

Conversando sobre orientação e mobilidade através de histórias em quadrinhos

Talking about orientation and mobility through comic books

Regina Kátia Cerqueira Ribeiro¹, Lisânia Cardoso Tederixe², Marcelo Miranda Petini³

Como citar esse artigo. RIBEIRO, R. K. C. Tederixe, L. C. Petini, M. Conversando sobre orientação e mobilidade através de histórias em quadrinhos. **Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades**, Vassouras, v. 16, n. 3, p. 342-351, set./dez. 2025.

Resumo

Este artigo apresenta as histórias em quadrinhos (HQs) desenvolvidas pelo Grupo de Estudos e Pesquisa de Orientação e Mobilidade (GEPOM), elaboradas a partir da identificação da escassez de materiais didáticos voltados à Orientação e Mobilidade (OM), sobretudo para o público infanto-juvenil. As HQs têm como proposta informar, sensibilizar e entreter, abordando o cotidiano de pessoas com deficiência visual por meio de estratégias educativas. A utilização desse recurso lúdico e acessível tem se mostrado eficaz na difusão de conteúdos relacionados à inclusão. Entre os temas tratados estão: a função do piso tátil, os significados das cores das bengalas, o uso de pistas e pontos de referência na locomoção, os esportes adaptados e as tecnologias assistivas, como a bengala longa e o cão-guia. A iniciativa da produção desses materiais busca fomentar uma cultura inclusiva, promovendo conhecimento e empatia junto a diferentes públicos.

Palavras-chave: história em quadrinho; orientação e mobilidade; deficiência visual; inclusão.



Abstract

Nota da Editora. Os artigos publicados na Revista Mosaico são de responsabilidade de seus autores. As informações neles contidas, bem como as opiniões emitidas, não representam pontos de vista da Universidade de Vassouras ou de suas Revistas.

This article presents the comic books (HQs) developed by the Orientation and Mobility Study and Research Group (GEPOM), based on the identification of a shortage of teaching materials focused on Orientation and Mobility (OM), especially for children and young people. The comics aim to inform, raise awareness, and entertain, addressing the daily lives of people with visual impairments through educational strategies. The use of this playful and accessible resource has proven effective in disseminating content related to inclusion. Among the topics covered are: the function of tactile flooring, the meanings of cane colors, the use of cues and landmarks in locomotion, adapted sports, and assistive technologies, such as long canes and guide dogs. The initiative to produce these materials seeks to foster an inclusive culture, promoting knowledge and empathy among diverse audiences.

Keywords: comic book; orientation and mobility; visual impairment; inclusion.

Afiliação dos autores:

¹Mestre em Saúde Materno Infantil pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professora de Orientação e Mobilidade do Instituto Benjamin Constant, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: reginakatiacerqueira@ibc.gov.br .

²Mestre em Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professora de Orientação e Mobilidade do Instituto Benjamin Constant, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: lisaniacardoso@ibc.gov.br .

³Mestre em Ensino da Temática da Deficiência Visual, Instituto Benjamin Constant. Professor de Orientação e Mobilidade do Instituto Benjamin Constant, na Cidade do Rio de Janeiro, não Estado do Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: marcelopetini@ibc.gov.br .

E-mail de correspondência: reginakatiacerqueira@ibc.gov.br

Recebido em: 15/07/2025. Aceito em: 25/11/2025.

Introdução

Desde 2020, o Grupo de Estudos e Pesquisas de Orientação e Mobilidade (GEPOM), vem pesquisando sobre Orientação e Mobilidade (OM). Em 2021, o GEPOM, iniciou uma pesquisa com o objetivo de mapear as produções nacionais publicadas em periódicos específicos da área de Educação Especial, classificados pelo Qualis CAPES como A1 a B4, no período de 2006 a 2020, sobre OM. Os resultados evidenciaram um número muito reduzido de artigos sobre essa temática (Ribeiro *et al*, 2021). Em resposta a essa lacuna, de produção de matérias específicos e lúdicos para orientação e mobilidade, em 2023 alguns integrantes do Grupo de Estudos e Pesquisas de Orientação e Mobilidade, se propuseram a desenvolver histórias em quadrinhos com o objetivo de abordar temas fundamentais da OM e promover a inclusão social de maneira acessível e atraente para diversos públicos.

As palavras orientação e mobilidade apresentam significados diferentes quando usadas de forma isoladas, de acordo com Bueno Martin (2003), a orientação é o processo cognitivo que permite estabelecer e atualizar a posição que se ocupa no espaço por meio de informações sensoriais, enquanto a palavra mobilidade corresponde a capacidade de deslocar-se de um lugar para o outro. Já o termo OM significa o conjunto de técnicas utilizadas pelas pessoas com deficiência visual para caminharem com autonomia, independência e segurança, utilizando as pistas sensoriais e os pontos de referência presentes no ambiente (Silva *et al*, 2022). A partir do aprendizado dessas técnicas a pessoa com deficiência visual consegue identificar por meio do mapa mental onde está, para onde quer ir e como chegar até o local pretendido.

Para Costa (2013), desde muito cedo, as crianças são influenciadas pelas imagens que observam, sejam elas de paisagens naturais ou criações humanas e procuram imitá-las e representá-las por meio de rabiscos e desenhos. Ao fazer isso, estabelecem uma conexão entre as formas que produzem e as emoções que essas imagens despertam nelas. Movidas pela habilidade inerente ao ser humano, realizam essa atividade de forma espontânea e prazerosa. Vergueiro (2006) em seu artigo, traz que no Brasil o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (Brasil, 1996) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997).

A linguagem das HQs se destaca por combinar elementos visuais e textuais, como cores atraentes, narrativa objetiva, onomatopeias e metáforas visuais, tornando a comunicação mais eficaz. Santos e Vergueiro (2012), dizem que as tiras de quadrinhos exploram o gênero humorístico, onde apresentam uma situação inicial e uma reversão das expectativas do leitor (textuais ou visuais), gerando o efeito cômico. A utilização desta linguagem amplia o horizonte da educação das pessoas e favorece a construção e consolidação do aprendizado.

Embora as HQs sejam uma forma de narrar histórias por meio de desenhos e textos sequenciais, inicialmente com um propósito lúdico e voltado ao público infantil, hoje elas abordam uma grande variedade de temas e alcançam diferentes públicos. Sua estrutura geralmente é composta por pequenos quadros com balões de diálogo.

Considerando a escassez de materiais didáticos voltados à OM na pesquisa citada, onde identificamos produções com uma linguagem mais técnica, a criação de HQs mostrou-se uma alternativa inovadora para apresentar conteúdos técnicos e teóricos de maneira mais leve, acessível e atrativa para diversos públicos. Nesse contexto, iniciou-se a confecção das HQs da Turma do Ben, concebida especialmente a pessoas cegas e com baixa visão, integrando recursos de acessibilidade e tecnologias assistivas necessárias para a compreensão do conteúdo visual. Durante o processo de elaboração, notou-se que as HQs também cumprem um papel significativo na inclusão social da pessoa com deficiência visual, ao promover representações positivas, ampliar a compreensão pública sobre a temática e oferecer materiais educativos que dialogam tanto com o público especializado quanto com a sociedade em geral.

A proposta deste artigo é apresentar a produção de HQs elaboradas com uma linguagem simples, didática e lúdica, de modo a favorecer a compreensão dos princípios da OM. As HQs têm por finalidade abordar temáticas relevantes do cotidiano de pessoas com deficiência visual, contribuindo para a promoção

da inclusão e da autonomia, além de disponibilizar informações acessíveis ao público que ainda não possui familiaridade com o tema.

Metodologia

A pesquisa fundamenta-se na abordagem qualitativa, que, segundo Minayo (2012), busca compreender a realidade social a partir dos significados atribuídos às ações, relações e práticas humanas. Tal perspectiva se alinha aos propósitos deste estudo, que envolve a análise do processo de criação de histórias em quadrinhos (HQs) como recurso didático voltado à Orientação e Mobilidade (OM) de pessoas com deficiência visual. De acordo com Gil (2008), as pesquisas exploratórias visam proporcionar maior familiaridade com o problema investigado, enquanto as descritivas têm por finalidade identificar, analisar e relatar as características de determinado fenômeno. Assim, esta investigação caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratório-descritiva.

O desenvolvimento das HQs partiu da constatação da escassez de materiais didáticos acessíveis voltados à OM, especialmente aqueles que empregam linguagens visuais e narrativas de forma integrada e lúdica. A partir das observações realizadas nas aulas externas por professores de OM e alunos do Instituto Benjamin Constant, durante as atividades pedagógicas, foram identificadas situações cotidianas relevantes que poderiam ser transformadas em narrativas visuais capazes de informar, sensibilizar e promover a autonomia da pessoa com deficiência visual.

As HQs produzidas, que compõem a Turma do Ben, foram elaboradas considerando tanto o público-alvo direto (pessoas cegas e com baixa visão) quanto o público geral, que pode se beneficiar de materiais que desmistificam conceitos e ampliam a compreensão sobre a deficiência visual. O processo de criação envolveu a seleção de temas cotidianos da OM, a definição de roteiros acessíveis e a representação gráfica dos personagens e ambientes, mantendo uma linguagem simples, didática e lúdica.

Para garantir acessibilidade, as HQs incorporaram recursos como texto em braille, fonte ampliada e audiodescrição, possibilitando que leitores cegos compreendam o conteúdo visual e participem plenamente da narrativa. Esses recursos foram utilizados não apenas como adaptações técnicas, mas como elementos pedagógicos integrados à proposta de inclusão e ao objetivo de ampliar as possibilidades de uso das HQs em contextos educacionais e formativos.

Desenvolvimento

A primeira história em quadrinhos "Um Rolé Sobre o Piso Tátil", surgiu a partir da criação do personagem BEN (cego), pelo GEPOM, para o livro Rompendo Barreiras: Guia Prático de Orientação e Mobilidade do Instituto Benjamin Constant. Sendo assim, passamos a desenvolver histórias em quadrinhos com temas relacionados à Orientação e Mobilidade, onde contamos situações reais que acontecem diariamente na vida das pessoas com deficiência visual. A partir deste projeto, novos personagens vieram para compor a Turma do BEN como: DÁVIA (baixa visão), LIS (baixa visão), MARC(cego) e RÉGIS (baixa visão). Esses personagens foram inspirados nos nomes dos professores de Orientação e Mobilidade do Departamento de Educação do Instituto Benjamin Constant. E assim, a turma do Ben tem trazido vários assuntos interessantes sobre Orientação e Mobilidade, por meio de história em quadrinhos.

Atualmente, a Turma do Ben conta com cinco histórias em quadrinhos, cada uma tratando de um tema específico dentro da Orientação e Mobilidade com os seguintes títulos: "Um rolé sobre o piso tátil" é a primeira HQ da turma do Ben que fala sobre a funcionalidade do piso tátil e o quanto ele facilita no deslocamento de pessoas com deficiência visual.

A segunda HQ, "A Turma do Ben em: Aventuras urbanas" esclarece sobre as cores da bengala, dentre algumas confusões que a turma do Ben passa em paralelo a situações recorrentes da pessoa com deficiência visual.

Na terceira HQ, “Férias são boas, mas... Retornar às aulas é muito legal!”, a turma do Ben continua com suas aventuras, e estão voltando de férias com muito gás e com seu novo amigo Pedro, que é um aluno que enxerga, e a turma do Ben vai mostrar para ele como ver o mundo de outra forma, por meio de pista e pontos de referência, ainda trazendo reflexões sobre quebra de paradigmas e capacitismo.

Na quarta HQ, essa turma vem falando sobre os esportes que pessoas com deficiência visual competem nas Paralimpíadas e sobre a importância da prática de atividade física para saúde, bem estar e sua contribuição na Orientação e Mobilidade.

Desta vez, em sua quinta HQ, “A Turma do Ben: um papo sobre cão-guia”, sempre de uma forma bem divertida, conta a história sobre um verdadeiro herói de quatro patas, o cão-guia, e sua importância para garantir a autonomia e a segurança das pessoas com deficiência visual, e ainda a conscientização de que para ter um cão-guia, é essencial que a pessoa com deficiência visual passe por um treinamento de Orientação e Mobilidade, aprendendo a se locomover de forma independente e segura.

Processo de produção das HQs

Boa parte da criação dos roteiros teve como base as histórias vivenciadas durante as aulas de OM com os alunos trafegando em ambientes externos ou situações que os alunos passam no cotidiano, como também, a seleção de alguns conceitos importantes para discutir e conversar sobre a orientação e mobilidade de forma clara e objetiva para que a população entenda a importância da OM para pessoa com deficiência visual. A primeira HQ “O rolê sobre o piso tátil” foi desenvolvida em 2023, e para fazer a ilustração foi contratada uma ilustradora pelo próprio Grupo de Pesquisa. Já existia o personagem principal, o Ben, e precisava criar mais quatro. A ilustradora teve a função de desenvolver os esboços dos personagens e serem aprovados pelo Grupo Pesquisador de OM. Foi um trabalho de parceria entre o Grupo e a ilustradora, durou quase dois meses para que a mesma entendesse a especificidade do trabalho a ser ilustrado e trouxesse veracidade visual à história.

A ideia era a criação de personagens cegos e de baixa visão, com características físicas diversas, ter um personagem com representação do albinismo, todos na faixa etária de adolescentes. Porque as histórias se passavam no período escolar. O formato ampliado dessas HQs, para pessoas com baixa visão, estava fora dos padrões de quadrinhos disponíveis comercialmente. Cada quadrinho ocupa uma folha, com contrastes de cores nas ilustrações e os balões maiores para conter o diálogo a fonte Verdana 22.

A primeira HQ sobre o piso tátil deixa claro a importância do piso nas áreas urbanas e como a ausência de informação da população pode descaracterizar a função do piso, quando há pessoas que acreditam que o piso tátil é uma faixa para separar dois lados do metrô ou uma pista de passagem de bicicleta.



Figura 1. Capa da História em quadrinho da Turma do Ben “Um Rolé sobre o piso tátil”

Fonte. Arquivo pessoal do GEPOM, 2023.

Após a parte de ilustração, a HQ passou pelo processo editorial feito na própria Instituição, onde o Grupo é credenciado. Com o primeiro trabalho finalizado, o Grupo Pesquisador de OM sentiu a necessidade de desenvolver outras HQs com o mesmo formato e a participação da mesma ilustradora. Sendo assim, no ano de 2024 foram produzidas mais três HQs: “A Turma do Ben em: Aventuras urbanas”, “Férias são boas, mas... Retornar às aulas é muito legal!”.



Figura 2. Capa da história em quadrinho “Turma do Ben em: Aventuras Urbanas”

Fonte. Arquivo pessoal do GEPOM, 2024.



Figura 3. Capa da história em quadrinho “Férias são boas, mas...Retornar é muito legal!

Fonte. Arquivo pessoal do GEPOM, 2024.

Na HQ “Férias são boas, mas... Retornar às aulas é muito legal”, foi criado mais um personagem, Pedro, um adolescente sem DV que veio fazer parte da “Turma do Ben”. Aqui temos uma inclusão inversa, onde foi possível trazer à tona a discussão sobre o capacitismo, no qual os personagens com DV agregam uma pessoa sem deficiência, porém é guiada e orientada por uma pessoa cega para chegar a um determinado lugar que o Pedro, por ser novo no bairro, não sabia como chegar. Normalmente, subentende-se que a pessoa cega não tenha capacidade de locomoção autônoma e muito menos poderia orientar uma pessoa que enxerga. Porém, isso é possível desde que ele tenha um bom mapa mental e conhecimento das técnicas de orientação e mobilidade.

Já na HQ “A turma do Ben e os esportes paralímpicos”, o Grupo trouxe informações sobre esportes e ainda a importância da prática de atividades física para uma melhor qualidade de vida para todos e principalmente para pessoas com deficiência visual, como também a contribuição da OM no desenvolvimento e orientação das pessoas com DV em seus deslocamentos nas paralímpiadas, que estavam acontecendo no ano de 2024.



Figura 4. Capa da história em quadrinho “A turma do Ben e os Esportes Paralímpicos”

Fonte. Arquivo pessoal do GEPOM, 2024.

No primeiro semestre de 2025, foi publicada a quinta HQ com o título “A Turma do Ben: Um papo sobre cão-guia, onde se faz alusão de que não é possível obter um cão-guia sem ter realizado o treinamento de OM. Além de informações sobre os cuidados com o cão, a importância de não distraí-lo quando está guiando e os lugares permitidos pela Lei 11126 de 27 de junho de 2005, que garante o direito da pessoa com DV de ingressar e permanecer em ambientes de uso coletivo acompanhada com o cão-guia, dentre outras informações relevantes.



Figura 5. Capa da história em quadrinho “Turma do Ben Um papo sobre o cão-guia

Fonte. Arquivo pessoal do GEPOM, 2025.

Além dos materiais terem ilustração e texto ampliados, o Grupo solicitou a Instituição que as HQs fossem transcritas para o Braille com audiodescrição¹ das imagens, e também, no formato de áudio pelo livro falado².

Lançamento e estratégias de divulgação

O lançamento das quatro HQs presencial ocorreu em 2024 na I Feira Literária Inclusiva (I FLI) que ocorreu no IBC, no bairro da Urca, no Rio de Janeiro. Embora, desde o início da produção das HQs, elas tenham sido disponibilizadas gratuitamente no site do IBC, onde podem ser acessadas e baixadas nos formatos de E-book e livro falado e ainda podem ser solicitados impressas em braile.

Para o lançamento na I FLI o Grupo confeccionou os personagens em feltro com aproximadamente 30 cm.



Figura 6. Foto dos personagens da Turma do Bem em feltro

Fonte. Arquivo pessoal do GEPOM, 2024.

A Turma do Ben tem participado de vários eventos culturais, científicos e literários com o propósito de divulgação de materiais a fim de apresentar de forma simples, objetiva e lúdica sobre os conteúdos de OM, atendendo ao público com ou sem DV: I Feira Literária Inclusiva onde os quatro primeiros exemplares foram lançados presencialmente, aniversário de 170 anos do Instituto Benjamin Constant, Expo Braille 2025 e Bienal do livro 2025.

Considerações finais

Entende-se que a leitura não é uma prática constante no Brasil, sejam por problemas educacionais ou culturais. Ao produzir materiais combinando elementos visuais e textuais, com cores atraentes e narrativa objetiva e diferenciada, pretende-se tornar a comunicação mais eficaz, estimular a imaginação e raciocínio, despertar o gosto pela leitura, estimular o braille, promover a interdisciplinaridade, compreender sobre OM, promover a diversidade, formar leitores para variadas linguagens e abrir possibilidades de discutir temas controversos e atuais..

1 Audiodescrição: A audiodescrição é um recurso de acessibilidade que permite que as pessoas com deficiência visual possam entender melhor e assistir a eventos visuais em filmes, peças de teatro, programas de TV, exposições, mostras, musicais, óperas e outros, ouvindo/ lendo o que pode ser visto (Lima, 2011).

2 Livro falado: [...]O Livro falado apresenta apenas uma leitura branca-jargão utilizado pela comunidade, que significa uma leitura simples, objetiva, sem maiores expressões em sua narrativa, sob o interesse de representar o livro em tinta da forma mais fiel possível (Menezes; Franklin, 2008, p. 62-63).

Essas histórias em quadrinhos, por serem um material de utilidade pública e de distribuição gratuita, estão disponíveis em formato digital (E-book e livro falado) no site do Instituto Benjamin Constant, facilitando o acesso para pessoas com deficiência visual. O material também está sendo impresso para distribuição em escolas, instituições especializadas e eventos, com o objetivo de alcançar um público mais amplo e proporcionar maior visibilidade.

Um dos marcos importantes foi o lançamento das HQs durante as comemorações dos 170 anos do Instituto Benjamin Constant na I Feira Inclusiva, onde o projeto foi apresentado a um público interessado na temática da inclusão e acessibilidade.

A criação de histórias em quadrinhos, como parte do trabalho do GEPOM, mostra uma ferramenta eficaz para a divulgação de informações sobre Orientação e Mobilidade. Através desse material acessível e lúdico, conseguimos informar não só sobre técnicas e práticas essenciais para a autonomia das pessoas com deficiência visual, como também promover uma conscientização maior da sociedade em geral sobre as necessidades e direitos dessa população. O sucesso do projeto indica a importância de continuar investindo em materiais educativos que atendam tanto a pessoas com deficiência visual quanto ao público em geral.

Conflitos de interesse

Os autores declaram que não há conflitos de interesse potencial com relação à pesquisa, autoria e/ou publicação deste artigo.

Referências

- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 27833, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 20 mar. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação, (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, MEC/SEF. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/sed/arquivos/pdf/livro01.pdf> . Acesso em: 20 mar. 2025.
- BUENO MARTIN, Manuel; TORO BUENO, Salvador. **Deficiência visual: aspectos psicoevolutivos e educativos**. São Paulo: Santos, 2003.
- COSTA, Cristina. **Educação, Imagem e Mídias**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013. P. 203.
- GROLLMUS, Nicholas S.; TARRÈS, Joan P. **Relatos metodológicos: difracting experiências narrativas de investigación**. Fórum Qualitative Social Research, v. 16, nº 2, 2015. Disponível em: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/47405>. Acesso em: 15 maio. 2025.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. LIMA, Francisco José de. Introdução aos estudos do roteiro para áudiodescrição: sugestões para a construção de um script anotado. **Revista Brasileira de Tradução Visual**, [s. l.], v. 7, ano 11, n. 8, 2011 Disponível em: <https://www.associadosdainclusao.com.br/enades2016/sites/all/themes/berry/documentos/08-introducao-ao-estudo-do-roteiro.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2025.
- MARTÍN, M. B.; BUENO, S. T. **Deficiência visual: aspectos psicoevolutivos e educativos**. São Paulo: Santos, 2003.
- MENEZES, Nelijane Campos; FRANKLIN, Sérgio. Audiolivro: uma importante contribuição tecnológica para os deficientes visuais. **Revista do Instituto de Ciência da Informação - Ponto de Acesso**, Bahia: IFBA, v. 2, n. 3, p. 58-72, dez. 2008. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/3213>. Acesso em: 23 jun. 2025.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

RIBEIRO, Regina Kátia Cerqueira; SARDEMBERG, Thiago Parreira Sardenberg Soares; NAKAJIMA, Vanessa Rocha Zardini; Tederixe, Lisânia Cardoso; SILVA, Fernanda Corrêa Dias da; CODECO, Fernanda Ferreira Monteiro. Mapeamento sobre Orientação e Mobilidade em periódicos nacionais na área de Educação Especial. **Revista Benjamin Constant**, v. 27, p. 1-18, 2021. Disponível em <https://revista.ibc.gov.br/index.php/BC/article/view/798>. Acesso em: 16 mar. 2025.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. EccoS – **Revista Científica**, [S. l.], n. 27, p. 81–95, 2012. DOI: 10.5585/eccos.n27.3498. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498> . Acesso em: 16 jun. 2025

SILVA, Adávia Fernanda Corrêa Dias da; RIBEIRO, Regina Kátia Cerqueira; Tederixe, Lisânia Cardoso; SARDEMBERG, Thiago Parreira Sardenberg Soares. NAKAJIMA, Vanessa Rocha Zardini. **Rompendo barreiras**: guia prático de orientação e mobilidade do Instituto Benjamin Constant. Rio de Janeiro: Instituto Benjamin Constant, 2022. Disponível em: https://www.gov.br/ibc/pt-br/centrais-de-conteudos/publicacoes/revista-cientifica-2014-benjamin-constant/copy_of_livros/materiais-didaticos-1/guia-o-m_final___-1.pdf. Acesso em: 16 mar. 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela, *et al.* Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006. p. 7-29.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos facilitam o aprendizado em aula**. 2012. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/historias-em-quadrinhos-facilitam-o-aprendizado-em-aula,50a942ba7d2da310VgnCLD200000bbccceb0aRCRD.html>. Acesso em: 16 maio. 2025.