



CANGAÇO OVERDRIVE: HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO PROPOSTA EDUCACIONAL NO CAMPO DA ADMINISTRAÇÃO

LUIS EMANUELL DE FRANÇA GONÇALVES ¹

FELIPE FRANKLIN DE LIMA NETO²

JOSÉ WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO³

Resumo: Esse estudo analisa as possibilidades do uso das histórias em quadrinhos como dispositivo e ferramenta educacional no campo da Administração. Investiga essa temática, propondo um diálogo com alguns autores e correntes oriundos da Teoria da Comunicação que tematizam a produção, circulação e consumo das emissões e recepções de conhecimentos que atravessam as redes sociais e virtuais no atual momento tecnológico. A metodologia utilizada é uma abordagem qualitativa com análise documental. Entre os resultados esperados, buscamos identificar conceitos abordados da área da Administração inscritos na obra Cangaço Overdrive e propor sua utilização como uma ferramenta de ensino.

Palavras-chaves: Narrativa visual. Cyberpunk. Educação.

Abstract: This study analyzes the possibilities of using comics as a device and educational tool in the field of Administration. It investigates this theme by proposing a dialogue with some authors and currents from the Theory of Communication that the thematic production, circulation and consumption of the emissions and receptions of knowledge that cross social and virtual networks in the current technological moment. The methodology used is a qualitative approach with documentary analysis. Among the expected results, we sought to identify concepts addressed in the area of Administration enrolled in the work Cangaço Overdrive and propose its use as a teaching tool.

Keywords: Visual narrative. Cyberpunk. Education.

INTRODUÇÃO

O subgênero literário de histórias em quadrinhos está destacando-se na área da educação. A sua estrutura é organizada através de um enredo, distribuído em quadros, lado a lado, nos quais são utilizados recursos como texto e imagem para simular uma linguagem falada. (ARAÚJO; MERCADO, 2017). Surgiu inicialmente em jornais populares e de cunho

¹ Acadêmico do curso de Administração da *Faculdade Luciano Feijão* (FLF). E-mail: luisfran.ca@outlook.com.

² Professor do curso de Administração da *Faculdade Luciano Feijão* (FLF). Doutor em Educação pela *Universidade Federal do Ceará* (UFC). E-mail: guanaces@yahoo.com.br.

³ Professor do curso de Administração da *Faculdade Luciano Feijão* (FLF). Especialista em Marketing pela *Faculdade de Tecnologia Darcy Ribeiro*. E-mail: zewellington@live.com.



sensacionalista, mas ao longo dos anos foi se aprimorando, com diferentes formas e tornando-se objeto de interesse de vários públicos. (FEIJÓ, 2010). Um dos primeiros quadrinhos a ser publicado oficialmente chama-se Hogan's Alley. Tem como protagonista o personagem Yellow Kid, do autor Richard Outcault, publicado no ano de 1896, nos Estados Unidos, no jornal New York Sunday World. Alguns anos antes, no Brasil, especificamente em 1869 era lançado “As Aventuras de Nhô-Quim⁴” pelo escritor e desenhista Ângelo Agostini, tornando-se a primeira obra do gênero em terras brasileiras. Esse formato, além de ser um produto para comercialização no setor privado, também pode ser comercializado ou incentivado com diferentes objetivos por órgãos públicos que visualizam o potencial dessa arte desenhada.

De acordo com a Secretaria de Cultura do Estado do Ceará (2016), a fomentação para o segmento através do edital destinou R\$ 72.000,00 para a categoria de histórias em quadrinhos, com 4 projetos no valor de até R\$ 18.000,00, individualmente. Percebe-se que essa arte desperta o interesse do setor público, e incentivos como esse pode tornar a história em quadrinhos um ramo de trabalho para aqueles que desejarem seguir essa profissão, seja de desenhista, roteirista entre outros. Essa valorização da Literatura também pode ser percebida através das novas formas de tecnologia disponíveis para o campo da educação. Vale ressaltar que a literatura de histórias em quadrinhos também pode ser encontrada no meio digital através de Web Comics, com artistas recorrendo a internet como ferramenta de divulgação do seu trabalho independente.

Diante desse contexto, como as histórias em quadrinhos pode ser utilizada como ferramenta de ensino sobre temáticas da Administração? Esse trabalho busca estudar a obra *Cangaço Overdrive* e suas relações e seus impactos no sistema educacional. Fomos levados a investigar um ponto de vista mais específico e preliminar: qual a relação entre a formação

⁴ No dia 30 de janeiro de 1869, começou a ser publicada aquilo que é considerada a primeira história em quadrinhos no Brasil. Assim, essa data foi escolhida para representar o Dia Nacional do Quadrinho.



acadêmico dos estudantes do curso administração em uma história e quadrinhos que associa a história do cangaço tão presente no imaginário do Nordeste com o imaginário da cybercultura que encontramos na indústria do cinema como Matrix (1999) e Akira (2008)? O que nos interessa é a forma diferenciada pela qual alguns conceitos que julgamos importantes surgirem nessa obra.

UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ERA DA EDUCAÇÃO VIRTUAL

O indivíduo como um ser pensante ao longo dos anos desenvolveu a comunicação com outros semelhantes de diferentes formas e com diferentes objetivos. Entre essas formas, a escrita é uma delas, transformando-se em um canal de comunicação intrínseca com outros seres.

Essa relevância fez com que os registros de suas atividades ficassem eternizados, seja no papel, paredes de cavernas ou qualquer outro meio. Em diferentes épocas o ser humano deixou registradas narrativas que contavam suas histórias por meio de hieróglifos, pictogramas, mosaicos, monumentos, músicas, afrescos, tapeçarias e, também, histórias em quadrinhos. (EVANGELISTA; BRAVIANO, 2015).

Um desses meio de comunicação que se tornou popular foi a história em quadrinhos. Essa linguagem possui diferentes formas para apresentação do conteúdo, podendo variar conforme o público-alvo, mas buscando sempre os diferentes elementos da comunicação.

Em geral, elas apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, fazem com que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. (EVANGELISTA; BRAVIANO, 2015, p.13).

A história em quadrinhos, que também é representada como a nona arte, recebeu um tratamento especial pelo leitor, criando novos nichos de mercado. Um artista que contribuiu para a popularização dessa arte foi o roteirista Alan Moore, na década de 1980, ao escrever



uma *graphic novel*, que é um quadrinho mais voltado para o público adulto, intitulada *Watchmens*, ganhando uma notoriedade na indústria.

Mundialmente, um dos primeiros quadrinhos que se tem registro foi publicado no ano de 1896, com Richard Felton Outcault responsável pelo desenho de “The Yellow Kid”, presente na obra *Down Hogan's Alley*. (LUCCHETTI, 2001).

Imagem 1: O personagem comunicava-se através de textos em suas roupas.



Fonte: Cleto (2013)

A linguagem narrativa das histórias em quadrinhos possui muito potencial para o campo da educação, uma vez que é capaz de abranger diversas áreas. Obras como *Angola Janga e Cumbe*, do autor Marcelo D'Saete, foram inseridas no Plano Nacional do Livro Didático Literário (PNLD Literário) que dialogam sobre a resistência da Cultura Africana. (VENETA, 2018). Ainda no campo das histórias em quadrinhos, surgiram diversos eventos que abrangeram não só esse gênero, como também outros setores da indústria que trabalham com a criatividade, como por exemplo, a versão nacional da Comic Con⁶, que iniciou suas

⁵ *Watchmen* apresenta uma trama política envolvendo a Guerra Fria, onde há uma equipe de super-heróis que foram proibidos por lei de combater o crime no Estados Unidos. Além disso, a história é fortemente influenciada por um discurso ideológico e de caráter bélico.

⁶ Criado em 1970, inicialmente o evento apresentava pouca diversidade cultural. A programação era muito voltada para a indústria do cinema, especialmente ficção científica. Hoje, a Comic Con San Diego é a maior



atividades na San Diego, Estados Unidos, e atualmente possui diversas edições em diferentes países. A edição brasileira, em 2017, totalizou 196.000 pessoas, ultrapassando até mesmo o público da edição original. (VANIEL et al. 2018). Ambientes como a Comic Con proporcionam uma pluralidade de interesses onde é possível encontrar as novidades da cultura pop, influenciando eventos de menor porte no Ceará, como a Super Amostra Nacional de Animes⁷(SANA), em Fortaleza, e o Festival de Animes e Mangás Sobralense⁸(FAMS), em Sobral. Tais eventos são capazes de proporcionar um cenário com atividades lúdicas, além de ser possível absorver diversos conhecimentos em diferentes plataformas, como por exemplo, o videogame.

Com um pensamento semelhante, Santaella (2013, p.257) conceitua que os jogos devem possuir objetivos pré-definidos ou a promoção das capacidades cognitivas e intelectuais, melhorando a dinâmica da aprendizagem. Ainda que exista um senso comum de que os jogos possam apresentar efeitos negativos sobre o indivíduo, é possível vislumbrar características que a tornam um forte aliado, ou até mesmo uma alternativa no campo da educação. Ainda no campo dos jogos, uma pesquisa feita por Hostetter (2006) demonstrou que as crianças e adolescentes de sua amostra utilizam mais o tempo jogando videogame do que estudando. Esse resultado não significa que a geração esteja deixando de lado os estudos para se concentrar apenas na diversão, mas que a tecnologia é capaz de manter mais a atenção do que o ensino tradicional da escola. Vale ressaltar que o monitoramento dos pais deve ser levado em conta, principalmente em sala de aula. Essas mudanças significativas podem representar um momento histórico.

feira de cultura pop mundialmente, apresentando uma pluralidade cultural, com o público aguardando em filas gigantescas para participar da atração.

⁷ Fundado por jovens universitários em 2000, hoje é o maior evento de cultura pop do Ceará. Entre suas atrações, é possível encontrar desfiles de *cosplayers*, apresentações de dubladores da indústria do cinema, palestras de *youtubers* e *digital influencers* e presença de roteiristas nacionais e internacionais de histórias em quadrinhos.

⁸ Semelhante ao SANA, o FAMS possui uma programação semelhante, contando com diversas celebridades convidadas de diferentes categorias, como televisão, dubladores de animes, competições de videogame e apresentações musicais.



Esse momento histórico representa um avanço para a educação, pois apresenta formas alternativas colocadas à serviço do ensino. No Brasil, o professor enfrenta novos desafios no campo da docência, buscando compreender as diferenças que possam existir em uma sala de aula, mas buscando sempre instigando a capacidade do aluno. (EVANGELISTA; BRAVIANO, 2015). Entretanto, há uma certa resistência e, ao mesmo tempo, dependência das novas tecnologias, seja do celular, internet, tablet entre outros. Em sala de aula muitas das vezes o aluno divide a atenção entre aprender os ensinamentos do professor e acompanhar as notificações das redes sociais no celular.

Para que a sala de aula se torne um espaço de aprendizagens criativas, é necessário que os dois atores, professor e aluno, estejam presentes e atuantes, desencadeando o processo de ensino e aprendizagem. (KOCH, 2013, p. 18).

Em um ambiente de ensino, onde há direitos e responsabilidades entre os indivíduos participantes, não se pode atribuir a falta de interesse apenas ao aluno. O docente desenvolve técnicas e metodologias atuais para incorporar à sua maneira de lecionar, uma vez que é necessário compreender que a capacitação pode ser um diferencial na arte do campo educacional. (KOCH, 2013). A Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) já é uma realidade que aos poucos está sendo incorporada ao ambiente escolar, mas que também pode ser aplicada no universo acadêmico.

De acordo com Koch (2013), o cenário que nós vivemos está constantemente sofrendo mudanças e as informações se desatualizam com muita velocidade, e essas novas tecnologias podem servir como um estímulo à educação. Entre esses estímulos, podemos destacar a incorporação da mídia impressa para a sua utilização no campo educacional. Evangelista e Braviano (2015) destaca o aparecimento desse novo meio com a utilização das



Histórias em Quadrinhos na área do ensino. No Brasil, no Ceará e mundialmente, alguns autores⁹ já desenvolveram pesquisas nesse campo.

O gênero de histórias em quadrinhos pode contribuir para o incentivo da educação, servindo como um método de ensino aliado ao uso da tecnologia. Seguindo essa mesma linha de raciocínio, também deve-se levar em conta o cenário que se encontra o modelo de ensino. De acordo com Santos (2005, p. 28, apud EVANGELISTA e BRAVIANO), recomenda-se utilizar todos os meios materiais, humanos e tecnológicos possíveis o ensino. A tecnologia não exclui as ferramentas adotadas pelo modelo educacional atual, como o livro impresso. Entretanto, o e-book está se destacando na área da educação. Para Cardoso (2017), a ferramenta advinda do mundo digital está proporcionando grandes mudanças no ambiente conectado à internet.

No próximo tópico, será discutido a cultura na era da informática, ou cybercultura, e a influência das tecnologias como ferramenta para educação.

CYBERCULTURA E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

O interesse pelo futuro costuma ser uma temática recorrente na literatura. A forma como a sociedade vive é tema de estudos em diversos livros, trabalhos acadêmicos, mas também chama desperta a curiosidade de pessoas com pensamentos multiculturais, principalmente quando o enredo apresenta lutas ideológicas em uma sociedade distópica. De acordo com Fernandes (2006), a rebeldia contra o sistema já existia antes mesmo de um dos maiores expoentes do gênero intitulado Neuromancer¹⁰, escrita por Gibson (2008), ser publicado.

⁹ Filho (1968), Knowles (2008), Gentili (1999) e Silva (2011) apresentam estudos precursores, mas que devido à uma limitação do tipo de pesquisa não puderam ser objeto de análise. Assim, surge uma oportunidade para futuras pesquisas.

¹⁰ Obra considerada o precursor do gênero cyberpunk na literatura, influenciando outros segmentos da indústria como cinema e videogame.



A visão de Gibson (2008) foi determinante para criar um novo gênero denominado cyberpunk. Essa vertente é caracterizada por uma sociedade que é dividida entre aqueles que possuem dinheiro, controlando a informação, e o outro grupo de indivíduos que são marginalizados em busca desse acesso à tecnologia. (FERNANDES, 2006, p. 27). Percebe-se que essa visão é bastante semelhante ao antagonismo “bem versus mal”. Alguns indivíduos possuem mais privilégios do que os outros, havendo uma disputa entre esses grupos. Em *Neuromancer*, há um certo questionamento em relação a disponibilidade da informação, pois na *Matrix*¹¹, um dos cenários presentes na obra, qualquer indivíduo pode estar conectado à rede e buscar qualquer tipo de conhecimento que desejar. Com um raciocínio semelhante, Santaella (2013) discute sobre quem pode ou não controlar essas informações, seja do setor público ou privado.

Essa disputa de informações também é discutida no cenário atual. Em contrapartida, hoje é possível ter acesso à informação através de diversas formas sem a obrigatoriedade de estar em um espaço físico, como por exemplo, a sala de aula. É possível aprender ou buscar conhecimentos com o uso de um celular conectado à internet no ciberespaço. Lévy (2000 p. 03) indica que o “Ciberespaço é o terreno onde está funcionando a humanidade, e é um novo e importante espaço de interação humana”. O ciberespaço possibilitou essa condição, entre elas o Facebook, onde usuários costumam se socializar. Conforme Santaella (2013), nessa plataforma de interação é possível registrarmos o cotidiano, totalmente on-line, enquanto as nossas vidas fora da internet continuam existindo, além de ser possível aprender e ensinar através da rede mundial de computadores. Dessa forma, com essas informações disponíveis na web, criamos uma rede de conexões entrelaçadas e disponibilizadas para quem tem acesso.

Na educação, deve-se enxergar o conhecimento como uma informação que vai além da sala de aula. Com o suporte do professor, é possível aprender de outras formas, utilizando

¹¹ O filme *Matrix*, de 1999, utiliza o cenário da obra *Neuromancer* como título, ainda que não exista nenhuma relação direta com o livro.



novas tecnologias. Na área do cinema, esse segmento pode ser considerado uma arte multilinguagem capaz de proporcionar diferentes estímulos aos nossos sentidos através de mídias interativas, como a visão e audição. (Santaella, 2013, p.166). Em contrapartida, é possível que o gênero das histórias em quadrinhos seja capaz de influenciar a indústria do cinema utilizando esses mesmos sentidos, havendo uma transposição de mídias. A tradução não é construída de forma literal, havendo uma adaptação cultural, ou até mesmo linguística, para que possa abranger um público mais diversificado, uma vez que o frequentador de cinema nem sempre é um leitor de histórias em quadrinhos. (ALVES, 2011). A seguir, será discutido a obra *Cangaço Overdrive* como ferramenta de ensino.

CANGAÇO OVERDRIVE COMO FERRAMENTA DE ENSINO NO CAMPO DA ADMINISTRAÇÃO

A obra *Cangaço Overdrive* está constituída pelo personagem principal, o cangaceiro Cotiara, que acorda no futuro, mais especificamente no Morro do Preá, que é uma comunidade autossustentável com as próprias regras políticas e sociais. Essas regras têm como finalidade manter a ordem pré-definida com indivíduos capazes de orientar os demais, respeitando as relações sem que haja um curto circuito. (TRAGTEMBERG, 2005, p. 26). Esse respeito pode inexistir quando há indícios de autoritarismo. A seguir, uma demonstração de forma autoritária.

Fotografia 1: Exemplo de uma ordem autoritária



Fonte: Filho (2018)

A violência está pautada na obra *Cangaço Overdrive*, apesar do personagem Cotiara possuir um interesse amoroso, soando antagônico. A figura feminina em uma história com temática de cangaço é bastante comum na literatura, mas nem sempre é vista com bons olhos pelos pesquisadores. Negreiros (2018) aponta que as mulheres presentes nos bandos, vistos como justiceiros sociais por alguns, eram vítimas de homens violentos que estupravam e se aproveitavam do cenário machista da época para dominar o sexo feminino. Todavia, o *graphic novel*¹² *Cangaço Overdrive* apresenta uma versão mais “romantizada”, contendo inclusive trechos de cordel em algumas passagens.

O personagem Cotiara relembra o seu passado durante a trama, mas sem detalhes do acontecido. Aparentemente está atordoado, mas tenta buscar respostas. Sua presença incomoda a polícia local que possui características de uma cooperação onde decisões são tomadas constantemente, cabendo ao topo da pirâmide a decisão final, sem a participação dos demais membros da corporação. Uma decisão é tomada por alguém do grupo e é informada aos demais, mas a decisão é feita exclusivamente por essa pessoa. (TRAGTEMBERG, 2005, p. 55)

Fotografia 2: Demonstração de Cooperação

¹² Graphic novel é um estilo de história em quadrinhos onde a narrativa possui uma história mais densa e complexa, geralmente escrita para o público adulto.



Fonte: Filho (2018)

Esse contexto de cooperação é estendido para os outros personagens que, na trama, vivem em uma comunidade onde tentam evitar qualquer intervenção do governo, demonstrando também a força que um grupo de indivíduos pode resistir em meio à violência de terceiros, seja policial ou política. Como analogia, também é possível vislumbrarmos uma organização muito bem definida que possui própria forma de gerir o seu funcionamento, tal qual uma empresa de caráter público ou privado, com um líder à frente e que coordena outros subordinados (colaboradores). Além disso, a união entre os membros demonstra que há uma economia solidária.



Fotografia 3: Contextualização do histórico da comunidade para o personagem Cotiara.



Fonte: Filho (2018)

É possível também notar semelhanças com o cyberpunk, como a estética de cores vivas em seus quadros e o antagonismo da alta tecnologia e baixas condições de vida chamada de “High Tech e Low Life”. Esse tema já foi discutido na obra de Reis (2018)¹³ por apresentar características do gênero. Partindo desse princípio, também pode-se observar o comportamento punk na obra em questão, uma vez que os personagens do *Cangaço Overdrive* lutam para melhoria de vida da comunidade.

Ser Punk era mais do que ter o comportamento agressivo: Ser Punk era ter atitude, acreditar na anarquia (politicamente), na simplicidade (na música, em que imperavam letras curtas e pouquíssimos acordes) e principalmente na ideologia do *do it yourself*. (FERNANDES, 2006, p. 49)

¹³ O autor discute características do *Cangaço Overdrive* e sua relação com o Cyberpunk, principalmente através da utilização da estética da obra.



Cangaço Overdrive utiliza a tecnologia para lutar por uma causa, utilizando a internet como ferramenta capaz de propagar suas próprias ideologias. Conforme Santaella (2013), o ciberativismo ou netativismo, é uma prática comum em que o indivíduo ou uma comunidade luta por uma causa de diferentes formas utilizando a internet, como por exemplo, um e-mail recebido de forma aleatória. Essa prática pode até ser ignorada por muitos devido não possuir um contato físico entre quem está à frente da ideologia com aquele que está absorvendo a informação, mas é uma nova atividade de praticar o ciberativismo com o compartilhamento de informações.

Ainda que haja características de ciberativismo, o contraste do cenário tecnológico é um outro ponto que pode despertar a atenção do leitor. O personagem Cotiara e Severino viviam no passado e desconhecem a tecnologia que os personagens do presente utilizam no cotidiano. O domínio do uso da tecnologia é necessário para que possamos habituar-se às diferentes situações, e compreender o uso delas é essencial, principalmente em um ambiente empresarial onde pode coexistir profissionais de gerações diferentes. O aluno de Administração, futuro administrador, deve possuir a habilidade para gerenciar essa situação na organização, em especial quando há indivíduos da terceira idade, requerendo um pouco mais de atenção.

Fotografia 4: Personagem Cotiara tentando entender o significado da internet.



Fonte: Filho (2018)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo teve como objetivo identificar conceitos da área da Administração presentes na obra de Histórias em Quadrinhos Cangaço Overdrive. Foi possível observar momentos que pode servir como exemplos, de forma lúdica, em sala de aula. Essa nova forma de aprendizagem, atrelados às novas tecnologias, pode servir como um estímulo para que o discente consiga assimilar o conteúdo através de uma nova perspectiva.

Foi percebido uma necessidade de estudos semelhantes para que possam complementar essa área de histórias em quadrinhos, utilizando outras obras do gênero e comparando-as de modo a observar o potencial dessa ferramenta pedagógica.

Durante a pesquisa, foram encontrados diversos artigos que utilizam a história em quadrinhos como ferramenta aplicada em outras áreas, mas poucos relacionados ao curso de Administração no Brasil, dificultando a elaboração do referencial teórico para justificar esse estudo. A escassez dessa área pode servir como um estímulo para que outros discentes desenvolvam pesquisas sobre o assunto em questão.



Essa pesquisa pode servir como uma referência para futuros estudos em instituições de nível superior que possuam o curso de Administração e que desejem aplicar a utilização das histórias em quadrinhos na sala de aula, aliando a teoria à exemplos práticos.

REFERÊNCIAS

AKIRA. Katsuhiko Otomo. Manaus: Focus Filmes, 2008. DVD duplo (Aproximadamente 120 min.): DVD. NTSC, son., color.

ALVES, B. F. **Histórias em quadrinhos e cinema: Um caso de tradução intersemiótica.** In Anais: 1ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. 2011, 23 a 26 de agosto.

ARAÚJO, C. J. de S. C.; MERCADO, E. L. de O. **Reinventando a história e quadrinhos na sala de aula por meio da ferramenta tecnológica.** In: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Percursos na formação de professores com tecnologias da informação e comunicação na educação. Maceió: EDUFAL, 2007. BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio. Brasília, DF, 2002. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf>. Acesso em: 17. dez 2018.

CARDOSO, J. A. **Webcomic e hiperleitura. Esferas - Revista Interprogramas de Pós-graduação em Comunicação do Centro-Oeste.** 2016, ano 5, número 9, jul/dez, p. 123-134.

CLETO, P. Richard F. **Outcault nasceu há 150 anos.** As leituras do Pedro, 2013. Disponível em: <http://asleiturasdopedro.blogspot.com/2013/01/richard-f-outcault-nasceu-ha-150-anos.html>. Acesso em: 11 mai 2019.

FEIJÓ, Mário. **O prazer da leitura: como a adaptação de clássicos ajuda a formar leitores.** 1. ed. São Paulo: Ática, 2010, p. 143.

EVANGELISTA, E.; BRAVIANO, G. **Quadrinhos Digitais e Realidade Aumentada na Educação.** 7º Congresso Nacional de Ambientes Hipermedia para aprendizagem, p. 1 – 1, 2015. Disponível em: http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID44_Evangelista-Braviano.pdf. Acesso em: 06.mai 2019.

FERNANDES, F. **A Construção do Imaginário Cyber: William Gibson, criador da Cybercultura.** São Paulo: Ed.: Anhembi Morumbi, 2006.

FILHO, C. S. **Histórias em Quadrinhos e seus malefícios.** Fortaleza: Departamento de Imprensa Oficial, 1968.

FILHO, J. W. A. G. **Cangaço Overdrive.** 1. ed. São Paulo: Editora Draco, 2018. p.72.

GENTIL, P.; SILVA, T. T(org). Neoliberalismo, qualidade total e educação: visões críticas. Petropolis: Vozes, 1999.



GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.

HOSTETTER, O. **Video Games - The Necessity of Incorporating Video Games as part of Constructivist Learning**. Disponível em: <http://game-research.com/index.php/articles/video-games-the-necessity-of-incorporating-video-games-as-part-of-constructivist-learning/>. Acesso em: 25. mar 2019.

KOCH, Marlene Zimmermann. **As Tecnologias no Cotidiano Escolar: Uma ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Gestão Educacional) – Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul.

KNOWLES, C. **Nossos Deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LUCCHETTI, M. A. **O Menino Amarelo: O nascimento das Histórias em Quadrinhos**. Revista Olhar. Ano 03. N 5-6. Jan-Dez/01. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/yellowkid.pdf>. Acesso em: 10. jun 2019.

MATRIX. Direção: Andrey Paul Wachowski e Lana Wachowski. Produção: Erwin Stoff, Andy Wachowski, Lana Wachowski, Richard Mirisch. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Gloria Foster, Matt Doran, Anthony Ray Parker. Roteiro: Andy e Lana Wachowski. Música: Austrália: Village Roadshow Productions. Distribuidor brasileiro: Warner Bros, 1999/2003/2003. DVDdrip (135 min), formato AVI color. Produzido por: Silver Pictures.

MOORE, A.; GIBBONS, D. **Watchmen**. Ed definitiva. Barueri: Panini Brasil, 2009.

NEGREIROS, A. **Maria Bonita: Sexo, violência e mulheres no cangaço**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

REIS, Lucas Bernardo. **A ESTÉTICA POSSÍVEL DO CYBERPUNK NA HQ CANGAÇO OVERDRIVE**. In: 5ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2018 ago 22-24; São Paulo, SP.

SANTAELLA, L. **Comunicação Ubíqua: Repercussões na Cultura e na Educação**. Ed: Paulus, 2013.

SANTOS, R. E. dos; VERGUEIRO, W. **Histórias em Quadrinhos no Processo de Aprendizado: Da Teoria à Prática**. Eccos, São Paulo, n. 27, p.91-95, jan/abr. 2012.

SARTORI, S.; LATRONICO, F.; CAMPOS, L. M. S. **Sustentabilidade e desenvolvimento sustentável: uma taxonomia no campo da literatura**. Ambient. soc., São Paulo, v. 17, n. 1, p. 01-22, Mar. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-753X2014000100002&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 27. mai 2019.

SECULT-CE – **Secretaria da cultura do Estado do Ceará, Incentivo às artes**. Disponível em: http://mapa.cultura.ce.gov.br/files/project/340/xi_edital_de_incentivo_às_artes_2016_-_literatura.pdf. Acesso em: 17. dez 2018.



SILVA, T. T. **Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

TRAGTEMBERG, M. **Administração, poder e ideologia**. 3 ed.rev. São Paulo, UNESP, 2005.

VANIEL, A. dos S.; Viera, E. V. de. **Turismo de eventos e o cenário do segmento geek: um estudo de caso da Comic Con Experience São Paulo – SP**. Revista Científica Digital - Publicidade e propaganda, Jornalismo e Turismo. 2018, vol 4, n. 2. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ipa/index.php/folio/article/view/603/0>. Acesso em: 10. abr 2019.

VENETA. **Cumbe, Angola Janga e Carolina São Aprovados No Pnld Literário 2018**. Disponível em: <https://veneta.com.br/2018/09/05/obras-aprovadas-no-pnld-literario-2018/>. Acesso em: 18. fev 2019.