferentes formas –, bem como as tipografias contidas neles⁵.

Por sua vez, analisar criticamente consiste em entender aspectos ideológicos existentes nas HQs, observando quais visões de mundo reproduzem e os interesses que atendem. Trata-se de reconhecer o objetivo político e social presente nas charges, no humor crítico, nos cartuns, nos artistas, nas editoras ou nos personagens, levando os educandos à autorreflexão sobre seus próprios pensamentos e representações. Nesse contexto, é comum a realização de atividades envolvendo a observação detalhada de obras no intuito de desvendar seu alinhamento a (ou distanciamento de) discursos dominantes sobre fenômenos, cenários e grupos sociais. É o que se vê em esforços interessados em desvendar as representatividades femininas, negras, LGBTQIAPN+ e de pessoas com deficiência nas HQs, assim como as diferentes imagens construídas sobre eventos “globais”, como a Segunda Guerra Mundial, quanto acontecimentos de escala local.

Por fim, a prática transformada propõe um retorno ao ponto de partida: o mundo real. Dessa vez, ao invés de se concentrar na vivência/leitura de textos e práticas inscritas no universo das HQs, o objetivo é planejar e executar ações concretas 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

⁵ Mais detalhes sobre a tipificação dos componentes estruturais das HQs em Ramos (2021).

enquadramento crítico (Cruz Junior, 2021), operando na lógica de “aprender fazendo” e ao mesmo tempo “fazer para aprender”. Nesse cenário, são oportunas ações que permitam aos estudantes se engajarem em atividades de criação e modificação de HQs, recorrendo não apenas a processos artísticos tradicionais, como o desenho com papel e caneta, mas também a recursos digitais e plataformas online como *Pixton* e *Canva*, ambas frequentemente utilizadas em projetos dessa natureza.

Partindo dessa premissa, ações de “aplicação apropriada” tendem a demandar que os resultados dessas práticas estejam em consonância com parâmetros e critérios predefinidos. Esse é o caso de ações de aprendizagem que orientam a produção e a criação de HQs voltadas a temas específicos, que se inscrevem num determinado gênero, movimento artístico ou mesmo seguindo os procedimentos pertencentes a técnicas de produção analógicas (papel e caneta) ou digitais (softwares de desenho e diagramação de tiras).

Já a “aplicação criativa” tenta estimular ações focadas na inovação e originalidade, no sentido de fornecer aos estudantes maior liberdade 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, trazendo à baila elementos de design distintos e instigando trabalhos com maior teor autoral. A intenção é permitir que os educandos mobilizem o que aprenderam, apropriem-se de novas referências e habilidades, além de propor formas de transformação social.

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.

Orientações pedagógicas	Processos de conhecimento	Ações de aprendizagem
Prática situada	Experienciar... o familiar	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer a presença das HQs em seu cotidiano, identificando os gêneros, os estilos, as plataformas e os artistas mais consumidos. - Criar, organizar e socializar acervos pessoais (revistas, gibis, tiras, almanaques), estabelecendo trocas de informações e experiências de leitura.
	Experienciar... o novo	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliar sua 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. - Amadurecer a percepção de si como ser social, entendendo a leitura dos quadrinhos como forma de participação no mundo e suas práticas de comunicação.
	Conceitualizar... nomeando	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender as HQs como forma artística e de comunicação única, dotada 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.
Instrução explícita	Conceitualizar... teorizando	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar elementos expressivos constitutivos das HQs (uso de cores, tipos de letras, tipos de balões, posição dos eventos, etc.), compreendendo as funções desempenhadas por cada um deles 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 eles se integram, formando as mensagens e os discursos em cada obra.
	Analisar... criticamente	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar criticamente os discursos e as representações presentes em HQs, identificando os interesses e as 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 o domínio de conceitos, teorias e métodos de análise experimentados até então. - Produzir histórias 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 a escrita de quadrinhos em atividades cotidianas, refletindo sobre os limites e as 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 (2024).

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 o processo de transposição didática desse fenômeno 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 sugerem a potencial 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 interações com o universo dos quadrinhos, seja dentro ou fora da sala de aula. Nesse sentido, a promoção de ações de aprendizagem capazes de contribuir para o letramento midiático sobre, com e por meio dos quadrinhos se faz necessária para que os sujeitos envolvidos nesses processos formativos possam não só se tornar aptos a decodificar suas mensagens, mas também a produzir suas próprias histórias, alinhando-as a convenções do gênero, das plataformas e dos movimentos artísticos distintos, além de empregá-las como meio de autoexpressão.

Por fim, vale ressaltar que as produções acadêmicas sobre essa temática ainda carecem de maior atenção e investimento. Com isso, espera-se 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**, Melbourne, v. 16, n. 2, p. 361-425, 2009a.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. “Multiliteracies”: New literacies, new learning. **Pedagogies: an International Journal**, London, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009b.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. New Media, New Learning. In: COLE, Darren; PULLEN, David (org.). **Multiliteracies in Motion: Current Theory and Practice**. London: Routledge, 2009c.
- 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.
- HABOWSKI, Adilson; CONTE, Elaine. Contribuições das histórias em quadrinhos digitais às práticas educativas. **Periferia**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 279–301, 2020.
- 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, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. RAMA, Angela et al. (org.). **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, p. 31-64, 2018.

Submetido em: 03/02/2024.

Aprovado em: 17/12/2024.