



Projeto Materiais em HQ: uma abordagem sustentável para estudo de materiais

Materials in Comics Project: a sustainable approach to studying materials

Paulo Cesar Machado Ferroli, Dr. – Virtuhab – Design de Produto – PosARQ - UFSC
pcferroli@gmail.com

Lisiane Ilha Librelotto, Dra. – Virtuhab – Arquitetura – PosARQ - UFSC
lisiane.librelotto@gmail.com

Rachel Faverzani Magnago, Dra. – Virtuhab – Pos-ARQ - UFSC
rachelfaverzanimagnago@gmail.com

Yasmin Curvelo Doehl – Virtuhab – UFSC
ycdoehl@gmail.com

Mateus Auri - Designer - UFSC
mateusauri@gmail.com

Número da sessão temática da submissão – [2]

Resumo

A garantia da sustentabilidade em um projeto envolve o equilíbrio entre três dimensões: econômica, social e ambiental. Neste contexto, o conhecimento referente à sustentabilidade é fundamental para todo o profissional envolvido em atividades de projeto. O ensino de materiais e processos está diretamente relacionado a esse contexto. A transmissão de conhecimento às novas gerações necessita de abordagens inovadoras, sustentadas pelas mudanças culturais dos últimos anos e diferenças inter e intrageracionais. Este artigo apresenta o resultado do desenvolvimento de uma série de publicações para ensino de materiais e processos sustentáveis que atendam as demandas de uma nova geração de estudantes da área projetual, sob a forma de histórias em quadrinhos. Ao longo dos quatro anos, diversos estilos gráficos foram testados nos personagens. Este artigo apresenta as conclusões sobre a influência do estilo na aceitação do público alvo do projeto.

Palavras-chave: Materiais; Sustentabilidade; Estilo gráfico de personagens

Abstract

Ensuring sustainability in a project involves balancing three dimensions: economic, social and environmental. In this context, knowledge of sustainability is fundamental for all professionals involved in design activities. The teaching of materials and processes is directly related to this context. The



transmission of knowledge to new generations requires innovative approaches, supported by the cultural changes of recent years and inter- and intra-generational differences. This article presents the result of the development of a series of publications for teaching sustainable materials and processes that meet the demands of a new generation of design students, in the form of comic books. Over the course of four years, various graphic styles were tested on the characters. This article presents the conclusions on the influence of style on acceptance by the project's target audience.

Keywords: *Materials; Sustainability; Graphic style of characters*

1. Introdução

A transição para um modelo de desenvolvimento mais sustentável é um desafio central do século XXI, exigindo transformações nas práticas produtivas e nos padrões de consumo. A educação desempenha um papel fundamental nesse processo, sendo um meio eficaz para fomentar a conscientização ambiental e formar cidadãos engajados na busca por soluções inovadoras e sustentáveis. Contudo, a transmissão de conceitos relacionados à sustentabilidade ainda enfrenta barreiras, como a complexidade de conteúdos técnicos e a dificuldade em alcançar públicos diversos de maneira significativa e acessível.

Neste contexto, as histórias em quadrinhos (HQs) emergem como uma ferramenta pedagógica promissora, capaz de traduzir conceitos abstratos em narrativas visuais envolventes, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível. Pesquisas recentes, como as de Salvador-Cisneros e Wonsang (2024), evidenciam que as HQs reduzem a sobrecarga cognitiva ao apresentar conteúdos densos de forma clara e prática. No entanto, o potencial desse recurso para o ensino de sustentabilidade e para a promoção da cultura de materiais sustentáveis ainda é pouco explorado, especialmente em níveis educacionais mais avançados.

A problemática que orienta este projeto reside na necessidade de integrar abordagens inovadoras ao ensino de sustentabilidade, superando barreiras tradicionais e promovendo maior engajamento. A questão central é: como o uso de histórias em quadrinhos pode facilitar a disseminação de conhecimentos sobre materiais sustentáveis, ao mesmo tempo em que promove práticas cidadãs e reflexivas no contexto educacional? A hipótese subjacente é que as HQs, ao aliar elementos visuais e narrativos, podem não apenas transmitir conhecimento técnico, mas também despertar o interesse do público-alvo e incentivar a adoção de práticas sustentáveis no cotidiano.

Assim, o pressuposto inicial é que as HQs possuem o potencial de ampliar o impacto da materioteca da UFSC, democratizando o acesso a informações sobre materiais e processos sustentáveis. Além disso, ao integrar narrativas visuais a atividades práticas, como oficinas ecológicas e visitas a espaços sustentáveis, as HQs podem contribuir para um aprendizado mais significativo e conectado à realidade.

A motivação para este projeto surge da lacuna identificada no estado da arte, onde o uso de HQs em áreas técnicas, como o ensino de sustentabilidade, ainda é incipiente. Além disso, a crescente demanda por soluções educacionais inovadoras e inclusivas, especialmente após a pandemia de COVID-19, reforça a relevância de explorar formatos digitais e interativos como veículos de aprendizagem. Este projeto busca, portanto, dialogar com a literatura específica sobre HQs e educação, como destacado por Ferrolí e Librelotto (2024) e Román Pinilla (2021), ao mesmo tempo em que propõe um modelo de ensino integrado que conecta teoria e prática de forma engajadora.



2. Revisão de literatura

O uso de histórias em quadrinhos (HQs) como ferramenta pedagógica tem se consolidado como uma prática inovadora e eficaz na educação, facilitando a transmissão de conhecimento e aumentando o engajamento dos estudantes. HQs combinam elementos visuais e narrativos que tornam conteúdos complexos mais acessíveis e promovem o aprendizado de forma prática. Salvador-Cisneros e Wonsang (2024) e Ferrolí e Librelotto (2024) destacam que HQs são capazes de apresentar conceitos densos de forma clara, minimizando a sobrecarga cognitiva. Essa característica é essencial para disciplinas técnicas e de design, nas quais conceitos abstratos precisam ser traduzidos em termos práticos e aplicáveis.

Diversos estudos demonstram que as HQs são eficazes em várias disciplinas. No ensino de idiomas, elas contribuem para o desenvolvimento de habilidades comunicativas como leitura, escrita, escuta e fala (FERRÁNDEZ, 2021). No contexto do ensino de francês, Míguez Álvarez (2022) mostra que as HQs aumentam tanto o engajamento quanto a retenção de conteúdo. Já no ensino de ciências, Koutníková (2017) destaca que as HQs ajudam na compreensão e retenção de conceitos abstratos, especialmente em áreas como ciências naturais e sustentabilidade. No projeto proposto, as HQs são aplicadas para explorar processos de produção e escolha de materiais, promovendo práticas sustentáveis e conscientização ambiental.

Além de transmitir conhecimento técnico, HQs também favorecem a integração social. Elas criam um ambiente de aprendizado inclusivo e colaborativo, melhorando a dinâmica entre professores e alunos, especialmente em ambientes multiculturais e multidisciplinares (Tatar, 2024). A adoção dessa abordagem é particularmente relevante no ensino de sustentabilidade, que exige uma visão abrangente e integrada de diferentes áreas do conhecimento.

Com a pandemia de COVID-19, a necessidade de adaptação para o ensino remoto impulsionou o uso de HQs digitais, que se mostraram eficazes para manter o engajamento dos alunos em plataformas online (Ilhan, Kaba & Sin, 2021). O projeto pode explorar essa experiência para disseminar conhecimento sobre materiais e sustentabilidade por meio de um formato digital e interativo, facilitando o acesso remoto e híbrido.

A história das HQs remonta ao final do século XIX, embora seu uso como meio de comunicação visual date de muito antes, com exemplos como a arte rupestre (Rama & Vergueiro, 2012). Desde as tirinhas humorísticas nos jornais norte-americanos até as histórias de super-heróis que consolidaram o gênero, os quadrinhos evoluíram para se tornar uma ferramenta poderosa na educação. No entanto, no início, algumas HQs foram vistas como nocivas ao desenvolvimento infantil, gerando resistência e até códigos de ética para regulamentar o conteúdo (Neves, 2012).

Rama e Vergueiro (2012) destacam que as HQs foram inicialmente aplicadas no ensino básico, mas seu uso no ensino superior ainda é incipiente. Pesquisas recentes, como as de Macêdo (2021) e Rosso et al. (2015), mostram um crescente interesse pelo uso de quadrinhos em cursos superiores, mas o número limitado de publicações revela que o tema ainda está em desenvolvimento.

A aplicação de HQs no ensino de sustentabilidade pode ir além da simples transmissão de conhecimento técnico. Como argumenta Román (2021), a literatura gráfica didática fomenta debates e reflexões sobre questões sociais e culturais, incentivando a formação de cidadãos mais conscientes e engajados com a transformação socioambiental. Assim, o uso de HQs no projeto

não apenas facilita a aprendizagem sobre materiais e processos sustentáveis, mas também promove a educação cidadã e crítica, essencial para enfrentar os desafios contemporâneos.

Em suma, as HQs têm se mostrado uma ferramenta versátil e eficaz para o ensino de materiais e sustentabilidade, oferecendo possibilidades para o aprendizado integrado e colaborativo. O projeto visa explorar essas potencialidades, utilizando HQs para transformar o processo de aprendizagem em uma experiência significativa e engajadora.

3. Projeto gráfico das personagens e análise de aceitação

Iniciado em 2021, o projeto conta atualmente com 3 volumes e 18 capítulos já publicados, incluindo os seguintes materiais: cerâmicas, bambu, madeiras naturais, madeiras transformadas, aços carbono, aços especiais, alumínio e cobre, além de capítulos gerais como escolha de materiais, classificação dos materiais e construções eficientes.

Nove bolsistas já atuaram no projeto até o momento, cada um responsável por diferentes etapas em distintos momentos, como a elaboração de esboços, arte-final, colorização, textos, entre outras atividades. A definição dos personagens principais (Alana, Marcos, Henrique e dois professores) ocorreu no início do projeto, e cada novo desenhista manteve as características visuais previamente estabelecidas, preservando a identidade dos personagens, mas com liberdade para aplicar seu próprio estilo. A **Figura 1** ilustra essa continuidade, exemplificando alguns dos personagens.

Essa abordagem foi fundamental, considerando que o principal objetivo do projeto é servir como base conceitual para aulas sobre materiais e processos de fabricação no ensino superior, atendendo a diferentes públicos, como estudantes de design, arquitetura e engenharias. Além disso, a disponibilização do material em um site próprio e em aplicativos web de HQ garante a sustentabilidade do projeto sob um aspecto técnico e didático. Por fim, a abordagem de cada material é realizada com base no modelo ESA de sustentabilidade, contemplando aspectos econômicos, sociais e ambientais.



Figura 1. Estilo de desenho adotados no projeto. Fonte: própria

A pesquisa foi realizada mediante questionário disponibilizado via Google Forms e recebeu 66 contribuições. Os resultados foram (e ainda estão sendo) usados no sentido de alcançar maior público para o projeto, ampliando o uso da IES original para outras universidades, contemplando planos de ensino distintos e abordagens diferenciadas, de acordo com o curso em questão.

Na primeira seção do questionário, buscou-se analisar o perfil dos participantes através de perguntas que buscam delimitar o público, com uma análise de faixa etária, tipos de mídia que consome — bem como preferência geral por estilização nessas mídias — e, por fim, em qual curso já se formou ou está inserido atualmente. Essa definição serviu para guiar as próximas seções do questionário, separando os resultados por curso, uma vez que a teoria inicial seria a de que esta determinação seria a maior influência nos resultados.

De maneira geral, a presença da Geração Z (nascidos entre 1997 e 2010) foi dominante, com 68,2%; seguido da Geração Y (nascidos entre 1981 e 1996), com 24,2%; da geração X, com 6,1% e, então, da geração Baby Boomer, com apenas um entrevistado pertencendo a esse grupo. A **Figura 2A** mostra que o público entre 18 a 21 anos foi o mais expressivo na amostra e a **Figura 2B** mostra que a maioria foram estudantes de Design de Produto. Na divisão por cursos por idades, percebeu-se uma maior presença de pessoas com 30 ou mais anos nas engenharias, enquanto na arquitetura a maior presença de pessoas entre 22 e 25 anos, e 26 a 29 anos; na animação e no design de produto, a maioria dos entrevistados tinha entre 18 e 24 anos e, no design, a maioria se deu na faixa dos 22 a 25 anos.

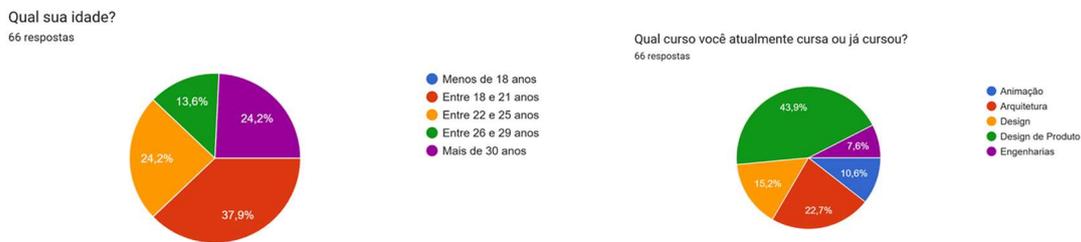


Figura 2. Público participante na pesquisa. Fonte: própria

Conforme **Figura 3**, dentre todos os participantes a maioria respondeu se interessar por desenhos animados ocidentais, seguido de desenhos animados orientais, histórias em quadrinhos ocidentais, histórias em quadrinhos orientais e, em último lugar, nenhum desses. Percebe-se diante dos resultados que, proporcionalmente, animação foi o curso que mais consumia todas as diferentes mídias, conforme esperado para o curso devido suas particularidades. Por sua vez, as engenharias foram as que menos consomem mídias do tipo, tanto com a maior relação da opção “nenhum desses” dentre os participantes — quanto a menor relação entre cada uma das mídias e seus participantes, quando foram escolhidas.

Qual tipo das mídias abaixo você costuma consumir?

[Copiar gráfico](#)

66 respostas

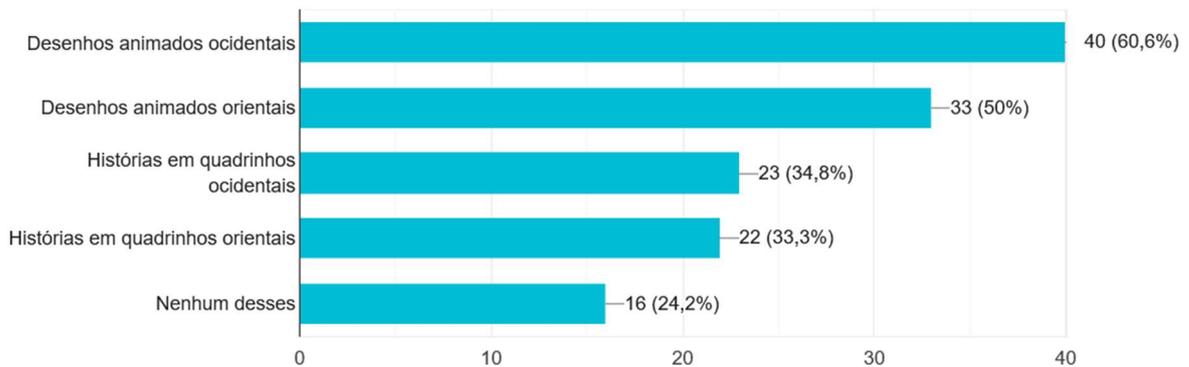


Figura 3. Resultados de consumo de mídia. Fonte: própria

Também foi pedido que os entrevistados, se desejassem, citassem algumas mídias que gostavam dentro das opções citadas — intuito era entender ainda melhor qual tipo de mídia consumiam, dentro dos grandes grupos citados anteriormente. A última pergunta relacionada à delimitação de público foi “Qual sua preferência geral para estilos de ilustração?”, em um intervalo de 1 a 5, sendo o número 1 extremamente cartunesco, 3 “sem preferência” e o número 5 extremamente realista — os resultados podem ser visualizados, de maneira geral, na Figura 4. Em primeiro lugar, infere-se que as pessoas fogem dos extremos — extremamente cartunesco ou extremamente realista — e percebe-se que a maioria dos entrevistados preferem um estilo próximo ao cartunesco, que boa parte dos participantes não tem preferência pela estilização do produto de mídia que consomem e que, em terceiro lugar, aparece um estilo próximo ao realista.

Qual sua preferência geral para estilos de ilustração?

[Copiar gráfico](#)

66 respostas

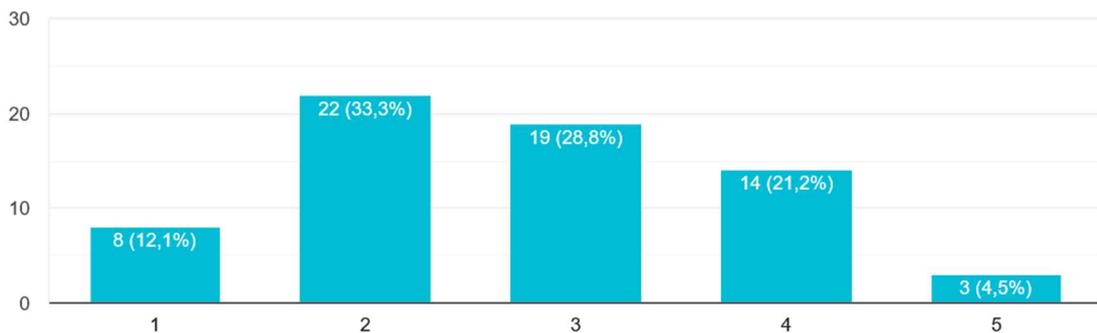


Figura 4. Distribuição em intervalo de 1 a 5 qual a preferência a respeito de estilização. Fonte: própria

Esses dados, então, foram cruzados com diversas outras informações obtidas pelo restante da delimitação de público, gerando uma série de desdobramentos interessantes para a pesquisa. Por exemplo, as pessoas que preferem os estilos extremos tendem a não consumir muita mídia em seu dia a dia. Por sua vez, nota-se que o curso que mais tem preferência pelo número 2 é o de animação, seguido pelo design e então por design de produto. Os demais cursos,

principalmente engenharias, tendem a ser indiferentes em relação a estilização da mídia que consomem.

Outra informação que pode ser extraída da junção dos dados é a de que as mídias citadas em muitos casos próximas ao nível de estilização desejado, o que é visto principalmente no número 4 e 5, que citam com frequência quadrinhos e desenhos da Marvel e DC Comics, conhecidas por ter um estilo mais realista, enquanto os números 1 e 2 citaram muito desenhos animados orientais e ocidentais que são mais estilizados, como Hora de Aventura, Steven Universe e diferentes animes.

A idade, entretanto, não influencia tanto quanto se pensava em primeiro momento que influenciaria na tomada de decisão — com os resultados sendo bastante variados e diversificados. Ainda assim, é possível destacar que as pessoas que optaram por estilos extremos — tanto 1 quanto 5 — tendem a ser mais velhas.

Dentre as pessoas que marcaram “2” nessa pergunta, a grande maioria costuma consumir pelo menos uma mídia e, na maior parte, mais de um tipo de mídia — da mesma forma que aqueles que marcaram “4”. Os resultados se misturam mais quando se analisa a opção de número “3”, se dividindo quase que perfeitamente entre aqueles que consomem poucas mídias — escolhendo a opção “nenhum desses” ou apenas uma das opções dadas — ou muitas mídias, escolhendo duas ou mais mídias; o que pode explicar a indiferença quanto ao estilo, seja por consumirem poucos tipos de mídia, seja por possuírem um conhecimento diversificado de diferentes produções que consomem.

Depois da primeira seção de perguntas, separou-se por diferentes seções as perguntas relacionadas ao quadrinho em questão, organizadas por curso. As perguntas, por sua vez, eram divididas em personagens e traziam, em cada alternativa, uma imagem do personagem em questão em cada capítulo que ele aparece.

Para animação, os mais votados foram: Alana do capítulo 3 do volume 2; Henrique do capítulo 1 do volume 3; Marcos do capítulo 3 do volume 2; Paulo do capítulo 2 do volume 3; Lisiane do capítulo 5 do volume 2 e, por fim, se tratando da composição geral das páginas, o preferido foi o Capítulo 3 do volume 2. Assim, pode-se perceber que houve um padrão recorrente entre os preferidos, conforme a Figura 5. Na seção de comentários, houve apenas um no curso, que cita sua preferência por cores menos saturadas e linhas não tão marcadas, junto do estilo que foge da realidade.



Figura 5. Estilos mais votados pelo curso de animação. Fonte: própria

Para design, os mais votados foram: Alana do capítulo 3 do volume 2; Henrique houve um empate entre capítulo prólogo do volume 3 e capítulo 4 do volume 2; Marcos do capítulo 1 do volume 1; Paulo do capítulo 2 do volume 3 (simplificado); Lisiane do capítulo 2 do volume 1 e, por fim, se tratando da composição geral das páginas, o preferido foi o Capítulo 3 do volume 2. Assim, na Figura 6 pode-se perceber que os resultados foram mais diversos que na animação, mas alguns se repetem — outro detalhe importante é a aparição de dois estilos simplificados como preferidos para o Design. Nos comentários, aparece duas vezes a observação de que

gostam que o quadrinho tenha diferentes estilos por capítulo, bem como que gostam de uma quadrinização mais dinâmica e em que os personagens “escapam” dos quadros.



Figura 6. Estilos mais votados pelo curso de Design. Fonte: própria

Para Design de Produto, os mais votados foram: Alana do capítulo 2 do volume 1; Henrique capítulo 2 do volume 3; Marcos do capítulo 1 do volume 1; Paulo houve um empate entre o capítulo 4 do volume 1 e capítulo 1 do volume 1; Lisiane do capítulo 2 do volume 1 e, por fim, se tratando da composição geral das páginas, houve um empate entre o *layout* do capítulo 2 do volume 1 e do capítulo 2 do volume 2. Pode-se perceber na Figura 7 que os estilos são mais puxados para o “humano” em contraposição ao simplificado e *cartoon*, mas que a preferência pela quadrinização ainda é a fuga do padrão com o escape de personagens dos limites e quadros dinâmicos. Nos comentários, novamente aparece o comentário sobre os tons pastéis e que a quantidade de detalhes pode distrair o leitor; com vários comentários dando ênfase em preferir um estilo mais simplificado ou, como um participante aponta, que varie durante o capítulo para gerar mais interesse visual.



Figura 7. Estilos mais votados pelo curso de Design de Produto. Fonte: própria

Para as Engenharias, os mais votados foram: Alana do capítulo prólogo do volume 3 (simplificado); Henrique houve um empate entre cinco opções, capítulo 5 do volume 2, capítulo 4 do volume 1, capítulo 3 do volume 1, capítulo 2 do volume 1 e capítulo prólogo do volume 3; Marcos do capítulo 2 do volume 1; Paulo do capítulo 2 do volume 3 (simplificado); Lisiane do capítulo 1 do volume 1 e, por fim, se tratando da composição geral das páginas, o preferido foi o capítulo 4 do volume 1. Devido a pouca quantidade de votos, houve um empate entre diversos estilos para o personagem Henrique, visto que cada pessoa votou em um desenho — entretanto, percebe-se uma preferência pelos estilos menos cartunizados, com um contraste de preferência, na Alana e no Paulo, pelos estilos simplificados, principalmente na personagem Alana, em que até a pintura é monocromática; conforme mostra a Figura 8. Além disso, mais uma vez a quadrinização dinâmica aparece como preferida, com o escape dos personagens dos quadros e quadros da forma retangular tradicional. Não houve comentários a respeito dos estilos.



Figura 8. Estilos mais votados pelos cursos de Engenharia. Fonte: própria

Por fim, para arquitetura, os mais votados foram: Alana do capítulo 1 do volume 1; Henrique capítulo 2 do volume 3; Marcos do capítulo 2 do volume 1; Paulo do capítulo prólogo do volume 3; Lisiane do capítulo 2 do volume 1 e, então, se tratando da composição geral das páginas, o preferido foi o capítulo prólogo do volume 3. Na Figura 9 percebe-se que o curso optou inteiramente por personagens mais “humanizados”, sem simplificação, ainda que a composição escolhida apresente a simplificação como um recurso de ênfase, conforme já citado anteriormente. Além disso, mais uma vez percebe-se preferência pela quadrinização em que os personagens “escapam” dos quadros. Também não houve comentários a respeito dos estilos no curso de arquitetura.



Figura 9. Estilos mais votados pelo curso de Arquitetura. Fonte: própria

4. Conclusão ou Considerações Finais

Em primeiro lugar, é possível concluir que o tipo de mídia consumida pelo público possui influência direta em suas preferências estilísticas, em grau muito maior que idade ou curso que participa; ainda que o contexto em que está inserido, obviamente, pode influenciar no tipo de mídia que consome.

Foi possível observar através dos preferidos e dos comentários que as pessoas entrevistadas, independente do curso, possuem uma preferência pelos personagens com proporções mais puxadas para um “semi realismo” em contraposição ao *cartoon* extremamente simplificado mas que, ainda assim, acreditam que o estilo simples pode servir como motor de narrativa para a história, dando ênfase a partir do contraste estilístico. Pode-se citar também a ampla quantidade de comentários que apontam preferir que as cores sejam mais suaves e a pintura sem tantos detalhes, a fim de não distrair o leitor da narrativa em si.

Ainda assim, destaca-se que, em muitos resultados, a porcentagem de favoritos ganhou por muito pouco das demais ou estava bastante dividido entre diferentes estilos, mostrando que as pessoas possuem individualidades que as direcionam para um estilo específico.

Outro ponto que deve ser comentado é que, mesmo que os cursos tenham escolhido páginas diferentes como suas preferidas, todas apresentam recursos de fuga da delimitação dos quadros e de quadrinização dinâmica em algum nível, podendo notar a preferência por esse estilo de construção de *layout* e recursos a serem utilizados.

Por fim, comenta-se também que através das escolhas e dos comentários, é possível concluir que os leitores estão felizes com a presença de diferentes estilos e experimentações estilísticas entre os diferentes capítulos e mesmo dentro de um mesmo capítulo, mostrando que a atual ideia de “compilar” diferentes escolhas estilísticas se faz popular entre o público-alvo.

Referências



- FERNÁNDEZ, C. M. Albaladejo. Comics in the EFL Classroom: A Didactic Proposal for the Development of the Four Communicative Skills. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidad de Jaén, 2021. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10953.1/15070>. Acesso em: 13 jan. 2025.
- FERROLI, P. C. M., & LIBRELOTTO, L. I. (2024). MAT-SUS - BIBLIOTECA DE MATERIAIS PARA ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO: MAT-SUS: MATERIAL LIBRARY FOR TEACHING, RESEARCH AND EXTENSION. *MIX Sustentável*, 10(2), 185–193. <https://doi.org/10.29183/2447-3073.MIX2024.v10.n2.185-193>
- ILHAN, G. O.; KABA, G.; SIN, M. Usage of digital comics in distance learning during COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, v. 3, n. 1, p. 161-179, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.46328/ijonses.108>. Acesso em: 13 jan. 2025.
- KOUTNÍKOVÁ, M. The application of comics in science education. *Acta Educationis Generalis*, v. 7, n. 3, p. 88-98, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/atd-2017-0026>. Acesso em: 13 jan. 2025.
- MACÊDO, Chryss Ferreira. História em quadrinhos como ferramenta para projetos no ensino superior. 2021, pp. 53-59. Disponível em: <https://www.uniedusul.com.br/wpcontent/uploads/2021/02/E-BOOK-DA-EDUCACAO-BASICA-AO-ENSINO-SUPERIOR.pdf>.
- MÍGUEZ ÁLVAREZ, C. M. The comic as a didactic resource in teaching French in higher education. In: *EDULEARN22 Proceedings*. Palma: IATED, 2022. p. 974-981. Disponível em: <https://doi.org/10.21125/edulearn.2022.0272>. Acesso em: 13 jan. 2025.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. Editora Contexto, 2012.
- ROMÁN PINILLA, R. Comics to Bond: Didactic Use of Graphic Literature in the EFL Classroom. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidad de Jaén, 2021. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10953.1/22733>. Acesso em: 13 jan. 2025.
- ROSSO, Alexandra Teixeira de; BRAVIANO, Gilson; GONÇALVES, Marília Matos. Histórias em quadrinhos em nível superior como ferramenta de ensino/aprendizagem: um levantamento bibliográfico. *Razón y Palabra*, vol. 18, 2015, pp. 150-159.
- SALVADOR-CISNEROS, K., WONSANGE, W.. O USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO UMA FORMA VISUAL ACEITÁVEL PARA COMUNICAR CONTEÚDO ACADÊMICO, *INTED*, 2024. *Proceedings*, pp. 5181-5191.
- TATAR, E.-M. The role of comics in facilitating positive integration in the classroom. *Plus Education*, v. 35, n. 1, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.24250/jpe/1/2024/EMT/>. Acesso em: 13 jan. 2025.