ReGeo ISSN: 2177-3246

O PAPEL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA: UM OLHAR MULTIMODAL E MULTILETRADO

THE ROLE OF COMICS IN CONTEMPORARY EDUCATION: A MULTIMODAL AND MULTILITERACIES PERSPECTIVE

EL PAPEL DE LAS HISTORIETAS EN LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA: UNA PERSPECTIVA MULTIMODAL Y DE MULTIALFABETIZACIONES

https://doi.org/10.56238/revgeov17n11-153

Data de submissão: 25/10/2026 **Data de publicação:** 25/11/2026

Gilsimar Cerqueira de Oliveira
Doutorando em Modelagem Ambiental e Ciências da Terra e do Ambiente (PPGM)
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
E-mail: cerqueira.gilsimar@gmail.com
Lattes: http://lattes.cnpq.br/7746773603979809

Joselisa Maria Chaves
Doutora em Processamento de Dados em Geologia e Análise Ambiental (UNB)
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
E-mail: joselisa@uefs.br
Lattes: http://lattes.cnpq.br/3589599687371587

RESUMO

As transformações socioculturais e tecnológicas das últimas décadas têm exigido novas práticas pedagógicas que dialoguem com as múltiplas linguagens presentes na sociedade contemporânea. Nesse cenário, as histórias em quadrinhos (HQs) emergem como um recurso didático relevante, especialmente quando articuladas às perspectivas dos multiletramentos e da multimodalidade. Este artigo analisa as potencialidades e desafios da utilização das HQs no ensino, destacando seu papel no desenvolvimento de habilidades leitoras, interpretativas e críticas. A investigação parte de uma revisão teórica que aborda os fundamentos dos multiletramentos e da multimodalidade, relacionando-os à natureza híbrida das HQs e às possibilidades de aplicação em diferentes áreas do conhecimento. Evidencia-se que, ao integrar elementos verbais, visuais e digitais, as HQs favorecem o engajamento estudantil e a aproximação entre conteúdos escolares e práticas sociais, promovendo uma aprendizagem mais significativa e inclusiva. Contudo, a implementação efetiva desse gênero textual demanda formação docente específica e adaptações curriculares que considerem a diversidade de textos multimodais. Os resultados apontam para a necessidade de ampliar estratégias pedagógicas que incorporem as HQs como ferramenta metodológica alinhada às demandas educacionais contemporâneas.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Multiletramentos. Multimodalidade. Ensino. Inovação Pedagógica.

ABSTRACT

The sociocultural and technological transformations of recent decades have demanded new pedagogical practices that engage with the multiple languages present in contemporary society. In this context, comic books emerge as a relevant didactic resource, especially when articulated with the

perspectives of multiliteracies and multimodality. This article analyzes the potentialities and challenges of using comic books in education, highlighting their role in the development of reading, interpretative, and critical skills. The research is based on a theoretical review that addresses the foundations of multiliteracies and multimodality, relating them to the hybrid nature of comic books and the possibilities of applying them in different areas of knowledge. It is shown that, by integrating verbal, visual, and digital elements, comic books foster student engagement and bring school content closer to social practices, promoting more meaningful and inclusive learning. However, the effective implementation of this textual genre requires specific teacher training and curricular adaptations that consider the diversity of multimodal texts. The findings indicate the need to expand pedagogical strategies that incorporate comic books as a methodological tool aligned with contemporary educational demands.

Keywords: Comic Books. Multiliteracies. Multimodality. Teaching. Pedagogical Innovation.

RESUMEN

Las transformaciones socioculturales y tecnológicas de las últimas décadas han exigido nuevas prácticas pedagógicas que dialoguen con los múltiples lenguajes presentes en la sociedad contemporánea. En este contexto, las historietas emergen como un recurso didáctico relevante, especialmente cuando se articulan con las perspectivas de las multialfabetizaciones y la multimodalidad. Este artículo analiza las potencialidades y los desafíos de la utilización de las historietas en la enseñanza, destacando su papel en el desarrollo de habilidades lectoras, interpretativas y críticas. La investigación se fundamenta en una revisión teórica que aborda los principios de las multialfabetizaciones y la multimodalidad, relacionándolos con la naturaleza híbrida de las historietas y sus posibilidades de aplicación en diferentes áreas del conocimiento. Se evidencia que, al integrar elementos verbales, visuales y digitales, las historietas favorecen la participación del alumnado y la vinculación entre los contenidos escolares y las prácticas sociales, promoviendo un aprendizaje más significativo e inclusivo. Sin embargo, la incorporación efectiva de este género textual requiere una formación docente específica y adaptaciones curriculares que contemplen la diversidad de textos multimodales. Los resultados señalan la necesidad de ampliar las estrategias pedagógicas que incorporen las historietas como herramienta metodológica acorde con las demandas educativas contemporáneas.

Palabras clave: Historietas. Multialfabetizaciones. Multimodalidad. Enseñanza. Innovación Pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, as práticas pedagógicas tradicionais vêm sendo amplamente questionadas diante das mudanças socioculturais e tecnológicas que impactam a educação. Nesse contexto, a introdução de gêneros textuais multimodais, como as histórias em quadrinhos (HQs), tem sido cada vez mais explorada no ambiente escolar, especialmente sob a ótica dos multiletramentos e da multimodalidade (New London Group, 1996; Rojo, 2012). Essa abordagem busca ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem ao considerar a diversidade de linguagens que compõem os processos comunicativos contemporâneos, indo além da predominância da cultura escrita para integrar elementos verbais, visuais e digitais (Kress; Van Leeuwen, 2006).

A utilização das HQs na educação tem sido reconhecida como uma ferramenta didática para o desenvolvimento de habilidades leitoras, interpretativas e críticas dos estudantes (Ramos, 2017; Vergueiro, 2020). Seu caráter híbrido, que combina texto e imagem, permite não apenas a diversificação dos modos de leitura, mas também o fortalecimento da alfabetização visual e da capacidade de análise dos estudantes diante da crescente interconexão de mídias e discursos. Do mesmo modo, sua acessibilidade e forte apelo lúdico contribuem para o engajamento dos discentes, tornando o ensino mais significativo e contextualizado (Soares, 2001).

A partir da perspectiva dos multiletramentos, as HQs são consideradas um gênero textual dinâmico que promove múltiplas formas de letramento, permitindo que os estudantes interajam com diferentes linguagens e representações culturais (Cope; Kalantzis, 2009). A multimodalidade presente nesse gênero possibilita abordagens inovadoras no ensino de disciplinas diversas, como Língua Portuguesa, Ciências e Geografia, aproximando o conteúdo escolar das práticas sociais dos discentes (Silva *et al*., 2023). No entanto, a efetiva implementação desse recurso na educação ainda enfrenta desafios, como a necessidade de formação docente específica para se trabalhar com as linguagens dos quadrinhos e a adaptação dos currículos escolares para contemplar a diversidade de textos multimodais (Castro; Rolim-Moura, 2023).

Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo analisar as práticas e aplicações das HQs no ensino, destacando suas contribuições para o desenvolvimento dos multiletramentos e os desafios para sua implementação. Para isso, será realizada uma discussão teórica baseada em diferentes autores que discutem sobre HQs e ensino, evidenciando suas potencialidades pedagógicas e refletindo sobre os obstáculos enfrentados pelos educadores para integrar esse gênero ao cotidiano escolar. A partir dessa análise, busca-se compreender de que maneira as HQs podem ser utilizadas como estratégia metodológica para tornar a aprendizagem mais interativa, inclusiva e alinhada às novas demandas educacionais. Para tanto, traremos um panorama teórico que contextualiza as transformações

socioculturais e tecnológicas das últimas décadas, evidenciando a necessidade que nós professores temos de levar para as nossas aulas, práticas pedagógicas capazes de dialogar com múltiplas linguagens e modos de comunicação.

A fundamentação teórica percorre contribuições de diferentes autores, discutindo conceitos-chave como a arte sequencial, a integração de modos semióticos e o letramento crítico, de modo a fornecer o arcabouço conceitual necessário para compreender o potencial das HQs como recurso didático e mediador de aprendizagens significativas.

Este texto estrutura-se em seções que examinam, de forma articulada, a aplicação das HQs em diferentes áreas do conhecimento, explorando metodologias de ensino que potencializam sua utilização e analisando referências que trazem a demonstração de seus impactos na aprendizagem. São problematizados, ainda, os benefícios e as limitações de sua adoção, com destaque para a formação docente, as barreiras estruturais e as oportunidades advindas das tecnologias digitais na produção e leitura de HQs. Nas considerações finais trazemos uma sintetização das principais ideias discutidas, ressaltando a importância de políticas e práticas que incorporem o gênero multimodal ao currículo escolar e apontando direções para futuras investigações.

2 OS CONCEITOS DE MULTILETRAMENTOS E MULTIMODALIDADE

A compreensão dos conceitos de multiletramentos e multimodalidade é fundamental para analisar as transformações nas práticas de leitura e escrita no contexto educacional contemporâneo. Tais enfoques emergem como respostas às demandas de uma sociedade cada vez mais marcada pela diversidade cultural, pela circulação de diferentes linguagens e pelo avanço das tecnologias digitais. Os multiletramentos ampliam a noção tradicional de letramento, incorporando formas variadas de comunicação e expressão que dialogam com diferentes contextos socioculturais e midiáticos, enquanto a multimodalidade enfatiza a integração de diferentes modos semióticos, como texto, imagem, som e movimento, na construção de sentidos. Ao situar essas perspectivas no campo da educação, torna-se possível compreender como elas orientam a elaboração de propostas pedagógicas mais inclusivas.

O conceito de multiletramentos foi desenvolvido pelo New London Group (1996) e ampliado por teóricos como Cope e Kalantzis (2009, 2015) e Rojo (2012, 2013). Essa abordagem propõe que o ensino e a aprendizagem sejam adaptados à diversidade cultural e tecnológica da contemporaneidade, reconhecendo que os textos não se restringem à modalidade escrita, mas se expandem para mídias digitais, visuais, audiovisuais e interativas.

Segundo Cope e Kalantzis (2009), os multiletramentos são estruturados a partir de duas grandes dimensões. Multiculturalidade, considera que a comunicação ocorre em diferentes contextos culturais

e linguísticos, exigindo habilidades para interpretar e produzir textos em ambientes diversos. Multimodalidade, refere-se à interação entre diferentes modos de representação, como imagens, gráficos, vídeos, sons e hipertextos, ampliando as formas de significação (Kress; Van Leeuwen, 2006).

A multimodalidade se coloca como um dos principais eixos dos multiletramentos, pois enfatiza a construção de sentidos por meio da combinação de diferentes linguagens. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), o significado de um texto não é transmitido apenas pelo código linguístico, mas também por aspectos visuais, cores, formas e espaçamentos, o que torna a leitura e a escrita processos mais complexos e interativos. Essa perspectiva tem impacto direto na educação, pois exige que os currículos contemplem gêneros textuais híbridos e promovam a leitura crítica de diferentes mídias.

Monteiro (2020) ressalta que a educação multimodal amplia as possibilidades pedagógicas, permitindo que os alunos desenvolvam uma compreensão mais ampla dos textos. No entanto, para que essa abordagem seja efetiva, é necessário que os professores sejam capacitados para trabalhar com as diversas linguagens e explorar novos formatos de ensino, o que representa um dos principais desafios para a implementação dos multiletramentos nas escolas.

A incorporação da perspectiva dos multiletramentos nas práticas pedagógicas requer não apenas a inclusão de novos gêneros textuais, mas também a valorização das experiências culturais e sociais dos estudantes. Rojo (2012) defende que os materiais de ensino devem refletir a diversidade de vozes e linguagens que circulam no cotidiano, permitindo que os estudantes se reconheçam nos textos e ampliem sua capacidade de leitura crítica. Dessa forma fica patente o intuito de fortalece a noção de currículo como construção social e cultural, em constante diálogo com as transformações da sociedade.

A multimodalidade não se restringe à simples justaposição de códigos linguísticos e visuais, mas pressupõe uma integração intencional entre eles para criar significados mais complexos. Cope e Kalantzis (2015) argumentam que a leitura e produção de textos multimodais exigem competências específicas, como a análise da função de cada elemento semiótico e a compreensão de como esses elementos interagem para formar um todo coeso. Nesse sentido, a alfabetização visual e midiática torna-se componente essencial da educação em nosso tempo.

Do ponto de vista metodológico, o trabalho com multiletramentos demanda estratégias didáticas que estimulem a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento. Isso envolve atividades que articulem análise crítica e produção criativa, como a elaboração de vídeos, podcasts, infográficos e histórias em quadrinhos. Kress (2010) destaca que essas práticas permitem aos estudantes explorar diferentes recursos semióticos e compreender as escolhas de design que influenciam o sentido.

Um aspecto também relevante é a necessidade de repensar as formas de avaliação, de modo que considerem a complexidade e a diversidade dos textos produzidos no contexto multimodal. Avaliações que se limitem a medir a correção linguística não captam plenamente as habilidades desenvolvidas pelos estudantes ao lidar com variados modos de significação. Por isso, Cope e Kalantzis (2009) sugerem a adoção de critérios que incluam aspectos como criatividade, adequação ao contexto e eficácia comunicativa. Portanto podemos afirmar que a implementação dos multiletramentos e da multimodalidade na educação está intimamente ligada à formação docente contínua.

Monteiro (2020) enfatiza que os professores precisam dominar não apenas os conteúdos disciplinares, mas também as ferramentas tecnológicas e as teorias que embasam o uso dessas linguagens. Essa formação deve promover a reflexão crítica sobre a própria prática e incentivar a experimentação de novas metodologias, de forma a preparar os educadores para atender às demandas de um cenário educacional cada vez mais complexo e plural.

A tabela 1 busca sintetizar a trajetória teórica e conceitual relacionadas às HQs, evidenciando as diferentes contribuições de autores e perspectivas que materializaram a consolidação do gênero como objeto legítimo de estudo e prática pedagógica. As contribuições vão desde a definição estética e narrativa das HQs, como nas obras de Eisner (1989) e McCloud (1993), até abordagens mais recentes que exploram sua relação com os multiletramentos, a multimodalidade e a integração tecnológica. O levantamento desses dados, permite compreender a evolução das discussões e o alargamento de suas aplicações no ensino.

Tabela 1. HQs, Multiletramentos e Multimodalidade no Contexto Educacional

Ano	Teórico	Conceito/Contribuição	Referência
1989	Will Eisner	Quadrinhos como arte sequencial	EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
1993	Scott McCloud	Definição dos quadrinhos como linguagem visual e narrativa	MCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1993.
1996	New London Group	Multiletramentos: concepção de diferentes formas de comunicação e aprendizagem	NEW LONDON GROUP. *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. *Harvard Educational Review*, v. 66, n. 1, p. 60-92, 1996.
2001	Magda Soares	Distinção entre alfabetização e letramento	SOARES, Magda. *Letramento e alfabetização: as muitas facetas*. *Revista Brasileira de Educação*, n. 17, p. 5-17, 2001.
2006	Kress & van Leeuwen	Multimodalidade: integração de diferentes formas de comunicação (texto, imagem, som)	KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2. ed. London: Routledge, 2006.
2009	Cope & Kalantzis	Expansão do conceito de multiletramentos e a relação com tecnologia	COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. *New Learning: Elements of a Science of Education*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
2012	Roxane Rojo	Multiletramentos e ensino inclusivo	ROJO, Roxane. *Letramentos Múltiplos, Escola e Inclusão Social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
2017	Paulo Ramos	A leitura dos quadrinhos e seu papel na educação	RAMOS, Paulo. *A leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2017.
2020	Leila Maria Taveira Monteiro	Multimodalidade e ensino de línguas	MONTEIRO, Leila Maria Taveira. *Multimodalidade: o conceito de multiletramento e a prática pedagógica*. *Caderno de Ensino, Linguagens e suas Tecnologias*, v. 1, n. 1, p. 83-93, jan./jun. 2020.
2022	Fernanda Coelho Liberali	Multiletramento engajado e transformação social	LIBERALI, Fernanda Coelho. *Multiletramento Engajado para a Prática do Bem Viver*. *Linguagem em (Dis)curso – LemD*, v. 22, n. 1, p. 125-145, jan./abr. 2022.
2023	Rafaela Menezes da Silva, Sandy Goelzer, Jaqueline Noble Masvi de Sousa	Aplicação dos multiletramentos no ensino de Geografia	SILVA, Rafaela Menezes da; GOELZER, Sandy; MASVI DE SOUSA, Jaqueline Noble. *Multimodalidade e multiletramentos em geografia: ensinando e aprendendo com o circuito pedagógico na Escola Santa Helena, em Santa Maria/RS*. *Revista Estrabão*, v. 4, p. 600-612, 2023.

Fonte: Elaborada pelos próprios autores.

O ponto inicial dessa trajetória teórica remonta a Will Eisner (1989), que conceitua os quadrinhos como "arte sequencial", inaugurando um marco na legitimação acadêmica desse gênero. Sua contribuição não se limita à estética, mas oferece fundamentos para a compreensão dos quadrinhos como forma narrativa complexa, na qual cada quadro é um fragmento que adquire sentido pleno apenas na sequência. Essa concepção abre espaço para que, posteriormente, as HQs sejam reconhecidas como recursos pedagógicos capazes de integrar linguagem verbal e visual em um mesmo eixo de significação.

Scott McCloud (1993), por sua vez, aprofunda o debate ao propor que os quadrinhos constituem uma linguagem própria, dotada de gramática visual e narrativa específica. Seu trabalho amplia a análise da relação entre imagem e texto, identificando códigos e convenções que podem ser ensinados e

aprendidos. O autor desse modo, fortalece a ideia de que as HQs não são apenas ilustrativas, mas demandam competências interpretativas sofisticadas, reforçando sua aplicabilidade no desenvolvimento de habilidades de leitura crítica.

A formulação do conceito de multiletramentos pelo New London Group (1996), propõe a valorização de múltiplas formas de comunicação e a necessidade de contemplar a diversidade cultural e linguística nos processos de ensino-aprendizagem. Tal perspectiva conecta-se de forma natural às HQs, que combinam elementos multimodais e favorecem a construção de significados em contextos variados. Complementarmente, Magda Soares (2001) diferencia alfabetização de letramento, destacando que este envolve participação ativa e crítica nas práticas sociais de leitura e escrita, argumento que fortalece o uso das HQs como instrumento para ampliar repertórios culturais e discursivos.

A partir dos anos 2000, Kress e van Leeuwen (2006) sistematizam o conceito de multimodalidade, explicando como diferentes modos semióticos, texto, imagem, som, cores, tipografia e layout, interagem para produzir sentido. Essa base teórica fornece aos educadores ferramentas para analisar e planejar o uso das HQs de forma mais estratégica. Em paralelo, Cope e Kalantzis (2009) expandem o conceito de multiletramentos ao incluir a centralidade das tecnologias digitais, conectando a prática pedagógica à realidade de mídias convergentes, o que potencializa as HQs em formatos digitais e interativos.

No contexto brasileiro, Roxane Rojo (2012) consolida a ideia de que multiletramentos são fundamentais para um ensino inclusivo, pois incorporam diferentes linguagens, mídias e culturas no ambiente escolar. Essa perspectiva reforça que as HQs podem ser mais do que recursos didáticos ocasionais, pois podem compor práticas educativas que dialogam com a pluralidade cultural dos estudantes. Posteriormente, Paulo Ramos (2017) dedica-se a explorar a leitura dos quadrinhos no campo educacional, oferecendo metodologias que estimulam a análise crítica e interpretativa, contribuindo para a formação de leitores proficientes em textos multimodais.

Na década de 2020, observa-se uma ampliação do escopo de aplicação das HQs e da multimodalidade. Leila Maria Taveira Monteiro (2020) demonstra a relevância de sua aplicação para o ensino de línguas, articulando teoria e prática na criação de materiais didáticos que aproveitam a integração entre texto e imagem. Fernanda Coelho Liberali (2022) acrescenta uma dimensão sociopolítica ao propor o conceito de multiletramento engajado, no qual as HQs e demais linguagens multimodais são utilizadas para promover transformação social e práticas de bem viver. Silva, Goelzer e Sousa (2023) exemplificam a operacionalização desses referenciais no ensino de Geografia,

evidenciando como as HQs facilitam a compreensão de conceitos espaciais e socioambientais, fortalecendo a aprendizagem contextualizada e interdisciplinar.

A análise histórica e conceitual demonstram que as HQs evoluíram de um reconhecimento artístico e narrativo para um status de recurso educacional multifacetado, capaz de dialogar com diferentes áreas do conhecimento e demandas contemporâneas de ensino. Essa trajetória fundamenta a compreensão de que, mais do que um simples suporte gráfico, as HQs constituem um gênero multimodal com potencial para integrar práticas pedagógicas inovadoras, articulando leitura, escrita, interpretação crítica e também a criatividade.

Ao reconhecer a evolução das histórias em quadrinhos e seu reposicionamento no cenário educacional, torna-se pertinente aprofundar a análise sobre suas características como gênero multimodal e seu emprego como instrumento de aprendizagem. Ela possibilita compreender de que maneira a articulação entre elementos verbais e visuais, próprios das HQs, potencializa processos de ensino e aprendizagem mais interativos, significativos e alinhados às práticas de multiletramentos. Ao mesmo tempo, abre espaço para discutir suas especificidades narrativas e gráficas, bem como suas contribuições para o desenvolvimento de competências críticas, criativas e comunicativas. Nesse sentido, avançamos tendo como objetivo ampliar essa discussão, explorando as HQs enquanto instrumentos de aprendizagem, analisando suas especificidades estruturais, suas possibilidades didáticas e o papel que desempenham na formação de leitores críticos e produtores de sentido no contexto escolar.

3 AS HQS COMO GÊNERO MULTIMODAL E INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

As histórias em quadrinhos são um dos exemplos mais expressivos de textos multimodais, pois combinam linguagem verbal, elementos gráficos e recursos visuais para a construção do significado (McCloud, 1993; Eisner, 1989). Como gênero textual, as HQs se caracterizam por uma estrutura narrativa dispostas em quadros sequenciais, nos quais os elementos visuais e textuais se inter-relacionam para contar uma história de maneira dinâmica e interativa como nos afirma Ramos (2017).

A pesquisa de Vergueiro (2020) destaca que as HQs favorecem a alfabetização visual, pois exigem do leitor a habilidade de interpretar a relação entre imagens e textos. Além disso, a presença de balões de fala, onomatopeias e efeitos gráficos amplia as formas de leitura, tornando-as mais acessíveis a diferentes perfis de alunos, inclusive aqueles com dificuldades na leitura tradicional. A utilização das HQs no ensino tem se mostrado eficaz para o desenvolvimento de habilidades tais como a interpretação crítica, na qual os estudantes aprendem a analisar códigos visuais e textuais simultaneamente, desenvolvendo a capacidade de leitura crítica dos discursos presentes nos

quadrinhos. Já na expressão criativa, a produção de HQs permite que os estudantes experimentem diferentes narrativas, aprimorando suas habilidades de escrita, organização de ideias e representação visual (Soares, 2001). No engajamento e na motivação, contamos com o caráter lúdico das HQs favorecendo o envolvimento de todos no processo de aprendizagem, tornando as aulas mais dinâmicas e participativas (Ramos, 2017).

Liberali (2022) sugere que a aplicação das HQs no ensino contribui para o desenvolvimento dos multiletramentos engajados, incentivando os estudantes a interagir com diferentes formas de mídia e a compreender os impactos socioculturais das narrativas gráficas. Essa abordagem reforça a importância das HQs como recurso didático na disciplina de Língua Portuguesa, bem como em áreas como Geografia, História e Ciências, onde podem ser utilizadas para explicar conceitos complexos de forma acessível e visualmente estimulante (Silva *et al*., 2023).

Ao serem inseridas no planejamento pedagógico, as HQs possibilitam a construção de pontes entre o conhecimento escolar e as práticas culturais dos estudantes. Esse aspecto é particularmente relevante em um cenário marcado pela presença constante de mídias digitais e narrativas visuais, nas quais os estudantes já se encontram imersos. Vergueiro (2020) observa que esse contato prévio com elementos gráficos e sequenciais potencializa a aprendizagem, pois permite que os educadores partam de um repertório familiar aos discentes para introduzir novos conceitos e conteúdos curriculares.

Um ponto fundamental a considerar é que as HQs oferecem múltiplas possibilidades de transposição didática. Professores podem adaptar enredos clássicos para a linguagem dos quadrinhos ou criar narrativas inéditas com base nos conteúdos estudados, estimulando a apropriação ativa do conhecimento. Ramos (2017) argumenta que essa flexibilidade favorece práticas interdisciplinares, nas quais diferentes áreas do saber dialogam por meio de uma mesma narrativa visual, criando um ensino mais integrado e contextualizado.

As HQs também se destacam como ferramentas de inclusão escolar. Por serem textos multimodais, permitem que alunos com diferentes estilos de aprendizagem, visuais, auditivos ou sinestésicos, encontrem formas de acesso e compreensão do conteúdo. Essa característica é reforçada por estudos como o de Liberali (2022), que aponta o potencial das narrativas gráficas para promover a participação ativa de estudantes com dificuldades de leitura ou barreiras linguísticas, incluindo aqueles em processo de alfabetização ou que utilizam a língua portuguesa como segunda língua. Além do potencial inclusivo, o uso de HQs favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais. A leitura de histórias que abordam temas sensíveis, como diversidade cultural, questões ambientais ou cidadania, estimula a empatia e a reflexão crítica sobre problemas sociais. Silva *et al*. (2023) ressaltam

que a interação com personagens e tramas que representam diferentes perspectivas contribui para a formação de cidadãos mais conscientes e capazes de dialogar com a pluralidade de realidades.

Do ponto de vista metodológico, a produção de HQs pelos próprios estudantes, representa uma estratégia pedagógica rica. Nesse processo, os estudantes são desafiados a planejar enredos, selecionar recursos visuais, organizar diálogos e estruturar a narrativa de forma coerente. Cope e Kalantzis (2015) lembram que essa prática mobiliza simultaneamente competências linguísticas, gráficas e tecnológicas, o que a torna alinhada aos princípios da pedagogia dos multiletramentos. Outra dimensão importante é a possibilidade de integração das HQs com recursos digitais. *Softwares* de edição gráfica e plataformas colaborativas permitem que os alunos criem quadrinhos de maneira interativa, incorporando elementos como animações, *hyperlinks* e sons. Essa hibridização entre o impresso e o digital amplia o alcance do gênero e aproxima ainda mais a escola das práticas tão presente no século XXI, conforme destacam Kress e van Leeuwen (2006) ao tratar da multimodalidade na era digital.

O uso de HQs no ensino favorece o trabalho com a linguagem visual como objeto de estudo. Ao analisar enquadramentos, cores, tipografias e expressões faciais dos personagens, os estudantes aprendem a identificar intencionalidades discursivas e estratégias de persuasão visual. Segundo McCloud (1993), essa consciência crítica do design narrativo fortalece a capacidade de leitura de diferentes produtos midiáticos, um aspecto essencial para a cidadania no século XXI. Adicionalmente, as HQs podem ser utilizadas como ponto de partida para projetos investigativos. Por exemplo, uma narrativa que aborde mudanças climáticas pode servir como base para pesquisas científicas, levantamento de dados e discussões interdisciplinares. Essa articulação entre ficção e realidade estimula o pensamento crítico e a autonomia intelectual dos estudantes, como defende Soares (2001) ao discutir práticas de letramento que integram diferentes esferas do conhecimento.

É relevante destacar que a eficácia das HQs como recurso pedagógico depende da intencionalidade de nós docentes. A simples inserção de quadrinhos em uma aula não garante aprendizagens significativas é necessário que haja objetivos claros, seleção criteriosa de materiais e mediação qualificada. Liberali (2022) enfatiza que a formação de professores para o uso consciente e crítico desse gênero é um passo fundamental para que o potencial educativo das HQs seja plenamente explorado.

A consolidação das HQs como instrumento de aprendizagem demanda sem lugar a dúvidas, o reconhecimento institucional desse gênero textual como legítimo no ambiente escolar. Iniciativas curriculares que incorporem explicitamente os quadrinhos e outros textos multimodais às diretrizes de ensino contribuem para legitimar seu uso e incentivar a inovação pedagógica. Nesse sentido, o alinhamento entre teoria e prática, sustentado pelas contribuições de autores como Ramos (2017),

Vergueiro (2020) e Rojo (2012), constitui o caminho para que as HQs se tornem parte integrante de uma educação mais crítica, criativa e inclusiva.

3.1 APLICAÇÃO DAS HQS NO ENSINO: PERSPECTIVAS E METODOLOGIAS

A seguir, serão analisadas diferentes metodologias e práticas didáticas que envolvem as HQs no ensino, com ênfase em três grandes áreas: Língua Portuguesa e Literatura, Ciências e Geografia, e o aprendizado digital e tecnológico. No ensino de Língua Portuguesa, por exemplo, as HQs são reconhecidas como recursos eficazes para o desenvolvimento da leitura crítica e da produção textual (Soares, 2001).

De acordo com Rojo (2012), a utilização das HQs no ensino de Língua Portuguesa possibilita uma abordagem mais ampla da linguagem verbal e não verbal, explorando elementos como onomatopeias, expressões faciais dos personagens, diagramação dos quadros e tipos de balões de fala. Para além da leitura, a produção de HQs pelos próprios estudantes é uma estratégia metodológica eficaz. Pesquisas como as de Vergueiro (2020) apontam que a criação de quadrinhos incentiva o planejamento textual e a organização narrativa, pois os estudantes precisam estruturar roteiro, personagens, diálogos e enquadramentos visuais. Esse processo favorece a prática da escrita criativa, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades de síntese e interpretação textual. Outro ponto relevante é a presença das HQs nos documentos oficiais de ensino, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que reconhecem os quadrinhos como gêneros textuais legítimos para a formação leitora e crítica dos estudantes (BRASIL, 1997, 2017).

A aplicação das HQs no ensino de Ciências e Geografia tem se mostrado uma estratégia inovadora para explicar conceitos abstratos e complexos de maneira acessível e interativa (Silva *et al*., 2023). No ensino de Geografia, por exemplo, as HQs podem ser utilizadas para abordar conteúdos como tectônica de placas, fusos horários, biomas e transformações espaciais, pois permitem que os alunos visualizem processos geográficos que, de outra forma, poderiam ser difíceis de compreender apenas com descrições textuais (Silva *et al*., 2023). Um exemplo prático é o uso de quadrinhos digitais interativos, onde os alunos criam suas próprias narrativas baseadas em temas geográficos, associando a teoria à prática.

No ensino de Ciências, as HQs ajudam a explicar fenômenos naturais, conceitos de biologia e física, além de temas ambientais. Pesquisas como as de Avelar e Salerno (2011) demonstram que a narrativa gráfica facilita a compreensão dos estudantes ao associar o conteúdo científico com histórias e personagens, tornando o aprendizado mais instigante. Dessa forma a possibilidade de relacionar

quadrinhos com experimentos práticos amplia a retenção do conhecimento e permitindo um ensino mais contextualizado.

A integração das HQs às metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas (PBL) e gamificação, também tem sido explorada no ensino de Ciências. Segundo Liberali (2022), os alunos que aprendem por meio de narrativas interativas demonstram maior engajamento e autonomia, pois desenvolvem a habilidade de interpretar diferentes fontes de informação e aplicar conceitos científicos na resolução de problemas reais.

A expansão do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na educação impulsionou a criação de HQs digitais e interativas, promovendo novas formas de leitura e produção de textos multimodais (Lévy, 2010; Jenkins, 2009). As webcomics e plataformas interativas, como Pixton, Storyboard That e Canva, permitem que os educandos criem suas próprias histórias em quadrinhos com recursos gráficos, animações e hiperlinks, aproximando a linguagem dos quadrinhos das novas mídias digitais (Palfrey; Gasser, 2011). Essas ferramentas também possibilitam a adaptação de conteúdos escolares para um formato mais dinâmico, promovendo a experimentação de diferentes estratégias narrativas e estilísticas. No entanto, um dos principais desafios na implementação das HQs digitais é a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas em geral e a necessidade de formação docente específica para trabalhar com esses recursos (Castro; Rolim-Moura, 2023). De acordo com Rojo (2012), o sucesso da integração das HQs às práticas pedagógicas depende da capacitação dos professores para lidar com novas linguagens e ferramentas digitais, garantindo que a leitura e produção de textos multimodais sejam exploradas de maneira crítica e reflexiva.

É imprescindível que a formação inicial e continuada de professores incorpore práticas que integrem as HQs às estratégias pedagógicas, alinhadas às demandas curriculares e às realidades socioculturais dos estudantes. Essa formação deve contemplar tanto o domínio técnico das ferramentas de produção e leitura multimodal quanto o desenvolvimento de competências críticas para selecionar materiais de qualidade e adequados às faixas etárias e aos objetivos de aprendizagem.

Ao trabalhar com quadrinhos, o professor pode explorar desde aspectos linguísticos, como a sintaxe e o vocabulário, até elementos de composição visual, como enquadramentos, planos e perspectiva narrativa. Essa abordagem integral contribui para que os estudantes desenvolvam uma leitura mais analítica e interpretativa, ampliando seu repertório cultural e comunicativo.

Quando a narrativa aborda situações próximas da realidade estudantil, há maior engajamento e participação nas atividades propostas. Essa conexão pode ocorrer tanto por meio de temas socialmente relevantes, como sustentabilidade, diversidade e cidadania, quanto pela adaptação de conteúdos acadêmicos para linguagens mais próximas da cultura juvenil.

A utilização de HQs em projetos interdisciplinares é outro caminho promissor. Ao articular, por exemplo, conceitos científicos com narrativas ficcionais, o professor possibilita que o estudante compreenda fenômenos complexos de maneira contextualizada e significativa. Essa integração favorece a aprendizagem ativa e colaborativa, incentivando o diálogo entre disciplinas e promovendo a construção coletiva do conhecimento. Avaliações que considerem a capacidade de interpretação crítica, a articulação de diferentes linguagens e a criatividade na construção narrativa podem oferecer uma visão mais abrangente do progresso dos estudantes, evitando limitar-se apenas à reprodução de informações.

As HQs também podem atuar como mediadoras no desenvolvimento do pensamento crítico, trazendo ao debate temáticas que envolvem discussões éticas, sociais e políticas, representados nas narrativas gráficas, o estudante é levado a identificar posicionamentos, questionar estereótipos e refletir sobre diferentes perspectivas, exercitando o seu poder de síntese. No contexto de uma educação voltada para a formação integral, o uso das HQs dialoga com as competências gerais previstas pela BNCC (2017), como argumentação, repertório cultural, comunicação e cultura digital.

A consolidação das HQs como recurso pedagógico exige, ainda, um movimento institucional que reconheça sua relevância no planejamento escolar. Isso implica tanto a inclusão desse gênero textual nas diretrizes curriculares quanto a disponibilização de acervos diversificados e atualizados, capazes de contemplar diferentes faixas etárias e áreas do conhecimento. Dessa forma, a adoção das HQs na educação não deve ser vista como um recurso isolado, mas como parte de uma proposta mais ampla de valorização da diversidade de linguagens no processo de ensino-aprendizagem. Essa perspectiva, alinhada aos princípios dos multiletramentos e da multimodalidade, amplia o alcance da prática docente.

Para que as HQs cumpram plenamente seu papel como recurso didático alinhado aos princípios dos multiletramentos e da multimodalidade, é indispensável considerar, de forma articulada, tanto a preparação dos docentes para lidar com esse gênero textual quanto as condições estruturais e metodológicas que influenciam sua utilização. Nesse sentido, abordaremos dois eixos centrais: a formação docente voltada para o uso qualificado das HQs no ensino e os desafios de ordem estrutural e pedagógica que ainda limitam sua implementação na educação básica.

4 FORMAÇÃO DOCENTE PARA O USO DE HQS NA EDUCAÇÃO

A formação docente voltada para o uso das histórias em quadrinhos como recurso didático demanda não apenas a compreensão teórica sobre os multiletramentos e a multimodalidade, mas também o desenvolvimento de competências práticas que possibilitem a adaptação criativa desses

materiais aos diferentes contextos educacionais. Isso implica reconhecer as HQs como gêneros legítimos, capazes de mediar processos de aprendizagem significativos e inclusivos, articulando conteúdos curriculares a linguagens visuais e narrativas próximas ao universo dos estudantes. Para tanto, os cursos de formação inicial e continuada devem incluir propostas metodológicas específicas que abordem a leitura crítica, a análise multimodal e a produção autoral de HQs, fomentando a autonomia docente na criação e adaptação desses recursos para distintas faixas etárias e áreas do conhecimento.

Indo para além do aspecto formativo, é necessário considerar as condições objetivas que influenciam a adoção efetiva das HQs na prática pedagógica. Fatores como infraestrutura tecnológica, acesso a materiais de qualidade, políticas de incentivo à leitura e apoio institucional exercem influência direta sobre a viabilidade de implementação dessa metodologia. Da mesma forma, a integração das HQs às práticas escolares requer alinhamento com as diretrizes curriculares, garantindo que seu uso não seja episódico ou meramente ilustrativo, mas parte integrante de estratégias de ensino voltadas ao desenvolvimento de competências críticas, criativas e interpretativas. Dessa forma, o debate sobre a formação docente e os desafios estruturais torna-se indispensável para compreender as possibilidades e os limites dessa temática no cenário educacional contemporâneo.

O ensino baseado em HQs exige dos professores uma abordagem pedagógica diferenciada, que contemple os multiletramentos e a multimodalidade (Kress; Van Leeuwen, 2006; Cope; Kalantzis, 2009). No entanto, grande parte dos docentes ainda recebe uma formação tradicional, centrada no ensino de gêneros textuais predominantemente escritos, o que gera dificuldades na adoção de novas metodologias (Liberali, 2022).

Segundo Rojo (2012), a alfabetização visual e digital dos professores deve ser desenvolvida de forma sistemática, garantindo que saibam interpretar elementos gráficos, cores, balonamento, onomatopeias e composição visual, aspectos centrais da linguagem das HQs. Além do mais, é fundamental que os docentes conheçam softwares e plataformas digitais que possibilitam a produção e análise de HQs no ambiente escolar, como Pixton, Storyboard That e Canva (Lévy, 2010; Palfrey; Gasser, 2011).

Uma estratégia recomendada para capacitação docente é a realização de oficinas práticas, onde os professores possam explorar a leitura crítica e a produção de HQs, refletindo sobre suas aplicações pedagógicas (Silva *et al.*, 2023). Essas formações devem incluir a análise de HQs como ferramenta de interpretação textual e construção de sentido, criação de narrativas gráficas pelos próprios professores, incentivando a experimentação, discussão sobre a integração das HQs aos currículos escolares e sua relação com a BNCC, além da formação que busque garantir o conhecimento e o uso de tecnologias

digitais para explorar as HQs em diferentes formatos. Monteiro (2020) enfatiza que o principal objetivo da formação docente nesse contexto é tornar os professores protagonistas da inovação pedagógica, garantindo que eles possam adaptar as HQs a diferentes disciplinas e necessidades dos alunos.

Apesar das inúmeras possibilidades pedagógicas das HQs, sua aplicação enfrenta barreiras estruturais e metodológicas. O estudo de Castro e Rolim-Moura (2023) aponta que um dos principais desafios é a resistência institucional, pois muitos currículos escolares ainda são rigidamente baseados em gêneros textuais convencionais, limitando a adoção de abordagens multimodais. Outro obstáculo é a falta de infraestrutura em muitas escolas, que não dispõem de bibliotecas com acervos de HQs, nem de recursos tecnológicos para a utilização de HQs digitais (Silva *et al*., 2023). Segundo Rojo (2012), a desigualdade no acesso a ferramentas tecnológicas impacta diretamente a capacidade dos professores de implementar práticas inovadoras, tornando essencial a formulação de políticas públicas voltadas para a modernização das escolas.

A percepção das HQs como material de entretenimento e não como recurso didático ainda persiste entre alguns educadores e gestores escolares. Vergueiro (2020) destaca que essa visão reducionista pode ser combatida por meio de estudos acadêmicos que demonstrem a relevância das HQs na formação leitora dos estudantes.

Entre os desafios metodológicos, destaca-se a necessidade de adaptar as HQs às diferentes faixas etárias e áreas do conhecimento. Embora as HQs sejam amplamente utilizadas no ensino de Língua Portuguesa e Literatura, sua aplicação em disciplinas como Geografia, História e Ciências ainda requer maior experimentação por parte dos docentes (Silva *et al*., 2023). Para superar essas dificuldades, algumas estratégias podem ser adotadas como a inclusão das HQs nos planos de aula, alinhando sua utilização aos objetivos pedagógicos da BNCC, o estabelecimento de parcerias entre escolas e editoras, possibilitando o acesso a materiais diversificados. Podemos pensar também na possibilidade de busca de investimentos nas pesquisas acadêmicas sobre HQs e educação, incentivando a produção de estudos que demonstrem seu impacto no aprendizado e sobretudo alargamos os investimentos em formação continuada, garantindo que os docentes tenham suporte para explorar as potencialidades das HQs em projetos que levem em consideração questões de necessidades observadas no ambiente escolar.

É imprescindível compreender que a adoção das HQs no ensino não se resume à mera inserção desse recurso em sala de aula, mas demanda um planejamento pedagógico fundamentado, capaz de articular os conteúdos escolares a objetivos formativos claros. Conforme defendem Cope e Kalantzis (2009), as práticas educacionais baseadas nos multiletramentos devem promover a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, utilizando diferentes modos de linguagem como

ferramentas de expressão e compreensão. Nesse sentido, as HQs se apresentam como instrumentos valiosos para fomentar a aprendizagem colaborativa, pois permitem que os estudantes participem ativamente de processos de análise, criação e reinterpretação de narrativas.

A experiência pedagógica com HQs também pode ser potencializada pela adoção de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos (ABP) e a aprendizagem baseada em problemas (PBL). Conforme evidenciado por Liberali (2022), essas metodologias incentivam a aplicação de conhecimentos em situações reais ou simuladas, estimulando a autonomia e o pensamento crítico dos alunos. Ao produzir ou analisar HQs, os estudantes não apenas absorvem conteúdos, mas desenvolvem habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, gestão do tempo e resolução criativa de problemas.

É relevante entendermos a necessidade contemporânea de fazermos a integração das HQs com tecnologias digitais emergentes. Plataformas de criação interativa, como as mencionadas por Lévy (2010) e Palfrey e Gasser (2011), ampliam as possibilidades narrativas e estilísticas, favorecendo a inclusão de elementos sonoros, animações e hiperlinks. Essa integração não apenas aproxima os conteúdos escolares da realidade digital dos estudantes, mas também fortalece a competência midiática, entendida como a capacidade de interpretar, criar e compartilhar conteúdos de maneira crítica e ética.

As HQs, quando contextualizadas de forma interdisciplinar, possibilitam conexões significativas entre diferentes áreas do conhecimento. Por exemplo, a criação de uma narrativa gráfica sobre mudanças climáticas pode articular conteúdos de Geografia, Ciências e Língua Portuguesa, promovendo uma compreensão mais ampla e integrada do tema. De acordo com Silva *et al.* (2023), essa abordagem interdisciplinar contribui para que o estudante compreenda a interdependência entre saberes e desenvolva uma visão sistêmica da realidade.

A formação docente, nesse cenário, deve considerar a necessidade de preparar professores para explorar essas interfaces interdisciplinares. Como sugere Monteiro (2020), programas de capacitação que integrem análise textual, design visual e produção multimídia são essenciais para que o educador esteja apto a planejar atividades que transcendam os limites disciplinares tradicionais. Essa formação, além de técnica, deve ser crítica, possibilitando ao professor questionar e ressignificar práticas pedagógicas à luz das demandas culturais e tecnológicas contemporâneas.

No campo da avaliação, as HQs também apresentam oportunidades para diversificar os instrumentos utilizados. Em vez de se restringir a provas escritas, o professor pode propor atividades avaliativas baseadas na produção ou na análise de quadrinhos, permitindo verificar competências como interpretação, síntese e criatividade. Conforme defendem Ramos (2017) e Vergueiro (2020), esse tipo

de avaliação formativa favorece a valorização de diferentes estilos de aprendizagem e reduz a centralidade das habilidades exclusivamente verbais.

As políticas públicas desempenham um papel crucial na consolidação das HQs como recurso didático. Iniciativas que garantam o financiamento de acervos de HQs para bibliotecas escolares, bem como o acesso a plataformas digitais de criação, podem reduzir desigualdades e ampliar o alcance dessa metodologia. Castro e Rolim-Moura (2023) salientam que, sem suporte institucional, as inovações pedagógicas tendem a se restringir a experiências pontuais, muitas vezes inviáveis de serem replicadas em larga escala. Nasce dessa forma a necessidade de ser considerada a sensibilização da comunidade escolar quanto ao potencial educativo das HQs. Envolver gestores, famílias e demais agentes educativos no processo de implementação dessa metodologia pode contribuir para superar preconceitos e ampliar o reconhecimento das HQs como gênero textual complexo e formador. Vergueiro (2020) observa que, ao compreenderem a relevância desse recurso, os diferentes atores educacionais tendem a apoiar iniciativas que o integrem ao currículo escolar.

A pesquisa acadêmica também é um fator determinante para o avanço dessa área. Estudos que investiguem os impactos das HQs no desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais podem fornecer dados concretos que podem embasar decisões pedagógicas e políticas educaionais. Nesse sentido, a produção científica sobre o tema deve ser incentivada por meio de editais de fomento e parcerias entre universidades e redes de ensino, fortalecendo o diálogo entre teoria e prática.

É *mister* salientar que a utilização das HQs como ferramenta pedagógica deve ser orientada por princípios de inclusão e acessibilidade. Recursos adaptados para estudantes com deficiências visuais, auditivas ou cognitivas, bem como a escolha de temáticas e representações culturais diversas, contribuem para que todos os alunos possam se reconhecer e participar plenamente das atividades propostas. Essa perspectiva inclusiva, como defendem Rojo (2012) e Silva *et al*. (2023), é fundamental para que o trabalho com HQs se alinhe às diretrizes de uma educação democrática e socialmente justa.

4.1 A DIMENSÃO CRÍTICA E CIDADÃ DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos, para além de sua função narrativa e estética, configuram-se como um importante instrumento de formação crítica e cidadã no contexto educacional contemporâneo. Conforme apontam Rojo (2012) e Cope e Kalantzis (2009), a educação voltada para os multiletramentos deve considerar não apenas a habilidade técnica de decodificação textual, mas também a capacidade de compreender, questionar e posicionar-se diante das representações sociais e ideológicas presentes nos textos multimodais. Nesse sentido, as HQs, ao integrarem elementos visuais,

verbais e simbólicos, tornam-se recursos potentes para explorar questões ligadas à cidadania, diversidade e direitos humanos, aproximando o conteúdo escolar das problemáticas do mundo real.

A leitura crítica de HQs envolve identificar os discursos implícitos, as escolhas narrativas e visuais dos autores e os valores que permeiam a trama e a caracterização dos personagens. Kress e van Leeuwen (2006) destacam que a multimodalidade não apenas amplia os modos de significação, mas também possibilita que mensagens ideológicas sejam transmitidas de forma sutil por meio de cores, enquadramentos, expressões faciais e construções espaciais. Assim, o trabalho pedagógico com HQs exige que os estudantes sejam incentivados a decodificar esses elementos, compreendendo como a linguagem visual pode reforçar ou desconstruir estereótipos.

A abordagem cidadã das HQs também se manifesta quando se utilizam narrativas que retratam temas de relevância social, como desigualdade, meio ambiente, discriminação e participação política. Segundo Vergueiro (2020), essas produções podem funcionar como catalisadoras de debates em sala de aula, estimulando o desenvolvimento do pensamento crítico e a expressão argumentativa dos estudantes. Quando exploradas a partir de uma perspectiva dialógica, as HQs contribuem para que os alunos se reconheçam como agentes ativos na sociedade, capazes de refletir sobre as relações de poder e propor alternativas de transformação social.

As HQs constituem um espaço fértil para a valorização da pluralidade cultural. Cope e Kalantzis (2009) ressaltam que os multiletramentos pressupõem a convivência com diferentes códigos culturais e linguísticos, o que inclui a análise de como as HQs representam grupos sociais, etnias e identidades. Essa perspectiva favorece a construção de uma postura inclusiva, promovendo o respeito à diversidade e a desconstrução de preconceitos. Nesse processo, cabe ao professor atuar como mediador, incentivando leituras comparativas entre diferentes obras e promovendo questionamentos sobre a intencionalidade das representações e as mensagens transmitidas.

Do ponto de vista metodológico, integrar HQs com foco na dimensão cidadã requer a adoção de estratégias pedagógicas que transcendam o uso ilustrativo do gênero. Rojo (2012) e Liberali (2022) defendem que a leitura e a produção de HQs sejam inseridas em sequências didáticas que contemplem pesquisa, análise crítica e produção autoral, permitindo que os estudantes experimentem a construção de narrativas voltadas a causas sociais ou a problemáticas locais. Essa prática não apenas fortalece as habilidades linguísticas e visuais, mas também promove a reflexão ética e o engajamento social, alinhando-se às competências gerais previstas na BNCC (BRASIL, 2017).

As histórias em quadrinhos, pela sua natureza híbrida visual, apresentam-se como recursos privilegiados para problematizar questões sociais, históricas e culturais de forma acessível e significativa. Integradas ao currículo de modo intencional, favorecem reflexões sobre justiça social,

equidade de gênero, diversidade étnico-racial, meio ambiente e direitos humanos. Nesse sentido, funcionam não apenas como instrumentos de aprendizagem, mas também como mediadoras na formação de sujeitos críticos e engajados com as demandas contemporâneas.

O potencial das HQs para abordar temas sensíveis reside na capacidade de mobilizar emoção e empatia, aproximando o leitor das vivências dos personagens e permitindo compreender realidades distintas. Essa aproximação é coerente com a perspectiva de Cope e Kalantzis (2009), segundo a qual o ensino deve preparar os estudantes para interagir criticamente com discursos e práticas sociais. Ao retratar minorias sociais ou contextos históricos silenciados, as narrativas gráficas colaboram para a desconstrução de preconceitos e a ampliação do repertório cultural.

O uso das HQs como recurso de educação cidadã estimula competências de argumentação, interpretação e análise discursiva. A leitura crítica de elementos narrativos e visuais possibilita identificar mensagens implícitas, estratégias de persuasão e representações estereotipadas, competências indispensáveis em um cenário de intensa circulação de informações por múltiplas mídias. Além do aspecto crítico, as HQs podem promover o reconhecimento e a valorização da diversidade cultural e linguística. Narrativas que incorporam diferentes registros de linguagem, expressões regionais ou elementos de culturas não hegemônicas incentivam o respeito e a convivência plural, alinhando-se ao princípio de multiculturalidade presente no conceito de multiletramentos (New London Group, 1996).

A integração das HQs em projetos interdisciplinares potencializa seu alcance. Em temáticas socioambientais, por exemplo, permitem abordar mudanças climáticas, preservação da biodiversidade e consumo consciente por meio de personagens e tramas que evidenciam o impacto das ações humanas sobre o planeta, favorecendo a aprendizagem contextualizada e socialmente relevante. Para que esse potencial se concretize, a mediação docente é fundamental. Não se trata apenas de disponibilizar HQs, mas de orientar leituras e estimular comparações com outras fontes, incentivando a produção autoral. Essa abordagem transforma o estudante em produtor de sentidos, elaborando narrativas próprias que expressem suas percepções e posicionamentos.

A criação de HQs com enfoque social pelos alunos amplia o desenvolvimento de competências linguísticas e promove valores democráticos. Ao elaborar roteiros, definir personagens e diálogos, os estudantes exercitam argumentação, negociação de significados e apresentação de propostas para problemas coletivos, aproximando-se de práticas discursivas socialmente engajadas. Para tanto, a curadoria docente deve priorizar materiais de qualidade, com representações éticas e coerentes com os objetivos pedagógicos, evitando a reprodução de estereótipos ou distorções. A formação para a leitura crítica das narrativas gráficas é, nesse contexto, um elemento essencial.

A incorporação das HQs em práticas que valorizem o diálogo e o respeito à diversidade contribui para transformar a sala de aula em um espaço democrático de troca de saberes. Atividades como debates mediados, rodas de conversa e exposições de produções autorais fortalecem o protagonismo estudantil e a construção coletiva do conhecimento. Esse uso crítico e contextualizado das HQs dialoga com as competências gerais da BNCC (BRASIL, 2017), que visam formar sujeitos capazes de agir com autonomia, responsabilidade e compromisso ético. Dessa forma, o gênero consolida-se como ferramenta pedagógica que integra a aprendizagem de conteúdos à formação de valores, promovendo uma educação integral voltada para a participação ativa na sociedade.

O diálogo aqui construído evidencia que a incorporação das histórias em quadrinhos como recurso pedagógico ultrapassa a dimensão de inovação metodológica, consolidando-se como uma estratégia alinhada às demandas formativas necessárias para o nosso tempo. Ao articular múltiplas linguagens, fomentar a leitura crítica e incentivar a autoria, as HQs promovem processos de aprendizagem que dialogam com o contexto sociocultural dos estudantes, respondendo a desafios contemporâneos de natureza educacional, social e tecnológica. Para alcançar esse potencial, sua utilização deve estar ancorada em um planejamento pedagógico intencional, que assegure a coerência com os objetivos curriculares e potencialize o desenvolvimento integral dos aprendizes, contemplando competências cognitivas, socioemocionais e éticas.

A valorização das HQs no espaço escolar requer não apenas o acesso ampliado a materiais de qualidade e a recursos tecnológicos, mas também o fortalecimento de políticas e práticas de formação docente voltadas à leitura e produção multimodal de maneira crítica e criativa. Ao serem reconhecidas como gêneros legítimos e estruturantes das práticas educativas, as HQs contribuem para a construção de ambientes de aprendizagem mais inclusivos, dinâmicos e socialmente significativos. Assim, deixam de ocupar o espaço restrito do entretenimento para assumirem o papel de mediadoras de conhecimento, cidadania e transformação social.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos (HQs) representam uma ferramenta pedagógica de grande potencial para o ensino, sobretudo quando analisadas sob a perspectiva dos multiletramentos e da multimodalidade. A combinação de texto e imagem torna as HQs um gênero acessível, capaz de estimular a leitura crítica, a interpretação textual e a criatividade dos estudantes. Sendo assim, podemos perceber que a sua flexibilidade permite aplicações em diferentes áreas do conhecimento, tornando-se uma alternativa metodológica relevante para o ensino. No entanto, conforme discutido ao longo deste estudo, a implementação das HQs no ensino ainda enfrenta desafios.

A falta de formação docente voltada para o trabalho com textos multimodais, a infraestrutura inadequada em muitas escolas e a resistência institucional são alguns dos principais obstáculos para a consolidação das HQs como recurso didático. Nesse sentido, é fundamental que políticas educacionais incentivem a capacitação dos professores, garantindo que eles possam explorar todo o potencial das HQs no processo de ensino-aprendizagem.

A presente pesquisa demonstrou que as HQs podem ser utilizadas tanto na leitura crítica quanto na produção textual, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades interpretativas e narrativas. Além disso, a integração entre HQs e tecnologias digitais, como *webcomics* e plataformas interativas, possibilita novas formas de ensino, tornando a aprendizagem mais dinâmica e conectada às experiências cotidianas dos estudantes. Portanto, foi percebido que a adoção das HQs como recurso pedagógico deve ser acompanhada de estratégias que garantam sua aplicabilidade de forma efetiva e contextualizada. A capacitação dos professores, a reformulação dos currículos escolares para contemplar gêneros multimodais e o investimento em infraestrutura tecnológica e editorial são medidas essenciais para ampliar o uso das HQs no ensino.

Como forma de alargar ainda mais os conhecimentos e reconhecer este estudo sugere que futuras pesquisas possam aprofundar os estudos dos impacto das HQs na aprendizagem dos estudantes, investigando como diferentes metodologias podem ser aplicadas em contextos específicos de ensino. A análise de experiências práticas de implementação das HQs em escolas brasileiras pode contribuir para a construção de modelos pedagógicos que respondam às nossas necessidades formativas.

REFERÊNCIAS

AVELAR, Humberto; SALERNO, Marcelo. Quadrinhos – Guia Prático. MultiRio – Empresa Municipal de Multimeios Ltda., 2ª edição, Rio de Janeiro, 2011.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2017.

CASTRO, Luciana Parnaíba de; ROLIM-MOURA, Adriana Sidralle. Letramento(s) e Multiletramentos: Surgimento, Concepções, Aproximações e Distanciamentos. Revista Sapiência: Sociedade, Saberes e Práticas Educacionais, v. 12, n. 3, p. 161-177, out. 2023.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures. London: Routledge, 2000.

_____. New Learning: Elements of a Science of Education. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, 2009.

KRESS, Gunther. Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication. London: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Reading Images: The Grammar of Visual Design. 2. ed. London: Routledge, 2006.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIBERALI, Fernanda Coelho. Multiletramento Engajado para a Prática do Bem Viver. Linguagem em (Dis)curso – LemD, v. 22, n. 1, p. 125-145, jan./abr. 2022.

MCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1993.

MONTEIRO, Leila Maria Taveira. Multimodalidade: o conceito de multiletramento e a prática pedagógica. Caderno de Ensino, Linguagens e suas Tecnologias, v. 1, n. 1, p. 83-93, jan./jun. 2020.

NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. Harvard Educational Review, v. 66, n. 1, p. 60-92, 1996.

PALFREY, John; GASSER, Urs. Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. New York: Basic Books, 2011.

RAMOS, Paulo. A leitura dos Quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2017.

ROJO, Roxane. Letramentos Múltiplos, Escola e Inclusão Social. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SILVA, Rafaela Menezes da; GOELZER, Sandy; MASVI DE SOUSA, Jaqueline Noble. Multimodalidade e multiletramentos em geografia: ensinando e aprendendo com o circuito pedagógico na Escola Santa Helena, em Santa Maria/RS. Revista Estrabão, v. 4, p. 600-612, 2023.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação, n. 17, p. 5-17, 2001.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em Quadrinhos na Educação. São Paulo: Paulinas, 2020.