

I COMIC CON : FUSÃO LITERÁRIA E ARTÍSTICA

Williany Larissa Gomes de Sá Souza ¹

RESUMO

A educação contemporânea evidencia a promoção de práticas educativas interdisciplinares e em sintonia com o contexto dos discentes, diante da multimodalidade ou multissemiose e do artístico - literário, possibilita a conexão e imersão que viabilize a aprendizagem mais significativa e lúdica. Para Castro (2020) Diante de várias mudanças nas formas de comunicação e interação vêm se tornando cada vez mais multimodal. Dessa maneira, cabe a escola incluir em seu currículo e se perceber inserida nesse cenário de novos hábitos e valores e, principalmente, de novas formas de interação (real e virtual). A prática foi vivenciada com alunos do 8^a ano, Escola EREFEM Três Marias (Floresta-PE) e objetivou promover prática docente que evidencie a interdisciplinaridade e a conexão da literatura e da arte numa perspectiva de imersão com a cultura da geração atual, além de incentivar o hábito da leitura de textos literários, compreender o universo de interesse literário do alunado na atualidade, e apresentar a presença da multimodalidade e multissemiose nas obras literárias mencionados pelos discentes, além de experienciar a imersão nesse universo de fusão da literatura e da arte -I Comic Con; neste contexto pôde vislumbrar, diante da participação com êxito e satisfação por parte dos discentes, que a implementação de vivências com foco na cultura e na participação ativa dos adolescente pode ser um panorama a vigorar o ensino e aprendizagem. Há evidências de práticas inovadoras em consonância com a cultura do universo das Convenção de Cultura em geral sendo uma contribuinte para aprendizagem mais interativa e atrativa na atualidade.

Palavras-chave: Multimodalidade, Multissemiose, Artístico-literário, Comic Con, Interdisciplinar

INTRODUÇÃO

Na vivência da prática educativa atual e na promoção de uma aprendizagem mais significativa é imprescindível que evidencie a comunhão entre a interdisciplinariedade e a receptividade para a atuação de experiências mais assertivas para a geração vigente, neste aspecto a didática e a práxis pedagógica tendo a premissa de compreensão das variáveis linguagens que as mídias digitais e tradicionais podem ser acrescidas nas sequências didáticas dos componentes curriculares.

O presente trabalho intitulado “I Comic Con: Fusão Literária e Artística” realizou-se com a participação protagonizada pelos alunos do 8^a ano, Escola EREFEM Três Marias (Floresta-PE), objetivou-se promover prática docente que evidencie a conexão da literatura e da arte numa perspectiva de imersão com a cultura da geração atual, de

¹ Graduando do Curso de Letras da Universidade de Pernambuco- UPE, williany.lags@gmail.com;



incentivar o hábito da leitura de textos literários, de compreender o universo de interesse literário do alunado na atualidade, e apresentar a presença da multimodalidade e multissemiose nas obras literárias mencionados pelos discentes, além de experienciar a imersão nesse universo de fusão da literatura e da arte -I Comic Com.

Durante a vivência desta sequência didática idealizou-se a promoção de um planejamento didático que conduza as linguagens e os componentes curriculares da Língua Portuguesa e da Arte de maneira mais significativa e ativa para os discentes, durante o semestre letivo houve a intenção de aproximar as habilidades do Campo Artístico e Literário citado no Organizador Curricular e na Base Nacional Comum Curricular, houve a dinamicidade no apresentar do acervo literário disponível na unidade de leitura da instituição educacional EREFEM Três Marias – mesmo não havendo a presença de uma Biblioteca na escola – e possibilitou-se que os alunos apresentassem seus acervos literários, assim, identificou-se as possibilidades de interagir as habilidades artísticas e literárias; tendo como foco a prevalência da multimodalidade e multissemiose que as mídias digitais e tradicionais como contribuintes até o momento de culminância; além de evidenciar e aprimorar as habilidades de leitura, de escrita e de oralidade.

Nesta perspectiva de possibilitar a integração entre a interdisciplinariedade, as múltiplas linguagens que viabiliza a multimodalidade e a multissemiose, além da intenção de recepção aos interesses literários do alunado; na intenção de atender as demandas da contemporaneidade e a promoção de práticas educativas interdisciplinares assimilando da multimodalidade ou multissemiose e do artístico – literário. Vale ressaltar que a proximidade de metodologias mais lúdicas e que possibilite o protagonismo juvenil pode ser uma conexão para melhorias nas habilidades de leitura, de escrita e da oralidade.

Por tanto, destaca-se a afirmação da importância de uma fusão entre componentes curriculares, entre as variáveis possibilidades de linguagens que a multimodalidade e a multissemiose que conduzem por intermédio das mídias digitais ou tradicionais, entre a cultura digital e a imersão dos discentes no universo culturas das Convenções de Cultura. (Comic Con).

Este trabalho está erguido diante do apanhado teórico acerca da concepção dos conceitos sobre a Interdisciplinariedade, a Multimodalidade e a Multissemiose. Após esta apresentação há observações atenuantes ao contexto escolar, conseguinte há os Resultados e Discussão; conduzindo a apreciação das reflexões diante da experiência prática com foco na inovação, atenta aos interesses e expressões da geração atual.



METODOLOGIA

Inicialmente observou-se a presença do interesse literário dos alunos (80 alunos das turmas de 8º a e B, faixa etária de 14 á 15 anos), sendo que cerca de 10% apresentaram a vivência de momentos de leitura e o incentivo por parte da família para a prática da leitura deleite, neste momento houve tais questionamentos: Como essa intenção de deleite da habilidade de leitura se expressa? Quais os desafios que interferem para a vivência de leitura deleite na atualidade?

Mediante a socialização das indagações percebeu-se a necessidade de haver o incentivo ou favorecimento da ação ativa de tomar de empréstimo livros do acervo da sala de leitura da EREFEM Três Marias, tendo como intenção desenvolver ou favorecer o hábito e contato com a literatura de forma autônoma e apreciativa – diante da experiência de intervalos de leitura e debate sobre o livro lido.

Posteiramente ao momento de apreciação literária, houve o levantamento das mídias digitais e tradicionais que poderam ser favoráveis para a aproximação desta prática leitora, em seguida, intencionou-se a validação de eventos culturais que apresentam como finalidade a fusão do artístico e literário na geração atual, universo de divulgação cultural e imersão com a arte e a literatura vigente e contemporânea; conseguinte, a amostragem de experiências que evidenciam a convenção cultural – divulgação e imersão no universo artístico e literário - ocorridas em eventos como as COMIC CON, da produção de material expositivo e artístico para culminância (confeção e organização de fantasias que possam expressar a proximidade com o personagem que o discente considera-o com uma imersão artística e singular) conforme a Figura 1.



Figura 1: Vivência da I COMIC CON



Na socialização houve o convite para as demais turmas pudessem participar e apreciar as apresentações dos alunos protagonistas do evento, situação que evidenciou o interesse no aprofundamento de habilidades artísticas, literárias e linguísticas (ver Figura 2).



Figura 2. Desfile Literário para as turmas da escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação é um direito para todos, no entanto, nessa trajetória é evidente que a prática pedagógica e as metodologias de ensino podem conduzir ao alunado uma oportunidade de aprimorar habilidades necessárias para a sua formação social, acadêmica e pessoais; vale ressaltar que mediante a planejamentos interdisciplinares viabiliza uma compreensão integral dos componentes curriculares. A interdisciplinaridade estratégia para o desenvolvimento integral dos alunos tem se mostrado cada vez mais importante no contexto educacional atual. Neste contexto, a abordagem interdisciplinar consiste na integração de diferentes disciplinas e áreas do conhecimento que possibilitam a promoção de uma visão mais ampla do aprendizado (Jesus et. al, 2024, p.2).

Diante da integração e contribuição entre componentes traz uma compreensão mais significativa, nesta proposta de conexão entre habilidades de componentes curriculares na proposta de torna o conhecimento mais próximo da realidade do aluno e dos recursos dispostos pela atualidade, principalmente, na oportunidade de desenvolver ou aprimorar as linguagens – Língua Portuguesa e Arte. Neste contexto, a multimodalidade sendo recurso de integra linguagens distintas.

A multimodalidade não é apenas a soma de linguagens, mas a interação entre linguagens diferentes em um mesmo texto. Essa interação de diferentes linguagens se dá pela articulação entre palavras e



imagens. Sendo assim, cores, imagens, disposição da escrita e das imagens presentes no texto e a formatação textual são características/elementos multimodais, os quais evidenciam a pretensão comunicativa do texto, contribuindo de forma significativa para a elaboração de significado por parte do leitor (FREITAS et. al, 2023, p. 3, apud ROJO et.al, 2012, p.20).

Para Castro (2020) Diante de várias mudanças nas formas de comunicação e interação vêm se tornando cada vez mais multimodal A multimodalidade segue diante das interações das linguagens e suas variáveis que se ampliam no universo digital e demais plataformas; mas quando há a apresentação na combinação de vários elementos linguísticos em um texto, havendo a multissemiose.

O uso de textos multissemióticos pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como a interpretação de imagens, a compreensão de gestos e a percepção sonora, tornando os alunos mais críticos e reflexivos em relação às diferentes linguagens (SOUZA et.al, 2023, p.5. apud SANTAELLA, 2004). Por fim, o uso do texto multissemiótico pode contribuir para a formação de indivíduos mais críticos, reflexivos e criativos, capazes de compreender e se expressar em diferentes linguagens e contextos, e assim, contribuir para a construção de uma sociedade mais inclusiva e diversa (SOUZA et. al, 2023, p. 5. apud SOUZA, 2014).

(...) as práticas de leitura que contemplam a articulação dos textos verbais e não verbais em sala de aula se constituem como uma estratégia para a ampliação dos multiletramentos, procurando tornar mais evidentes as possibilidades de transformação social, em sentido amplo, e de práticas escolares (...). Também pretende sugerir caminhos e estratégias para a formação de leitores cidadãos críticos (Dias et. al, 2025, p. 3 apud Ferreira et. al, 2016, 112).

A vivência de sequências didáticas que vigoram a implementação de utilização de diferentes linguagens no contexto escolar e na promoção de um ambiente de aprendizagem interdisciplinar, afim de formar o discente para expressar e partilhar conhecimentos que vigoram a singularidade. Na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL) apresenta como habilidade “(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.”

Na atualidade vigora possibilidades de imersão cultural no universo da cultura pop, momento esse em que pode ser favorecido como experiência para a interdisciplinaridade, para a vivência de sequencias didáticas multimodais e



multissemióticas; nesta concepção de interação das linguagens e do proveito para uma vivência lúdica, assim vigora a COMIC CON (comic convention, um evento de cultura pop).

Comic con é a abreviação de comic convention, um evento de cultura pop nascido inicialmente do desejo de reunir fãs de quadrinhos em um mesmo lugar para comprá-los e vendê-los, falar sobre suas histórias e encontrar os artistas responsáveis por criá-los. De acordo com o livro *Comic-con: 40 Years of Artists, Writers, Fans & Friends*, de 2009, organizado pela Comic-Con International-San Diego, estes eventos logo cresceram e se transformaram, promovendo atrações relacionadas também a narrativas de livros, cinema, plataformas de streaming, televisão e games (SILVA, 2024,p.1)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a execução da apresentação da proposta, os alunos demonstraram um desinteresse por estar sendo abordado a vivência temática sobre leitura e focada na compreensão do interesse literário, pois diante do momento de debate houve a apresentação de poucos alunos que dispõem de um interesse na leitura deleite e na apreciação da literatura, sendo a situação crucial para promover estratégias mais atenuantes ao interesse dos alunos.

Mas, diante do momento estímulo e visitação a sala de leitura da EREFEM Três Marias, houve a intenção de aproximar as obras literárias e de estimular a busca por títulos que possam expressar a singularidade literário do aluno; momento que procedeu como oportunidade do aluno se familiarizar com este ambiente escolar, intencionando a tornar-se um estímulo contínuo; mediante a escolha da obra literária e ao incentivo a identificar no ambiente escolar e domiciliar espaços confortáveis para a realização de leituras deleite e de contato com a literatura em contribuição das mídias digitais e tradicionais.

Consequente, diante da apreciação das obras literárias e da análise de mídias digitais e tradicionais que contemplam tais obras escolhidas pelos alunos, em seguida, na execução de pesquisa sobre apresentação desta obra nas mídias digitais e tradicionais - recepcionado as nuances que correspondem ao enredo da obra, da percepção e imersão cultural com o personagem- oportunidade que evidenciou a importância do aprimoramento nas habilidades de leitura e da escrita.

No decorrer das atividades pode compreender que a literatura convém a ser uma oportunidade de haver imersão na cultura juvenil, pois na personificação e aproximação



do aluno com o personagem favorece a uma compreensão de sentimentos, de sabedoria, de estratégias e de superação; e que diante das mídias digitais e tradicionais pode haver uma efetividade e conexão com as obras literárias escritas, havendo a presença da multimodalidade e da multissemiose como estratégia para compreender a linguagem.

Na preparação e vivência da culminância, principalmente por vivenciar uma experiência de COMIC CON, houve uma interação mais ativa e protagonizada pelos alunos, pois todos puderam apresentar as obras escolhidas e estiveram a oportunidade de produzir suas personificações baseadas nos personagens, além de apresentar suas percepções e singularidades sobre a obra escolhida para as turmas convidadas- ponto mais interessado pela intenção do projeto e que os alunos vivenciaram com efetividade e satisfação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A “I COMIC CON” favoreceu para a denominação de leitura apreciativa e lúdica, no interlaçar entre os recursos da multimodalidade, da multissemiose e das mídias (digitais e tradicionais) que foram hábeis para a amostragem de um momento significativo e singular por parte dos discentes e convidados, mas a função de incentivar a leitura, a escrita e a oralidade foram aprofundadas e necessitam ser investidas de forma contínua e mais atrativas para a geração atual, então, validar a implementação e manutenção de um espaço literário e artístico mais atrativo e dinâmico nas escolas é de importância para a formação de leitores ávidos e criativos.

No momento de socialização e diante da participação efetiva de demais turmas da instituição educacional, além do protagonismo por parte dos alunos das turmas mentoras da sequência didática, houve evidências afirmativas e positivas para a importância de metodologias que venham a vigorar a apreciação e estimular a promoção e continuidade de práticas inovadoras, principalmente, momentos didáticos que evidenciem a interdisciplinaridade, a multimodalidade, a multissemiose e a presença de mídias digitais ou tradicionais, em consonância com experiências culturais, como ferramentas para o aprofundamento de habilidades artísticas, literárias e linguísticas.

REFERÊNCIAS



BRASIL. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-emtempointegral/BNCC_EI_EF_110518_versao_final.pdf>. Acesso em : 01 de set. 2025.

DIAS, L. R.; VIEIRA, MAURICEIA S. P. A leitura de textos multissemióticos: contribuições para o processo de alfabetização e letramento.. Universidade Federal de São Paulo, 2025. Disponível em:< <https://www.even3.com.br/anais/vii-congresso-brasileiro-alfabetizacao/1100710-A-LEITURA-DE-TEXTOS-MULTISSEMIOTICOS-CONTRIBUICOES-PARA-O-PROCESSO-DE-ALFABETIZACAO-E-LETRAMENTO>> Acesso em: 01/10/2025

FREITAS, R. M. C., GONÇALVES, A.C.L., COSTA, G.P. as tecnologias a serviço do ensino e da aprendizagem: uma experiência de uso de textos multimodais em uma escola pública estadual cearense. Disponível em : < <https://periodicos.seduc.ce.gov.br/revistadocentes/article/view/916/335> > . Acesso em : 01 de set. 2025.

JESUS, I. C.M., Os Gêneros Multissemióticos no ENEM e na BNCC: questões para o ensino. Disponível em : < https://bdm.unb.br/bitstream/10483/30349/1/2021_IsabelleCristineMoreiraDeJesus_tcc.pdf >. Acesso em: 03 set. 2025.

JESUS, E., A., GUERRA, A., LUNETTA, R., PEREIRA, A., R., G. A Interdisciplinaridade como estratégia para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa. Disponível: < <https://share.google/4ty3LoscUxcgO5Pmm> >. Acesso em: 01 set. 2025.

SILVA, L.S., O poder do imaginário: como as imagens da cultura pop produzem o consumo de experiência na Comic Con Experience . Disponível em : < <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/45008/28516>>. Acesso em: 02 de set. 2025.

SOUZA, L.P.B., VIEIRA, A.B.S., ANDRADE, D. J. X. C., O uso do Texto Multissemiotico para Alfabetização e Letramento. Disponível em: <<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9335/3685>>. Acesso em:01 set.2025.

