



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



WEBCOMIC NO INSTAGRAM: TURMA DA DENISE

Thayse Mendes Barros
Selma Peres Martines
Luiz Fabiano Braga dos Santos
UFCAT

Por meio da ascensão tecnológica a sociedade passa por transformações. A popularização de recursos digitais impacta também na forma de ler e contar histórias. Sendo assim, a forma de contação de histórias que historicamente perpassa pelas inscrições nas cavernas, posteriormente pela argila, pergaminho, códex e finalmente entrega essa função ao livro, em seus mais variados aspectos, no presente se reinventa para ser contada em formato digital, não se limitando mais ao formato de *e-books*. Nesse processo, as redes sociais têm feito parte do cotidiano dos brasileiros. No meio digital, além do manuseio diferenciado, vemos que à leitura são incorporados outros aspectos que não se limitam a um texto escrito, mas também contemplam múltiplas linguagens, tais como: imagem, sons, links, gifs, música, dentre outros, exemplo disso são os quadrinhos. Com isso, as histórias têm migrado para esse meio, inclusive os quadrinhos, que ganham um novo gênero, as *webcomics* (*web*, referente à rede mundial de computadores e *comics*, palavra inglesa para referir-se a histórias em quadrinhos). Esse trabalho objetiva apresentar o *Instagram* como veículo de *webcomics*, através da análise documental da “Turma da Denise”. Utiliza-se da pesquisa qualitativa, exploratória, com base teórica fundamentada nos autores Chartier (1998), McCloud (2006), Nicolau (2011) para fazer uma análise documental. Resulta na análise da *webcomic* “Turma da Denise” veiculada pela plataforma do *Instagram*. Conclui-se que, tanto os suportes, como a leitura tem passado por transformações advindas das tecnologias que mudam a forma como o leitor se relaciona com esses materiais, com isso o *Instagram* vem sendo usado como veículo de *webcomics* como é o caso da “Turma da Denise”, histórias em quadrinhos projetadas em sua essência para as inovações propostas para *web*.

Palavras-chaves: Educação, Leitura nas redes sociais, *Webcomics*.

1 INTRODUÇÃO

A leitura está associada à educação por contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e formação de senso crítico. Dentro da educação, busca-se não só o aprendizado da decifração de códigos, mas também meios de promover a leitura, justamente para a formação dos cidadãos, com base na reflexão quanto aos meios que utilizados para sua propagação, como é o caso dos livros, quadrinhos, e agora *e-books*.



As transformações que interferem na sociedade, por meio da ascensão tecnológica e popularização de recursos tecnológicos impactam na forma de contar histórias através da escrita e de sua reinvenção. Desta forma, a contação de histórias, que historicamente perpassa por inscrições nas cavernas, posteriormente pela argila, pergaminho, códex e finalmente ao livro, em seus mais variados aspectos, no presente se reinventa para ser contada em formato digital, não se limitando mais ao formato de *e-books*.

As redes sociais têm feito parte do cotidiano dos brasileiros. Com isso, essas histórias também têm migrado para esse meio, inclusive os quadrinhos, que são recursos muito populares para o incentivo de leitura da juventude, como é o exemplo do *Instagram*, que hoje tem algumas histórias voltadas para divulgação exclusiva na sua plataforma.

Com isso, as *webcomics* poderiam ser propagadas no *Instagram*? Com a finalidade de responder a esse questionamento, a metodologia da pesquisa será qualitativa, exploratória, com base teórica fundamentada nos Chartier(1998), McCloud (2006), Nicolau (2011), Santaella (2004) para fazer uma análise documental, e tem por objetivo geral:

- Apresentar o *Instagram* como veículo de *webcomics*, por meio da análise documental da Turma da Denise.

Por objetivos específicos:

- Introduzir a leitura no meio digital;
- Apresentar as *webcomics*;
- Analisar como esse tipo de texto tem sido apresentado no *Instagram* com base na “Turma da Denise”.

Assim, inicialmente é feita uma introdução sobre a leitura no meio digital, bem como as transformações geradas por novas formas de leitura. Posteriormente, serão apresentadas a discussão sobre os quadrinhos e sua veiculação na *web* e a *webcomic* da “Turma da Denise” disponibilizada na plataforma *Instagram*, para posteriormente fazer as discussões e as conclusões do trabalho.

2 A LEITURA NO MEIO DIGITAL



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



A leitura é “a principal ferramenta para a aprendizagem e para uma educação de qualidade, que é condição essencial para o desenvolvimento social de uma nação” (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, [2019], p. 4). Hoje o livro tem sido uns dos principais símbolos da leitura, por vezes o único objeto proporcionador desta. Segundo Santaella (2004) esse conceito tem passado por mudanças que acompanham o desenvolvimento da atual sociedade, incorporando as relações entre palavra imagem, desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação ora o ato de ler venha se expandindo para outras circunstâncias, como cartazes, imagens, etc.

Percebe-se, desta forma, que tanto a escrita, quanto os suportes têm sofrido alterações ao longo dos anos para caminharem juntamente à necessidade da sociedade, sendo inscritas primeiramente nas cavernas pelas antigas sociedades e perpassando para tabletes de argila, papiro, pergaminhos e finalmente o papel. Com a informatização, a escrita ganhou outro suporte, a tela.

A era digital, para a leitura, possibilita uma gama de modificações e projeções justamente por essas modificações dos suportes. Para Chartier (1998), o livro passa por uma revolução muito maior do que quando passa do manuscrito para o impresso, através da imprensa de Gutenberg. Nessa ocasião, as estruturas permanecem as mesmas se baseando no códex, permanecendo o formato do livro, enquanto nessa nova revolução há uma quebra de suporte, de estrutura, de fluxo sequencial, de manuseio, de produção, reprodução e conseqüentemente de maneiras de ler.

No que diz respeito à produção e reprodução, Chartier (1998) indica que a edição e reprodução pode ser feita em um lugar só, as funções se confundem, o autor pode ser um editor e a difusão pode ser imediata.

Quanto ao manuseio e formas de ler cada um dos suportes apresenta um manejo diferenciado que influencia na forma como o leitor faz a leitura. O pergaminho, por exemplo, demandava o uso de duas mãos do leitor com o códex. Para Chartier (1998), esse leitor conquista maior liberdade por não exigir essa mobilização, consegue, então, ler e escrever ao mesmo tempo e se localizar melhor dentro de um texto através das páginas.



No texto eletrônico, segundo Chartier (1998), o manuseio não apresenta essa relação direta com leitor, pois é intermediado por uma tela. O fluxo do texto é diferente e pode apresentar uma sequência não linear permitindo uma liberdade maior para o leitor em sua leitura, mudando o fluxo sequencial, o rolar da página pode ser tanto vertical como horizontal e às vezes fazer até saltos entre uma página e outra.

O suporte é então um fator de grande importância para a mudança nos aspectos de leitura justamente por mudar a forma com o leitor interage com o texto lido. Com o digital, além do manuseio diferenciado, vemos que à leitura são incorporados outros aspectos que não se limitam a um texto escrito, mas também contemplam múltiplas linguagens, tais como: imagem, sons, links, gifs, música, dentre outros, exemplo disso são os quadrinhos.. No contexto digital configuram um novo gênero, as *webcomics*.

3 QUADRINHOS E *WEBCOMICS*

Segundo Nicolau (2011), os quadrinhos são veiculados em revistas próprias, com formatos variados e impressos no suporte papel. Se configuram como um grupo de imagens, disponibilizado em sequência para indicar a passagem de tempo, com linguagem baseada em símbolos visuais preestabelecidos ao longo do tempo, além de elementos e estrutura comuns, como: balão de fala e legendas, requadro, onomatopeias, linhas cinéticas, enquadramento, elipses, percepção visual de tempo e espaço. Os quadrinhos são

uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais, e por vezes, um híbrido dos dois. (POSTEMA, 2018, p. 14).

Nesse sentido, os quadrinhos já incorporaram elementos que fogem apenas do textual assimilando em sua composição o uso de elementos visuais, que é muito utilizado nas mídias sociais. Em contrapartida, Santaella (2014) propõe que a hibridização discursiva atinja seu ápice nesses ambientes.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



Para Nicolau (2011), com a utilização das mídias sociais presencia-se um momento de convergência midiática em que há três fatores: corrente de conteúdo entre múltiplos suportes; a cooperação entre os mercados midiáticos; do público em busca de novas experiências e formas de interagir. As novas e velhas mídias entrecruzam-se. A busca do público por novas experiências faz com que o consumidor e o produtor de mídia interajam na produção de conteúdo diferente.

De acordo com Nicolau (2011) é essa convergência que permite que o mesmo conteúdo percorra por diferentes canais e com diferentes pontos de recepção. É nessa perspectiva que surgem novas formas de apresentação dos quadrinhos, conseguindo uma abertura para a publicação na *web*.

Para McCloud (2006), com as novas mídias a literatura dos quadrinhos pode passar por inovações, isto é, deixar o seu casulo, comunicando ideias e assim mostrar o potencial, ainda pouco explorado. Por meio das novas mídias, também é possível difundir produções individuais e novos meios de veiculação, abrindo espaço para outros artistas que não teriam recursos para fazer produção impressa. Foi o *blog* o maior meio de divulgação de produções, como quadrinhos, tirinhas e HQs digitais, gerando um novo gênero, as *webcomics*.

As *webcomics*, segundo Nicolau (2011), são histórias em quadrinhos que incorporaram completamente em sua essência as inovações propostas pelas mídias digitais, tais como animação, sons, hiperlinks etc. “A denominação da junção de duas palavras inglesas - *web*, referente à rede mundial de computadores e *comics*, palavra inglesa para referir-se a histórias em quadrinhos” (ALMEIDA, 2019, p. 61). Segundo Almeida (2019), os quadrinhos digitalizados e disponibilizados digitalmente não se classificam como *webcomic*,

Apesar de o *blog* ter um grande destaque, esse conteúdo pode migrar para outras mídias, inclusive para as mídias sociais, justamente por ser um espaço que amplifica essa hibridação discursiva. E isso já vem ocorrendo devido à convergência midiática e com colaboração da plataformização da leitura.

A plataformização da leitura é a leitura sendo levada para as plataformas, ou seja, segundo Van Dijck et al. (2018) para arquitetura programáveis com o propósito de



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



organizar interações entre usuários, pois hoje, segundo segundo Failla (2021) a internet é o hobby de maior crescimento no cotidiano das pessoas. 66% do total da amostra da pesquisa recente prefere usar a internet no seu tempo de entretenimento, o que é um aumento comparado com pesquisas anteriores. 75% dos leitores de livros têm na internet sua principal atividade de lazer.

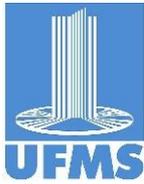
Desta forma, levar as *webcomics* para as redes sociais, além de permitir uma maior utilização de discursos, é também seguir tendências de leitura que se fazem na era digital. Algum dos impactos apontados por Failla (2021) quanto à plataformização da leitura é o uso do celular como suporte preferencial da leitura digital. Essa leitura é mediada cada vez mais pelo poder dos algoritmos, pois as plataformas digitais abrigam muitos dos fatores que influenciam a escolha de um livro, assim como a leitura como estratégia de pertencimento de comunidades moldadas em agrupamentos de redes sociais.

Para Santaella (2013), o uso do smartphone como suporte fascina os usuários por seu sistema de comunicação multimodal, multimídia e portátil, permite converter jogos, vídeos, fotos, música, textos e, ao mesmo tempo, que conseguem se comunicar. Diante desse cenário, algumas *webcomics* já estão sendo feitas para serem disponibilizadas no *Instagram*, como a “Turma da Denise”, por exemplo.

4 TURMA DA DENISE

A “turma da Denise” é uma *webcomic* criada por Mauricio de Sousa. Esta produção é veiculada na plataforma do *Instagram*, mídia social, no perfil da Turma da Mônica por 36 semanas, tornando-se a primeira *webcomic* da produtora.

Conforme Aprobato (2018), o *Instagram* foi criado por Kevin Systrom e Mike Krieger com lançamento em outubro de 2010, ganhou popularidade rapidamente chegando ao resultado de 100 milhões de usuários ativos em abril de 2012. O aplicativo permite aos usuários uma forma instantânea de capturar e compartilhar seus momentos



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



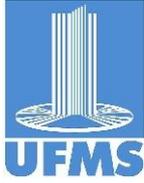
de vida com os amigos, familiares, ou quem quer que seja, através de uma sequência de imagens e vídeos que podem ser manipulados por filtros.

Hoje a plataforma tem variadas funções que são voltadas, tanto para produção de conteúdo, quanto para atividades mercadológicas, é descrita pelo *Instagram* ([2021]) como uma rede que aproxima pessoas dos seus gostos, com a possibilidade de explorar uma comunidade, um local através do compartilhamento. Ainda segundo o *Instagram* ([2021]), o usuário conecta-se através da adição de vídeos e fotos nos chamados *Stories*, que desaparecem depois de 24 horas. Possui ferramentas de criação; envio de mensagem aos outros usuários através da ferramenta *Messenger*; publicação de fotos e vídeos no *Feed*; e de criadores de conteúdo no *Reels*. Inspirando-se em fotos e vídeos que aparecem na ferramenta “explorar”; bem como descobrindo marcas e pequenas empresas ou comprando produtos.

Ao lançar conteúdo desenvolvido para as redes sociais, a “Maurício de Sousa produções” dá um passo importante para inovação, já que antes as produções eram feitas em material impresso que era digitalizado para ser disponibilizado nas mídias sociais da turma da Mônica. Primeiramente eram disponibilizados nos gibis e posteriormente para a plataforma, com a criação da *webcomic* o conteúdo será pensando para o digital. Essa prática de digitalizar também acontecia com os livros quando se pensava em transmiti-lo para o digital. O livro não era pensado para uma estrutura e possibilidades digital, porém essa prática tem mudado, pois alguns livros já são oferecidos exclusivamente para esse meio, com a utilização das possibilidades que um livro digital tem, que são diferentes dos livros impressos.

A história torna uma personagem secundária dos quadrinhos da Turma da Mônica em personagem principal, colocando Denise como a dona da rua temporariamente. A introdução ou propaganda é feita no vídeo abaixo através do *QR Code* abaixo.

Imagem 1 - Apresentação da *webcomic* Turma da Denise



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

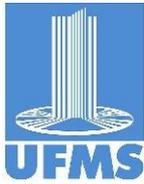
04 a 06 de novembro de 2021



Fonte: *Instagram* Turma da Mônica, 2021.

A publicação da *webcomic* “Turma da Denise” é veiculada de duas formas, pois o *Instagram* permite o compartilhamento de imagens em diversos formatos. Além de apresentar as histórias no *feed*, são colocadas na ferramenta *stories* e depois destacadas no perfil. Como pode ser visto na imagem abaixo, a primeira apresentação da história aparece separada nos destaques por nome de *Webcomic I*, *Webcomic II* e *Webcomic III*, a segunda no *story* e na terceira apresentada no *feed*.

Imagem 2 - Veiculação nos destaques no *story* e no *feed* do *Instagram* da Turma da Monica



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

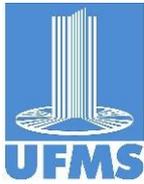
04 a 06 de novembro de 2021



Fonte: *Instagram* Turma da Mônica, 2021.

As histórias são contadas em dez imagens quando postadas no *feed*, na proporção 1:1. A leitura é feita através do deslize das imagens para esquerda. As legendas das imagens geralmente são uma apresentação da tirinha e podem ser dispensadas para o entendimento, apesar de servir, através da utilização de *hashtag*, nesse caso #TurmaDaDenise, como uma forma de reunir os quadrinhos. Já quando nos destaques dos stories cinco imagem são postadas na proporção de 9:16. Este último formato apresenta uma borda dos próximos quadrinhos causando uma sensação de continuidade, para passar adiante a história é preciso dar um clique na tela.

Apesar do *Instagram* apresentar várias possibilidades de utilização de recursos, que vão além da imagem, analisando a *webcomic* “Turma da Denise” percebe-se a utilização dos mesmos recursos dos quadrinhos impressos, e ainda a não exploração de outros recursos. As animações, por exemplo, são utilizadas em outros *posts* da Turma da Mônica para dar vida a imagens, ao acessar o *Qr Code* da imagem abaixo vemos que na publicação em questão eles usam o mecanismo.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



Imagem 3 - Imagem em movimento no *Instagram* da Turma da Mônica



Fonte: Instagram Turma da Mônica, 2021.

Assim, mesmo que o *Instagram* permita mesclar vídeo e imagens, isso não é feito nessa *webcomic*. Assim, apesar de a plataforma ser explorada com a possibilidade de ganhar novos leitores que utilizam e buscam tanto os smartphones como a web para entretenimento, ainda não utiliza de todos os recursos à sua disposição.

5 DISCUSSÕES

Os quadrinhos têm sido adaptados para as redes sociais criando *Webcomics*. As produções de Mauricio de Sousa têm sido incluídas através de uma criação em história em quadrinhos voltada somente para essas redes, das quais o *Instagram* é uma das principais plataformas que servem como suporte para as histórias.

Atualmente, como o *Instagram* é uma rede social de impacto no cotidiano brasileiro e tem regido muita influência sobre os seus usuários, essa transferência para a rede pode contribuir para a promoção da leitura, visto que principalmente a juventude tem interesse por esse tipo de leitura e é um dos grandes públicos.

Chartier (1998) revela que as classes de jovens são uma preocupação por serem considerados não leitores, porém esses não-leitores são assim considerados por fugir do cânone definido como legítimo. Nessa classe de livros não legitimados incluem-se essas *webcomics*. Para Chartier (1974), é preciso apresentar variados tipos de leituras para que o leitor tenha a possibilidade de escolher o que mais interessa aos seus gostos pessoais, assim é preciso investir em todos os tipos de leitura, pois é por esse meio que serão



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



conquistados novos leitores, bem como “ampliar o número de leitores é condição para melhorar a qualidade da educação, o acesso ao conhecimento e nosso desenvolvimento humano” (FAILLA, 2021, p.7).

O interesse pela leitura de *webcomics* se configura pelas características dos quadrinhos que possibilita uma linguagem acessível e híbrida. Paulo Freire (1974) defende que é preciso pensar em uma educação que seja construída juntamente aos educandos, pois a leitura é uma dessas ferramentas educativas. Desta forma, pensar em uma leitura com essa acessibilidade pode contribuir para um maior envolvimento desses educandos.

O *Instagram* é uma ferramenta que pode possibilitar a leitura dessas *webcomics*, pois é uma mídia social voltada para o compartilhamento de imagens e também de texto. Por ser, também, uma mídia social apresentada gratuitamente, possibilita um maior acesso do que os gibis impressos, que podem ser adquiridos em bancas de jornal ou assinatura.

Outro fator relevante é que, como toda a produção na *web*, facilita a veiculação de material e possibilita a ascensão de novos autores, editores, artistas e conseqüentemente um acesso maior à leitura, o que pode diminuir a dependência de implementação de políticas do livro e de leitura que nem sempre são preocupações dos governantes.

6 CONCLUSÃO

Conclui-se que a leitura tem sido influenciada e ganhando novos aspectos no meio digital. A leitura nesse meio modifica a forma como o leitor interage com o suporte, sendo que ele é um fator de grande importância para a mudança nos aspectos de leitura, e apesar de por muito tempo estar associada apenas a texto, a leitura é feita em imagem, sons, links, gifs, música, ou em múltiplos desses elementos.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



As mídias digitais proporcionam e fomentam essa hibridização discursiva e trazem consigo a criação de novos gêneros que se adaptam ao contexto digital, que é o caso das *webcomics* que são histórias em quadrinhos voltados para veiculação que incorporaram na sua essência as inovações propostas pelas mídias digitais.

Essas redes sociais, como *Instagram*, tem comportado as *webcomics* como é o caso da Turma da Denise, para isso veicula-se de duas formas, colocando as histórias no feed e nos stories e depois destacadas no perfil. As histórias são contadas em dez imagens quando postadas no feed e a leitura é feita através do deslize das imagens para esquerda e quando postados nos destaques dos stories são postados apenas cinco imagens. Os produtores fizeram uma postagem semanal em 36 semanas para contar a história. Conclui, então, que o *Instagram* não só pode como tem sido usado como ferramenta de veiculação de *webcomics*.

REFERÊNCIAS

APROBATO, Valéria C.. Corpo digital e bem estar na rede Instagram: um estudo sobre as subjetividades e afetos na atualidade. **Bol. - Acad. Paul. Psicol.**, São Paulo , v. 38, n. 95, p. 157-164, 2018 . Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2018000200003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 07 out. 2021.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1998.

FAILLA, Zoara (org.). **Retratos da Leitura no Brasil**. Rio de Janeiro: Sextane, 2021. 328 p. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2021/06/Retratos_da_leitura_5__o_livro_IPL.pdf. Acesso em: 08 out. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

INSTAGRAM. **Features**. [2021]. Disponível em: <https://about.instagram.com/features>. Acesso em: 08 out. 2021.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura em bibliotecas escolares**. [São Paulo]: Instituto Pró-Livro, [2019]. 55 slides, color. Disponível em: <http://prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/07/apresentac%CC%A7a%CC%83oparapublicar2019.pdf>. Acesso em: 08 out. 2021.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

NICOLAU, Vitor Feitosa. **The reconfiguration of comics in digital media**: how blogs are transforming this genre of comics.. 2011. 103 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011. disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/4464> acesso em: 07 out. 2021.

POSTEMA, Bárbara. **A estrutura narrativa nos quadrinhos**: Construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas. 2013. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>. Acesso em: 08. out. 2021.

SANTAELLA, Lucia. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana**, São Paulo, 9 (2): 206-216, Ago./Dez. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/Z96vv4RWJy4Qb8hghKmtvCL/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 08. out. 2021.

VAN DIJCK, Jose; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society**: Public Values in a Connective World. Nova York: Oxford University Press, 2018.