

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA INOVADORA NA FORMAÇÃO DOCENTE

Ana Daniele do Nascimento Ferraz ¹

Ana Carolina Nogueira Sampaio Paesano ²

Suammy Priscila Rodrigues Leite Cordeiro ³

RESUMO

Na formação de professores, a interdisciplinaridade se concretiza quando disciplinas de diferentes áreas dialogam e se articulam para promover uma compreensão mais ampla e integrada dos processos educativos. O presente trabalho integra as disciplinas “Introdução à EaD e ao Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem” e “Seminário Integrador I”, ofertadas no primeiro semestre do curso de Pedagogia do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), pela Universidade Aberta do Brasil (UAB), no âmbito do Programa de Incentivo à Docência (PID). O objetivo é demonstrar como a utilização de Histórias em Quadrinhos (HQs) pode contribuir para a formação docente, aliando criatividade, recursos tecnológicos e metodologias ativas, de modo a promover aprendizagens significativas no contexto da educação contemporânea. O embasamento teórico apoia-se em Moran (2015), que defende o uso de metodologias ativas como potencializadoras do protagonismo estudantil; Nóvoa (2009), que ressalta a necessidade de articular saberes, práticas e reflexão crítica na formação de professores; Freire (1996), que destaca a importância de promover a liberdade de pensar e criar; e Cordeiro (2021), que discute a formação docente sob a perspectiva da educação inclusiva. As disciplinas envolvidas forneceram suporte teórico e técnico essenciais, favorecendo a execução da proposta. A utilização da HQ como estratégia didática revelou-se rica e significativa, ao integrar dimensões cognitivas, emocionais e tecnológicas no processo de aprendizagem. A atividade contribuiu para a expressão criativa e o resgate de experiências pessoais, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais no contexto da EaD, como autonomia, pensamento crítico, comunicação visual e domínio de ferramentas digitais. O uso da narrativa em formato de HQ ampliou o engajamento dos participantes, permitindo que a aprendizagem fosse permeada por sentido e afetividade.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Histórias em quadrinhos, Formação docente.

INTRODUÇÃO

A formação de professores no contexto da educação contemporânea exige uma prática pedagógica que vá além da simples transmissão de conteúdos. Segundo Nóvoa (2009), a formação docente deve ser entendida como um processo contínuo de reflexão, diálogo e reconstrução de saberes, em que o professor aprende ao longo da vida e pela experiência. Em um cenário marcado por constantes transformações tecnológicas,

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Octayde Jorge da Silva, e-mail: anadaniferraz@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Octayde Jorge da Silva, e-mail: carolina.paesano@estudante.ifmt.edu.br

³ **Professor orientador:** Doutora pelo Programa de Educação da Universidade de Lisboa - Portugal, e-mail: suammy.cordeiro@ifmt.edu.br



culturais e sociais, o docente é desafiado a desenvolver competências que favoreçam o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia dos aprendizes. Nesse sentido, a interdisciplinaridade emerge como princípio fundamental para a construção de uma formação integral, capaz de articular diferentes campos do saber e romper com a fragmentação do conhecimento.

No âmbito da Educação a Distância (EaD), esse desafio ganha novas dimensões, uma vez que o uso de tecnologias digitais amplia as possibilidades de ensino, mas também exige novas formas de mediação pedagógica. Conforme Moran (2015), as tecnologias digitais podem ampliar a autonomia e o protagonismo dos alunos, desde que sejam integradas a metodologias inovadoras e intencionais. É nesse contexto que se insere o presente estudo, desenvolvido a partir da integração entre as disciplinas Introdução à EaD e ao Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem e Seminário Integrador I, ofertadas no primeiro semestre do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), por meio da Universidade Aberta do Brasil (UAB), no Programa de Incentivo à Docência (PID).

O trabalho tem como objetivo geral analisar como o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) pode contribuir para a formação docente interdisciplinar, promovendo a articulação entre criatividade, recursos tecnológicos e metodologias ativas. Especificamente, busca compreender de que forma essa proposta favorece o protagonismo estudantil, estimula o pensamento crítico e potencializa o aprendizado na modalidade EaD.

A relevância do estudo reside na necessidade de repensar as práticas pedagógicas nos cursos de formação de professores, incorporando linguagens contemporâneas que dialoguem com a realidade dos estudantes e com os desafios da sociedade digital. A escolha pelas HQs não é casual: trata-se de uma linguagem híbrida, que integra texto e imagem, emoção e cognição, tornando-se uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento de competências comunicativas e reflexivas.

Assim, este trabalho discute a interdisciplinaridade como eixo estruturante da formação docente e apresenta uma experiência concreta de aplicação pedagógica das HQs, analisando os resultados alcançados e suas implicações para o ensino superior e para a EaD. A interdisciplinaridade, nesse contexto, não deve ser entendida apenas como junção de conteúdos, mas como um movimento de integração e diálogo entre saberes, em que cada área contribui para a construção coletiva do conhecimento.



Conforme defende Fazenda (2011), a prática interdisciplinar requer uma postura de abertura, colaboração e respeito à diversidade epistemológica, possibilitando que o professor em formação desenvolva um olhar mais sensível, crítico e contextualizado sobre os fenômenos educativos. Dessa forma, o aprendizado deixa de ser fragmentado e passa a ser significativo, pois conecta teoria, prática e realidade.

Além disso, a inserção das HQs como recurso metodológico favorece a humanização dos processos de ensino-aprendizagem, permitindo que os estudantes expressem suas experiências, emoções e percepções por meio da arte e da narrativa visual. Essa proposta dialoga com a perspectiva freireana de educação libertadora, na qual o ato de aprender se constrói na interação, na criatividade e na reflexão crítica sobre o mundo (Freire, 1996). Ao criar suas histórias, os futuros docentes exercitam autoria, empatia e senso de responsabilidade social - dimensões essenciais à prática pedagógica transformadora.

Por fim, o uso das HQs no contexto da EaD potencializa o engajamento discente e a autonomia intelectual, ao aproximar os conteúdos acadêmicos das linguagens midiáticas que circulam cotidianamente entre os estudantes. Essa aproximação contribui para o desenvolvimento de múltiplas literacias - visual, digital e crítica -, tornando a formação docente mais dinâmica, criativa e conectada às demandas da contemporaneidade. De acordo com Cordeiro (2021), o desenvolvimento profissional docente implica um movimento ético e investigativo que articula teoria e prática, tendo a inclusão e a reflexão crítica como eixos formadores. Assim, o presente estudo propõe refletir sobre como o diálogo entre tecnologia, arte e pedagogia pode fortalecer a formação de professores comprometidos com uma educação inclusiva, crítica e inovadora. Desse modo, o estudo reforça a importância de integrar arte, tecnologia e reflexão pedagógica na formação docente, contribuindo para a consolidação de práticas educativas que respondam aos desafios contemporâneos da Educação a Distância.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa e descritiva, com abordagem exploratória. O estudo foi desenvolvido no contexto das disciplinas anteriormente mencionadas, envolvendo estudantes do primeiro semestre do curso de Licenciatura em Pedagogia do IFMT/UAB. Esse tipo de abordagem, segundo Godoy (1995), busca



compreender a realidade a partir do ponto de vista dos sujeitos, valorizando os significados atribuídos às experiências e interações vividas.

A proposta metodológica consistiu na elaboração de uma atividade interdisciplinar em que os alunos, divididos em grupos, deveriam produzir uma história em quadrinhos sobre um tema educacional previamente debatido nas aulas. Entre os temas propostos estavam: inclusão escolar, mediação de conflitos, alfabetização e uso de tecnologias digitais na educação.

Para a produção das HQs, foram utilizados recursos digitais como Canva e ChatGPT, que possibilitaram a criação de personagens, cenários e balões de fala de forma intuitiva e acessível. A utilização da inteligência artificial no processo de elaboração ocorreu de modo orientado, com o ChatGPT atuando como ferramenta de apoio e cocriação. De acordo com Teixeira Júnior (2025), a IA generativa pode ampliar as possibilidades de planejamento pedagógico, desde que seu uso preserve a curadoria e a autoria docente, funcionando como instrumento complementar à prática educativa. A atividade foi realizada integralmente no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com acompanhamento docente e momentos de feedback coletivo, fortalecendo a integração entre mediação humana e recursos tecnológicos — conforme propõe Moran (2015), ao defender o uso crítico e criativo das tecnologias digitais na educação.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação participante, dos registros de interações nos fóruns da disciplina e da análise das produções finais dos grupos. Foram considerados os seguintes critérios de avaliação: pertinência temática, clareza comunicativa, criatividade, integração de saberes e reflexividade pedagógica.

Os dados foram sistematizados em categorias de análise emergentes do conteúdo produzido pelos estudantes, com base na técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011). Essa categorização permitiu compreender como os alunos se apropriaram da proposta interdisciplinar e de que maneira a utilização das HQs favoreceu o processo formativo.

Durante o desenvolvimento da atividade, foram promovidos momentos síncronos e assíncronos de discussão e reflexão sobre os conceitos trabalhados nas disciplinas, buscando articular teoria e prática. Nos encontros síncronos, realizados por videoconferência, os estudantes puderam compartilhar ideias, tirar dúvidas e apresentar esboços das HQs, o que contribuiu para a construção coletiva do conhecimento e para o fortalecimento da colaboração entre os participantes. Já nos momentos assíncronos, o



fórum do AVA foi utilizado como espaço de socialização e troca de experiências, permitindo que os alunos comentassem e aprimorassem as produções dos colegas.

Outro aspecto relevante da metodologia foi a avaliação processual e formativa, conduzida de modo contínuo ao longo de todas as etapas da atividade. O foco não se limitou ao produto final, mas também ao percurso de aprendizagem dos alunos, observando o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, de trabalho em equipe e de uso crítico das tecnologias digitais. Essa avaliação dialógica permitiu aos professores identificar avanços e dificuldades, oferecendo devolutivas personalizadas que potencializaram o engajamento e a autonomia discente, em consonância com a perspectiva freireana de uma educação dialógica e emancipadora (Freire, 1996).

REFERENCIAL TEÓRICO

A interdisciplinaridade, segundo Fazenda (2011), é um movimento que visa à integração dos saberes e à superação da fragmentação do conhecimento imposta pela estrutura disciplinar tradicional. Essa perspectiva convida o educador a transitar entre diferentes áreas do saber, promovendo o diálogo entre conteúdos, métodos e linguagens. No campo da formação de professores, tal abordagem é essencial para que o futuro docente desenvolva uma visão ampla e crítica da prática educativa, compreendendo o processo de ensino e aprendizagem como uma construção coletiva, dialógica e contextualizada.

Para Moran (2015), as metodologias ativas configuram-se como caminhos que possibilitam ao estudante assumir um papel central no processo de aprendizagem. O autor destaca que a autonomia e o protagonismo estudantil são condições fundamentais para que o conhecimento seja significativo e transformador. Nessa perspectiva, o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) em contextos educacionais pode ser compreendido como uma prática ativa, na medida em que envolve o estudante em um processo criativo, reflexivo e colaborativo.

Nessa perspectiva, o uso de tecnologias educacionais e da inteligência artificial também pode favorecer práticas pedagógicas inovadoras. Teixeira Júnior (2025) destaca que a IA, quando utilizada de forma orientada e crítica, amplia as possibilidades de planejamento e criação docente, sem substituir o papel do professor, que permanece como mediador e curador das experiências de aprendizagem.



Nóvoa (2009) reforça que a formação de professores deve estar alicerçada na articulação entre saberes, práticas e reflexão crítica. O autor enfatiza que o professor é, simultaneamente, sujeito de conhecimento e de ação, e que sua formação deve favorecer o diálogo entre teoria e prática, rompendo com modelos tradicionais baseados na mera reprodução de conteúdos. A proposta interdisciplinar, ao promover o trabalho integrado entre disciplinas e o uso de linguagens criativas, contribui diretamente para essa articulação formativa.

Freire (1996) complementa essa visão ao afirmar que ensinar é um ato de liberdade. O educador deve estimular a curiosidade, a imaginação e a capacidade crítica dos estudantes, respeitando suas experiências de vida e promovendo o diálogo como princípio pedagógico. A criação de HQs, por envolver narrativas, personagens e contextos simbólicos, permite que o aluno se reconheça como sujeito de sua própria aprendizagem, expressando sentimentos e ideias de forma autêntica e significativa.

Nessa mesma direção, Rama e Vergueiro (2011) destacam que as histórias em quadrinhos constituem uma linguagem híbrida e potente, pois unem texto e imagem em uma narrativa visual que estimula a leitura crítica, a imaginação e o diálogo entre diferentes formas de expressão. Para os autores, o uso pedagógico das HQs contribui para aproximar o ensino das realidades culturais dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Além disso, Cordeiro (2021) traz uma importante contribuição ao discutir a formação docente sob a ótica da educação inclusiva. Para o autor, é fundamental que a formação inicial de professores contemple práticas pedagógicas que valorizem a diversidade e garantam o acesso de todos ao conhecimento. As HQs, por serem uma linguagem acessível e visualmente rica, podem favorecer a inclusão de alunos com diferentes estilos de aprendizagem, ampliando as possibilidades de comunicação e expressão. No contexto da Educação a Distância, tais princípios ganham nova relevância, pois exigem estratégias mediadoras que favoreçam a interação, a autoria e a aprendizagem colaborativa (Moran, 2015; Cordeiro, 2021).

A utilização das HQs na formação docente também dialoga com os conceitos de multiletramentos e alfabetização midiática, que consideram a leitura e a produção de imagens, símbolos e narrativas como componentes essenciais para o desenvolvimento cognitivo e crítico. Como apontam Kress (2003) e Cope & Kalantzis (2009), a alfabetização contemporânea exige competências que ultrapassam o texto escrito, integrando linguagens visuais, digitais e interativas. Nesse sentido, a proposta



metodológica analisada contribui para preparar professores capazes de atuar de forma inovadora, crítica e adaptada às demandas educativas do século XXI.

Por fim, a experiência investigada evidencia a relevância da aprendizagem significativa e contextualizada, em que o estudante se engaja ativamente, conecta conhecimentos prévios às novas experiências e atribui sentido às atividades realizadas. Ausubel (2003) defende que a aprendizagem é potencializada quando o aluno percebe a utilidade prática do conhecimento, reconhece relações entre conteúdos e participa de forma ativa do processo. O uso das HQs, ao combinar teoria, prática e expressão criativa, promove esse tipo de aprendizagem, fortalecendo competências cognitivas, socioemocionais e tecnológicas, essenciais à formação de professores preparados para atuar em contextos educacionais inclusivos e inovadores.

Portanto, o referencial teórico que sustenta este estudo articula três eixos principais: (1) a interdisciplinaridade como princípio pedagógico; (2) as metodologias ativas como estratégia de engajamento e autonomia; e (3) o uso das HQs como linguagem mediadora na formação docente, especialmente no contexto da Educação a Distância.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados indicaram que a produção de HQs se revelou uma estratégia altamente engajadora e significativa para os participantes. A análise das narrativas evidenciou quatro categorias principais: autonomia e protagonismo, integração de saberes, criatividade e expressão emocional e uso pedagógico das tecnologias digitais.

Na primeira categoria, observou-se que os alunos assumiram papel ativo na construção do conhecimento. A autonomia foi estimulada desde a escolha do tema até a edição final da HQ, o que, segundo Moran (2015), constitui elemento essencial das metodologias ativas. Os estudantes demonstraram iniciativa, curiosidade e responsabilidade pelo próprio processo de aprendizagem, características centrais de uma postura docente reflexiva e investigativa.

A segunda categoria - integração de saberes - revelou a essência interdisciplinar da proposta. As HQs integraram conteúdos das disciplinas envolvidas e trouxeram discussões sobre práticas docentes, ética profissional e desafios da sala de aula. Como destaca Fazenda (2011), a interdisciplinaridade ocorre quando há diálogo efetivo entre diferentes áreas, gerando um novo olhar sobre o objeto de estudo e ampliando a compreensão do fenômeno educativo.



A terceira categoria, criatividade e expressão emocional, reforça a ideia freireana de que o aprendizado ocorre de forma mais profunda quando há espaço para afetividade, liberdade de criação e diálogo (Freire, 1996). Muitos alunos relataram, nos fóruns, que o processo de elaboração das HQs os levou a revisitar experiências escolares e refletir sobre o papel do professor na formação de cidadãos críticos. Essa dimensão afetiva, como ressalta Cordeiro (2021), é constitutiva da prática docente inclusiva, pois permite reconhecer o outro como sujeito de aprendizagem e interação.

Por fim, a quarta categoria — uso pedagógico das tecnologias digitais — mostrou que os estudantes ampliaram sua familiaridade com ferramentas tecnológicas, desenvolvendo competências digitais indispensáveis à docência na EaD. De acordo com Teixeira Júnior (2025), o uso orientado da inteligência artificial e de recursos digitais pode potencializar a criatividade docente, desde que o professor atue como mediador e curador dos processos de aprendizagem. Cordeiro (2021) complementa que o domínio das tecnologias deve estar associado a uma prática inclusiva, garantindo o acesso de todos às múltiplas formas de aprender e se expressar.

As HQs, ao combinarem imagem e texto, possibilitaram múltiplas leituras e interpretações, favorecendo a inclusão de alunos com estilos cognitivos diversos. Além disso, a atividade promoveu colaboração entre os participantes, reforçando o caráter coletivo da construção do conhecimento. Essa perspectiva confirma a relevância das metodologias inovadoras para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais dinâmicas, dialógicas e significativas (Moran, 2015; Nóvoa, 2009).

Os resultados também evidenciaram um aumento no engajamento e na motivação dos alunos em relação às atividades da disciplina, o que demonstra a efetividade de práticas que unem tecnologia, arte e reflexão crítica. Essa experiência reforça as reflexões de Nóvoa (2009), ao mostrar que a formação docente se consolida quando o estudante vivencia práticas que integram teoria e prática, pensamento e ação.

Além das categorias analisadas, observou-se que a experiência das HQs contribuiu para o desenvolvimento de competências de comunicação visual e narrativa, fundamentais para o planejamento de aulas mais atrativas e significativas. Os estudantes aprenderam a transmitir conceitos complexos de forma clara e criativa, refletindo sobre a organização de informações e a construção de mensagens compreensíveis a diferentes públicos - incluindo crianças e jovens com variados estilos de aprendizagem.

Outro aspecto relevante foi o estímulo à autorregulação e à reflexão metacognitiva. Ao revisar suas produções, os alunos foram capazes de identificar pontos



fortes e aspectos a melhorar, desenvolvendo habilidades de autoavaliação e planejamento de estratégias pedagógicas. Esse processo fortalece a autonomia intelectual e contribui para a formação de professores críticos e conscientes de sua própria prática educativa, em consonância com a perspectiva de Ausubel (2003) sobre o aprendizado significativo.

Por fim, a análise indicou que a utilização das HQs favoreceu a conexão entre teoria e prática, permitindo que os futuros docentes experimentassem concretamente conceitos abordados nas disciplinas. A atividade incentivou a aplicação de conhecimentos teóricos em situações reais, promovendo aprendizagens contextualizadas que aliaram criatividade, reflexão crítica e domínio de tecnologias digitais. Esses resultados corroboram a ideia de que as metodologias ativas, aliadas a linguagens multimodais, são essenciais para a formação de professores preparados para os desafios da educação contemporânea (Moran, 2015; Cordeiro, 2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste trabalho confirma o potencial das Histórias em Quadrinhos como instrumento pedagógico interdisciplinar e criativo na formação docente. O uso desse recurso, aliado às metodologias ativas, contribuiu significativamente para o desenvolvimento de competências essenciais no contexto da Educação a Distância, como autonomia, pensamento crítico, domínio tecnológico e expressão criativa.

A interdisciplinaridade mostrou-se um eixo estruturante da prática pedagógica, permitindo a integração entre saberes e o fortalecimento da identidade docente. A proposta demonstrou que o trabalho colaborativo e o uso de linguagens multimodais ampliam o sentido das aprendizagens e aproximam os alunos de experiências formativas mais humanas e significativas. Como ressalta Fazenda (2011), a interdisciplinaridade representa um movimento de construção conjunta do conhecimento, no qual a troca entre áreas promove novas formas de compreender o mundo e o ensino.

Recomenda-se que práticas semelhantes sejam ampliadas para outras disciplinas e cursos de licenciatura, de modo a consolidar a cultura da inovação pedagógica e da integração curricular. Sugere-se, ainda, o aprofundamento de pesquisas que explorem o impacto do uso das HQs em diferentes modalidades e contextos educacionais, incluindo sua aplicação na educação básica.



Além disso, evidencia-se que a inserção de linguagens visuais e narrativas multimodais nas práticas pedagógicas pode fortalecer o engajamento e a motivação dos estudantes, promovendo aprendizagens mais significativas e duradouras. Rama e Vergueiro (2011) destacam que as HQs favorecem a construção de sentidos por meio da articulação entre texto e imagem, estimulando a leitura crítica, a criatividade e o pensamento reflexivo. Essa apropriação de linguagens permite que futuros docentes desenvolvam habilidades de planejamento, expressão e mediação de conteúdos de forma criativa e consciente, ampliando o repertório didático disponível para suas futuras práticas em sala de aula.

Outro ponto importante é a possibilidade de conexão entre teoria, prática e tecnologia, pois a produção de HQs exige que os alunos interpretem conceitos teóricos, organizem narrativas e utilizem ferramentas digitais de maneira integrada. Essa experiência reforça a ideia de que metodologias inovadoras podem favorecer não apenas a compreensão de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, colaborativas e tecnológicas, essenciais para a atuação docente no século XXI. Conforme Cordeiro (2021), a formação docente contemporânea deve preparar o professor para lidar com a diversidade, com as tecnologias e com os desafios éticos e inclusivos que permeiam o ensino atual.

Por fim, destaca-se que a implementação de estratégias como a produção de HQs abre espaço para novos caminhos de pesquisa e inovação pedagógica, estimulando reflexões sobre diversidade, inclusão, criatividade e protagonismo estudantil. A perspectiva interdisciplinar e o uso de metodologias ativas demonstram que a formação docente pode ser repensada de forma mais dinâmica, colaborativa e alinhada às demandas da educação contemporânea, beneficiando não apenas os futuros professores, mas toda a comunidade educativa. Esse movimento reafirma, como defende Nóvoa (2009), que a docência se constrói em permanente diálogo entre experiência, reflexão e transformação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) e à Coordenação do Curso de Pedagogia EaD, pelo constante incentivo à prática docente reflexiva e criativa. Estendemos nossa gratidão ao programa PID, pelo suporte acadêmico e financeiro que possibilitam a continuidade das trajetórias formativas e o desenvolvimento de projetos que unem sensibilidade, arte e educação transformadora.



REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 4. ed. São Paulo: Edições 70, 2011.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: new literacies, new learning**. New York: Peter Lang, 2009.

CORDEIRO, S. P. R. L. **Desenvolvimento pessoal/profissional docente na perspectiva da educação para todos**. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Lisboa, Instituto de Educação. Orientadora: Ana Sofia Martins Silva Freire dos Santos Raposo. Disponível em: <https://repositorio.ulisboa.pt/search?query=suammy> . Acesso em: 25 set. 2025.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade na prática educativa**. Campinas: Papirus, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 45. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KRESS, G. **Literacy in the new media age**. London: Routledge, 2003.

MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2015.

NÓVOA, A. **Professores: imagens do futuro presente**. Lisboa: Educa, 2009.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2011.

TEIXEIRA JÚNIOR, W. **Metodologias, estratégias e atividades para os cursos de Engenharia de Software e Sistemas de Informação**. Versão 1 – 01 set. 2025. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, 2025.

